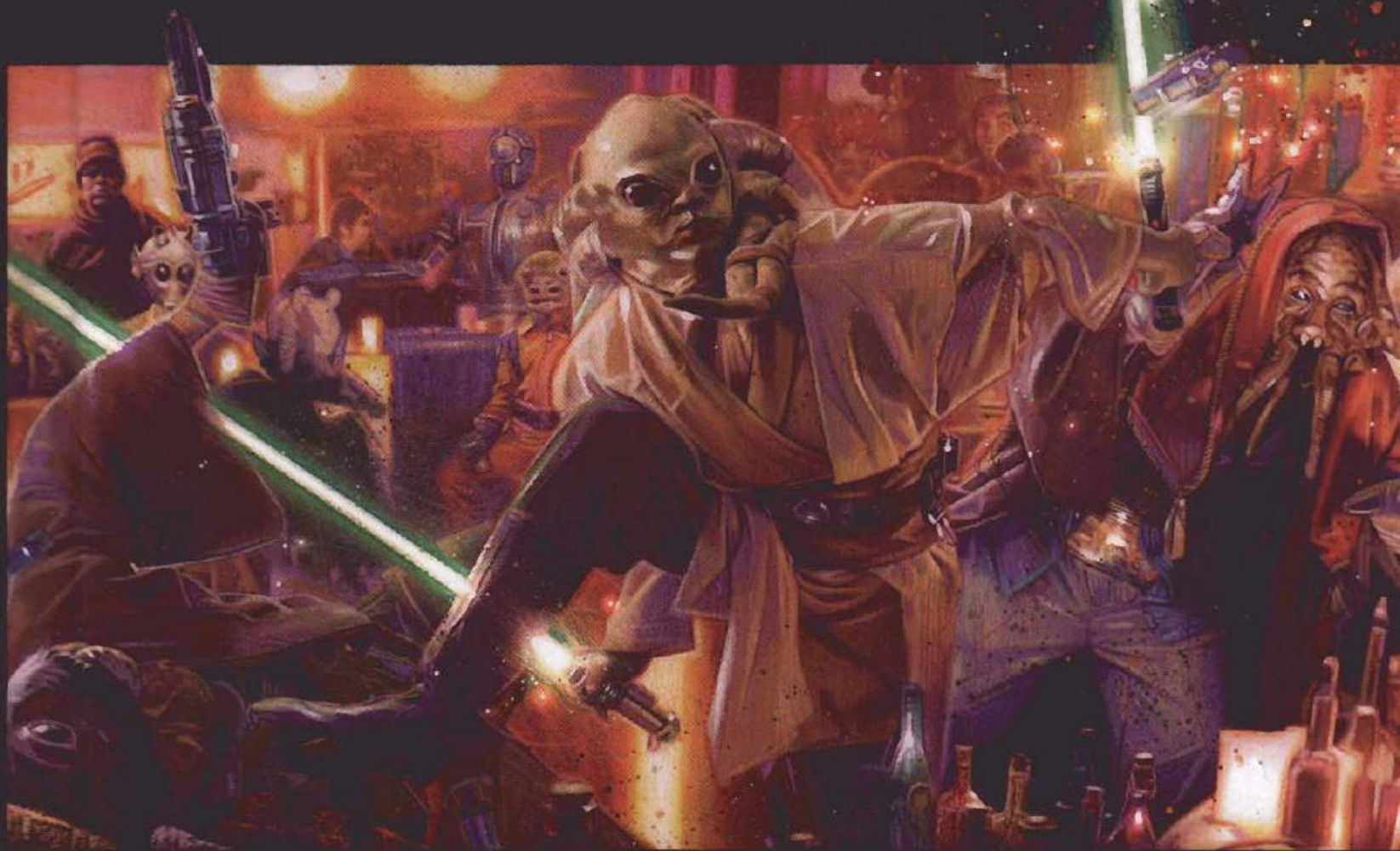


STAR WARS®

ROLEPLAYING GAME

ULTIMATE ALIEN ANTHOLOGY



ERIC CAGLE, CORY J. HERNDON, MICHAEL MIKAELIAN,
STEVE MILLER, OWEN K.C. STEPHENS, JD WIKER

STAR WARS®

ROLEPLAYING GAME

ULTIMATE ALIEN ANTHOLOGY

ERIC CABLE, CORY J. HERNDON, MICHAEL MIKAELIAN,
STEVE MILLER, OWEN K.C. STEPHENS, JD WIKER



DESIGNERS

ERIC GABLE, CORY J. HERNDON, MICHAEL MIKAELIAN, STEVE MILLER, OWEN K.C. STEPHENS, JD WIKER

DEVELOPER, EDITOR, AND DESIGN MANAGER

CHRISTOPHER PERKINS

ART DIRECTOR

ROBERT RAPER

COVER ARTIST

TOMMY LEE EDWARDS

INTERIOR ARTISTS

KALMAN ANDRASOFSZKY, DAN BRERETON, CARL CRITCHLOW, DOUG ALEXANDER GREGORY, JEREMY JARVIS, RAVEN MIMURA, MIKAEL NOGUCHI, R.K. POST, VINOD RAMS, SAM WOOD

GRAPHIC DESIGNERS

ABIGAIL FEIN, ROBERT RAPER

GRAPHIC PRODUCTION SPECIALISTS

ANGELIKA LOKOTZ, CARMEN CHEUNG

PROJECT MANAGER

MARTIN DURHAM

PRODUCTION MANAGER

CHAS DELONG

DIRECTOR OF RPG R&D

BILL SLAVICSEK

VICE PRESIDENT OF PUBLISHING

MARY KIRCHOFF

CATEGORY MANAGER

ANTHONY VALTERRA

LUCAS LICENSING EDITOR

MICHELLE VUCKOVICH

LUCAS LICENSING ART EDITOR

IAIN MORRIS

ORIGINAL ALIEN ANTHOLOGY EDITORS

BRIAN CAMPBELL, CORY J. HERNDON

ORIGINAL ART DIRECTION

SEAN GLENN

Thanks to Lucy Autrey Wilson and Howard Roffman of Lucas Licensing, Leland Chee, Daniel Wallace, Jason Fry, Mike Kelley, Andrew Finch, and all the authors who have contributed to the expanded *Star Wars* universe. Thanks also to George Lucas for creating the *Star Wars* films in the first place.

U.S., CANADA, ASIA,
PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
Questions? 1-800-324-6496

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T. Hoshveld 6d
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+322 467 3360

Based on the *Star Wars Roleplaying Game* by Bill Slavicek, Andy Collins, and JD Wiker, utilizing mechanics developed for the *DUNGEONS & DRAGONS* game by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, and Peter Adkison.

This WIZARDS OF THE COAST® game product contains no Open Game Content. No portion of this work may be reproduced in any form without written permission. To learn more about the Open Gaming License and the d20 System License, please visit www.wizards.com/d20.

References used for this product include *A Guide to the Star Wars Universe*, Third Edition, by Bill Slavicek (published by Del Rey Books); *The Star Wars Encyclopedia*, by Stephen J. Sansweet (published by Del Rey Books); *The Essential Guide to Alien Species* by Ann Margaret Lewis (published by Del Rey Books); *Galaxy Guide 4: Alien Races*, by Troy Denning (published by West End Games); *Galaxy Guide 12: Aliens—Enemies and Allies*, by Craig R. Carey, Harry Heckel, Pablo Hidalgo, Jean Rabe, Peter Schweighofer, and Lisa Smedman (published by West End Games); the *Living Force™ Campaign Guide* by Andy Collins and Robert Wiese (published by Wizards of the Coast, Inc.); *Gundark's Fantastic Technology: Personal Gear* by Jen Seiden and Eric S. Trautmann (published by West End Games); *Galladon's Fantastic Technology* by Rick D. Stuart (published by West End Games); and *Star Wars Gamer Magazine* (published by Wizards of the Coast, Inc.).

First Printing: April 2003

620-17751-001-EN

987654321



www.wizards.com



www.starwars.com



©2003 Lucasfilm Ltd. or ™ where indicated. All rights reserved. Used under authorization.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, WIZARDS OF THE COAST, d20 System, the d20 System logo and the WIZARDS OF THE COAST logo are registered trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc. STAR WARS and the Lucas Books logo are registered trademarks of Lucasfilm Ltd.

Distributed to the hobby, toy, and comic trade in the United States and Canada by regional distributors. Distributed in the United States to the book trade by Holtzbrinck Publishing. Distributed in Canada to the book trade by Fenn Ltd. Distributed worldwide by Wizards of the Coast, Inc., and regional distributors. This material is protected under the copyright laws of the United States of America.

Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc.

This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events is purely coincidental.

Printed in the U.S.A.

Visit our website at www.wizards.com/starwars

INTRODUCCIÓN 5

Héroes Alienígenas 5

Alienígenas Personalizados 5

Actualización de las Reglas
Básicas 6

CAPÍTULO UNO: ESPECIES ALIE NÍGE NAS 7

Leer las Entradas 7

Añadiendo Arquetipos 8

Abyssin 8

Adariano 9

Advozse 10

Amanin 11

Anomido 12

Anx 14

Anzat 15

Aqualish 17

Arcona 18

Arkaniano 19

Ayrou 20

Balotar 21

Barabel 22

Baragwin 23

Bartokk 24

Besalisko 26

Bimm 27

Bith 28

Tallador de Sangre (Blood
Carver) 30

Bothan 31

Caamasi 32

Caarite 33

Cathar 34

Celegiano 35

Cereano 37

Chadra-Fan 38

Chagrian 39

Charon 41

Chev 42

Chevin 44

Chiss 45

Clawdite 47

Codru-Ji 48

Colicoide 50

Cragmoloide 51

Dantari 52

Dashade 53

Defel 54

Devaroniano 56

Draethos 57

Drall 58

Dresselliano 59

Dug 61

Duros 62

Ebranita 63

Elom 64

Elomin 65

Em'liy 67

Ewok 68

Falleen 69

Farghul 70

Feeorino 71

Filordus 73

Frozano 74

Gamorreano 75

Gand 77

Geonosiano 78

Givin 80

Gossam 81

Gotal 82

Gran 84

Gungan 85

Herglic 86

H'nemthe 87

Ho'Din 88

Houk 89

Hutt 91

Iktotchi 92

Iotrano 94

Ishi Tib 95

Ithoriano 97

Jawa 98

Jenet 100

Kaminoano 101

Kel Dor 102

Kerestiano 103

Khil 104

Khommite 105

Kian'thar 106

Kitonak 108

Klatooinian 109

Koorivar 110

Krevaaki 111

Krish 113

Kubaz 114

Kushibano 115

Lannik 116

Lepi 117

Menahuun 118

Miraluka 119

Mon Calamari 120

Morseerian 122

Mrlssi 123

Muun 124

Myneyrsh 125

Nagai 127

Nautolano 128

Nazzar 129

Neimoidiano 130

Neti 131

Nikto 133

Esral'sa'Nikto (Nikto de la
Montaña) 133

Gluss'sa'Nikto (Nikto Pálido) .. 134

Kadas'sa'Nikto (Nikto Verde) 134

Kajain'sa'Nikto (Nikto Rojo) .. 136

M'shento'su'Nikto (Nikto del Sur)
..... 136

Nimbanel 137

Noehon 138

Noghri 139

Nosaurian 141

Nuknog 142

Omwati 143

Ortolano 145

Pacithhip 146

Pa'lowik 147

Phindiano 148

Pho Ph'eahian 149

Psadan 151

Quarren 152

Quermiano 153

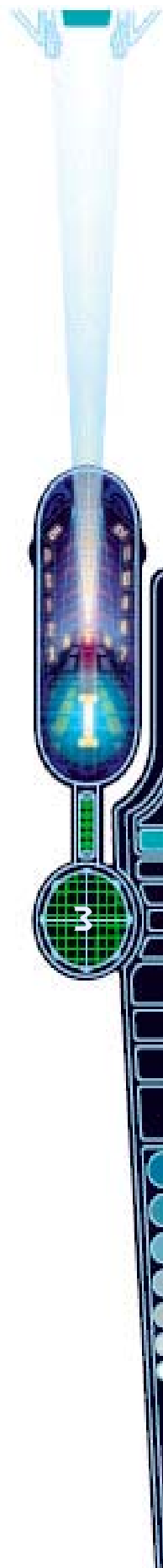
Qwohog 155

Ranat 156

Ranth 157

Rodiano 159

Ruuriano 161



Rybet	163
Ryn	164
Sakiyano.....	165
Sanyassano.....	167
Sarkano	168
Sauvax	169
Seloniano.....	170
Shi'ido	172
Shistavanen.....	174
Skakoano	175
Skrilling.....	177
S'kytri	178
Sludir.....	179
Sluissi.....	180
Snivviano	181
Spiner	183
Squib	184
Ssi-Ruu	186
Sullustano	187
Talz	189
Tarasin	190
Tarro	192
Temolak	193
Thakwaash.....	194
Thisspiasiano	196
Tiss'shar.....	197
Togoriano.....	199
Togruta	200
Toong.....	202
Toydariano	203
Trandoshano	204
Trianii	206
T'surr	207
Tunroth	209
Bandido Tusken (Tusken Raider)	210
Twi'lek	212
Ubese	213
Ugnaught	215
Umbarano.....	216
Verpine.....	217
Vodran	219
Vor.....	220
Vratix	221
Vuvriano	223
Weequay	224

Whiphid.....	225
Wookiee	226
Woostoid.....	228
Xexto	229
Yarkora	231
Yevetha	232
Yinchorri.....	233
Yuuzhan Vong	235
Yuzzem	239
Zabrak	240
Zehethbra	242
Zeltron	243

CAPÍTULO DOS: CLASES DE PRESTIGIO..... 245

Aeróbata	245
Guardabosques	247
Cazador Profesional.....	251
Guardaespaldas	253
Cambiante.....	255
Buscador.....	257
Agente Místico	260
Telépata	263

APÉNDICE I: NUEVAS DOTES 268

Lenguaje Animal (Dote de la Fuerza).....	268
Quitinoso	268
Visión en la Oscuridad Mejorada	268
Vuelo Mejorado.....	268
Ataque Pasante en Vuelo Mejorado	268
Visión en la Penumbra Mejorada	268
Conocer Enemigo	268
Combate Montado.....	269
Multidextrismo	269
Lucha con Múltiples Armas....	269
Mordisco Afilado.....	269
Garras Afiladas	269
Ataque Al Pasar.....	269
Carga Energica.....	270
Piel Gruesa	270
Arrollar	270

APÉNDICE II: JUGAR LOS YUUZHAN VONG 271

Clases.....	271
Clases de Prestigio	273
Restricciones de Habilidades ...	274
Restricciones de Dotes.....	274

INTRODUCCIÓN

Este libro contiene 180 especies alienígenas para *Star Wars El Juego de Rol*. Además de presentar a los alienígenas de las cinco películas de *Star Wars*, la *Antología Alienígena Definitiva* incluye varias especies alienígenas menos conocidas sacadas de las páginas de los libros, comics, novelas, revistas y juegos de *Star Wars*.

A lo largo de este libro, el término “alienígena” es utilizado para describir a cualquier criatura biológica, sensitiva, civilizada, y no-humana. En el universo de *Star Wars*, las especies alienígenas incluyen a los gregarios besaliskos, a los degenerados gossam, a los despreciables Hutts, a los nobles quermianos, y a los tenaces rodianos. Las especies alienígenas pueden ser gente corriente, pertenecer a una clase profesional (diplomático, experto o matón), o tener niveles en una o más de las nueve clases heroicas (fronterizo, noble, granuja y el resto).

Aunque este libro describe tan solo una fracción de las miles de especies alienígenas que pueblan la galaxia de *Star Wars*, los directores de juego tienen más que suficientes especies aquí para crear personajes de apoyo interesantes para sus campañas, y los jugadores tienen más especies entre las que elegir cuando se creen sus héroes.

El primer capítulo de este libro describe las varias especies alienígenas, desde el abyssin hasta el Zeltron. Dentro de cada entrada hay subentradas describiendo los rasgos de personalidad de la especie, su apariencia, su planeta natal, su lengua nativa, y cosas por el estilo. Las sub-entradas permiten a los directores de juego y a los jugadores encontrar la información que necesitan rápidamente. El primer capítulo también describe nuevas armas y equipo, como el látigo criogénico rodiano y la máscara respiratoria antioxígeno de los kel dor, que están disponibles (y en algunos casos son esenciales) para los miembros de ciertas especies.

El segundo capítulo de este libro describe siete nuevas clases de prestigio adecuadas para los personajes alienígenas, incluyendo al acróbata, al cambiado, y al telépata. Como todas las clases de prestigio del juego de *Star Wars*, los jugadores deberían consultar con sus DJs antes de perseguir cualquiera de estas opciones, puesto que los DJs pueden no permitir clases de prestigio que no encajen en su campaña.

El libro acaba con un apéndice de nuevas dotes disponibles para los personajes de los héroes y del DJ. Algunas de estas dotes están particularmente adaptadas para ciertas especies descritas en este libro. Por ejemplo, un Pho Ph'eahiano de cuatro brazos se beneficiaría

enormemente de la dote Multidestreza, mientras que un acróbata Vor podría no sacar tanto partido si escoge la dote de Vuelo Mejorado.

Aunque los DJs siempre deberían tener en mente la “mirada y el sentido” de la galaxia de *Star Wars*, no deberían temer crear personajes alienígenas que rompan las reglas estereotipadas de su especie y deberían permitir a los jugadores hacer lo mismo. Las descripciones de las especies no están pensadas para reforzar los estereotipos. Por ejemplo, la mayoría de los aqualish son brutos sin modales — un rasgo vital para sobrevivir en su mundo natal. Sin embargo, los rasgos obtenidos tras siglos de evolución no deberían desanimar a los jugadores y a los DJs de crear un aqualish noble con puntuaciones altas de Sabiduría y Carisma. La mayoría de las campañas también llevarán el peso de un ewok especialista técnico, un gamorreano cónsul Jedi, o un habilidoso noble Skrilling. A menos que el texto establezca que los miembros de una especie no pueden bajo ninguna circunstancia pertenecer a una clase heroica en particular, los DJs deberían considerar las directrices sugeridas y “jugar contra lo típico” cuando sirva a la campaña.

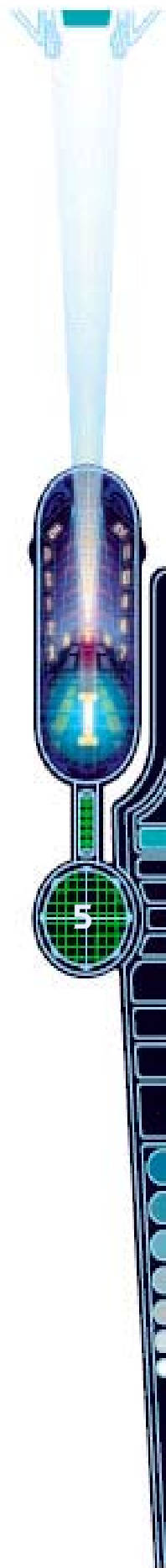
HÉROES ALIENÍGENAS

Este libro expande las opciones de especies para los personajes heroicos. Los jugadores deberían obtener la aprobación de su DJ antes de crear los personajes utilizando cualquiera de las especies o clases de prestigio de estas páginas, o antes de equipar a sus personajes con cualquiera de los objetos específicos de especie que se detallan aquí.

ALIENÍGENAS PERSONALIZADOS

Las especies que se asientan en mundos distantes y que en escasas ocasiones interactúan con el resto divergen en diferentes caminos evolutivos. A veces la divergencia es artificial, como el caso de los Xextos manipulados genéticamente, y a veces las diferencias aparecen naturalmente, como suele ser el caso de las especies cuasi-humanas (como los chevys). En cualquier caso, este libro puede ser utilizado por los DJs para crear otras “cuasi-especies” para sus campañas.

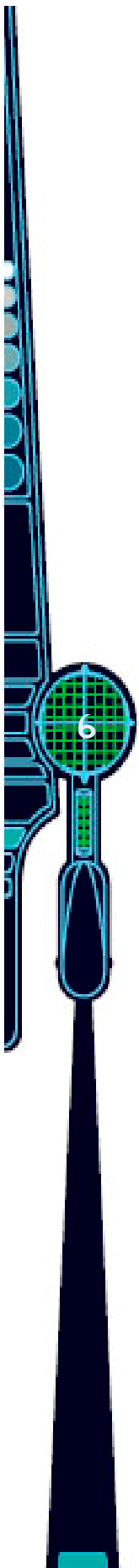
Los DJs pueden crear fácilmente nuevas especies tomando un tipo básico de alienígena y aplicando cualidades especiales comunes a otras especies. Por ejemplo, puedes tomar a un inofensivo bimm y darle las armas naturales, la armadura natural, el porte fiero, y la vista aguda



de un barabel. Imagina un nuevo nombre para tu especie alienígena, encuentra un mundo adecuado dentro de tu campaña, ¡y ya está!

ACTUALIZACIÓN DE LAS REGLAS BÁSICAS

En aras de la integridad, la *Antología Alienígena Definitiva* incluye todas las especies alienígenas descritas en los capítulos Dos y Catorce del *Juego de Rol de Star Wars*. En los casos en los que las reglas difieran de las presentadas en el manual básico, asume que este libro contiene la información más exacta y las reglas más actualizadas.



CAPÍTULO UNO: ESPECIES ALIENÍGENAS

Este capítulo ofrece 180 especies alienígenas que incorporar a tu campaña de *Star Wars*. Los DJs encontrarán la información útil para poblar sus campañas con personajes del DJ, y los jugadores pueden (con el permiso del DJ) utilizar estas especies para crear nuevos héroes.

LEER LAS ENTRADAS

Todas las especies alienígenas descritas en este capítulo están presentadas en el mismo formato:

Cada entrada de especie comienza con unos cuantos párrafos describiendo los rasgos generales y los periodos significativos en la historia de la especie. Algunas especies tienen una historia rica, mientras que otras no están tan bien documentadas. Donde sea posible, el texto de apertura describe la especie a lo largo de las eras de campaña principales.

Personalidad: Esta sección describe los rasgos de personalidad y el comportamiento social de un miembro típico de la especie.

Descripción Física: Los rasgos físicos comunes a los miembros de la especie se describen aquí. Esta sección también incluye la altura media (en metros) de los miembros adultos de la especie.

Planeta de Origen: El planeta de origen de la especie se describe brevemente aquí. El texto también revela en que región del espacio está localizado el planeta. Para más información sobre las regiones de la galaxia, consulta el Capítulo Once del manual básico.

Idioma: Esta sección proporciona información sobre la lengua nativa de la especie.

Nombres de Ejemplo: Los jugadores y DJs pueden utilizar esta corta lista de ejemplos para crear nombres similares para sus personajes.

Edad en Años: Esta sección da los rangos de años para cada categoría de edad. Los modificadores de habilidad basados en la edad aparecen en la Tabla 6-1: Efectos de la Edad en el manual básico de *Star Wars*.

Aventureros: Esta sección proporciona una guía útil para los jugadores que están creando un héroe de una especie concreta. Aunque los jugadores deberían atender a las sugerencias de esta sección, un DJ puede escoger ignorar cualquiera o todas las restricciones de clase presentadas.

Rasgos de la Especie

Toda la información relativa al juego está contenida en la sección de Rasgos de la Especie. Las viñetas listan los modificadores de característica (si los hay), el tamaño (y los modificadores por tamaño), la velocidad (así como los modos alternativos de movimiento, donde sea aplicable), las cualidades especiales, las bonificaciones para los controles de habilidad, las dotes gratuitas, y las habilidades de idiomas iniciales.

Los rasgos de especie son características compartidas por todos los miembros de la especie. Los rasgos de especie toman a menudo la forma de ajustes en las puntuaciones de las características (hechos después de que se hagan las tiradas y se asignen) y modificadores a los controles de habilidad. A menos que se indique lo contrario, los rasgos de especie han sido incorporados en las estadísticas del juego de las personas corrientes (consulta Personas Corrientes, más abajo).

Personas Corrientes

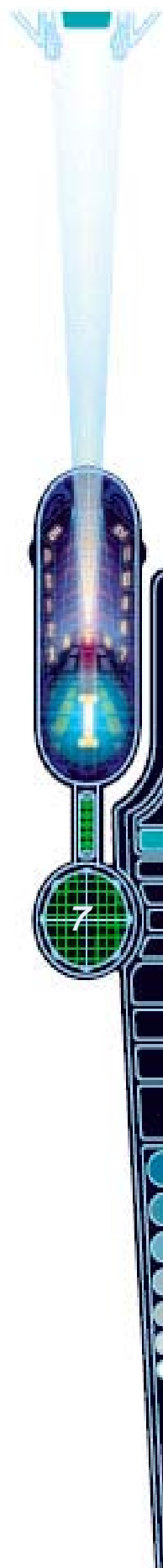
Cada entrada de especie acaba con las estadísticas de juego para una persona típica de la especie. A continuación tienes un sumario de las abreviaturas de las estadísticas del juego para cada persona común:

Nombre de la Especie: Inic (modificador de iniciativa); Defensa; RD (reducción de daño, si hay); Vel (velocidad); PV/PH (puntos de vitalidad y de herida); Ata (bonificador de ataque, tipo de ataque y daño); CE (cualidades o rasgos especiales); TS (tiradas de salvación de Fortaleza, Reflejos y Voluntad); T (tamaño): Frente/Flanco (frente y flanco, si es distinto de 2 m por 2m/2m); PF (puntos de Fuerza); PLO (puntos del Lado Oscuro); Rep (bonus de Reputación); Vig (Vigor), Des (Destreza), Con (Constitución), Int (Inteligencia), Sab (Sabiduría), Car (Carisma). Código de desafío.

Equipo: La mayoría de las personas comunes llevan una variedad de objetos personales. Otros objetos dignos de mención aparecen aquí también, incluyendo equipo especial disponible para todos los miembros de la especie.

Habilidades: Los bonificadores de habilidad listados aquí incorporan los modificadores por característica, por tamaño, y por rasgos de especie. Los idiomas bonificados otorgados por una Inteligencia alta también se listan.

Dotes Adicionales: Las dotes gratuitas de la especie se listan aquí.



Nuevo Equipo

Algunas especies son conocidas por utilizar equipo o armas especializados. Estos objetos se describen al final de la descripción de la especie. En la mayoría de los casos sólo los miembros de la especie en cuestión pueden tener estos objetos en su posesión. El DJ decide si hacer estas piezas de equipo disponibles para los héroes de la especie apropiada o ponerlos en el “mercado libre” para que los adquieran todos los héroes.

אָנאָמאָמאָ אָרליעטאָפּאָס

Aunque los alienígenas corrientes ayudan al DJ a poblar cantinas y espaciopuertos, las estadísticas de la gente común presentadas en este capítulo sólo representan el ejemplo base de cada especie. Es más probable que los héroes interactúen con los matones krish de un Toydariano recaudador de impuestos corrupto, o con el granuja Ortolano de nivel 10 que espía para el Gobernador imperial Rivvidu. Estos personajes deberían ser algo más que el miembro común de la especie.

El modo más rápido de crear estos enemigos alienígenas es utilizar los arquetipos de personajes genéricos que se proveen en el Capítulo Catorce del manual básico. Las estadísticas proporcionadas en ese capítulo — asesino, guardián Jedi oscuro, y demás— no

incluyen los rasgos de especies. Imagina que quieres convertir el arquetipo de Tahúr genérico de nivel bajo en Johzan B’oh el tahúr herglic. Simplemente aplica los rasgos de especie de los herglic a las estadísticas base del tahúr de bajo nivel (presentadas en el capítulo 14 del manual básico), ajusta las salvaciones y los rangos de habilidad según sea necesario, y añade las cualidades especiales donde sea apropiado.

אָבאָסאָסאָס

Los abyssins son humanoides brutales que medran en la violencia. Creen que el cambio es imposible, una creencia alentada por su habilidad para recuperarse rápidamente de incluso las heridas más graves. El Sangrado, un combate ritual entre dos tribus por los derechos del agua, también es utilizado para dirimir disputas imperdonables entre enemigos odiados. Un Sangrado es normalmente un combate a muerte entre dos abyssins — un campeón por tribu — con el ganador llevándose todas las posesiones del perdedor.

Los abyssins están bien adaptados a su hábitat desértico natural y tienen un metabolismo muy eficiente. A menudo caracterizados por su único ojo, los abyssins no se toman a bien a los seres que los llaman por nombres denigrantes como “monóculo”, “un-ojo” o “cíclope”.

Personalidad: Los abyssins son rápidos en



enfadarse, especialmente cuando se los provoca o insulta de otro modo. Rara vez necesitan refrenarse y son bien conocidos por su naturaleza pendenciera. La sociedad abyssin es primitiva, y los individuos muestran poco interés en otra cosa aparte de las comodidades básicas. A todos los abyssins les desagradan las batallas espaciales y los disparos de blaster.

Descripción Física: Los abyssins son humanoides grandes, ligeramente jorobados de largos miembros, cuerpos larguiruchos pero musculosos, piel curtida, y un único ojo de pupila rajada. El adulto abyssin medio mide unos 2 metros de alto.

Planeta de Origen: El planeta Byss, localizado en los Territorios del Borde Exterior, es una esfera mayormente árida que orbita alrededor de dos soles siguiendo la figura de un ocho. La Ardiente — el tramo de la órbita de Byss que lo lleva entre los soles gemelos — es un periodo mortal en el que las temperaturas se elevan, el tiempo es impredecible, y la luz del sol abrasa todo el planeta.

Idioma: Los abyssins tienen su propio idioma hablado y escrito (Abyssin). El idioma hablado consiste en gruñidos y quejidos de sonido primitivo, y la escritura está basada en un conjunto simple de jeroglíficos.

Nombres de Ejemplo: Anami, Easyn, Mador, Myo, Polcyc, Vomak.

Edades en Años: Niño 1-40; adolescente 31-65; adulto 66-150; mediana edad 151-220; anciano 221-300; venerable 300+.

Aventureros: Los abyssins rara vez dejan Byss, ya que están bastante satisfechos con lo que les ha tocado vivir. Aquellos que lo hacen suelen ser llevados como esclavos por representantes de culturas tecnológicamente más avanzadas. Unos pocos abyssins que se aventuran fuera de su planeta acaban como trabajadores, matones o luchadores profesionales. Los abyssins que demuestran tener recursos encuentran trabajos como guardaespaldas o en sindicatos del crimen organizado.

Rasgos de Especie Abyssin

- Modificadores a las Características: +2 Vigor, +2 Constitución, -4 Inteligencia, -2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño mediano, los abyssins no tienen modificadores debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un abyssin es 10 metros
- Recuperación Extraordinaria: Los abyssins recuperan puntos de vitalidad y heridas al doble del ritmo normal (2 puntos de vitalidad por personaje por

hora, puntos de herida por día de descanso).

- Regeneración de Miembros: Con tres días de descanso, un abyssin puede regenerar completamente un miembro u órgano perdido.
- Pobre Percepción de Profundidad: Dado su único ojo, los abyssins tienen una percepción de la profundidad pobre, y sufren una penalización de -1 a todos los ataques a distancia.
- Primitivo: Los abyssins con clases profesionales o heroicas reciben las dotes bonificadas de Pericia con Grupo de Armas (armas primitivas) y Pericia con Grupo de Armas (armas simples) en lugar de las dotes de Grupo de Armas usuales.
- Modificadores a las Habilidades: Los abyssins ganan una bonificación de +4 por especie a los controles de Supervivencia en los entornos áridos.
- Habilidades de Idioma Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Abyssin.

Abyssin Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/12; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3+1, sin armas) o -1 a distancia; CE Rasgos de especie; TS Fort +1, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 10, Con 12, Int 6, Sab 10, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de objetos personales

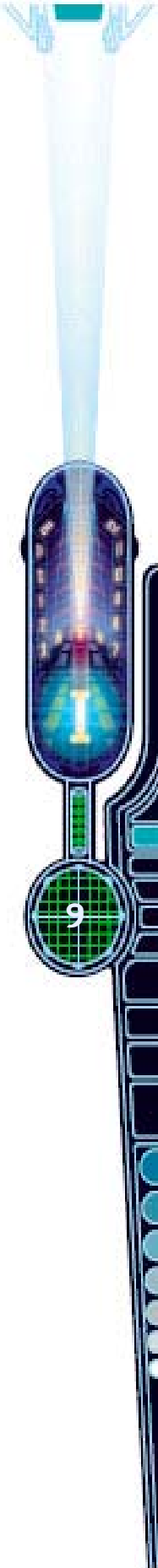
Habilidades: Escalar +2, Escuchar +1, Leer/Escribir Abyssin, Hablar Abyssin, Supervivencia +4 (sólo entornos áridos).

Dotes: Ninguna

ADARIANO

Los adarianos son muy conocidos por sus operaciones mineras y de fabricación, así como una civilización que nunca ha sufrido la mancha del conflicto civil. Adari, su planeta natal, es gobernado como una empresa. La sociedad adariana está dividida en estrictas castas que determinan que papel desempeñará cada miembro, siendo las castas más altas la que poseen una autoridad absoluta sobre las más bajas.

Personalidad: Los adarianos sopesan cuidadosamente sus opciones antes de tomar una decisión, pero una vez que han tomado una, rara vez cambian de opinión. Los adarianos confían implícitamente en el juicio de aquellos de estatus superior, y sólo los adarianos más irrespetuosos y rebeldes harán poco caso las órdenes o consejos de un miembro de una casta superior. Los adarianos tienen buenas cabezas para los negocios y un don natural para el éxito. Dedicar un tiempo y una energía considerable a asegurarse la prosperidad de sus negocios.



Descripción Física: Los adarianos son humanoides sin pelo de cabezas alargadas que tienen un hueco vacío de lado a lado. Los adultos miden alrededor de 1.7 metros y su piel tiene toda una gama de vibrantes colores (normalmente azul o amarillo). Los miembros de la misma casta tienden a tener una coloración similar.

Planeta de Origen: Los arqueólogos creen que los adarianos no se originaron en Adari (situado en el Borde Interior), sino que emigraron al planeta miles de años antes de la Batalla de Llavín. El planeta es ahora la sede del gobierno adariano, que funciona como una corporativa.

Idioma: Los adarianos hablan Adarese, un idioma que utiliza grandes inflexiones tonales. Sus rígidas bocas hacen que los lenguajes como el Básico sean difícil de hablar sin un fuerte acento.

Nombres de Ejemplo: Ador Beldune, Denka Melru, Luur Tenedor, Yeeru Meekel

Edades en Años: Niño 1-13; adolescente 14-18; adulto 19-44; mediana edad 45-55; anciano 56-64; venerable 65+.

Aventureros: Los exploradores adarianos siempre están buscando nuevas fuentes que explotar y la casta dirigente les da carta blanca para entregarse a su búsqueda. En ocasiones, un miembro de las castas inferiores dejará Adari en busca de una vida mejor o del éxito entre las estrellas. Los héroes adarianos pueden pertenecer a cualquier clase.

Rasgos de Especie Adariano

- Modificadores a las Características: -2 Constitución, +4 Inteligencia
- Tamaño medio: Como criaturas de tamaño medio los Adari no tienen modificadores debido a la estatura.
- Velocidad: La velocidad base de un adariano es 10 metros
- Llamada Larga: Un adariano puede emitir una llamada subsónica inflando la bolsa de su garganta y haciendo vibrar el saco lleno de aire como una acción de tamaño completo. Esta llamada pueden oírla otros adarianos hasta a 20 kilómetros de distancia. Los miembros de otras especies que estén a 4 metros o menos reciben 2d4 puntos de daño sónico, o la mitad si se supera una Tirada de Fortaleza (CD= 10 + el modificador por Constitución del adariano). Si la tirada falla, el personaje también se queda atontado durante un round. Otros adarianos no reciben daño de una Llamada larga, pero un adariano sólo puede utilizar esta habilidad 3 veces al día sin

dañarse a sí mismo. Cada vez que usa la Llamada Larga más de 3 veces al día, el adariano recibe 2d4 puntos de daño sónico (sin tirada de salvación), pero no se queda aturdido.

- Modificadores a las Habilidades: Los adarianos ganan un +2 de bonificación por especie a los controles de Escuchar, Buscar, y Avistar.
- Habilidades de Idioma Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Adarese.

Adariano Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/8; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, sin armas) o +0 a distancia; CE Rasgos de especie; TS Fort -1, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vigv10, Des 10, Con 8, Int 14, Sab 10, Car 10. Código de desafío .

Equipo: Objetos personales variados

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +4 o Profesión (cualquiera) +2, Diplomacia +2, Conocimiento (cualquiera) +4, Escuchar +2, Leer/Escribir Adarese, Leer/Escribir Idioma (cualquiera), Buscar +4, Hablar Adarese, Hablar Básico, Leer/Escribir Idioma (cualquiera), Avistar +2

Dotes: Ninguna

ADVOZSEC

Los advozsec provienen del mundo tectónicamente torturado de Riflor. Tres soles ejercen una tremenda presión gravitacional sobre el planeta, lo que ha dejado a los planetólogos preguntándose porqué el planeta no ha sido destruido aún. Los advozsec evolucionados en Riflor se convirtieron en supervivientes y en terribles pesimistas.

Aunque buena parte de su fama les viene de su reputación como burócratas, los ingenieros advozse también han sido responsables de muchos avances en los materiales y técnicas de construcción.

Los advozsec son estrictamente vegetariano y enferman terriblemente si consumen proteínas animales.

Personalidad: Los advozsec no confían fácilmente, y no confían en que nada — nada — sea permanente. Se preparan para lo peor, aunque a pesar de todo su pesimismo, esperan y se esfuerzan por el mejor resultado realista posible. Los advozsec son notoriamente indiferentes a las posesiones excepto al dinero. Aunque los objetos, hogares, y ciudades pueden ser destruidos durante la siguiente estación de calamidades, el poder monetario puede reconstruir una sociedad y evitar que caiga en el barbarismo. Su tétrica visión del universo les hace parece irritables a otros seres.

Descripción Física: Los advozsec son toscamente humanoides y miden alrededor del

metro y medio de altura. Son seres sin pelo, con caras chatas y una piel gruesa que va del amarillo turbio al marrón rojizo. Los ojos de un advozse son grandes y negros debido a los milenios de evolución en las cuevas, con oreja que acaban en punta para mejor solucionar la localización bajo tierra. Un prominente cuerno negro sale de lo alto de la cabeza del advozse.

Planeta de Origen: El planeta tectónicamente inestable Riflor, situado en el Borde Intermedio.

Idioma: Los advozsec hablan y leen Advb

Nombres de Ejemplo: Bon Vindim, Gjeel Dhantra, Kol Num, Roda Lem, Vel Ramdro.

Edades en Años: Niño 1-9; adolescente 10-14; adulto 15-33; mediana edad 34-42; anciano 43-54; venerable 55+.

Aventureros: Los advozsec que llevan una vida aventurera suelen ser fronterizos o técnicos especialistas. Los advozsec tienen un número de usuarios de la Fuerza ligeramente menor que la media. Aquellos que pueden ir más allá de su pesimista visión de la vida pueden convertirse en Jedi, sin embargo.

Rasgos de Especie Advozse

- Modificadores a las Características: -2 Destreza, +2 Constitución, +2 Sabiduría.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño medio, los advozsec no tienen modificadores especiales debido a su tamaño
- Velocidad: La velocidad base de un advozse es 10 metros.
- Herbívoro: Los advozsec evolucionaron de reptiloides comedores de plantas en Riflor. No pueden digerir la proteína animal, y cualquier advozse que consuma esta materia (a sabiendas o no) sufre inmediatamente 1d6 puntos de daño de Constitución temporales.
- Armadura Natural: Su proximidad a las fuentes geotérmicas les ha dado a los advozsec una gruesa piel que les proporciona un +2 a la Defensa por armadura natural.
- Pesimista: Los advozsec son seres antisociales que generalmente esperan lo peor. Sufren una penalización por especie de -4 a sus controles de Diplomacia.
- Visión en la Penumbra: Las perpetuas condiciones de penumbra de Riflor permiten a los advozsec ver particularmente bien en la penumbra, y conservan la habilidad de distinguir colores y detalles bajo estas condiciones.

- Bonificadores a las Habilidades: Los advozsec son observadores y por ellos ganan una bonificación por especie de +2 a Buscar y Avistar.

- Habilidades de Idioma Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Advb.

Advozse Corriente: Inic -1; Defensa 11 (-1 Des, +2 natural); Vel 10 m; PV/PH 0/12; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, sin armas) o -1 a distancia; CE Rasgos de especie; TS Fort +1, Ref -1, Vol +1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 8, Con 12, Int 10, Sab 12, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Diplomacia -4, Conocimiento (cualquiera) +2, Profesión (cualquiera) +3, Leer/Escribir Advb, Hablar Advb, Buscar +2, Avistar +3.

Dotes: Ninguna

AMANIN

Estos humanoides arbóreos viven en pequeñas tribus cada una de las cuales reclaman uno de los muchos bosques de Maridun, su mundo natal. Cuando una tribu crece demasiado, los adultos jóvenes se marchan a reclamar un nuevo bosque. La llegada del Imperio a Maridun pasó inadvertida mucho tiempo, hasta que un guardián del conocimiento amanin accedió a entregar prisioneros de tribus rivales como esclavos. No mucho después de la Batalla de Endor, las operaciones en Maridun fueron retomadas por los hutts y varios sindicatos criminales, que construyeron espaciopuertos para apoyar el crecimiento de varias ciudades pequeñas habitadas por señores del crimen, granujas, consorcios, compañías mineras, y esclavos amanin.

Personalidad: Tradicionalmente, los amanin son cazadores sin miedo debido a su puesto dominante en la cadena alimenticia de Maridun y a su resistencia natural. Más allá de su mundo natal, los amanin tienden a mantener un bajo estatus pese a su desafiante altura. A medida que su sociedad se integra más con el resto de la galaxia, los amanin se sienten más a gusto con el viaje espacial y la tecnología, aunque carecen del conocimiento científico para fabricarla por sí mismos. Los amanin coleccionan varios enseres de su rica historia, como baratijas y trofeos.

Descripción Física: humanoides encaperuzados con largos brazos delgados, grandes manos y cortas piernas. Los amanin se alzan hasta los 2.5 metros. Tienen la piel verde y amarilla y suelen llevar poca o ninguna ropa.

Planeta de Origen: Maridun, situada en el Borde Exterior, es un mundo templado de



grandes planicies puntuadas con pequeños bosques. Durante la Guerra Civil Galáctica, el Imperio construyó diversos espaciopuertos en Maridun para apoyar sus operaciones mineras. Estos espaciopuertos han sido tomados por los contrabandistas, los esclavistas, y los piratas como bases de operaciones desde la derrota del Imperio.

Idioma: Los amanin no tienen idioma propio escrito, confiando en su lugar en una tradición de historia oral llevada a cabo por cada guardián de la sabiduría de la tribu.

Nombres de Ejemplo: Aja, Brenjandor, Jorodus, Jott, Ojat Wan, Tonjon, Trijit, Unjor.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-16; adulto 17-49; mediana edad 50-76; anciano 77-89; venerable 90+.

Aventureros: Los amanin son relativamente nuevos para la galaxia civilizada. Después de la disolución del Senado Galáctico, muchos han empezado a vivir en los espaciopuertos de Maridun y a viajar fuera de su planeta. Cada nueva generación de amanin está más integrada en la sociedad galáctica que la anterior. Los héroes amanin suelen ser fronterizos o exploradores, con algún iniciado de la Fuerza ocasional.

Rasgos de Especie Amanin

- Modificadores a las Características: +2 Vigor, -2 Inteligencia, -2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño medio, los amanin no tienen modificadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de los amanin es 10 metros.
- Primitivo: Los amanin con clase heroica reciben las dotes de Pericia en Grupo de Armas (armas primitivas) en lugar de las dotes normales en Pericia con Grupo de Armas.
- Rodar: Los amanin pueden enrollar sus cuerpos en forma de rueda y de rodar durante largos periodos de tiempo. Los amanin doblan su velocidad normal mientras ruedan, pero sólo se pueden mover en línea recta y sufren una penalización de circunstancia de -4 a los controles de Escuchar y Avistar. Los amanin también pueden utilizar esta habilidad con el movimiento terrestre, como se describe en el Capítulo Seis de *Star Wars El Juego de Rol*.
- Resistente: Los amanin tienen órganos redundantes que les proporcionan un +1 por especie a las Tiradas de Salvación de Fortaleza.

- Modificadores a las Habilidades: Los amanin son arbóreos y ganan un bonificador de +4 por especie a los controles de Escalar.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Hablar Amanese.

Amanin Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m, 20 m rodando; PV/PH 0/10; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3+1, sin armas) o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref +0, Vol +; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 10, Con 10, Int 8, Sab 10, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Escalar +5, Artesanía (cualquiera) +1, Conocimientos (conocimientos salvajes) +1, Hablar Amanese.

Dotes: Ninguna

ANOMIDOS

La mayoría de los anomidos se envuelven en largas túnicas flotantes y llevan máscaras vocalizadoras, cubriéndose por completo excepto por sus ojos y sus calvas cabezas. No son bajo ningún concepto tímidos, sin embargo, y son rápidos en iniciar una conversación con un extraño, especialmente con un miembro de una especie rara vez encontrada. Disfrutan compartiendo absurdas historias de viajes espaciales y noticias de toda la galaxia. Los viajeros anomidos suelen ser ricos y son considerados objetivos fáciles por los ladrones y timadores. El atuendo ocultador de un anomido también les sirve cuando necesitan un rápido y sencillo disfraz.

Los anomidos se encuentran por todas las secciones pobladas de la galaxia. La especie se unió a la Antigua República y pasó 15.000 años viajando por la galaxia, colonizando mundos, y obteniendo nueva tecnología. Lo que no pueden desarrollar ellos mismos, lo compran (normalmente por medios legítimos).

Puesto que los anomidos carecen de cuerdas vocales, dependen de las máscaras vocalizadoras para sintetizar el habla. Las máscaras traducen los movimientos de los músculos de su mandíbula y garganta en palabras broncas palabras electrónicamente sintetizadas.

Personalidad: Los anomidos son intelectuales pacíficos. Sienten una intensa curiosidad por las culturas a lo largo de la galaxia. Suelen aprovechar la oportunidad de conocer seres de especies que nunca se han encontrado antes, teniendo cuidado de aprender sus costumbres y modales. Los anomidos suelen evitar las confrontaciones físicas.

Descripción Física: Un anomido típico parece frágil, con la piel translúcida, grandes ojos opalescentes, una cabeza calva rodeada de oscuro pelo revuelto, manos de seis dedos, y orejas como abanicos. Los anomidos adultos miden 1.75 m de media.

Planeta de Origen: Yablari, localizado en el Borde Exterior, es un mundo agrícola con algunas de las mejores tecnologías de procesamiento de comida de la galaxia. No hay evidencia o registro alguno de guerras civiles en la historia del planeta, lo que no es sorprendente dado la naturaleza apacible de la especie. Una sequía global forzó a los anomidos a emplear los principios del hiperviaje de siglos de antigüedad por primera vez. El primer mundo aceptable que descubrieron ya tenía una pequeña colonia de duros, lo que con el tiempo abrió Yablari al comercio galáctico.

Idioma: Con la ayuda de sus máscaras vocalizadoras los anomidos hablan básico. Los anomidos también emplean un complicado lenguaje silencioso utilizando gestos del cuerpo y de las manos. Con seis dedos en cada mano, muchas palabras anomidas son “impronunciables” por las especies con menos dedos. El idioma es puramente gestual y no tiene forma escrita.

Nombres de Ejemplo: Zadan Isp, Vap Killif, Magris Quill, Wif Sissk, Yin Vocta, Drezzim Zar.

Edades en Años: Niño 1-13; adolescente 14-17; adulto 18-45; mediana edad 46-70; anciano 71-94; venerable 95+.

Aventureros: Los anomidos que dejan su mundo natal suelen ser inconformistas que disienten con las leyes y filosofías de sus iguales, jóvenes trotamundos, cazadores de tecnología, o viajeros corporativos. Los anomidos pueden pertenecer a cualquier clase heroica pero en su mayoría son nobles, exploradores y técnicos especialistas. Los anomidos usuarios de la Fuerza también son posibles, mientras que los anomidos soldados son extremadamente raros.

Rasgos de Especie Anomido

- Modificadores a las Características: -2 Vigor, +2 Inteligencia, +2 Carisma
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño medio, los anomidos no reciben ningún modificador a causa de su tamaño
- Velocidad: La velocidad base de los anomidos es 10 metros.
- Aptitud Técnica: Cuando trabajan con objetos de naturaleza técnica (como ordenadores, droides, y motores repulsares), los anomidos reciben un

bonus de +2 por especie a los controles de Artesanía y Reparación.

- Riqueza: Los personajes anomidos tiran un dado extra para determinar los fondos iniciales. Por ejemplo, un anomido noble de primer nivel comienza el juego con 2d4x1000 créditos en vez del 1d4x1000 créditos estándar.
- Modificadores a las Habilidades: Los anomidos sienten curiosidad por todas las otras especies y ganan una bonificación de +4 en los controles de Conocimientos (especies alienígenas). También utilizan su amplio conocimiento del comportamiento de los seres racionales para hallar soluciones pacíficas a los conflictos, dándoles un bonus de +2 por especie a los controles de Diplomacia.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Hablar Anomido

Anomido Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata -1 cuerpo a cuerpo (1d3-1, sin armas) o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 8, Des 10, Con 10, Int 12, Sab 10, Car 12. Código de desafío A.

Equipo: Máscara vocalizadora, túnica, variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +2 (+4 para los objetos relacionados con la tecnología), Diplomacia +4, Reunir información +2, Conocimientos (especies alienígenas) +6, Profesión (cualquiera) +1, Reparar +3 (sólo objetos tecnológicos), Hablar Anomido, Leer/Escribir Básico

Dotes: Ninguna.

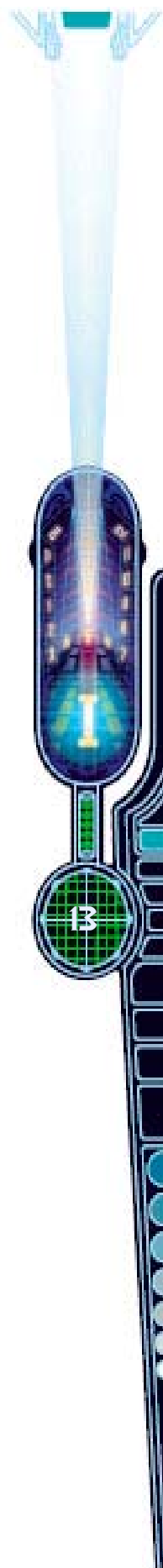
MÁSCARA VOCALIZADORA ANOMIDA

Coste: 100

Peso: 0.25 Kg

Los anomidos necesitan este dispositivo para hablar. La máscara convierte los sutiles movimientos de los músculos de la mandíbula y la garganta del portador en palabras y frases sintetizadas. Está programado solo para un lenguaje (normalmente el Básico) pero puede ser reprogramado para sintetizar palabras en un lenguaje distinto, superando un control de Reparar (CD 30).

Un no-anomido que intente utilizar la máscara vocalizadora sólo puede hacerlo con un control de Destreza exitoso (CD 25). Un control fallido hace que la máscara genere sonidos inarticulados e indescifrables, nada más.



ANX

Los anx son gigantes tranquilos que asumen muchos papeles en la República. Son criaturas plácidas y sociables que destacan por una devoción casi fanática hacia cualquier grupo mayor que les considere como una parte de sí mismo.

Miles de años antes de que la República los encontrara, los anx desarrollaron el viaje interestelar poniendo sus naves en órbita con colosales cañones. Mediante este método, los anx se expandieron desde Gravlex Mex (su planeta natal) hasta los sistemas vecinos en su esquina del espacio. Desafortunadamente para ellos, se encontraron rápidamente con los Shusugaunt, una especie achaparrada de guerreros espaciales. Aunque los Shusugaunt se las apañaron para dominar el mundo de los anx durante un corto periodo de tiempo, la gravedad del planeta supuso su destrucción, deteniendo la conquista. Desde entonces, los anx se han vuelto más cautos en sus exploraciones y tratos con otras especies.

Los anx poseen un misterioso conocimiento de la anatomía, específicamente la relacionada con el sistema nervioso, los músculos, y las estructuras esqueléticas (incluso de criaturas con las que nunca se han cruzado). Este conocimiento hace que los anx sean combatientes sin armas devastadores, capaces de detener incluso a un wookiee rabioso con un golpe bien situado en el centro nervioso correcto.

Personalidad: Los anx son seres serenos. Son altamente sociables, dados a las grandes familias y a las complejas estructuras de clan. Temen la soledad.

Descripción Física: Los anx miden unos 4 metros de media y podrían parecer más altos si no anduvieran con los hombros hundidos y sus largas y crestadas cabezas justo enfrente de ellos. Sus pieles — y concretamente las aletas bajo sus crestas — cambian de color para reflejar sus emociones. Cuando viajan entre otros alienígenas, los anx suelen llevar capas con capucha que ocultan sus crestas. Su andar lento y jorobado, junto con sus pequeños ojos juntos, sus caras arrugadas, y sus bocas encogidas en un círculo, pueden hacerles parecer parodias de ancianos. La larga y musculosa cola de un anx sirve para equilibrarlos cuando corren.

Planeta de Origen: Gravlex Mex, un planeta de baja gravedad localizado en el Borde Intermedio.

Idioma: Los anx hablan y leen Anx. Sus



cabezas crestadas contienen numerosos senos que generan pequeñas explosiones de baja frecuencia que otros anx pueden oír a varios kilómetros de distancia. Los anx fuera de su planeta suelen hablar Básico, y los descendientes de los anx que sobrevivieron a la invasión Shusugaunt también hablan Shusugaunt.

Nombres de Ejemplo: Graxol Kelvyyn, Horox Ryyder, Theen Fida, Drexol Ryyd.

Edades en Años: Niño 1-10; adolescente 11-15; adulto 16-54; mediana edad 55-79; anciano 80-109; venerable 110+.

Aventureros: Los anx aventureros pueden ser de cualquier clase, aunque rara vez se los encuentra como Jedi o exploradores. Los fronterizos anx y los exploradores son más comunes en una campaña en la era de la Rebelión.

Rasgos de Especie Anx

- ☯ Modificadores a las Características: +2 Vigor, -2 Sabiduría.
- ☯ Tamaño Grande: Como criaturas Grandes, los anx sufren una penalización de -1 a la Defensa por el tamaño, una penalización de -1 a las tiradas de ataque, y una penalización de -4 en sus controles de Ocultarse. Tienen un Frente/Flanco de 2 por 2m/4m. Sus límites de alzamiento y carga de pesos son el doble que el de los personajes de tamaño medio.
- ☯ Velocidad: La velocidad base de los anx es de 12 metros.
- ☯ Comunicación a Distancia: Un anx puede comunicarse con otro a una distancia de 5 kilómetros. El tiempo adverso (fuertes vientos, por ejemplo) pueden reducir esta distancia a discreción del DJ.
- ☯ Coloración Reveladora: Los anx tienen problemas ocultando sus emociones. Un anx que no lleve un manto que le cubra la cresta sufre una penalización en los controles de Engañar.
- ☯ Conocimiento Anatómico: Un anx que escoja la dote de Artes Marciales hace 1d6 puntos de daño por golpe desarmado y amenaza crítico en una tirada natural de 18-20.
- ☯ Dotes Adicionales: Los anx ganan la dote bonificada de Correr.
- ☯ Habilidades de Lenguajes Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Anx.

Anx Corriente: Inic +0; Defensa 9 (-1 tamaño); Vel 12 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d4+1, sin armas) o -1 a distancia; CE Rasgos de especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol

-1; T G: Frente/Flanco 2x2m/4m; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 10, Con 10, Int 10, Sab 8, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1, Esconderse -4, Conocimientos (cualquiera) +1, Leer/Escribir Anx, Hablar Anx, Hablar Básico, Hablar Shusugaunt.

Dotes: Correr

ANZATI

Algunos seres tienen a los anzati como criaturas míticas, usados para asustar a los jóvenes y a los tontos supersticiosos. Están, en realidad, entre los depredadores más peligrosos de la galaxia. Los anzati tienen vidas excepcionalmente largas, alcanzado la madurez a la edad de 100 años. Los anzati particularmente hábiles pueden tener varios siglos de edad.

Miles de mundos a lo largo de la galaxia tienen leyendas sobre los anzati, aunque el mito de creación de cultura alguna incluye los hechos del origen de la especie. Para algunos, esto implica que los anzati han estado ahí mucho antes que cualquier otra especie conocida. Si esto es cierto o no, sigue siendo un misterio.

Con sus largas vidas, los anzati tienen tiempo para desarrollar y perseguir varios intereses. Muchos son devotos mecenas de las artes. Unos pocos han producido obras de arte por sí mismos: libros, música, pinturas, esculturas, películas y holos. Pocos han creado más de un ejemplo en cualquier medio dado, sin embargo. Para un ser con una vida tan larga como un anzati, la perfección en un arte no tiene sentido, puesto que alcanzar la cumbre en un arte no es un logro real si sus únicos practicantes murieron hace miles de años.

El único arte que la mayoría de los anzati encuentran digno de dominar es el arte del sigilo. Los anzati se mantienen en un segundo plano, desapareciendo tan pronto como alguien parece que ha notado sus actividades, habilidades, o longevidad.

Los anzati vagabundean por la galaxia por una razón: para devorar la “sopa” de otros seres racionales. Para un anzati, la “sopa” representa la presencia y la energía de la vida, que está almacenada en los mucosos y gélidos fluidos cerebrales de los seres racionales. Los seres con fuertes conexiones con la Fuerza son particularmente apetitosos, aunque la mayoría de los anzati consideran cualquier relación hipotética entre la Fuerza y la “sopa” como puramente académica.

Personalidad: Los anzati son cazadores silenciosos y pacientes. Rara vez están en compañía de otros y tienden a viajar solos,



mezclándose con otros de su propia especie en contadas ocasiones, y normalmente sólo en el planeta natal anzati. El anonimato es el único amigo de un anzat.

Descripción Física: humanoides con grandes narices bulbosas, los anzati se alzan 1.7 metros. Tienen un par de bolsas ocultas en sus mejillas, cada una de las cuales esconde un probóscide delgado y parecido a un tubo. Los anzati son fácilmente confundidos con cualquiera de una multitud de especies humanas o cuasi-humanas, y sólo se revela su auténtica naturaleza cuando sus probóscides están a la vista.

Planeta de Origen: La localización de Anzat, el planeta natal de los anzati, es desconocida. Los anzati van allí sólo para reproducirse, y luego vagan inexorablemente por la galaxia en busca de comida o diversión.

Idioma: Los anzati hablan Anzat, un antiguo idioma que sólo ellos conocen. La forma escrita del Anzat es igualmente arcaica, y no existen ejemplos conocidos en ninguna institución. Los anzati hablan el Básico con facilidad.

Nombres de Ejemplo: Allexi Jabbra, Tav Ezellan, Dannik Jerriko, Ketren Noor, Nikkos Tyris, Volfe Karkko.

Edades en Años: Niño 1-12; adolescente 13-99; adulto 100-649; mediana edad 650-799; anciano 800-950; venerable 950+.

Aventureros: Los héroes anzati son raros, dada su naturaleza depredadora. Los pocos que se preocupan por interactuar con otras especies a un nivel social suelen ser fronterizos, nobles, granujas o (en escasas ocasiones) iniciados de la Fuerza.

Rasgos de Especie Anzat

- Modificadores a las Características: +2 Vigor, -4 Carisma
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño medio, los anzati no tienen modificadores especiales debido al tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de los anzati es 10 metros.
- Rastreo Anzati: Cuando utilizan la dote de Rastreo, un anzat puede utilizar la habilidad de Sentir la Fuerza, en lugar de la habilidad de Supervivencia, para localizar y seguir a su presa (siempre y cuando tenga rangos en Sentir la Fuerza). Aunque un anzat puede rastrear utilizando Supervivencia, el anzat gana una bonificación a su control de Sentir la Fuerza igual al nivel del objetivo. Cuanto más fuerte sea la presencia del

objetivo, más destaca a los sentidos del anzat.

- Hipnosis: Un anzat utiliza una forma tosca de telepatía para hipnotizar a la presa. Si un ser racional en un radio de dos metros está desprevenido o no es consciente de la presencia del anzat (como cuando se le niegan las bonificaciones de Destreza a la Defensa contra el anzat), el anzat puede intentar hipnotizar al objetivo gastando una acción de round completo. El objetivo queda aturdido si falla una TS de Voluntad (CD= Nivel del personaje anzat + Modificador Inteligencia del anzat). El sujeto permanece aturdido hasta el siguiente ataque del anzat. Si el anzat es atacado, interrumpido, o distraído de otro modo antes de que pueda insertar sus probóscides en su víctima, el efecto hipnótico acaba inmediatamente y la víctima puede actuar normalmente.

- Probóscides: Un ataque cuerpo a cuerpo desarmado con éxito contra una criatura agarrada, aturdida, o indefensa permite al anzat insertar sus probóscides en el cerebro de la criatura (normalmente por las sienes) y drenar su "sopa". (El anzat puede plegar y desplegar los probóscides como una acción gratuita). Un ataque con éxito aturde a la víctima, y el efecto de aturdimiento dura hasta que el anzat retira sus probóscides o muere. Sólo una víctima que no estaba anteriormente aturdida (por la habilidad de hipnosis del anzat, por ejemplo) tiene derecho a una TS de Fortaleza para negar el efecto aturridor de los probóscides (CD= nivel del personaje anzat + Modificador de Inteligencia del anzat).

Cada round de alimentación supone la pérdida temporal de 1 punto de Constitución a la criatura objetivo. La víctima muere cuando es reducida a 0 puntos de Constitución. Una vez que un anzat comienza a alimentarse, se ve impelido a consumir todo lo que pueda. El riesgo de muerte será lo único que le hará dejar una comida sin acabar.

- Modificadores a las Habilidades: Los anzati ganan las dotes de Sensible a la Fuerza, Infamia y Sigiloso gratuitamente.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir, y Hablar Anzat y Básico.

Anzat Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3+1) o +1 cuerpo a cuerpo (1 punto de Con más aturdimiento, probóscide) o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +3; Vig 12, Des 10, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 6. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Disfraz +0, Ocultarse +3, Moverse en silencio +3, Leer/Escribir Anzat, Leer/Escribir Básico, Hablar Anzat, Hablar Básico.

Notes: Sensible a la Fuerza, Infamia, Sigiloso.

AQUALISH

Los aqualish son humanoides anfibios nativos del planeta Ando en el Borde Intermedio. Existen tres razas de aqualish — la aquala (ampliamente considerada el aqualish “de base”), la quara, y la ualaq. Las tres ramas son generalmente similares en su apariencia y rasgos, pero los quara y los ualaq tienen manos parecidas a garras con cinco dedos donde los aquala tienen aletas. Los ualaq son un caso aparte dado el hecho de que tienen cuatro ojos en vez de dos.

Los aqualish no tienen un gran concepto de aquellos que pertenecen a una subespecie distinta de la suya — los aquala odian a los quara y a los ualaq, los quara odian a los aquala y a los ualaq, y así. Cada rama ve a las otras como inferior y débil. Puesto que los quara y los ualaq pueden usar con más facilidad equipo diseñado para la población galáctica general, se los encuentra con más frecuencia lejos de Ando que a los aquala.

Personalidad: Los aqualish admiran la fuerza y se muestran abiertamente despectivos y hostiles hacia los débiles. El que un aqualish se muestre agresivo y beligerante con la gente con la que trata por primera vez es una costumbre social aceptada y habitual. Si el otro individuo no le planta cara, el aqualish asume que es débil y continúa acobardándolo.

Descripción Física: Los aqualish son humanoides colmilludos con cara de morsa y una piel que va desde el verde o azul oscuro hasta el bermejo o el negro profundo. Los miembros de la especie ualaq tienen cuatro ojos en lugar de dos. Los aqualish adultos miden entre 1.8 y 2 metros.

Planeta de Origen: Ando, un planeta acuático del Borde Interior puntuado por islas pantanosas y afloramientos rocosos en los que los quara, los ualaq y los aquala construyen sus hogares.

Idioma: Los aqualish hablan y leen Aqualish. Los quara, los aquala y los ualaq tienen dialectos ligeramente distintos del Aqualish, pero no tienen problemas en entenderse entre ellos.

Los aqualish que dejan su planeta natal suelen aprender a hablar Básico. Sus cuerdas vocales están dispuestas de tal forma que cuando hablan Básico, éste suena gutural y rudo. Incluso los pocos aqualish con buenos modales parecen unos brutos con la boca sucia cuando utilizan la lengua galáctica común.

Nombres de Ejemplo: Calfta Bongí, Carn’ar, Gondara, Gunda Mabin, Koral-tae, Po Nudo, Ponda Baba, Undra Lagor, Yada Munda.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-16; adulto 17-50; mediana edad 51-69; anciano 70-79; venerable 80+.

Aventureros: Los héroes aqualish son típicamente soldados o granujas. Los usuarios de la Fuerza aqualish son poco frecuentes.

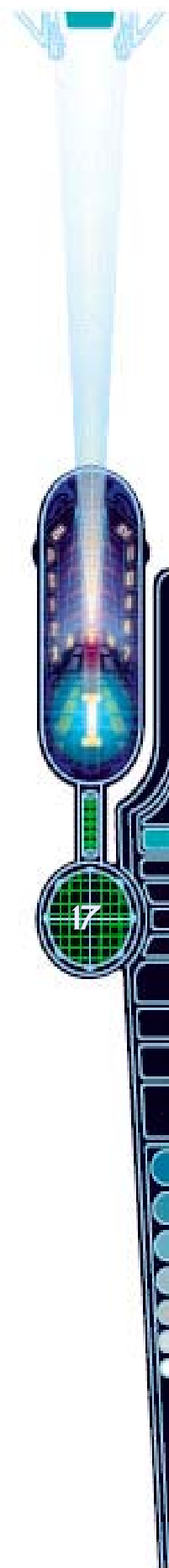
Rasgos de Especie Aqualish

- Modificadores a las Características: +2 Constitución, -2 Sabiduría, -2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño mediano, los aqualish no tienen modificadores especiales debido a la altura.
- Velocidad: La velocidad base de un aqualish es 10 metros.
- Respirar Bajo el Agua: Como criaturas anfibias, los aqualish no se pueden ahogar en el agua. Los aquala ganan una bonificación de +4 a los controles de Nadar por especie, mientras que los quara y los ualaq reciben un +2 en los mismos.
- Aletas (Solo los aquala): Los aquala reciben una penalización de -4 en los controles de habilidad que incluyan el uso de equipo que no esté diseñado específicamente para ser utilizado con sus aletas, como la mayoría de las armas, ordenadores, y paneles de control.
- Habilidades de Lenguaje Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Aqualish.

Aqualish Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/12; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, sin armas) o +0 a distancia; CE Rasgos de especie; TS Fort +1, Ref +0, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 12, Int 10, Sab 8, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de posesiones personales

Habilidades: Intimidar +0, Conocimientos (cualquiera) +1, Profesión (cualquiera) +0, Leer/Escribir Aqualish, Hablar Aqualish, Hablar Básico, Nadar +2 (quara y ualaq) o +4 (aquala).



Dotes: Ninguna.

ARCONA

Los arcona son humanoides de sangre fría que provienen de Cona, un mundo desértico del sistema de Teke Ro.

La sociedad arcona está menos evolucionada tecnológicamente de lo que se considera la media galáctica. Las especies no desarrollaron el viaje espacial por sí mismas, pero poco después de que los exploradores de la República entraran en contacto con el mundo hace muchas décadas, pueblos enteros buscaron trabajo con la República y las corporaciones interestelares, fascinados por la posibilidad de explorar la galaxia. En las tres eras principales de juego, la mayoría de mundos situados en los nexos de la rutas comerciales tienen al menos una colonia arcona, y se pueden encontrar arcona en virtualmente cada espaciopuerto grande — como viajeros, o como operarios de los negocios.

Aunque la mayoría de los seres considera las ciudades arcona de Cona pintorescamente poco tecnológicas, el planeta tiene varios puertos estelares y muchas de las mayores compañías mineras de la galaxia operan en Cona. El sistema en general, y Cona en particular, presume de ricos depósitos de minerales poco comunes. El agua es la sustancia más preciada en Cona, por lo que los arcona vendieron los derechos de explotación minera a las compañías por cargas masivas de agua. Aunque los arcona extraen mucho de los nutrientes esenciales directamente de la atmósfera de su mundo, también necesitan consumir agua y otros líquidos para mantener los sistemas circulatorios secundarios de su cuerpo saludables. (Esto ha llevado a algunos geólogos planetarios a conjeturar que Cona perdió gran parte de su agua en alguna catástrofe geológica reciente, aunque esto sigue sin estar demostrado.)

Cuando se descubrió que los arcona pueden volverse fácil y desesperadamente adictos al cloruro sódico (sal) por la ingesta de tan solo uno o dos gramos de la sustancia, los mercaderes sin escrúpulos casi destruyeron la sociedad arcona al crear varias generaciones de adictos a la sal. La sal induce vívidas y coloridas alucinaciones en los arcona, pero el uso repetido causa daños en su habilidad de absorber el amoníaco vital. Solo la intervención de la República salvó a los arcona. El Senado sancionó leyes draconianas que castigaban la importación de sal al sistema Teke Ro o a las comunidades arcona de cualquier otra parte de la galaxia, y los propios arcona patrullaron sus comunidades celosamente. Los arcona adictos a la sal son fácilmente identificables: sus ojos multifacetedos se vuelven de verdes a dorados.

El centro de la sociedad arcona es la familia, y las comunidades consisten en amplias familias levemente afiliadas. Se tiene en cuenta a toda la familia (biológica y extendida) cuando se toman incluso las decisiones más sencillas.

Personalidad: Un individuo arcona casi siempre usa el pronombre plural “nosotros” en lugar de “yo”. Los arcona machos crían a los jóvenes, puesto que las hembras suelen ser impulsivas buscadoras de emociones. Como tal, las hembras son particularmente proclives a arriesgarse a la adicción a la sal, mientras que los machos recorren largos caminos para mantener la sustancia fuera de sus comunidades. De hecho, los machos arcona son famosos por sus puntos de vista conservadores y la fuerte responsabilidad de mantener el orden al precio de las ambiciones y deseos personales.

Descripción Física: Los arcona tienen una piel gruesa que varía de tono entre el caoba y el ébano, y cabezas triangulares con ojos multifacetedos que parecen brillar. Sus manos presentan tres garras prensiles. Miden entre el 1.7 m y los 2 metros.

Planeta de Origen: Cona, un planeta desértico del Borde Intermedio situado dentro del sistema Teke Ro.

Idioma: Los arcona tienen una lengua nativa (Arconés) que pocas veces es hablada por aquellos que han sido criados en las colonias alejadas de Cona, pero la especie tiene poca dificultad en aprender y hablar Básico.

Nombres de Ejemplo: Kodu Terrafin, Vegath Tist, Dutan Kelliy, Dutana Leara, Hem Dazon, Illist Mandrep, Kal Nkai, Shlith-Dan.

Edades en Años: Niño 1-12; adolescente 13-18; adulto 19-44; mediana edad 45-76; anciano 77-99; venerable 100+

Aventureros: Los arcona no favorecen ninguna clase en particular y son casi tan dispares en sus metas como los humanos. Durante la era del Auge del Imperio, muchos arcona siguieron el camino del Jedi.

Rasgos de Especie Arcona

- **Modificadores a las Características:** Ninguno.
- **Tamaño Medio:** Como criaturas de tamaño mediano, los arcona no tienen modificadores especiales debido a su tamaño.
- **Velocidad:** La velocidad base de los arcona es 20 metros.
- **Armadura Natural:** Los arcona tienen una piel gruesa que les proporciona una bonificación de +1 a la Defensa por armadura natural.
- **Adicción a la Sal:** Un arcona que ingiera cloruro sódico debe tener éxito en una tirada de Fortaleza (CD 22) o

sufrir los efectos de la intoxicación por sal: 1d4 puntos de daño a la Constitución y una penalización de -2 a todas las tiradas de ataque, controles de habilidad, controles de características, y tiradas de salvación. Después de 24 sufriendo los efectos del envenenamiento salino, un arcona afectado consigue una tirada de Voluntad (CD 20) para resistir la adicción. Una tirada fallida puede ser repetida cada 24 horas. Los efectos de la intoxicación salina duran 1d3 días después de que se haya superado la adicción.

- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Arconés.

Arcona Corriente: Inic +0; Defensa 11(+1 natural); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, sin armas) o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1 o Profesión (cualquiera) +1, Conocimientos (cualquiera) +2, Leer/Escribir Arconés, Hablar Arconés, Hablar Básico.

Dotes: Ninguna.

ARKANIANOS

En una época pasada, Arkania fue una parte importante del Imperio Sith. El planeta era uno de los principales depositarios de los informes históricos de esa civilización hace mucho tiempo perdida. Durante las tres eras principales del juego, Arkania es conocida por sus ciudades comerciales de elaborada construcción y sus ricas minas de joyas. Existen varias piedras muy buscadas que sólo pueden encontrarse en este planeta. Los arkanianos son conocidos por la fervorosa exploración de la galaxia, sus innovaciones en los microcircuitos, y sus contribuciones a la tecnología médica. Los científicos arkanianos han sido expertos practicantes de la manipulación genética, demostrando una fascinación particular con la fabricación genética de especies propias. Algunos de los resultados de su investigación han conducido a grandes avances en las técnicas médicas, mientras que otros están considerados como las mayores atrocidades que la galaxia ha conocido.

La combinación de una gran riqueza generada por las grandes minas de joyas y una arrogancia casi ilimitada ha conducido a la comunidad científica arkaniana a comenzar

proyectos de investigación a una escala igualada sólo por empresas imperiales como la Estrella de la Muerte y la fortaleza oculta del Emperador en el Núcleo Profundo. Los proyectos científicos arkanianos más elaborados tardan generaciones en desarrollarse, a menudo resultando en la reforma total de planetas y especies.

Aunque la interacción de los arkanianos con la galaxia está fuertemente caracterizada por las acciones de sus científicos, muchos arkanianos están horrorizados y avergonzados por los excesos que los individuos han perpetrado en el nombre de la ciencia. Los arkanianos más concienciados son aliados de la Orden Jedi. En realidad, una de las academias Jedi más famosas se alzaba en Arkania.

Personalidad: Los arkanianos exhiben una arrogancia distintiva. Se consideran el culmen de la evolución, una actitud que ha permanecido con ellos durante milenios de interacción con el resto de la galaxia. Sus representantes en el Senado Galáctico estaban entre los que más apoyaban el alzamiento del Imperio, pero después de la derrota del Emperador Palpatine, sus creencias evitaron que se unieran a la Nueva República.

Descripción Física: Los arkanianos son una especie cuasi-humana robusta con ojos completamente blancos y manos de cuatro garras. Los adultos miden un metro ochenta de media.

Planeta de Origen: Arkania, un planeta frío e inhóspito situado en el sistema de Perave en la región de las Colonias.

Idioma: Los arkanianos hablan y leen dos idiomas: su Arkaniano natal y Básico.

Nombres de Ejemplo: Dolvan Genarik, Jaro Salaban, Kalor Nelprin, Marael Korvata, Sulan Bek.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-16; adulto 17-52; mediana edad 53-84; anciano 85-102; venerable 103+.

Aventureros: Los héroes arkanianos suelen ser nobles, exploradores, o granujas. Los aventureros arkanianos suelen dedicar sus carreras a limpiar la imagen de su gente de “científicos locos” de la galaxia, una tarea difícil en cualquiera de las eras de juego principales. En el momento en que los arkanianos se aventuran más allá de su sistema natal y las colonias cercanas, deben superar una gran cantidad de resentimiento.

Rasgos de Especie Arkaniano

- Modificadores a las Características: -2 Destreza, +2 Constitución, +2 Inteligencia, -2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño mediano, los arkanianos no



reciben ningún bonificador especial debido al tamaño.

- Velocidad: La velocidad media de los arkanianos es 10 metros
- Dotes Adicionales: Los arkanianos reciben gratuitamente la dote de Infamia.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Arkaniano.

Arkaniano Corriente: Inic -1; Defensa 9 (-1 Des); Vel 10 m; PV/PH 0/12; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, sin armas) o -1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref -1, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 8, Con 12, Int 12, Sab 10, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +2, Conocimientos (cualquiera) +3, Profesión (cualquiera) +2, Leer/Escribir Arkaniano, Leer/Escribir Básico, Hablar Arkaniano, Hablar Básico.

Dotes: Infamia

AYROU

Los ayrou son humanoides cimbrenos del planeta Maya Kovel en el Sector Moddell. Evolucionaron de una especie aviaria aunque son incapaces de volar.

La ayrou fue una de las primeras especies inteligentes del Sector Moddell en dominar el vuelo espacial. Tienen una filosofía cultural sorprendente que permite a los miembros

distinguidos de la especie debatir sobre un tema cultural o religioso durante generaciones, y luego comprometerse abruptamente con un único hábito o camino sociológico. Los ayrou también poseen un instinto acaparador que les anima a coger cualquier cosa que puedan encontrar por si acaso pueden necesitarla en un futuro. El impulso de coleccionar cosas es fácilmente confundido con avaricia, pero los ayrou no suelen ser codiciosos y estiman su naturaleza acumuladora como simplemente “práctica”.

Personalidad: Los ayrou son individualistas de fuerte voluntad, astutos negociadores e incansables coleccionistas de información sobre cualquier cosa. A pesar de su conducta implacable, los ayrou son una especie pacífica. Consideran el regateo y la negociación como una forma de arte y creen que el combate es el refugio de los jóvenes, los imbéciles y otros que no pueden tener éxito utilizando su ingenio.

Descripción Física: Un ayrou típico es alto y delgado, alzándose 2 metros, pero pesando sólo 65 kilogramos. Los ayrou son una especie atractiva, con la piel blanco lechosa, y largos y delgados miembros.

Los ayrou tienen unos rasgos faciales planos, con los ojos ampliamente separados de un color rojo rubí, azul zafiro, o verde esmeralda. En lugar de pelo, los ayrou tienen un bello plumaje de deslumbrantes colores. El plumaje de un ayrou refleja su salud, su estatus social, y su atractivo. Consecuentemente, los ayrou están constantemente acicalándose y comprobando su apariencia.

Los ayrou tienen cuatro dedos ahusados en



cada mano y tienen tres articulaciones, permitiéndoles doblar sus miembros en ángulos increíbles.

Planeta de Origen: Maya Kovel, un planeta del Borde Exterior barrido por el viento, con una atmósfera ligera y acre.

Idioma: Los ayrou hablan y leen Ayrou. El trinando y ululante idioma Ayrou suele ser comparado al sonido de un pájaro cantor al ser estrangulado.

Nombres de Ejemplo: Chee'ad, Tircee, Noreekke, Kuusa, Tessyn.

Edades en Años: Niño 1-7; adolescente 8-12; adulto 13-44; mediana edad 45-55; anciano 56-79; venerable 80+

Aventureros: Los aventureros ayrou son con frecuencia nobles, exploradores o granujas. Los ayrou usuarios de la Fuerza son raros, pero no inexistentes.

Rasgos de Especie Ayrou

- Modificadores a las Características: -2 Constitución, +2 Sabiduría.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño mediano, los ayrou no reciben ninguna modificación a causa de su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de los ayrou es de 10 metros.
- Dotes Adicionales: Los ayrou son negociadores hábiles y expertos recolectores de información. Reciben la dote bonificada de Digno de Confianza.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Ayrou

Ayrou Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/8; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, sin armas), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort -1, Ref +0, Vol +1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 8, Int 10, Sab 12, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales y baratijas diversas.

Habilidades: Diplomacia +2, Reunir Información +2, Conocimientos (cualquiera) +1, Profesión (cualquiera) +2, Leer/Escribir Ayrou, Averiguar Intenciones +2, Hablar Ayrou, Hablar Básico.

Dotes: Digno de Confianza.

BALOSAR

Los balosars son humanoides con una reputación sombría a lo largo de las Tierras del Núcleo. Pueden pasar por humanos fácilmente (cuando sus antenapalpos están retraídos) y tienden a vivir en las capas más bajas de la

sociedad, depredando en los vicios de los débiles de carácter o los necesitados.

Las organizaciones de ayuda humanitaria han estado intentando acabar con el círculo vicioso de pobreza, contaminación y corrupción de Balosar durante años, pero el gobierno del planeta ofrece poca ayuda. Las corporaciones de otros planetas llenan con regularidad los bolsillos de los burócratas de Balosar con créditos a cambio de parcelas estatales en las que construyen fábricas que explotan a los trabajadores. Balosar no está falta de mano de obra.

Personalidad: Los balosars suelen ser débiles de carácter y ensimismados. Muchos sufren de depresión severa y se sienten atrapados; otros aceptan a regañadientes su suerte en la vida con un gruñido sarcástico. La moral y el punto de vista ético de un balosar suelen estar torcidos por unas experiencias vitales duras, y muchos tienen problemas a la hora de distinguir entre el bien y el mal.

Descripción Física: Un balosar tiene el pelo recio, una estructura de apariencia frágil, y antenapalpos retractiles en lo alto de sus cabezas. El balosar medio mide alrededor de 1.60, y la mayoría tienen un aspecto enfermizo por la falta de sol y aire limpio.

Planeta de Origen: Balosar es un Planeta del Núcleo inhóspito, que ha visto mejores días. El alto índice de criminalidad del planeta y el gobierno corrupto desanima a los turistas, y el aire es casi irrespirable a causa de la contaminación industrial.

Idioma: Los balosars hablan su propio idioma, que consisten en profundas vocalizaciones y ruidos de la garganta. El Balosar escrito tiene un aspecto tosco, pero no es menos complejo que el Básico.

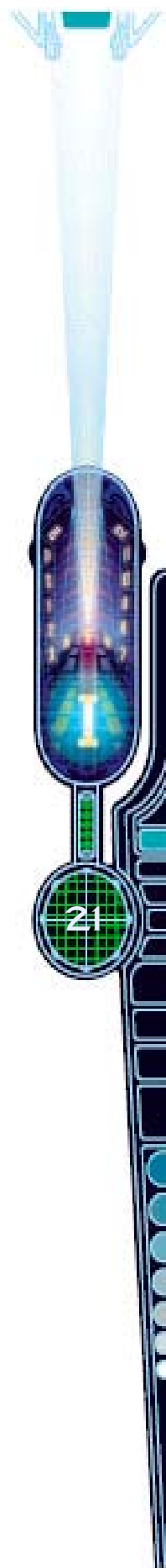
Nombres de Ejemplo: Vaya Bar'jaraka, Nina Dar'Eboros, Elan Sleazebaggano, Zirk Mer'darro.

Edades en Años: Niño 1-12; adolescente 13-15; adulto 16-39; mediana edad 40-52; anciano 53-64; venerable 65+

Aventureros: Aunque el crimen recorre implacable Balosar, la tendencia hacia las actividades criminales de la especie tienen más que ver con las deplorables condiciones del planeta que ningún imperativo biológico. Muchos balosars dejan su mundo natal en busca de una vida mejor, sólo para descubrir que la vida en otros planetas es igualmente dura. Un héroe balosar puede pertenecer a cualquier clase heroica.

Rasgos de Especie Balosar

- Modificadores a las Características: +2 Destreza, -2 Constitución, -2 Sabiduría, +2 Carisma



- **Tamaño Medio:** Como criaturas de tamaño Medio, los balosars no reciben ninguna penalización o bonificación debida al tamaño.
- **Velocidad:** La velocidad base de los balosars es 10 metros.
- **Antenapalpos:** Los antenapalpos de un balosar son sensibles al sonido, y proporcionan una bonificación de +4 por especie en los controles de Escuchar cuando están extendidas.
- **Resistencia al Veneno:** Crecer en un mundo contaminado ha dado a los balosars resistencia a las sustancias tóxicas. Los balosars ganan un bonus de +4 por especie en las salvaciones de Fortaleza para resistir los efectos de los venenos.
- **Ambigüedad Moral:** Los controles de Engañar y Diplomacia reciben un +4 por circunstancia cuando el objetivo es un balosar y se le promete beneficio o poder.
- **Habilidades de Idiomas Gratuitas:** Leer/Escribir y Hablar Balosar y Básico.

Balosar Corriente: Inic +1; Defensa 11; Vel 10 m; PV/PH 0/8; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, sin armas), o +1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort -1, Ref +1, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 12, Con 8, Int 10, Sab 8, Car 12. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Engañar +2, Diplomacia +2, Conocimientos (cualquiera) +1, Escuchar +3 (mientras las antenapalpos están extendidas), Profesión (cualquiera) +0, Leer/Escribir Balosar, Leer/Escribir Básico, Hablar Balosar, Hablar Básico.

Dotes: Ninguno.

BARABEL

Los barabel provienen del planeta Barab I. La enana roja alrededor de la cuál orbita su planeta natal proyecta muy poca luz, por lo que la mayoría de los seres del mundo, incluyendo a los barabel, tienen ojos adaptados a las longitudes de onda externas al espectro visible. Los barabel también pueden ver perfectamente bien con luz normal.

Los barabel evolucionaron a partir de depredadores nocturnos. Sus antepasados distantes descansaban bajo la intensa radiación del sol moribundo del planeta durante el “día” y recorrían las profundas sombras de la “noche” en busca de presas. Una capa de grasa retiene el calor, así que al contrario que otros seres de

sangre fría, los barabel no se sienten adormecidos cuando las temperaturas caen.

Hace incontables siglos, un explorador Jedi que visitaba Barab I ayudó a esclarecer una calurosa disputa entre dos clanes de barabel. Aunque la identidad exacta del Jedi es desconocida y él o ella nunca introdujo la existencia de la sociedad barabel en el registro galáctico, su contacto inicial con el resto de la galaxia dejó una impronta duradera en los barabel. Desarrollaron una rica mitología alrededor de los “grandes guerreros de más allá de las nubes”. Cuando los exploradores imperiales llegaron al mundo, los barabel los trataron con el respeto que creían que les debían. Cuando los cazadores que buscaban trofeos únicos en las cabezas de los barabel siguieron a los exploradores, el respeto se convirtió en temor, desconfianza y odio.

La cultura barabel sigue siendo primitiva según los estándares galácticos y se asienta sobre una fuerte estructura de clanes. Sus pequeñas comunidades que cuentan desde unas pocas docenas a más de diez individuos, están localizadas en grutas y túneles subterráneos, cercanos a las fuentes de agua y a las presas.

Sólo existe un espacio puerto y asentamiento no-barabel en el sistema Barab: Alater-ka, una instalación modesta construida para acomodar a las naves del Imperio que aterrizan. Muchos de los promotores de shockboxing de más éxito de la galaxia, las cofradías mercenarias, e incluso el Ejército imperial tienen oficinas en Alater-ka. Ofrecen a los guerreros barabel aventureros la oportunidad de abandonar su mundo natal como atletas profesionales, soldados o comandos. A pesar de su estatus como recién llegados relativos a la comunidad galáctica, los barabel se han ganado la reputación de ser unos de los guerreros más fieros de la galaxia. Muchos han hecho carrera como cazadores de recompensas y han encontrado trabajo como guías en expediciones de caza a mundos peligrosos.

Personalidad: Como especie, los barabel son antipáticos y de temperamento fuerte. Se enfrentan a la mayoría de otros seres con una habitual actitud agresiva. Tratan a los hermanos, padres y compañeros con más compasión, aunque sólo son genuinamente afectivos hacia su descendencia.

Descripción Física: Los barabel son grandes reptiles humanoides con negras escamas de queratina cubriendo sus cuerpos. Sus abultados ojos rasgados se sitúan sobre enormes bocas llenas de dientes finos como agujas que suelen alcanzar los cinco centímetros de largo. Los adultos se alzan entre el 1.9 y los 2.2 metros de alto.

Planeta de Origen: El oscuro y húmedo mundo de Barab I en el Borde Exterior.

Idioma: Los barabel hablan y leen Barabel. Su lengua nativa consiste en siseos de sonido duro y ladridos. Pocos barabel de los que viven en Barab I pueden molestarse en dominar el Básico. Sin embargo, aquellos que viajan a la galaxia suelen hacer el esfuerzo de aprenderlo.

Nombres de Ejemplo: Baraduk, Ragath, Saba, Skahtul, Shallamar, Tibor, Tull Raine, Vangar.

Edades en Años: Niño 1-8; adolescente 9-15; adulto 16-40; mediana edad 41-59; anciano 60-79; venerable 80+

Aventureros: Los aventureros son en su mayoría fronterizos, pero los exploradores y los soldados también son comunes.

Rasgos de Especie Barabel

- Modificadores a las Características: +2 Vigor, -2 Destreza, -2 Sabiduría.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los barabel no sufren penalizaciones ni obtienen bonificaciones a causa de su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un barabel es 10 metros.
- Armadura Natural: La piel escamosa de un barabel le proporciona una bonificación de +2 por armadura natural a la Defensa.
- Armas Naturales: Un barabel puede elegir atacar con una garra, un mordisco o un golpe de cola en lugar de realizar un ataque desarmado normal. Cada una de estas armas naturales causa 1d6 puntos de daño más el modificador de Vigor del barabel, aunque el tipo de daño varía como sigue: garra (cortadora), mordisco (penetradora), cola (golpeadora). Estos ataques no provocan ataques de oportunidad.
- Resistencia a la Radiación: Los barabel reciben un bonus de +2 por especie a todas las salvaciones de Fortaleza contra radiación.
- Visión en la Oscuridad: Los barabel pueden ver en la oscuridad hasta 20 metros. La visión en la oscuridad es en blanco y negro pero en cualquier otro aspecto funciona como la visión normal.
- Visión en la Penumbra: Los barabel pueden ver hasta dos veces más lejos de lo normal con poca luz (como la luz de luna o bajo el agua). Conservan la habilidad de distinguir los colores y los detalles bajo estas condiciones.

- Primitivos: Los barabel con clases profesionales o heroicas reciben las dotes bonificadas de Competencia en Grupo de Armas (armas primitivas) y Competencia con Grupo de Armas (armas simples) en lugar de las dotes de Competencia en Grupo de Armas usuales.
- Modificadores a las Habilidades: Los barabel reciben un bonus de +4 por especie a los controles de Intimidar.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Barabel.

Barabel Corriente: Inic -1; Defensa 11 (-1 Dex, +2 natural); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +1 cuerpo a cuerpo (1d6+1, garra o mordisco o golpe de cola), o -1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref -1, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 8, Con 10, Int 10, Sab 8, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía +1 (cualquiera), Intimidar +4, Leer/Escribir Barabel, Hablar Barabel, Avistar +0, Supervivencia +1.

Dotes: Ninguna.

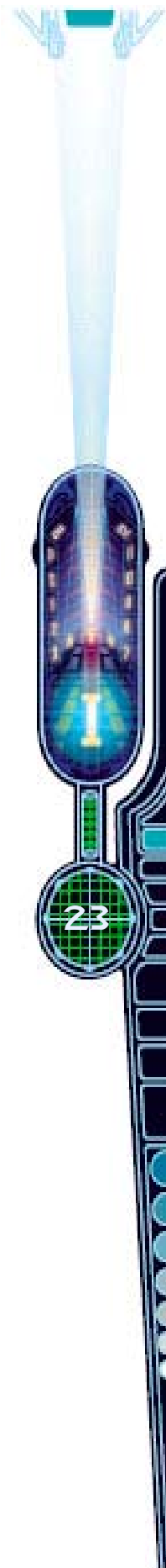
BARAGWIN

Los Baragwin están entre las primeras razas en viajar por el espacio. Cuando los humanos alcanzaron las estrellas, encontraron mercaderes de armas Baragwin esperándoles. Muchas de las primeras guerras interestelares entre grupos de poder humanos fueron encendidas por armamento creado por los Baragwin.

Como los humanos y los duros, los orígenes de la tecnología del viaje espacial se ha perdido en favor de la leyenda y la especulación. De hecho, los Baragwin tenían antiguas colonias en tantos mundos cuando otras especies llegaron a ellos que nadie conoce su planeta de origen, incluyendo a los propios Baragwin.

El factor unificador entre los dispersos Baragwin es su talento para el diseño y la fabricación de armas. Los fabricantes de armas Baragwin tienen fama por crear blaster y otras armas de alta tecnología adaptadas para las necesidades de especies alienígenas que carecen de los apéndices para los que la mayoría de las armas están diseñadas. La mayoría de las firmas de diseño de armas han contado con Baragwin entre sus empleados desde su fundación. Aún así, los Baragwin pueden ser encontrados en cualquier tipo de ocupación, virtualmente en cualquier parte de la galaxia.

A pesar de su apariencia alienígena, los Baragwin permanecieron en buena relación con el Imperio durante la mayor parte de la era de la



Rebelión. El Imperio quería controlar su amplio talento en la fabricación de armas, y los Baragwin apreciaban las grandes sumas de dinero que se les pagaba en la milicia imperial o en mega corporaciones con respaldo imperial. No fue hasta que el Jefe de Inteligencia Isard liberó el virus Krytos — una enfermedad artificial mortal que afectaba a todas las especies menos a los humanos estándar — durante la liberación de Coruscant por la Nueva República, que la mayoría de los Baragwin dieron su respaldo a los luchadores de la libertad. La enfermedad golpeó duramente a la población de Baragwin de Coruscant.

Los Baragwin tienen un delicado sentido del olfato y a menudo pueden identificar el humor de un ser por su olor.

Personalidad: Las personalidades Baragwin son tan variadas como las humanas. Los Baragwin son subestimados debido a su andar bamboleante y a la forma pesada en que se conducen. Son, en realidad, muy inteligentes, pero rara vez intentan corregir los puntos de vista equivocados que los seres ignorantes pueden tener sobre ellos — a menudo les permite identificar enemigos potenciales.

Como seres con una sociedad altamente maleable, los Baragwin tienden a ser abiertos de mente y aceptan a otros que visitan sus comunidades. Sin embargo, también son rápidos en defenderse a sí mismos y suelen hacerlo con gran habilidad.

Descripción Física: Los Baragwin son humanoides saurópsidos jorobados con grandes cabezas casi tan anchas como sus hombros y tres dedos en cada gran mano. Su piel es dura, arrugada y su color varía desde el verde pardusco al verde aceituna. Sus narices son anchas y con frecuencia parecen crisparse.

Los Baragwin adultos se alzan entre el metro y medio y los dos metros veinte, sin diferencias entre la constitución de los machos y las hembras de la especie.

Planeta de Origen: Desconocido. Los Baragwin se asimilan fácilmente en las sociedades que son tolerantes con los alienígenas.

Idioma: El Básico es la lengua nativa de los Baragwin. Del mismo modo que los Baragwin no reclaman ningún mundo natal, no poseen lengua nativa.

Nombres de Ejemplo: Hermi Odle, Dagel Igara, Idalli Kodrue, Digo Fadani.

Edades en Años: Niño 1-10; adolescente 11-17; adulto 18-44; mediana edad 45-71; anciano 72-89; venerable 90+

Aventureros: Los Baragwin aventureros tienden a ser granujas, soldados o especialistas técnicos. Suelen encontrar un lugar de trabajo

conectado con la guerra o la fabricación de armas.

Rasgos de Especie Baragwin

- Modificadores a las Características: -4 Destreza, +2 Constitución, +2 Inteligencia.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los Baragwin no reciben bonificadores especiales por su tamaño.
- Velocidad: Los Baragwin son seres reposados. Su velocidad base es 6 metros.
- Armadura Natural: Los Baragwin tienen una gruesa piel que les proporciona una bonificación de +2 a la Defensa por armadura natural.
- Sentir Actitud: Un Baragwin puede sentir el estado de ánimo y la actitud general de un ser inteligente con un control con éxito de Averiguar Intenciones (CD 15). Esta habilidad tiene un alcance de 10 metros.
- Dotes Adicionales: Los Baragwin reciben la dote bonificada Énfasis en una Habilidad. Pueden aplicar esta dote a cualquiera de las habilidades siguientes: Informática, Artesanía (cualquiera), Inutilizar Mecanismo, Reparar.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Básico.

Baragwin Corriente: Inic -2; Defensa 10 (-2 Des, +2 natural); Vel 6 m; PV/PH 0/12; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o -2 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref -2, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 6, Con 12, Int 12, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales, blaster resistente.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +5, Conocimientos (cualquiera) +3, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Idioma (cualquiera), Reparar +2, Hablar Básico, Hablar Idioma (cualquiera).

Dotes: Énfasis en una Habilidad (Artesanía [cualquiera]).

IBARTOKK

Los bartokk son una misteriosa especie insectoide conocida por sus mortíferos gremios de asesinos. Tienen una mente de colmena colectiva que les permite actuar en concierto y compartir conocimientos. Las partes de su cuerpo, cuando son cortadas, continúan funcionando por medio de este mismo enlace.

Los bartokk poseen habilidades regenerativas excepcionales y pueden regenerar las partes del cuerpo perdidas en sólo unos pocos días. Si el cerebro de un bartokk es dividido en dos, cada mitad crece hasta formar un cerebro completo y regenera cualquier parte del cuerpo perdida, creando gemelos.

La radiación de baja densidad del mundo natal de los bartokk a veces causa mutaciones menores en estos. Estas mutaciones pueden parecer triviales a los no-bartokk (un caparazón ligeramente deformado o dedos extra en una garra) pero hacen que el bartokk deforme sea separado de la mentalidad de la colmena y sometido a ostracismo. Estos exiliados bartokk mueren en la dura naturaleza del planeta o dejan su mundo de origen para buscar compañeros en otra parte.

Aunque tecnológicamente primitivos y poco sofisticados, los bartokk disfrutan adquiriendo y adaptando la tecnología y el armamento para su propio uso.

Personalidad: Los bartokk individuales son apenas inteligentes. Cuando forman grandes grupos, sus intelectos aumentan exponencialmente, convirtiéndolos en oponentes formidables cuando están en grupo.

Descripción Física: Un bartokk parece un insectoide bípedo con un grueso caparazón, una cabeza pequeña, grandes ojos multifacetados y cuatro brazos acabados en garras afiladas. El bartokk adulto medio mide 1.9 metros de altura.

Planeta de Origen: Un planeta rocoso sin nombre situado en el Borde Exterior. Sólo los miembros de la especie conocen su localización.

Idioma: Los bartokk son capaces de hablar

pero carecen de idioma propio hablado o escrito.

Nombres de Ejemplo: Tradicionalmente los bartokk no tienen nombre, puesto que tienen poca necesidad de reconocer a los individuos o sus logros. Los bartokk que sufren ostracismo y son forzados a abandonar a los suyos a veces toman nombres simples como Krekk, Lulkk, o simplemente "Bartokk".

Edades en Años: Niño 1-3; adolescente 4-5; adulto 6-45; mediana edad 46-69; anciano 70-89; venerable 90+

Aventureros: Los bartokk rara vez son encontrados solos. Los grupos de bartokk suelen trabajar como asesinos a cambio de armas y tecnología. Los héroes bartokk son siempre miembros exiliados de la especie que carecen de la habilidad para unirse a la mente colectiva (incluso con otros exiliados bartokk); carentes de imaginación, típicamente se convierten en soldados. No se sabe que exista ningún bartokk usuario de la Fuerza.

Rasgos de Especie Bartokk

- Modificadores a las Características: +2 Vigor, +2 Constitución, -6 Inteligencia, -4 Carisma
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los bartokk no tienen modificadores especiales debido al tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un bartokk es 10 metros.
- Armadura Natural: Los bartokk reciben un bonus de +1 por armadura natural a la Defensa.



- **Reducción de Daño:** El caparazón de un bartokk proporciona una RD 2. Esta habilidad se acumula con los valores de RD proporcionados por la armadura artificial.
- **Extremidades Extra:** Los bartokk tienen cuatro brazos acabados en fuertes garras. Las extremidades extra le dan un +4 por especie a los controles de Escalar y agarrar. Un bartokk tiene una mano diestra y tres zurdas. Un bartokk puede empuñar cuatro armas, pero se aplican las penalizaciones normales por luchar con varias armas (consulta la dote Lucha Multiarma en el apéndice de Nuevas Dotes).
- **Armas Naturales:** Los bartokk tienen garras afiladas que les permiten realizar ataques desarmados sin provocar ataques de oportunidad. Como una acción de ataque, un bartokk puede hacer un ataque con garra (sin penalización) o combinar su ataque principal de garra con hasta tres ataques de garra secundarios (sufriendo las penalizaciones normales por la lucha multiarma). Cada garra hace 1d6 puntos de daño cortante más los modificadores por Vigor del bartokk.
- **Mente Colectiva:** Un bartokk está enlazado telepáticamente a todo otro bartokk dentro de un radio de 500 metros. Un grupo de dos o más bartokk no puede ser flanqueado, ni pueden negárseles los bonificadores de Destreza para la Defensa a menos que todos los otros estén noqueados. Cuando se realiza un control de Escuchar u Observar para un grupo de bartokk, haz sólo un control utilizando el mejor bonus de habilidad y la CD más baja. Los bartokk ganan una bonificación de +1 temporal a la Inteligencia por cada bartokk adicional en un radio de 500 metros (máximo +12). El incremento de la Inteligencia no garantiza a un bartokk puntos de habilidad adicionales, pero incrementa los controles de habilidad basados en la Inteligencia del bartokk.
- **Regeneración:** Un bartokk regenera 1 punto de herida cada round, incluso cuando es reducido a 0 o menos. (Un bartokk no regenera puntos de vitalidad, pero los recupera al ritmo normal). Un bartokk puede regenerar partes del cuerpo perdidas o reconstruir

un cuerpo completamente nuevo en 1d4 días. El único modo de evitar que un bartokk se regenere es destruir completamente o desintegrar su cerebro una vez ha sido “muerto”.

- **Biología Compartimentada:** Las partes del cuerpo de un bartokk cortadas funcionan normalmente en el turno de iniciativa del bartokk. Mueren 8 horas después del desmembramiento.
- **Habilidades de Idiomas Gratuitas:** Ninguna.

Bartokk Corriente: Inic +0; Defensa 11 (+1 natural); RD 2; Vel 10 m; PV/PH 0/12; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d6+1, garra), o -3 cuerpo a cuerpo (1d6+1, garra principal), -7 cuerpo a cuerpo (1d6+1, garras zurdas) o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 10, Con 12, Int 4, Sab 10, Car 6. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Tregar +5, Artesanía (cualquiera) -2 o Conocimientos (cualquiera) -2.

Dotes: Ninguna.

BESALISKOS

Los besaliskos evolucionaron de grandes aves no voladoras, aunque suele confundírseles con una especie reptiliana. Son seres masivos y carnosos, capaces de sobrevivir durante largos periodos de tiempo sin comida o agua. Durante el reinado del Imperio Galáctico, los besaliskos evitaron por poco la esclavitud pidiendo favores a varias conexiones influyentes del submundo. Muchos aún están pagando su libertad con trabajo, especialmente aquellos besaliskos lo suficientemente tontos o desesperados para buscar ayuda de los hutts.

Los besaliskos nunca han buscado la representación oficial en el Senado de la República y en general parecen contentos con seguir con sus negocios y dejar los asuntos galácticos a los políticos y los burócratas de otras especies. Las comunidades de su mundo natal están escasamente pobladas, y existen pocas colonias de besaliskos en cualquier era.

Aunque los besaliskos han contribuido poco a la galaxia en términos de recursos y tecnología, se integran con facilidad en casi cualquier sociedad civilizada, y no tienen reparos en usar lo que quiera que otras especies tengan que ofrecer.

Personalidad: Los besaliskos son vistos como glotones, una injusta caracterización considerando que sus cuerpos almacenan agua durante días, y comida para más de una semana.

Otro tópico es que son nerviosos o están en baja forma porque sudan en gran cantidad. En realidad, simplemente están acostumbrados a temperaturas mucho más frías que la mayoría de las otras especies. Los besaliskos son sociables, gregarios, y tienen buena voluntad.

Descripción Física: Los besaliskos son recios humanoides con gruesos brazos, y una cresta huesuda rodeada por ambos lados con plumas cortas, y una gran boca con un enorme saco elástico que cuelga de ella. El besalisko medio mide alrededor del 1.8 metros. Los machos besaliskos tienen cuatro brazos, mientras que las hembras llegan a tener hasta ocho brazos.

Planeta de Origen: Ojom, situado en el Borde Exterior, es un mundo oceánico frío cubierto de gigantescos icebergs que lentamente se mueven por la superficie del planeta. Cada iceberg soporta a una pequeña comunidad besalisko. Ojom tiene muchas estaciones espaciales que orbitan a su alrededor, la mayoría de ellas mayor que cualquier comunidad del planeta. Estas estaciones hacen el papel de astropuertos de Ojom y son más habitables que la superficie del planeta.

Idioma: Los besaliskos hablan su propio idioma, hecho de gruñidos, quejidos y ladridos. El Besalisk escrito utiliza un alfabeto simple y palabras cortas. Los besaliskos hablan Básico con facilidad.

Nombres de Ejemplo: Lexis Trexor, Taster Dannex, Dexter Jettster, Rysken Mokksi, Henk Zessek.

Edades en Años: Niño 1-8; adolescente 9-12; adulto 13-48; mediana edad 49-60; anciano 61-74; venerable 75+

Aventureros: Los besaliskos suelen recorrer la galaxia para salir de su desolado planeta natal o para conseguir un buen beneficio. Suelen verse implicados en aventuras de contrabando, rupturas de bloqueos y actividades criminales organizadas sin darse cuenta de la gravedad de la situación. Los besaliskos son conocidos por dejar estas actividades de golpe en ocasiones para perseguir sus propios intereses, para gran enojo de sus antiguos contratistas.

Rasgos de Especie Besalisko

- Modificadores a las Características: -2 Destreza, +2 Constitución.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño medio, los besaliskos no reciben modificador alguno debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un besalisko es 10 metros.
- Extremidades Adicionales: Los machos besaliskos tienen cuatro brazos, y las hembras pueden tener

hasta ocho brazos. Estos brazos extra les otorgan una bonificación por especie a los controles de Tregar y agarrar igual al número de brazos que poseen (+4 para un besalisko con cuatro brazos). Aunque los besaliskos pueden sostener objetos con cada una de sus muchas manos, sus cerebros no son lo suficientemente complejos como para permitirles usar más de cuatro brazos en combate.

Para propósitos de combate, un besalisko tiene una mano principal y tres manos zurdas. Un besalisko sufre las penalizaciones normales por luchar con armas múltiples (consulta la dote Lucha con Armas Múltiples en el apéndice de Nuevas Dotes).

- Almacenes de Comida: Los besaliskos pueden pasar sin comida 8 días (en vez de 3). Pueden pasar sin agua 3 días (en vez de 1). Consulta las reglas de Hambre y Sed en el Capítulo Doce del libro *Star Wars. El Juego de Rol*.
- Modificadores a las Habilidades: Los besaliskos reciben un bonificador por especie de +4 a los controles de Supervivencia en climas árticos y un +2 por especie a los controles de Nadar.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Besalisk.

Besalisko Corriente: Inic -1; Defensa 9 (-1 Des); Vel 10 m; PV/PH 0/12; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o -4 cuerpo a cuerpo (1d3, golpe principal desarmado) -8 cuerpo a cuerpo (1d3, 3 golpes con la mano tonta), o -1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref -1, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 8, Con 12, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

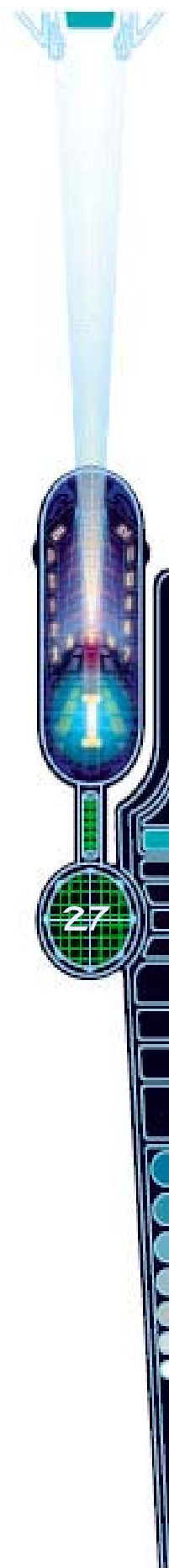
Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Tregar +4 (para un besalisko con cuatro brazos), Artesanía (cualquiera) +2 o Conocimientos (cualquiera) +2, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Besalisk, Hablar Básico, Hablar Besalisk, Supervivencia +4 (sólo entornos árticos), Nadar +2

Dotes: Ninguna

BIMM

El planeta Bimmisaari es el hogar de dos especies inteligentes distintas. Cada una de ellas se refiere a sí mismas como bimm, y lo mismo hace el resto de los habitantes de la galaxia. Aunque no son fértiles entre ellas, las dos especies son de temperamento calmo y pacíficas



y han coexistido durante casi toda su historia escrita.

Los xenobiólogos creen que los cuasi-humanos aterrizaron en Bimmisaari hace siglos en circunstancias desconocidas y adoptaron la sociedad bimm como propia — pero no tienen relación genética con ningún otro animal del planeta. Se cree que la peluda especie humanoide ha evolucionado naturalmente en el planeta.

Los bimms viven puerta con puerta en las pintorescas ciudades que puntean su planeta natal, rodeadas de espesos bosques. Los visitantes alienígenas de estas ciudades (o de los enclaves bimms en otros mundos) siempre son tratados como huéspedes de honor.

Personalidad: Ambas especies son tranquilas y cordiales. Los bimms cuasi-humanos tienen en alta estima la capacidad de contar historias, particularmente aquellas de aventuras heroicas. A pesar de todo lo que les gusta el heroísmo, favorecen la escolarización y las dotes artísticas, prefiriendo registrar o inventar cuentos y baladas de hazañas heroicas en vez de vivirlas en persona. En cualquier caso, no es algo inaudito que un bimm se una a un grupo de aventureros para ser testigo de heroicidades reales para utilizar en sus trabajos creativos.

Los humanoides peludos bimms nacen mercaderes, regateadores, y compradores. Adoran el “arte del trato” y no consideran que un día está completo si no se han trabado en un regateo apasionado o han conseguido un buen trato en un mayorista o en un mercado. Cuentan los negocios limpios como un punto de honor, y tanto el hurto como el robo es considerado un crimen de la magnitud de un asesinato.

Todos los bimms tienen a los Jedi en alta estima.

Descripción Física: Los primeros y más comunes bimms son cuasi-humanos de corta estatura que se aproximan a niños humanos en cuanto a construcción física, aunque los hombres pueden dejarse (y se enorgullecen de ello) gruesas y largas barbas. Hombres y mujeres miden entre 1 y 1.5 metros.

La segunda especie de bimms también son pequeños seres entre 1 y 1.6 metros de alto, cuyas hembras son ligeramente más altas que los hombres. Son humanoides de orejas caídas, cubiertos de corto vello que varía en color desde el tostado al negro. Sus caras presentan alargados hocicos y pequeños ojos negros. Tienen tres dedos largos y un pulgar oponible en cada mano. Favorecen el color amarillo y suelen vestir con distintos tonos de ese color.

Planeta de Origen: Bimmisaari, un planeta densamente boscoso y templado, situado en los límites exteriores del Borde Medio.

Idioma: Las dos especies de bimms comparten el mismo lenguaje, hablado como una armoniosa canción que suena más a una colección de baladas que a una forma normal de comunicación.

Nombres de Ejemplo: Rycar Ryjerd, Jarel Rulinam, Roki Morjara, Rav Mjalu.

Edades en Años: Niño 1-12; adolescente 13-17; adulto 18-85; mediana edad 86-112; anciano 113-133; venerable 134+

Aventureros: Los aventureros bimms suelen ser granujas que se labran su camino hasta las cómodas vidas de los nobles. Los bimms de ambos tipos se convirtieron en Jedi en los días de la Antigua República.

Rasgos de Especie Bimm

- Modificadores a las Características: -2 Vigor, +2 Inteligencia, +2 Carisma
- Tamaño Pequeño: Como criaturas Pequeñas, los bimms ganan un bonificador de +1 por tamaño a la Defensa, +1 por tamaño a las tiradas de ataque, y un +4 por tamaño a los controles de Escondarse. Deben utilizar armas de tamaño menor que las que utilizan los seres de tamaño Medio, y sus límites de alzar peso y cargar son un tercio de lo normal.
- Velocidad: La velocidad base de los bimms es 6 metros.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Bimm.

Bimm Corriente: Inic +0; Defensa 11 (+1 tamaño); Vel 6 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo (1d2-1, sin armas), o +1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol +0; T P; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 8, Des 10, Con 10, Int 12, Sab 10, Car 12. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Tasación +3 o Actuar (cuentacuentos) +3, Artesanía (cualquiera) +2 o Profesión (cualquiera) +1, Escondarse +4, Conocimientos (dos cualesquiera) +2, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Bimm, Hablar Básico, Hablar Bimm.

Dotes: Ninguno.

᠋᠋᠋᠋᠋

Los bith son una especie humanoide intelectualmente avanzada. Regiones altamente evolucionadas y complejas de sus enormes cerebros se relacionan con habilidades abstractas como el lenguaje, las matemáticas, la música, y el razonamiento científico. Como contraste, las funciones cerebrales que

gobiernan los instintos básicos y los comportamientos biológicos están atrofiadas.

La guerra y la traición han sido desconocidas para el planeta natal de los bith durante generaciones, y en los días de la República sus senadores estaban entre las voces que más se escuchaban en los debates relacionados con el desarme de toda la galaxia y las restricciones de armas universal. Durante los horrores de las Guerras Clon y la formación del Imperio, la mayoría de los bith volvieron a las ciudades abovedadas, herméticamente selladas de su mundo natal donde resolvieron esperar a que los tiempos oscuros se aclararan. Algunos bith ambiciosos continuaron viajando por la galaxia durante la era de la Rebelión, sin embargo. Incluían ingenieros muy solicitados, programadores de ordenadores, arquitectos navales, negociadores, investigadores, educadores y artistas comerciales. Poco después de que los Hapans ofrecieran ayuda a la Nueva República, los bith reestablecieron las relaciones oficiales con el resto de la galaxia.

Los bith no necesitan dormir si pasan entre 4 y 6 horas de cada periodo de 24 horas en concentrada meditación. Durante estos trances meditativos, el bith permanece consciente de sus alrededores, de algún modo.

Personalidad: Los bith son pacifistas convencidos y tienden a ser pensativos, callados, e introvertidos. Tienen gran interés y disfrutan con los retos intelectuales y artísticos.

Descripción Física: Los bith tienen una piel entre gris y blanca lechosa, y miden entre 1.6 y 1.8 metros de altura. Sus grandes ojos negros les

otorgan una vista increíblemente aguda, permitiéndoles enfocarla en objetos microscópicos, pero su vista a larga distancia no es muy precisa. (Su afinado sentido del olfato compensa parcialmente su miopía).

Planeta de Origen: El pequeño planeta de Clak'Dor VII, situado en el sistema Colu del Borde Exterior (Sector Mayagil). Una vez un paraíso terrenal con ciudades tecnológicamente avanzadas, Clak'Dor VII fue reducido a un erial ecológico tras una guerra entre las ciudades bith de Nozho y Weogar, forzando a los bith a vivir en ecosistemas abovedados sustentados artificialmente.

Idioma: Los bith hablan y leen Bith. Los bith que recorren la galaxia hablan Básico también.

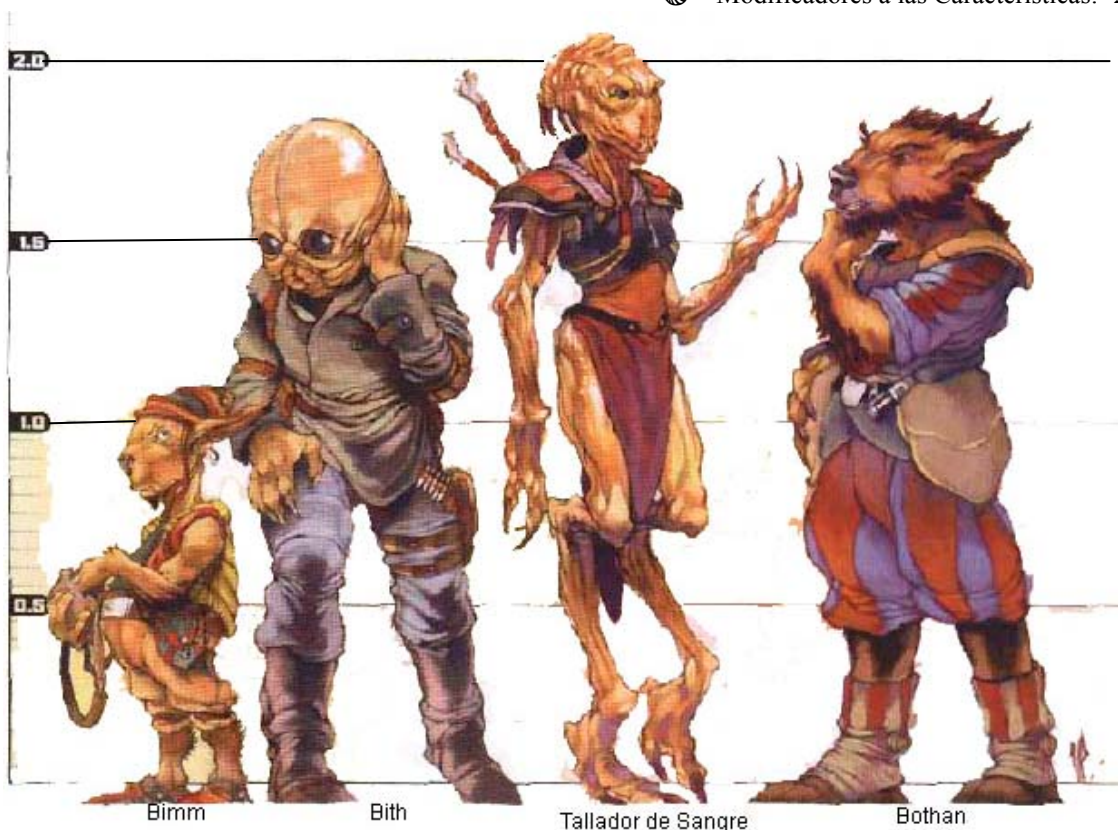
Nombres de Ejemplo: Lirin Car'n, Fiz Cor'gril, Filgrin Da'n, Doikk Na'ts, Tedn Dahai, Herian I'ngre, Angor Farn, Brin Da'p, Farquil, Nalan Cheel, Nara Deega, Ickabel G'ont, Tech M'or, Tisilian.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-15; adulto 16-50; mediana edad 51-70; anciano 71-84; venerable 85+

Aventureros: Los héroes bith tienden a ser nobles. Los usuarios de la Fuerza bith no son desconocidos, y los bith cónsules Jedi son relativamente comunes durante los días de la Antigua República. Es posible que alguno sobreviviera a la Purga Jedi en el mundo natal de los bith.

Rasgos de Especie Bith

🌀 Modificadores a las Características: -2





Constitución, +2 Inteligencia, +2 Carisma.

- **Tamaño Medio:** Como criaturas de tamaño Medio, los bith no sufren ni ganan ningún modificador por su tamaño
- **Velocidad:** La velocidad base de un bith es 10 metros.
- **Olfato Realzado:** Los bith pueden identificar a un individuo por el olfato a una distancia de 10 metros con un control exitoso de Sabiduría (CD 15).
- **Micro-visión:** Un bith gana un bonificador de +4 por especie en los controles de Buscar y Observar cuando limita el uso de estas habilidades a una zona de 4 metros de distancia. Sin embargo, los bith son miopes y sufren una penalización de -2 a los controles de Observar para darse cuenta de las cosas que están a 10 metros o más lejos. Los bith sufren una penalización de -4 por incremento de distancia en las tiradas de ataque a distancia en vez de la penalización habitual de -2 por incremento de distancia.
- **Trance Meditativo:** En vez de dormir durante 8 horas, un bith puede entrar en un trance que dura 4 horas. Al final del trance, gana los beneficios de haber dormido 8 horas. No se puede entrar en el trance más de una vez por día estándar. Durante el trance, el bith permanece de algún modo consciente de su entorno y puede hacer controles de Escuchar y Observar para evitar ser sorprendido.
- **Habilidades de Idiomas Gratuitas:** Leer/Escribir y Hablar Bith.

Bith Corriente: Inic -1; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/8; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort -1, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 8, Int 12, Sab 10, Car 12. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +2, Actuar (cualquiera) +3 o Diplomacia +3, Conocimientos (cualquiera) +2, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Bith, Hablar Básico, Hablar Bith.

Notes: Ninguno.

CUERNO KLOO

Coste: 2.000

Peso: 1.2 kg

El cuerno Kloo es probablemente el instrumento más popular utilizado por los bith que tocan jizz y jatz. Este instrumento de mano tiene aproximadamente tres cuartos de la altura del bith medio. Su boquilla contiene una doble lengüeta, y el tubo se dobla sobre sí mismo en una "S" alargada para conectar con la parte alta del cuerpo. Dentro del cuerpo hay diferentes secciones donde el músico puede cambiar el tono de la música. Con tono de tenor, el cuerno Kloo se usa sobre todo como instrumento principal de una banda de música.

TALLADOR DE SANGRE (BLOOD CARVER)

Los Talladores de Sangre se unieron a la República 110 años antes de la Batalla de Yavin y hacen honor a su extraño apodo en dos formas. Son famosos por sus magistrales esculturas talladas de brillante madera roja sangre. También son asesinos consumados, aunque rara vez mutilan a sus víctimas. En ese sentido, "tallador de sangre" es más una metáfora.

Personalidad: Los Talladores de Sangre son guerreros orgullosos que mantienen fuertes lazos con sus líderes tribales. Encuentran la adulación y la riqueza excesiva, desdeñosas. Entre los rangos tribales, el servilismo y la codicia son punibles, alcanzando el castigo desde una simple paliza hasta el exilio.

Descripción Física: Son humanoides de tres articulaciones en las extremidades, con la piel de un color dorado iridiscente, anchas narices parecidas a picos, y ojos negros como cuentas. Los Talladores de Sangre miden unos 2 metros de altura. Suelen llevar ropa suelta que les permita moverse silenciosamente, y tienen tatuajes tribales a lo largo del borde de sus aletas nasales.

Planeta de Origen: Los Talladores de Sangre se originaron en Batorine, un planeta templado situado en la región de Colonización. Aunque muchas tribus de Talladores de Sangre se mudaron a Coruscant cuando su planeta fue invadido, Batorine aún es el hogar de muchas familias de Talladores de Sangre.

Idioma: Los Talladores de Sangre hablan Batorese, un idioma que usa sonidos así como feromonas y coloración de la piel en una menor medida. Es difícil para otros, incluyendo los droides de protocolo, entender el Batorese e imposible hablarlo. La mayoría de los Talladores de Sangre aprenden a hablar Básico también.

Nombres de Ejemplo: Ke Daiv, Pa Gara, Mu Fiev, Va Tosh

Edades en Años: Niño 1-8; adolescente 9-11; adulto 12-38; mediana edad 39-65; anciano 66-82; venerable 83+

Aventureros: Los Talladores de Sangre rara vez trabajan independientemente de sus tribus. Los Talladores de Sangre exiliados a veces formarán pequeños grupos o se embarcarán individualmente en búsquedas de gloria o caminos de iluminación. Algunos Talladores de Sangre exploran la galaxia en busca de caminos para mejorar su posición dentro de sus tribus. Los héroes Talladores de Sangre son comúnmente exploradores, soldados o iniciados de la Fuerza.

Rasgos de Especie Tallador de Sangre

- Modificadores a las Características: +2 Destreza, -2 Sabiduría, -2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los Talladores de Sangre no reciben ningún bonificador especial por su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un Tallador de Sangre es de 12 metros.
- Ataque furtivo: Si un Tallador de Sangre se enfrenta a un oponente que es incapaz de defenderse eficazmente de su ataque, puede golpear un punto vital para 1d6 puntos de daño extra. Este daño extra solo se aplica a los ataques cuerpo a cuerpo y a los ataques a distancia a menos de 10 metros. El daño del ataque furtivo se aplica solo a oponentes que tengan una anatomía discernible y que sean susceptibles a los golpes críticos. Los héroes y profesionales Talladores de Sangre ganan un dado adicional para el daño del ataque furtivo cada cinco niveles (+2d6 a nivel 5, +3d6 a nivel 10, y así). La bonificación del ataque furtivo se apila con la habilidad de ataque furtivo de las clases de prestigio como el cazarrecompensas y el buscador.
- Modificadores a las Habilidades: Los Talladores de Sangre tienen extremidades flexibles con tres articulaciones y constituciones delgadas que les garantizan un bonificador de +2 por especie a los controles de Escapismo.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Batores.

Tallador de Sangre Corriente: Inic +1; Defensa 11 (+1 Des); Vel 12 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +1, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 12, Con 10, Int 10, Sab 8, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (escultura) +1, Escapismo +3, Escondarse +2, Sigilo +2, Hablar Básico, Leer/Escribir Batores, Hablar Batores.

Dotes: Ninguna.

BOTHAN

Los bothans provienen del planeta del Borde Intermedio Bothawui. Desarrollaron la tecnología para viajar entre las estrellas hace milenios y son miembros antiguos de la civilización galáctica.

Para los bothans, la información es la moneda más valiosa de la galaxia, así como su arma más poderosa. Como cultura, creen que el enfrentamiento directo a los enemigos — ya sea económico, político, o marcial — no tiene sentido. En un conflicto abierto, el objeto o posesión que ambas partes desean suele ser dañado o destruido. Esta actitud ha hecho que el espionaje sea un campo de trabajo habitual para los bothans. La información y los espías son sus mayores exportaciones. La afamada red de espías bothan es la organización de recopilación de información independiente más grande que la galaxia ha conocido.

Los seres poderosos de todas partes encuentran a los bothans irritantes porque tienen la tendencia de usar cada trocito de información que pueden encontrar para adquirir dinero o influencia. Sin embargo, nadie quiere ser el único sin acceso a la red de espías, así que todo el mundo sigue tratando con los bothans.

Personalidad: Los bothans son manipuladores, hábiles, suspicaces, y curiosos por naturaleza. Algunos incluso los pueden llamar paranoicos. También son leales y valientes.

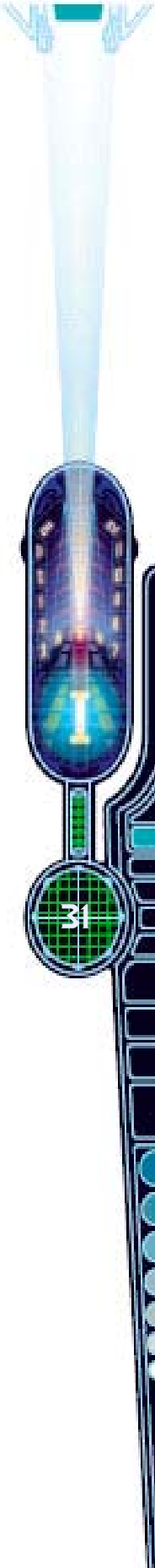
Descripción Física: Los bothan miden 1.6 metros como media y están cubiertos de vello que se riza en respuesta a su estado emocional. Tienen orejas afiladas y puntiagudas, y tanto hombres como mujeres llevan barba.

Planeta de Origen: El planeta industrial de Bothawui, situado en el Borde Intermedio. Los bothans también pueblan varios mundos coloniales por todo el Borde Intermedio, incluyendo Kothlis y Torolis.

Idioma: Los bothans hablan y leen Bothese y Básico.

Nombres de Ejemplo: Borsk Fey'lya, Karka Kre'fey, Koth Melan, Tav Breil'lya, Tereb Ab'lon, Askar Rayl'skar, Asyr Sei'lar, Velst Nay'sro, Escra Plo'kre, Oneron Fil'vye, Liska Dan'kre, Tchaw Fenn, Se'lab, Maxeena Sov'lya, Drovus.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-16; adulto 17-45; mediana edad 46-65; anciano 66-84; venerable 85+



Aventureros: Los aventureros bothan, como los operarios de la red de espías, se enzarzan en osadas correrías — incluso cuando esas correrías los sitúa en gran peligro personal. Además de los agentes de inteligencia, los héroes bothans sirven como soldados y pilotos, diplomáticos y embajadores. Su curiosidad les lleva a ser exploradores y pioneros. Incluso cuando un bothan persigue una causa noble, su ascendente cultural le hace difícil no considerar el beneficio y el prestigio de la situación. Los Jedi bothan son raros, ya que la mayoría de los bothans carecen del altruismo propio de la Orden Jedi.

Rasgos de Especie Bothan

- Modificadores a las Características: +2 Destreza, -2 Constitución.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los bothans no reciben bonificador ni penalizador alguno debido al tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de los bothan es 10 metros.
- Modificadores a las Habilidades: Los bothans son buenos reuniendo información y ganan un bonus de +2 por especie a los controles de Recabar Información y Observar.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Básico y Bothese.

Bothan Corriente: Inic +1; Defensa 11 (+1 Des); Vel 10 m; PV/PH 0/8; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort -1, Ref +1, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 12, Con 8, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Recabar Información +3, Conocimientos (cualquiera) +1, Profesión (cualquiera) +2, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Bothese, Hablar Básico, Hablar Bothese, Observar +2.

Dotes: Ninguno.

CAAMASI

Otras culturas consideran que los caamasi son artísticos, sabios y pacíficos. En muchos mundos, la palabra para “amigo de la lejanía” o “extraño de confianza” es “caamasi”. Entre su propia gente, los caamasi tienen una leyenda que dice que cuando la Orden Jedi se formó por primera vez hace milenios, los Jedi fueron a Caamas para aprender como utilizar la Fuerza de forma ética. Incluso si esta historia no es

cierta, las maneras gentiles y la fuerza moral de los caamasi la hacen fácil de creer.

Durante el cenit de la Antigua República, los Jedi caamasi eran poco frecuentes. Poco después de las Guerra Clon, su planeta natal de Caamas fue devastado por un bombardeo orbital ordenado por el Emperador. La vida animal y vegetal del planeta, incluyendo a la mayoría de los caamasi, murió en un día, dejando atrás un planeta muerto. Por la época de la era de la Nueva Orden Jedi, la mayoría de los caamasi provienen del planeta Kerilt, aunque una vez hubo una colonia considerable en Alderaan. Los caamasi de Alderaan también conocieron su fin a manos del Emperador.

Los caamasi muestran una habilidad única para compartir los recuerdos, que ellos llaman *memnii*. Un caamasi puede grabar un recuerdo en su memoria con tanta eficiencia que nunca será olvidado. Experimentar el *memnii* es tan vívido y real como participar en los acontecimientos en cuestión. Usando una especie de telepatía, un caamasi puede compartir *memnii* con otro caamasi, o en algunos casos, un Jedi u otro usuario de la Fuerza. Los caamasi a veces se casan entre clanes específicamente para compartir *memnii* con toda su cultura. El deseo de esparcir *memnii* resulta de una necesidad de no olvidar nunca la sabiduría de sus ancestros o la belleza de Caamas. Como resultado, es tan probable que los caamasi almacenen y compartan *memnii* muy desagradables como recuerdos vívidos de batallas brutales y crueles torturas, como experiencias tan dulces y llenas de amor como el nacimiento de sus hijos o el honor y la sabiduría de sus reverenciados ancestros.

Personalidad: Los caamasi son pacifistas contemplativos y considerados. Disfrutan de la exploración, las metas artísticas, y la conversación. Son generosos, amables, y lentos en juzgar a otros.

Descripción Física: Los caamasi tienen altos cuerpos delgados cubiertos de fino vello dorado. Majestuosos aros de vello púrpura rodean sus ojos, y estrías de púrpura se extienden hacia la parte de atrás de sus cabezas y hombros. Los caamasi tienen manos largas y delicadas de tres dedos. Miden 1.8 metros como promedio.

Planeta de Origen: El planeta arrasado de Caamas, situado en la Región del Núcleo. Después del ataque del Imperio en Caamas, los supervivientes emigraron a otros planetas, incluyendo Kerilt, un planeta selvático en el sistema Algara del Borde Intermedio.

Idioma: Los caamasi hablan y leen Caamasi y Básico.

Nombres de Ejemplo: Elegos A'kla, Ylenic It'kla, Relegy, Tegas Sulkec, Meqli Likarin.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-15; adulto 16-49; mediana edad 50-76; anciano 77-89; venerable 90+

Aventureros: Dada su naturaleza pacifista, los caamasi nunca son soldados ni matones. Los caamasi heroicos tienden a ser nobles. Los caamasi con una fuerte conexión con la Fuerza pueden convertirse en cónsules Jedi que utilizan sus poderes de la Fuerza para ayudar a mediar disputas.

Rasgos de Especie Caamasi

- Modificadores a las Características: -2 Vigor, -2 Constitución, +4 Sabiduría.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño medio, los caamasi no reciben ningún modificador debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un caamasi es de 10 metros.
- Compartir Memoria (Memnii): Los caamasi pueden crear recuerdos fuertes y duraderos, y compartirlos con otros de su especie utilizando una especie de telepatía. Entre los caamasi, compartir memnii es una habilidad automática, que tan solo requiere tiempo. Compartir un recuerdo lleva tanto tiempo como el que totalizan los eventos recordados. Los personajes usuarios de la Fuerza también pueden recibir memnii de un caamasi voluntario con un control de Telepatía con éxito (CD 15). Experimentar memnii no es como tener una memoria fotográfica de aquellos sucesos. Por lo tanto, el personaje receptor debe hacer un control de Inteligencia (CD 10) para recordar detalles específicos. Un personaje que accede a un memnii con Telepatía tiene un bonificador de +2 por circunstancia a los controles de Inteligencia para recordar detalles sobre los eventos en cuestión.
- Modificadores a las Habilidades: Los caamasi ganan un bonificador de +2 por especie en los controles de Diplomacia.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Básico y Caamasi.

Caamasi Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/8; Ata -1 cuerpo a cuerpo (1d3-1, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort -1, Ref +0, Vol +2; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 8, Des 10, Con 8, Int 10, Sab 14, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1, Diplomacia +3, Conocimientos (cualquiera) +2, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Caamasi, Hablar Básico, Hablar Caamasi.

Dotes: Ninguno.

CAARITE

Los caarites son seres astutos e intrigantes cuyas maneras amistosas ocultan su preferencia por los tratos retorcidos. Aunque sufren de una reputación bastante pobre, es difícil para nadie cerca de un caarite durante una larga temporada creerlo capaz de cualquier cosa verdaderamente maliciosa. Lleva amplias sonrisas, mostrando una doble fila de dientes anchos, planos y blancos. Aprovechándose de su apariencia frágil y amigable, se hacen con la mejor parte de los negocios, exudando un encanto casi infantil cuando tratan directamente con grupos grandes de individuos.

Personalidad: Los caarites son amistosos, teatrales, y oportunistas. Quieren conseguir lo mejor de sus rivales por cualquier medio necesario y demuestran pocos escrúpulos sobre la mesa de negociaciones.

Descripción Física: Los caarites miden un metro de alto (de media), con rasgos vagamente porcinos. Tienen narices ligeramente alargadas, delicadamente respingonas en la punta. Sus caras anchas y abiertas hacen que sus sonrisas sin tapujos parezcan incluso más amistosas. Su piel es de color rosa pálido, y sus cuerpos carecen de vello.

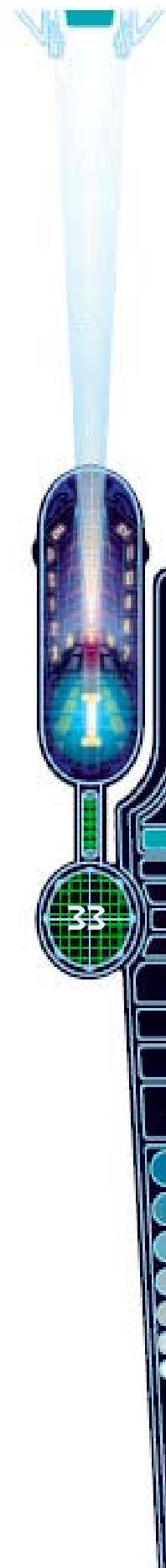
Planeta de Origen: El húmedo planeta del Borde Exterior Caarimon.

Idioma: Los caarites hablan Caarimala y Básico. Muchos caarites conocen al menos un idioma adicional.

Nombres de Ejemplo: Velin Wir, Thurm Loogg, Belrem Mar, Fiana Jor, Zoda Bell.

Edades en Años: Niño 1-10; adolescente 11-15; adulto 16-44; mediana edad 45-57; anciano 58-74; venerable 75+.

Aventureros: Los caarites que se convierten en aventureros lo hacen por dinero. Favorecen las tácticas no violentas cuando se enfrentan cara a cara con un adversario, pero de todos modos llevan varias herramientas y armas a distancia. Los caarites prefieren las clases de granuja y fronterizo. Puesto que son contrarios al combate físico, no escogen la clase soldado. Algunos caarites son sensibles a la Fuerza, pero su avaricia inherente les impide seguir el camino del Jedi.



Rasgos de Especie Caarite

- Modificadores de Características: -2 Constitución, +2 Carisma.
- Tamaño Pequeño: Como criaturas de tamaño Pequeño, los caarites ganan una bonificación de +1 por tamaño a su Defensa y a las tiradas de ataque, y un bonus de +4 por tamaño a los controles de Escondarse. Deben utilizar armas menores que las de los seres de tamaño medio, y sus límites de levantar peso y carga son tres cuartas partes de las de los personajes de tamaño Medio.
- Velocidad: La velocidad base de un caarite es 6 metros.
- Adaptación Climática: Los caarites ganan una bonificación de +2 por especie en los controles de Supervivencia en climas calurosos y sufren una penalización de -2 por especie en los controles de Supervivencia en los climas fríos.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Básico y Caarimala.

Caarite Corriente: Inic +0; Defensa 11 (+1 Tam); Vel 6 m; PV/PH 0/8; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d2, desarmado) o +1 a distancia; CE

Rasgos de la especie; TS Fort -1, Ref +0, Vol +0; T P; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 8, Int 10, Sab 10, Car 12. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Engañar +2, Diplomacia +2, Artesanía (cualquiera) +1, Escondarse +4, Conocimientos (cualquiera) +1, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Caarimala, Hablar Básico, Hablar Caarimala. Supervivencia +2 (sólo climas cálidos).

Dotes: Ninguna

CATHAR

Los cathar son una especie antigua y socialmente avanzada de felinos humanoides bípedos que provienen de un planeta del mismo nombre. El propio Cathar es un planeta grande de numerosos nichos ecológicos, incluyendo áridos altiplanos con gigantescos insectos depredadores.

Los cathar viven en grandes ciudades árbol vivas. Cada árbol es tallado artísticamente con frisos que muestran la historia triunfante de los cathar y sus héroes. Los cathar utilizan las vastas llanuras conocidas como la Gran Meseta como un lugar de recogimiento.

Dos de los mayores héroes cathar, la hembra Sylvar y su compañero Crado, fueron poderosos



Caballeros Jedi. Cuatro mil años antes de la Guerra Civil Galáctica, Crado cayó en el lado oscuro bajo la tutela de Exar Kun. Fue destruido en una explosión al intentar activar una antigua superarma Sith para su maestro. Sylvar, furiosa por la muerte de su pareja, casi cayó ella misma en el lado oscuro antes de retomar el camino del Jedi. Ambos son recordados en el propio Cathar en meticulosos trabajos de tallado de los árboles.

Personalidad: Los cathar son orgullosos, y apasionados con una fuerte moralidad y lazos igualmente fuertes con sus tradiciones y familia. También forma amistades duraderas y lealtades inquebrantables. Los cathar por lo general odian con la misma intensidad que aman. Aunque ecuanímes, suelen ser rápidos en actuar. Su ferocidad en combate es legendaria y aterradora a un tiempo.

Descripción Física: Los cathar tienen rasgos leoninos y largas cabelleras, siendo las de los machos más largas que las de las hembras. Los machos cathar tienen barbas cortas y dos colmillos que sobresalen de su mandíbula inferior, mientras que las hembras simplemente tienen impresionantes caninos a lo largo de la mandíbula superior. Los machos se alzan 1.8 metros de alto, mientras que las hembras miden una media de 1.6 metros.

Planeta de Origen: Cathar, un planeta templado situado en la Región de Expansión.

Idioma: Los cathar hablan y leen Catharés y Básico, puntuando sus palabras con ocasionales gruñidos bajos.

Nombres de Ejemplo: Crado, Elashi, Feeth, Larducias, Manshara, Nodon, Nonak, Stragos, Sylvar, Tinisho, Yuhanni.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-17; adulto 18-49; mediana edad 50-65; anciano 66-89; venerable 90+.

Aventureros: Los aventureros cathar pueden pertenecer a cualquier clase heroica, aunque los nobles, exploradores, y soldados son las más comunes. Los cathar sensibles a la Fuerza suelen atender a la llamada para unirse a las filas de los Jedi como cónsules Jedi o guardianes Jedi. Los granujas cathar son raros, pero aquellos que existen poseen un código moral y lealtades que nunca violarían para obtener una ganancia personal.

Rasgos de Especie Cathar

- Modificadores de Características: +2 Destreza, -2 Inteligencia.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los cathar no reciben bonificación ni penalización alguna debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de los cathar es 12 metros

- Armas Naturales: Los cathar tienen garras afiladas y pueden atacar con ellas en lugar de hacer un ataque desarmado normal. El ataque con las garras causa 1d6 puntos de daño cortante más el bonificador de Vigor del cathar. El ataque con garra no provoca ataques de oportunidad.

- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Básico y Catharés.

Cathar Corriente: Inic +1; Defensa 11 (+1 Des); Vel 12 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 (1d6, garra), o +1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +1, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 12, Con 10, Int 8, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1 o Conocimientos (cualquiera) +1, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Básico, Hablar Básico, Hablar Catharés, Leer/Escribir Catharés.

Dotes: Ninguna

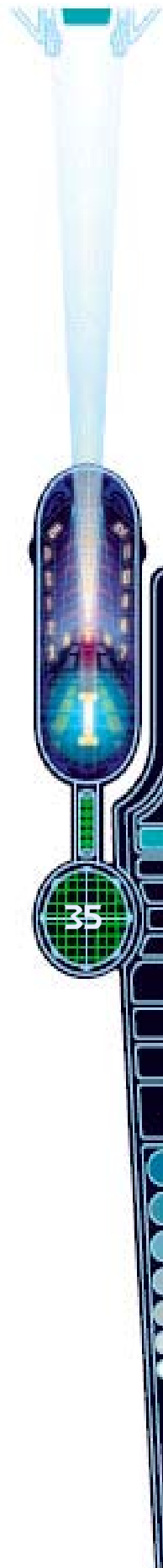
CELEGIANO

Los celegianos son una antigua especie conocida por su gran intelecto y sabiduría. Evolucionados de invertebrados oceánicos, los ancestros de los celegianos se adaptaron con el tiempo a vivir en tierra. La atmósfera de su planeta rica en gas cianógeno, es venenosa para la mayoría de las especies racionales. Por contra, el oxígeno es letal para los celegianos.

Para mover sus masivos cuerpos similares a medusas, los celegianos evolucionaron a una forma natural de locomoción similar a un generador de repulsión. El que sus suaves cuerpos carnosos retuerzan masas de tentáculos, y su dependencia de cámaras de soporte vital hace que los celegianos parezcan como si estuvieran flotando constantemente en agua.

Personalidad: Los celegianos son seres sabios y cabales, que buscan soluciones lógicas a los problemas. Se divierten solucionando puzzles, acertijos y paradojas. Los celegianos rara vez se ponen en peligro y evitan el conflicto siempre que sea posible.

Descripción Física: El cuerpo de un celegiano parece un organismo con forma de cerebro y una masa de tentáculos flotando bajo él. El cerebro mide alrededor de 1.2 metros de diámetro, y los tentáculos varían en longitud entre 1.8 y 2.2 metros. Lejos de su planeta natal, los celegianos siempre son encontrados dentro de algún tipo de cámara de soporte de vida móvil, normalmente fabricada de transparentacero.



Planeta de Origen: Celegia, un antiguo planeta de rugientes mares situado en la Región de Expansión.

Idioma: Los celegianos se comunican utilizando un sofisticado sistema de telepatía. No poseen idioma hablado o escrito.

Nombres de Ejemplo: Ealu, Jolorr, Ooroo, Ruwaa.

Edades en Años: Niño 1-10; adolescente 11-20; adulto 21-142; mediana edad 143-210; anciano 211-250; venerable 251+.

Aventureros: Los celegianos son exploradores naturales y se los encuentra en ocasiones en compañía de otras especies con intereses similares. Los celegianos lejos de su planeta natal suelen ser nobles o exploradores. Los iniciados de la Fuerza y los Jedi celegianos son muy raros.

Rasgos de Especie Celegiana

- Modificadores de Características: -2 Destreza, +2 Inteligencia, +2 Sabiduría, -2 Carisma.
- Tamaño Grande: Como criaturas de tamaño Grande, los celegianos sufren una penalización de -1 por tamaño a la Defensa y las tiradas de ataque, y una penalización de -4 a los controles de Esconderse. Tienen un Frente/Lateral de 2m por 2m/4m fuera de sus cámaras de soporte vital (2m por 2m/2m en otro caso). Sus límites de alzamiento de peso y de carga son doblados respecto de los personajes de tamaño Medio.
- Velocidad: Los celegianos utilizan una forma natural de levitación para alzarse y desplazarse. Dentro de una atmósfera de cianógeno o flotando en sus cámaras de soporte vital, los celegianos vuelan a una velocidad de 6 metros (maniobrabilidad media). Nadan a una velocidad de 16 metros en los mares de cianógeno de su planeta natal.
- Telepatía: Un celegiano puede comunicarse telepáticamente con cualquier número de seres racionales en un radio de 500 metros. Un ser que desee resistirse al contacto telepático de un celegiano debe superar una salvación de Voluntad (CD 10 + el modificador de Sabiduría del celegiano). Una salvación exitosa niega el contacto telepático al celegiano, aunque el personaje en cuestión sabe que algo ha intentado contactarle. El celegiano puede seguir intentando establecer contacto durante tanto tiempo como el objetivo esté dentro del alcance. Todos los seres que

reciban comunicación telepática de un celegiano “escuchan” el mensaje en su lengua principal. Esta habilidad se utiliza principalmente para comunicarse; no puede “robar” recuerdos o información.

- Respirador de Cianógeno: Los celegianos no pueden sobrevivir sin su atmósfera nativa de cianógeno. Después de ser expuesto a una atmósfera de oxígeno durante 1 asalto sin una cámara de soporte vital, un celegiano debe realizar una tirada de salvación de Fortaleza (CD 10). La CD se incrementa en +4 por cada asalto subsiguiente. Si la salvación falla, el celegiano sufre 1d6 puntos de daño temporal a su Constitución por asalto hasta que se lo devuelve a una atmósfera de cianógeno. La exposición al cianógeno causa un efecto similar a los seres que respiran oxígeno.
- Nadador Experto: Los celegianos ganan un bonificador de +10 por especie a los controles de Nadar, permitiéndoles surcar los tumultuosos océanos de cianógeno de su mundo natal.

Celegiano Corriente: Inic -1; Defensa 8 (-1 tam, -1 Des); Vel Vol 6 m (media), nad 16 m; PV/PH 0/10; Ata -1 cuerpo a cuerpo (1d4, desarmado) o -2 a distancia; CE Rasgos de la especie, cámara de soporte vital; TS Fort +0, Ref -1, Vol +1; T G: Frente/Alcance 2m por 2m/4 m (fuera de sus cámaras especiales); PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 8, Con 10, Int 12, Sab 12, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Cámara de soporte vital (ver abajo)

Habilidades: Esconderse -5, Conocimientos (dos cualquiera) +3, Profesión (cualquiera) +2, Nadar +10.

Dotes: Ninguna

CÁMARA DE SOPORTE VITAL CELEGIANA

Coste: 6.000 (sólo disponible en Celegia)

Peso: 50 kg.

Los celegianos confían en cámaras de soporte vital de transparentacero para sobrevivir lejos de su mundo natal. Estas cámaras están llenas de gas cianógeno y flotan gracias a la levitación natural de los celegianos. Los celegianos conservan el uso de sus tentáculos dentro de sus cámaras de soporte vital.

Una cámara de soporte vital típica proporciona cobertura completa a su ocupante tiene una RD 10 y 12 puntos de heridas. Cuando es destruida, libera una nube de gas cianógeno de 10 metros de radio que causa 1d6 puntos

temporales de Constitución a los seres de la zona que no respiren cianógeno. Una salvación de Fortaleza con éxito (CD 10) niega el daño. Sin embargo, se requiere una nueva tirada de salvación para cada asalto extra de exposición. Afortunadamente, la nube de cianógeno se disipa después de un asalto a menos que sea confinada.

CEREANO

Los cereanos son una especie humanoide sofisticada y culta originaria de Cerea, un planeta en los límites del espacio conocido. Sus cabezas alargadas los distinguen de otras razas humanoides.

Los cereanos establecieron contacto con el resto de la galaxia poco antes de que la República Galáctica fuera transformada en Imperio. Los cereanos ganaron rápidamente fama galáctica como expertos astronavegadores, criptógrafos, y economistas. Pocos patrones o tendencias, no importaba cuán oscuros o retorcidos fueran, escapaban al ojo de un cereano.

El planeta natal de los cereanos es un paraíso grande y sin dañar. La sociedad cereana es matriarcal, y los valores tradicionales de la cultura cereana enfatiza la vida en armonía con la naturaleza y minimizando cualquier impacto de la tecnología en el entorno.

Las pacíficas filosofías de los Jedi gustan a los cereanos, y aquellos que buscan aventuras encuentran los principios y los caminos de la Orden Jedi muy atrayentes.

Personalidad: Los cereanos tienden a ser tranquilos, racionales y extremadamente lógicos.

Descripción Física: Los cereanos alcanzan casi los 2 metros de alto, y tienen una constitución similar a la de los humanos. Sus cráneos alargados albergan complejos cerebros binarios que les permiten procesar información y resolver problemas rápidamente. Los cereanos también tienen dos corazones latiendo en sus pechos.

Planeta de Origen: Cerea, un gozoso planeta situado en el Borde Intermedio.

Idioma: Los cereanos hablan y leen Cereano y Básico.

Nombres de Ejemplo: Ki-Adi, So Leet, Sylvn, Ti-Dal, Maj-Odo, Skeel, Kordren, Bin-Garda.

Edades en Años: Niño 1-10; adolescente 11-15; adulto 16-35; mediana edad 36-53; anciano 54-64; venerable 65+.

Aventureros: Los cereanos que se convierten en aventureros lo hacen contradiciendo directamente sus tradiciones y creencias. Aún así, cuando una causa o situación cambia el camino de un cereano, este intenta

aproximarse a la vida con tantas de las creencias cereanas intactas como sea posible. La violencia debería ser la última opción después de que se hayan intentado todas las situaciones pacíficas, por ejemplo. Los cerebros binarios permiten a un cereano sopesar constantemente las dos partes de cualquier desacuerdo y dar a dos puntos de vista la misma consideración. Esta habilidad se extiende incluso a las situaciones que rodean a la Fuerza, y los usuarios de la Fuerza cereanos suelen considerar el lado luminoso y el oscuro al mismo tiempo.

Los cereanos que escogen un camino de aventuras y peligros pueden ser de cualquier clase heroica.

Rasgos de Especie Cereano

- **Modificadores de Características:** -2 Destreza, +2 Inteligencia, +2 Sabiduría.
- **Tamaño Medio:** Como criaturas de tamaño Medio, los cereanos no reciben ningún modificador especial por su tamaño.
- **Velocidad:** La velocidad base de un cereano es 10 metros.
- **Reacción Rápida:** A pesar de su falta de coordinación generalizada, la velocidad de reacción de los cereanos es superior a las de otras especies. Los cereanos ganan un bonificador de +2 por especie a la iniciativa.
- **Habilidades de Idiomas Gratuitas:** Leer/Escribir y Hablar Básico y Cereano.

Cereano Corriente: Inic +1 (-1 Des, +2 especie); Defensa 9 (-1 Des); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado) o -1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref -1, Vol +1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 8, Con 10, Int 12, Sab 12, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +3 o Profesión (cualquiera) +3, Conocimientos (cualquiera) +4, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Cereano, Hablar Básico, Hablar Cereano.

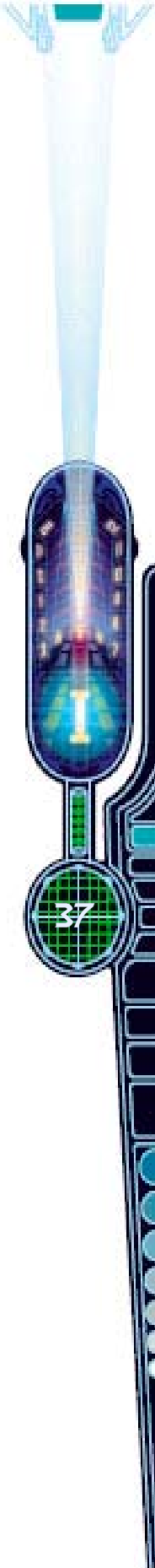
Dotes: Ninguna

CRISTAL DE MEDITACIÓN KASHA

Coste: 2.000 (disponible solo en Cerea)

Peso: 1 Kg.

La leyenda cuenta que el antiguo fundador del gobierno planetario de Cerea, Bi-Dar Tyundra, creó la forma artística de tallar



ornados patrones intrincados en los cristales *Kasha* de múltiples tonos que se encontraban sólo en el planeta cereano. Inscribir patrones específicos en las facetas del cristal permite al artista aprovechar la energía armónica natural del cristal, lo que ayuda a calmar emociones y aclarar los pensamientos. Los cristales de meditación cereanos se encuentran en la mayoría de los hogares de Cerea.

Los cristales de meditación *Kasha* permiten a los cereanos enfocar sus habilidades precognoscitivas naturales. Una hora de meditación tranquila ininterrumpida con un cristal de meditación *Kasha* permite a un personaje cereano escoger 10 en todos los controles de Diplomacia durante las próximas 24 horas (sin importar la situación). El personaje también gana una bonificación de +4 inherente a cualquier control de una única habilidad, siempre y cuando el personaje tenga rangos en ella (la habilidad puede ser escogida en cualquier momento durante el periodo post-meditativo de 24 horas).

Transformar un cristal *Kasha* ordinario sin sintonizar en un objeto meditativo requiere una inversión de 200 créditos de materias primas, 72 horas de trabajo, y un control con éxito de Artesanía (escultura) a CD 30. El control de artesanía se realiza al final de las 72 horas; si el control falla, las materias primas y el tiempo han sido desperdiciados, y el cristal no funciona.

Durante la Guerra Civil Galáctica, los cristales de meditación *Kasha* sólo se encuentran en Cerea.

SHYARN (CIMITARRA DE DUELO CEREANA)

Coste: 900	Aturdir/CD Fort: -
Daño: 1d6	Tipo: Cortadora
Crítico: 18-20	Multidisp./Automát.: -
Incr. de Distancia: -	Tamaño: Medio
Peso: 5 Kg.	Grupo: Exótica

El *shyarn* (una antigua palabra cereana que significaba “bailarín”) es una espada ligera y curvada preferida por los cereanos para los duelos de honor tradicionales. Los herreros entrenados en los antiguos métodos forjan las cimitarras plateadas utilizando un proceso de vinculación magnético y metales únicos hallados en Cerea. Cientos de escuelas de *shyarn-ado* existen para entrenar a los duelistas en el uso adecuado de la espada, que, la mayoría coinciden en ello, lleva toda una vida dominar.

Cuando un *shyarn* golpea a otro, las vibraciones y el contacto pueden crear un poderoso magnetismo temporal que traba las hojas. Esto mantiene a los duelistas juntos, danzando y girando para evitar las cortantes hojas en un baile mortal hasta que uno de los duelistas rompe la posición para maniobrar para

hacer otro ataque. Por razones que solo los herreros cereanos conocen, las aleaciones de las hojas de los *shyarn* no atraen magnéticamente a ningún otro metal.

Los usuarios del *shyarn* deben luchar con las propiedades magnéticas de las espadas. Cuando cualquier combatiente falle una tirada de ataque por 4 o menos, los dos *shyarn* se unen magnéticamente. Ninguno de los personajes puede moverse, excepto a un recuadro adyacente a su oponente, sin soltar el *shyarn* o utilizar una acción de asalto completo para desenredar las hojas. Los personajes con los *shyarn* entrelazados aún pueden realizar controles de Piruetas para moverse por los recuadros amenazados. Puesto que el duelista también debe mantener la mano en su *shyarn*, sin embargo, debe superar un control de Destreza contra una CD 14 para mantener su espada agarrada mientras intenta hacer las volteretas. Cuando alguno de los dos duelistas se rinde, pierde su hoja o muere, el duelo de honor se considera concluido.

CHADRA-FAN

Los *chadra-fan* proceden del planeta Chad situado en un sistema poco visitado del Borde Exterior con el mismo nombre. Su cultura es tecnológicamente primitiva según los estándares galácticos; una serie de desastres naturales en su mundo natal los ha forzado a centrarse en la necesidad de supervivencia. La tecnología avanzada que poseen ha sido importada a Chad por los exploradores y los comerciantes y posteriormente ha sido copiada o modificada por los *chadra-fan*.

Los *chadra-fan* hacen chapuzas compulsivamente. Cualquier objeto mecánico dejado a su alcance es susceptible de ser desarmado y luego reconstruido. Puesto que han estado sometiendo a dispositivos a este tratamiento desde la niñez, los *chadra-fan* han desarrollado un sentido innato de como funciona la mayor parte de la tecnología y suelen encontrarse trabajando como mecánicos.

Virtualmente todos los *chadra-fan* que se encuentran fuera de su planeta natal son esclavos o antiguos esclavos. Curiosamente, la mayoría de los *chadra-fan* no se resienten al ser esclavizados, ya que lo ven como una gran aventura.

Personalidad: En general, los *chadra-fan* son entusiastas en extremo y casi todo el que conocen les gusta. Es necesaria una cierta cantidad de abusos para reducir o destruir su disposición optimista. Los *chadra-fan* no llevan bien la soledad y buscan constantemente compañía.

Descripción Física: Los *chadra-fan* son pequeños humanoides con caras planas, ojos

redondos y oscuros, grandes orejas, y narices chatas. Los chadra-fan miden 1 metro de alto (de media), y todo su cuerpo está cubierto de vello brillante, excepto por sus manos enormes.

Planeta de Origen: Chad, un planeta tecnológicamente primitivo del Borde Exterior conocido por sus vastos mares, crecientes pantanos, y feroces huracanes.

Idioma: Los chadra-fan hablan y leen Chadra-Fan, pero aquellos que dejan su mundo natal aprenden el Básico rápidamente. Sus voces suenan chillonas y nasales cuando hablan Básico.

Nombres de Ejemplo: T'achak, T'andar, T'ar Ta'avon, Yarbolk Yemm, Kabe, Chan, Fandar, Fugo, Tutti, Snibit, Trubor.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-15; adulto 16-40; mediana edad 41-59; anciano 60-79; venerable 80+

Aventureros: Los héroes chadra-fan suelen ser fronterizos, granujas y técnicos especialistas. Los chadra-fan Jedi son muy raros, aunque se sabe que ha existido al menos uno durante la era de la Nueva Orden Jedi.

Rasgos de Especie Chadra-Fan

- Modificadores a las Características: -2 Vigor, +2 Destreza, -2 Sabiduría, +2 Carisma.
- Tamaño Pequeño: Como criaturas de tamaño Pequeño, los chadra-fan ganan una bonificación de +1 por tamaño a la Defensa y a las tiradas de ataque, y un bonus de +4 por tamaño a los controles de Escondarse. Deben usar armas de más pequeñas que los seres de tamaño Medio, y sus límites de alzamiento de peso y de carga son un tercio de los normales.
- Velocidad: La velocidad base de los chadra-fan es 6 metros.
- Visión en la Oscuridad: Los chadra-fan pueden ver en la oscuridad hasta 20 metros. La visión en la oscuridad es sólo en blanco y negro pero en todos los demás aspectos funciona como la luz normal.
- Visión en la Penumbra: Los chadra-fan pueden ver dos veces más lejos de lo normal con poca luz (como la luz de la luna o bajo el agua). Conservan la capacidad de distinguir colores y detalles bajo estas condiciones.
- Aversión a la Soledad: Los chadra-fan no llevan bien la soledad. Después de cada periodo de 24 horas pasadas en soledad, un chadra-fan debe superar una salvación de Voluntad (CD 15) o sufrirá 1d4 puntos de daño temporal en Vigor, Destreza y Constitución. Un

chadra-fan que se vea reducido a 0 de Vigor o Destreza cae inconsciente y no puede hacer más tiradas de salvación. Un chadra-fan reducido a 0 puntos de Constitución o 0 puntos de heridas muere.

- Modificadores a las Habilidades: Dotados para la mecánica, los chadra-fan ganan una bonificación de +2 por especie a los controles de Reparar.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Chadra-Fan.

Chadra-Fan Corriente: Inic +1; Defensa 12 (+1 Des, +1 Tam); Vel 6 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d2-1, desarmado), o +2 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +1, Vol -1; T P; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 8, Des 12, Con 10, Int 10, Sab 8, Car 12. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales, kit de herramientas.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +2 o Conocimientos (cualquiera) +2, Escondarse +5, Leer/Escribir Chadra-Fan, Reparar +3, Hablar Básico, Hablar Chadra-Fan.

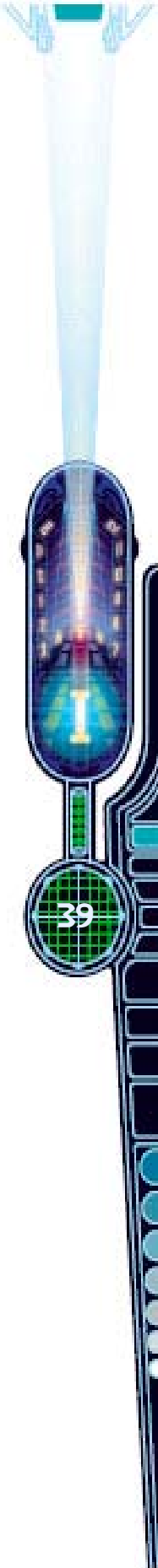
Dotes: Ninguna.

CHAGRIAN

Los chagrians son humanoides anfibios de fuerte constitución que están igualmente cómodos tanto en tierra como en agua, algo que se refleja tanto en su arquitectura como en su cultura. En los primeras fases de la evolución de la vida en Champala, el sol del sistema pasó por un periodo inestable y bombardeó a los cuerpos que lo orbitaban con cantidades masivas de radiación. Sólo las especies que desarrollaron la capacidad de resistir a la radiación sobrevivieron. Los chagrians estaban entre esas especies, y su piel — que varía en color desde el azul claro hasta el índigo oscuro — sigue proporcionándoles una remarcable protección natural contra todo tipo de radiación.

La civilización chagrian creció en las delgadas bandas costeras de los pequeños continentes cubiertos de jungla de Champala. Sus ciudades están construidas en las largas franjas de las zonas de reflujo de la marea. Con la marea alta, la mayoría de los edificios están completamente sumergidos. Cuando estos edificios se llenan de agua durante la marea alta, los chagrians nadan de un edificio a otro, de uno a otro piso. Exceptuando los puertos estelares más antiguos de Champala, todos los demás están construidos sobre plataformas altas lejos de las ciudades, con deslizadores de tierra llevando a los visitantes de uno a otro.

Los chagrians nacen con un sentido del gusto débil y lo pierden completamente poco



después de hacerse adultos. No celebran la comida tanto como otras especies. De hecho, lo ven como una molestia necesaria; la comida es combustible para el cuerpo, nada más. Los chagrians adultos modernos consumen cápsulas nutricionales para evitar perder el tiempo comiendo. Cuando viajan por la galaxia, llevan analizadores de nutrientes para escanear la comida familiar y determinar su valor nutricional.

Varios chagrians se unieron a la Alianza Rebelde, y varios de ellos tuvieron un papel importante en la liberación de Mon Calamari y otros mundos acuáticos, del dominio imperial. Cuando se formó la Nueva República, el sistema Chagri fue uno de los primeros en unirse, y los chagrians estuvieron entre sus partidarios más incondicionales.

Personalidad: Los chagrians son fieles a la ley y de temperamento tranquilo. La especie siempre ha conocido la abundancia, por lo que la avaricia y la codicia son rasgos poco frecuentes entre ellos. Los chagrians prefieren vivir en las zonas cosmopolitas, donde pueden interactuar con otras gentes y especies.

Descripción Física: Los chagrians tienen la piel azul. Tanto los machos como las hembras tienen un par de cuernos, llamados "lethorns", que salen de crecimientos carnosos a los lados de sus cabezas. Los lethorns pueden llegar a ser bastante grandes y pueden ser pasados por encima de los hombros. Los machos tienen un

segundo par de cuernos que salen de la parte alta de sus cabezas; estos cuernos afilados fueron una vez utilizados en los combates de apareamiento, pero ahora sólo sirven como una fuente de vanidad.

Tanto los machos como las hembras miden entre 1.7 y 2.2 metros de altura.

Planeta de Origen: El mundo acuático de Champala en el sistema Chagri, un punto vacacional preferido entre los mundos del Borde Intermedio.

Idioma: Los chagrians hablan y leen Chagri. Los chagrians que dejan Champala suelen aprender también Básico.

Nombres de Ejemplo: Mas Amedda, Belar Tasseva, Myn Seda, Shiran Vallendri, Ketrias Gorran.





Edades en Años: Niño 1-12; adolescente 13-16; adulto 17-42; mediana edad 43-56; anciano 57-75; venerable 76+

Aventureros: Los aventureros chagrian pueden pertenecer a cualquier clase heroica, aunque los Jedi chagrian son raros.

Rasgos de Especie Chagrian

- Modificadores a las Características: +2 Vigor, -2 Destreza.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los chagrians no reciben modificadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de los



- chagrian es 10 metros.
-  **Respirar Bajo el Agua:** Como criaturas anfibias, los chagrians no pueden ahogarse en el agua. Ganan una bonificación de +4 por especie a los controles de Nadar.
-  **Resistencia a la Radiación:** Los chagrians ganan una bonificación de +4 por especie a las salvaciones de Fortaleza contra envenenamiento por radiación.
-  **Visión en la Penumbra:** Los chagrians poseen visión en la penumbra. Pueden ver el doble de lejos de lo normal con poca luz, y retienen la capacidad de distinguir colores y detalles bajo estas condiciones.
-  **Habilidades de Idiomas Gratuitas:** Leer/Escribir y Hablar Chagri.

Chagrian Corriente: Inic -1; Defensa 9 (-1 Des); Vel 10 m, nad 10 m; PV/PH 0/10; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3+1, desarmado), o -1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref -1, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 8, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1 o Profesión (cualquiera) +1, Conocimientos (cualquiera) +2, Leer/Escribir Chagri, Hablar Básico, Hablar Chagri, Nadar +5.

Dotes: Ninguna.

CHARON

La mayoría de los charon son seres inteligentes de cortas entendederas peligrosos capaces de matar a cualquier otro ser que encuentren. La especie procede de una dimensión conocida como otroespacio, una región más allá de los confines de la galaxia conocida, pero el nombre del planeta natal de los charon y su localización son un misterio que aún debe ser resuelto por otros que se los han encontrado.

La proximidad del mundo de los charon a un agujero negro ha dado nacimiento a una teocracia entorno a la muerte que cree que la misión de los charon debería ser destruir toda forma de vida. El culto a la muerte busca llevar a todo ser viviente “en el Vacío de la Muerte”. Una figura conocida como el Profeta del Vacío dirige este culto y por lo tanto gobierna la sociedad charon.

Hasta el alzamiento de la Nueva Orden Jedi, los charon estuvieron confinados en el otroespacio, donde aniquilaron a otras especies racionales que se encontraron. El secreto de la tecnología del hiperimpulsor siguió eludiendo al

culto de la muerte, sin embargo, por lo que la mayoría de las naves de los charon eran incapaces de abandonar el otroespacio.

Poco después de la Batalla de Endor, una facción separada de los charon, llamados el Culto de la Luz, tuvo éxito en la construcción del primer hiperimpulsor. Cada nuevo hiperimpulsor construido da esperanza a cientos de charon deseosos de encontrar nuevas formas de vida en otra galaxia. Dirigidos por una figura llamado El Iluminado, el Culto de la Luz no cree en la erradicación de toda forma de vida inteligente, sino que más bien busca el contacto pacífico con otras especies para compartir nuevas tecnologías. El Culto de la Luz también busca mundos deshabitados que colonizar.

Para la época en la que Coruscant cae bajo los yuuzhan vong, el Profeta del Vacío tiene conocimiento del Culto de la Luz y comienza una caza contra los miembros sospechosos de la facción. Entretanto, el Culto de la Luz lucha para construir más hiperimpulsores mientras mantiene la nueva tecnología fuera del alcance de las garras del culto de la muerte.

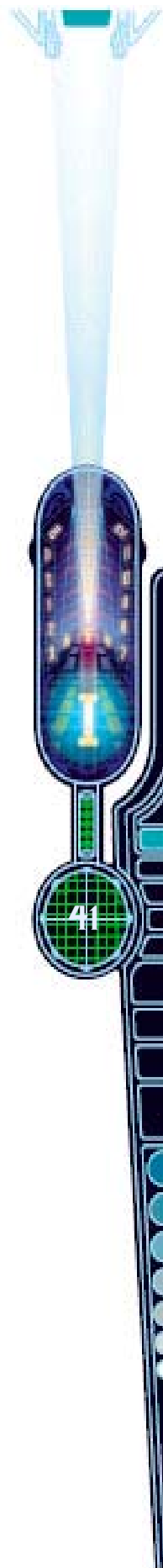
Los biocientíficos charon construyen naves, armas, y dispositivos de materia viva utilizando técnicas similares a las de los yuuzhan vong, aunque las dos especies no se han encontrado aún.

Personalidad: Los charon que sirven al Profeta del Vacío creen en la entropía, y buscan sin descanso destruir toda vida. Los charon que siguen al Iluminado desean escapar del otroespacio y construir una nueva sociedad vibrante en algún lugar de la galaxia conocida. Todos los charon, sin importar su afiliación, persiguen sus deseos decididamente, por no decir tozudamente. Aunque prefieren la tecnología bioorgánica, no desprecian los dispositivos de naturaleza mecánica.

Descripción Física: Los charon poseen características humanoides y aracnoides. Un charon tiene cuatro brazos y cuatro piernas, ojos gigantescos con pupilas rasgadas, y un gran abdomen trasero capaz de tejer telas de araña. Un grueso caparazón moteado encierra su cuerpo. El charon medio mide alrededor de 2.25 metros e alto.

Planeta de Origen: El otroespacio es realmente un bolsillo dimensional formado por varios agujeros negros. Solo los charon conocen la localización exacta de su mundo natal — un planeta frío e inhóspito apenas habitable.

Idioma: Los charon hablan un extraño idioma lleno de cliquesos, chillidos, y sonidos arrastrantes realizados entrechocando sus mandíbulas. Este lenguaje sólo puede ser duplicado por otras especies insectoides. El idioma escrito de los charon es una serie de



intrincadas formas de telas indistinguibles de un patrón decorativo.

Nombres de Ejemplo: Los charon que sirven al Profeta del Vacío no tienen nombres personales. Los charon pertenecientes al Culto de la Luz a veces adoptan nombres, normalmente después de encontrarse con otras especies de la galaxia conocida; posibles nombres charon incluyen Fa'chak, H'zish, Ry'shyrr, Sya'kalla, y Tin'soth.

Edades en Años: Niño 1-3; adolescente 4-5; adulto 6-33; mediana edad 34-55; anciano 56-64; venerable 65+

Aventureros: Aquellos que tienen conocimiento de la existencia de los charon creen que la especie al completo está atrapada en el otroespacio, pero algunos signos de actividad charon salen a la luz en la galaxia conocida. Los héroes charon sólo existen dentro del Culto de la Luz, aunque algunos han hecho aliados entre los no-charon. La mayoría de los héroes charon son técnicos especialistas (llamados biocientíficos) o soldados (llamados guerreros). No se sabe que exista ningún charon usuario de la Fuerza.

Rasgos de Especie Charon

- Modificadores a las Características: +2 Vigor, +2 Constitución, +2 Inteligencia, -6 Carisma.
- Tamaño Grande: Como criaturas Grandes, los charon sufren una penalización de -1 por tamaño a la Defensa y a las tiradas de ataque, y una penalización de -4 a los controles de Esconderse. Tienen un Frente/Lateral de 2 m por 2m/4m. Sus límites de alzamiento de peso y carga son el doble del de los personajes de tamaño Medio.
- Velocidad: La velocidad base de los charon es de 12 metros.
- Reducción de Daño: El caparazón de un charon proporciona una RD 2. Esta reducción de daño se acumula con la RD proporcionada por la armadura artificial.
- Cuadrúpedo: Los charon ganan un bonificador de +4 por estabilidad contra las embestidas bantha y los ataques de derribo.
- Extremidades Adicionales: Los charon tienen cuatro brazos. Las extremidades extra les proporcionan una bonificación de +4 por especie a los controles de Escalar y agarrar. Los charon pueden empuñar objetos en cada mano, pero sólo pueden atacar con el par superior, ligeramente más grande.

Un charon tiene una mano principal y una mano zurda. Un charon puede empuñar dos armas, pero las penalizaciones normales por luchar con dos armas se aplican normalmente (consulta la Tabla 8-3: Penalizaciones a la Lucha con Dos Armas, del libro básico de Star Wars).

- Armas Naturales: Un charon puede realizar un ataque de garra sin provocar un ataque de oportunidad. El ataque con las garras causa 1d6 puntos de daño cortante más el modificador por Vigor del charon.
- Telaraña: Un charon puede disparar fibras de pegajosa tela desde unos husillos en su abdomen; puede hacer esto un número de veces al día igual a 3 + el bonificador por Constitución del charon (mínimo 3 veces al día). Como una acción de ataque, el charon puede hacer un ataque de contacto a distancia para enredar a un oponente en un radio de 12 metros (consulta el Sumario de Condiciones de los Personajes en el *Star Wars. El Juego de Rol* para ver los efectos de estar enredado). Como una acción de asalto completo, el charon puede cubrir una zona adyacente de un volumen de 2x2x2 metros con una telaraña infranqueable. La telaraña tiene una dureza de 0, 15 puntos de herida por cada dos metros cúbicos, y una CD de rotura de 30. El fuego y los sables de luz causan doble daño a las telarañas.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Charon.

Charon Corriente: Inic +0; Defensa 9 (-1 Tam); Vel 12 m; PV/PH 0/12; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d4+1, desarmado), o +0 cuerpo a cuerpo (1d6+1, garra), o -1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref +0, Vol +0; T G; Frente/Alcance 2m por 2m/4m; PF0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 10, Con 12, Int 12, Sab 10, Car 4. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Escalar +5, Artesanía (cualquiera) +3, Esconderse -4, Conocimientos (cualquiera) +3, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Charon, Leer/Escribir Idioma (cualquiera), Hablar Charon, Hablar Idioma (cualquiera).

Dotes: Ninguno.

CHEV

Los chev son una especie cuasi-humana nativa del planeta Vinsoth, donde viven en

pequeñas comunidades agrícolas e industriales dispersas a lo largo de la superficie del planeta. Con la excepción de unas cuantas bandas de rebeldes que se ocultan en las montañas del planeta, todos los chevs son esclavos de los chevin, la especie paquidérmica con la que comparten el mundo. Las villas de los chevs están rodeadas por campos de minas y verjas pensadas para proteger a los chevs de los depredadores y eliminar cualquier idea de evasión.

Hace milenios, los chevs vivían en grandes ciudades, pero los más agresivos chevin hicieron añicos su pacífica civilización. Las comunidades chev existen principalmente para suministrar comida y bienes manufacturados a sus maestros nómadas, aunque tienen permitido el trueque de bienes entre las aldeas. Tienen una cultura rica, llena de folclore, una amplia rama de formas de expresión artísticas, musicales y dramáticas, y tradiciones religiosas. Los chevin nunca han hecho esfuerzo alguno para desanimar a los chevs de practicar sus ritos culturales dentro de sus asentamientos, ya que los caciques encuentran las actividades interesantes de presenciar y creen que ayuda a incrementar la productividad de los esclavos. También, existen aspectos de las creencias de los chevs que los chevin encuentran ideales a sus propósitos — como los mitos antiguos que describían como los chevs serían esclavizados como castigo a su orgullo en sus grandes ciudades. Otras creencias son menos apreciadas por los chevin — como las historias de que algún día los chevs serán librados de sus ataduras y se alzarán para gobernar todo el espacio — pero los chevin se complacen en tapar lo malo con lo bueno. Muchos de los caciques chevin han descubierto mercados exteriores para las obras de arte más impresionantes de los chevs. Algunos chevin se las han apañado para vender grupos de teatro chev a “tarifas de grupo”.

Al contrario que muchas otras poblaciones esclavas, los chevs están bien educados y tan están informados sobre toda la galaxia como sus amos chevin, quizás incluso más. Los chevin siempre han cuidado relativamente bien de los chevs porque creen que los esclavos saludables, brillantes y felices son más eficientes que los hambrientos, iletrados y rebeldes. Los chevin pasan virtualmente cada pieza de información sobre la galaxia, incluyendo la tecnología — con la excepción de los repulsores, los comunicadores y las armas — a sus esclavos.

Un inconveniente de la actitud permisiva de los chevin para con la cultura chev, al menos desde el punto de vista de los amos opresivos, es que permanecen ignorantes de los movimientos rebeldes de alta tecnología dentro

de las aldeas chev. Como los chevin, los chevs aprenden rápido los nuevos avances tecnológicos y en secreto fabrican dispositivos de comunicación, dispositivos de interferencia, sensores, y armas de piezas robadas del equipo agrícola o las comunidades chevin. Aunque las semillas de la rebelión fueron plantadas durante la Antigua República, no fue hasta la era de la Nueva Orden Jedi que los extranjeros organizados ayudaron a los chevs a expandir su red de rebeldes.

Todos los chevs encontrados fuera de Vinsoth son o fueron esclavos. Cuando la Antigua República contactó con los chevin, empezaron casi inmediatamente a exportar su población esclava, a otros esclavistas o a colonias chevin fuera de su planeta. La mayoría de los chevs prefieren ser discretos y evitar los enredos políticos por temor a ser recapturados por chevin errantes.

Personalidad: Los chevs no son gente rota, a pesar de su aparente sumisión a los chevin. Su comportamiento pasivo y dócil oculta una disposición astuta y una firme resolución. Los siglos de esclavismo han hecho a los chevs protectores de su herencia cultural de igual modo que les han forzado a volverse altamente adaptables. Los chevs saben que vencerán a su maestro algún día, pero hasta que llegue ese día, esperan pacientes y en guardia.

Descripción Física: El color de la piel de los chevs va desde el blanco pálido hasta el gris apizarrado, con el cabello con variaciones de similares colores (algunos chevs tienen el cabello del color del trigo). Tienen frentes huidizas con cejas protuberantes y grandes ojos negros que parecen carentes de párpados. (En realidad tienen membranas transparentes que pueden cubrir los ojos para protegerlos y limpiarlos.)

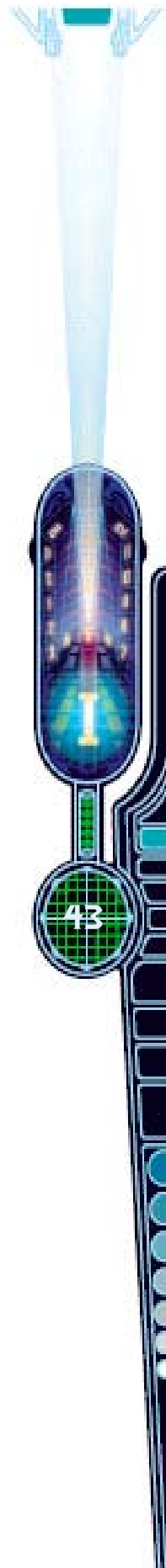
Los chevs suelen vestirse con ropas simples y recias pero llevan cualquier tipo de ropas que parezcan más prácticas para su trabajo. Son más bajos que la media de los humanos estándar, midiendo entre 1.4 y 1.8 metros.

Planeta de Origen: Vinsoth, un planeta templado y verdeante situado en el Borde Exterior — un planeta que comparten con los paquidérmicos chevin.

Idioma: Todos los chevs hablan Básico además de su propio idioma y el de los chevin; sus maestros animan a los chevs a practicar la lengua galáctica para hacerlos más útiles y más fáciles de vender a los extranjeros.

Nombres de Ejemplo: Afrec, Amencia, Brophar, Inchef, Percifel, Sajan, Varel, Zethan.

Edades en Años: Niño 1-13; adolescente 14-18; adulto 19-40; mediana edad 41-62; anciano 63-74; venerable 75+



Aventureros: Los aventureros chev son por lo general fronterizos, exploradores y técnicos especialistas. Aunque es posible que los chevs dominen la Fuerza, los chevin mirarían mal a cualquiera que llevara a cabo esas actividades.

Rasgos de Especie Chev

- Modificadores a las Características: Ninguno
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los chevs no reciben bonificador ni penalizador alguno debido a su tamaño
- Velocidad: La velocidad base de los chevs es 10 metros.
- Dotes Adicionales: Los chevs ganan la dote Resistencia como dote gratuita.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Chev, Chevin y Básico.

Chev Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +2 o Profesión (cualquiera) +2, Conocimientos (cualquiera) +2, Leer/Escribir Básico,

Leer/Escribir Chev, Leer/Escribir Chevin, Hablar Básico, Hablar Chev, Hablar Chevin. Supervivencia +2.

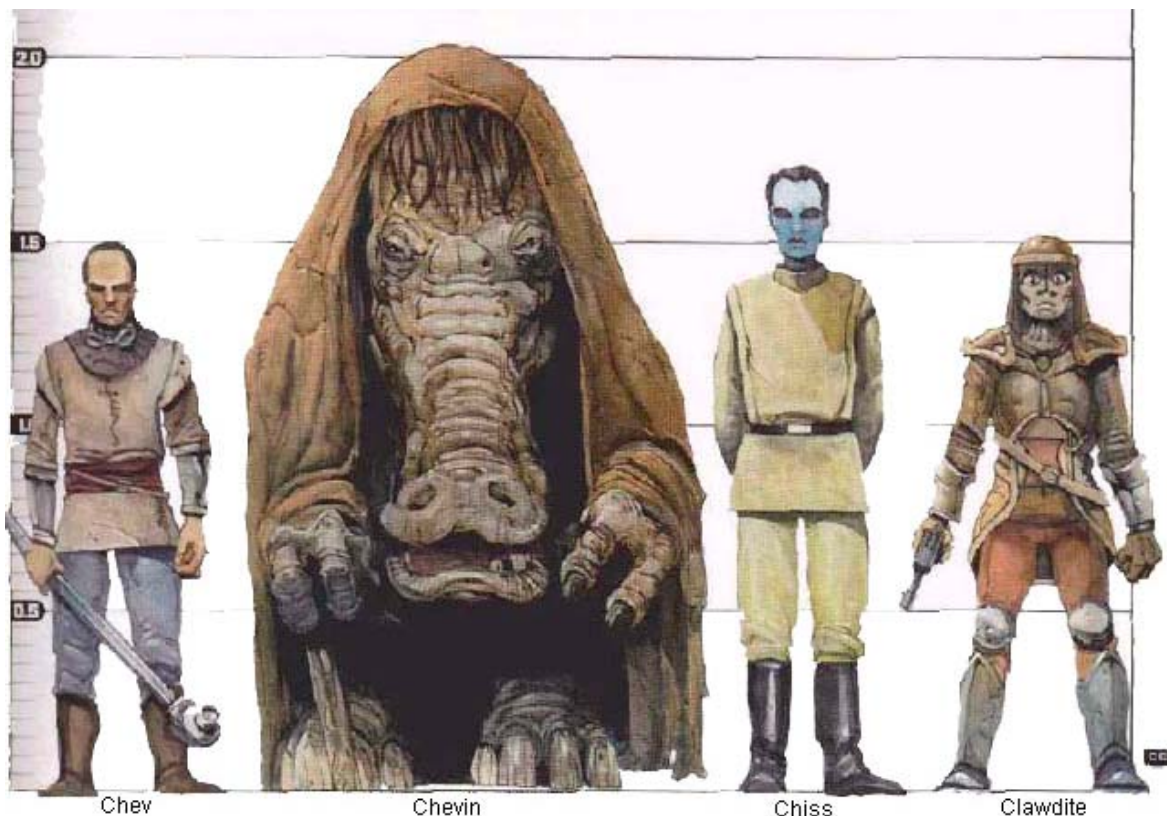
Dotes: Resistencia

CHEVIN

Los chevin son una especie paquidérmica migratoria nativa del planeta Vinsoth. La sociedad chevin es primitiva según los estándares galácticos. Antes de que los exploradores y los mercaderes de la Antigua República establecieran contacto con ellos, los chevin vivían en clanes guerreros nómadas. Los paquidermos cogían lo que necesitaran para sobrevivir de los asentamientos chev, una especie cuasi-humana de granjeros que han estado bajo dominación chevin durante toda la historia escrita de ambas especies. Cuando los visitantes de Vinsoth introdujeron los avances tecnológicos en el planeta, los chevin adaptaron su sociedad a eso que los visitantes afirmaban que era un mejor modo de vida. Los chevin también descubrieron el lucrativo negocio de la esclavitud, y comenzaron a capturar chevs y a venderlos a extranjeros interesados.

Los esclavos chevs y los alimentos son las exportaciones más comunes de Vinsoth. Para evitar el descontento entre los esclavos chevs, los chevin los cuidan relativamente bien y les permiten preservar su herencia cultural.

No es sorprendente que los chevin se hayan creado su propio hueco en el submundo criminal galáctico, siendo conocidos por toda la galaxia



como una raza de contrabandistas, traficantes de armas, especuladores, jugadores, esclavistas, y chantajistas. Ciertamente, la mayoría de los chevin que interactúan con el resto de la galaxia están involucrados en una o más de las “profesiones” citadas.

Personalidad: La mayor parte de los chevin son criaturas simples interesadas tan solo en adquirir dinero, poder y posición social. Utilizan la intriga, la manipulación de los seres en posiciones de poder, las investiduras cuidadosas, y el robo directo. Tienden a no involucrarse directamente con facciones políticas específicas o con grupos de poder, intentando todas las veces tratar con todos los que pueden pagar sus servicios.

Aunque los seres respetuosos de la ley intentan evitar a los chevin por miedo a ser víctimas de alguna trama criminal, los individuos más inclinados al riesgo y los criminales los buscan porque los chevin son, en realidad, honestos en sus negocios en el submundo. Un chevin nunca traiciona a un compañero de negocios y espera ser tratado con igual honestidad a cambio.

Descripción Física: Los chevin caminan sobre dos gruesas patas y tienen grandes cuerpos que son tan anchos como altos. Sus poderosos brazos acaban en grandes manos de tres dedos. Sus cabezas descansan sobre cuellos curvados que se doblan hacia el suelo y sus ojos con pesados párpados parecen ser de un negro sólido y sin pupilas. Los chevin adultos miden aproximadamente entre 2 y 3 metros de alto.

Planeta de Origen: Vinsoth, un planeta verdeante y templado situado en el Borde Exterior — un mundo que comparten con los cuasi-humanos chev.

Idioma: Los chevin hablan y leen chevin. Aquellos que viajan por la galaxia también aprenden a hablar Básico.

Nombres de Ejemplo: Ephant Mon, Goorin, Hagalor, Negna Mundro, Osman, Pedna Scotian.

Edades en Años: Niño 1-12; adolescente 13-18; adulto 19-155; mediana edad 156-211; anciano 212-256; venerable 257+

Aventureros: Los aventureros chevin son típicamente fronterizos o granujas. Los chevin también tienen oscuras tradiciones de la Fuerza, por lo que los iniciados chevin también existen.

Rasgos de Especie Chevin

- Modificadores a las Características: +2 Vigor, -2 Destreza, +2 Constitución, -2 Sabiduría.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los chevin no tienen modificadores especiales debido al tamaño.

- Velocidad: La velocidad base de los chevin es 10 metros.
- Armadura Natural: Los chevin tienen gruesas pieles que le proporcionan un +1 por armadura natural a la Defensa.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Chevin.

Chevin Corriente: Inic -1; Defensa 10 (-1 Des, +1 natural); Vel 10 m; PV/PH 0/12; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3+1, desarmado), o -1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref -1, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 8, Con 12, Int 10, Sab 8, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Engañar +1 o Intimidar +1, Conocimientos (cualquiera) +1, Profesión (cualquiera) +0, Leer/Escribir Chevin, Hablar Básico, Hablar Chevin.

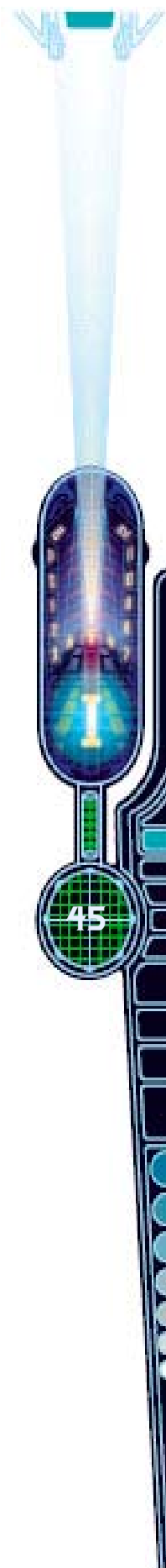
Dotes: Ninguna.

CHISS

Los chiss son una especie de cuasi-humanos que proceden del planeta Csilla en la Región Desconocida. Su existencia era un misterio para el resto de la galaxia hasta algunos años antes de la Batalla de Endor cuando el Gran Almirante Thrawn, un chiss, reagrupó las fuerzas imperiales dispersas y casi destruyó la Nueva República. Incluso entonces, la especie de Thrawn permaneció virtualmente desconocida hasta una década después.

Los chiss tienen control sobre unas dos docenas de sistemas solares desde su planeta de origen. Los científicos de la Nueva República (y muchos historiadores chiss) creen que la especie descende de una muy antigua colonia humana, quizás incluso antes de la fundación de la Antigua República.

La especie chiss tiene una sociedad rígida y disciplinada que los xenosociólogos atribuyen al frío clima de su planeta natal. No muestran signos de decadencia o de comportamiento codicioso, por lo que la mayoría relaciona la expansión chiss con un deseo de imponer el orden en los caóticos sistemas estelares cercanos. La sociedad chiss está controlada por cuatro “familias” dirigentes — no son grupos biológicos verdaderos, si no cuatro ramas separadas del gobierno. El clan Csapla dicta los asuntos coloniales, los recursos naturales, y la agricultura; la familia Nuruodo (el clan del famoso Gran Almirante Thrawn) controla los asuntos militares y de exteriores; los Inrokini manejan la industria, las ciencias, la comunicación, y la tecnología no militar; y el clan Sabosen supervisa la justicia, la salud pública, y la educación.



Los códigos de conducta chiss les prohíben golpear primero. (Thrawn violó este código realizando un golpe preventivo contra el proyecto Outbound Flight, una expedición Jedi que salió justo antes de la caída de la Antigua República. Su exilio trajo con el tiempo hacia sí la atención del Emperador.) Una vez atacados, los chiss no descansan hasta que los atacantes son destruidos o completamente subyugados. El Imperio Ssi-ruuk fue totalmente destruido por las flotas chiss después de que los conquistadores reptilianos asaltaran las colonias chiss exteriores, por ejemplo.

Los chiss que han tratado con el Imperio o con la Nueva República han sido casi universalmente miembros de la familia Nuruodo.

Personalidad: Como especie, los chiss son disciplinados, fríos y arrogantes. Se esfuerzan por conseguir una ventaja en cualquier situación táctica o social. Los chiss que se casan con no-chiss nunca consiguen extinguir del todo sus instintos xenófobos. Cuando están rodeados de no-chiss o de otros enemigos en potencia, un chiss permanece pensativo y distante, constantemente ideando tácticas para asegurarse la victoria en un posible enfrentamiento. Después de sufrir una derrota o una retirada, un chiss suele contemplar que podría haber hecho distinto para asegurarse la victoria la próxima vez.

Los chiss demuestran gran cantidad de interés en las artes y las ciencias de otras culturas. Estudian la cultura de un enemigo potencial del mismo modo que un biólogo observaría el comportamiento de un insecto peligroso – con objetividad y extrema precaución.

Descripción Física: Los chiss tienen la piel azul y brillantes ojos rojos, cuyos tonos se oscurecen dependiendo del nivel de oxígeno en la atmósfera que respiran. Cuanto más alto el nivel de oxígeno, más intenso es el color de los ojos y la piel de un chiss. Su pelo suele ser negro, aunque en algunos raros casos se vuelve gris con la edad. Esto es particularmente común entre las mujeres e indica a alguien cuyos hijos tendrán mucho impacto en la sociedad chiss.

Los hombres y mujeres chiss tienden a ser de constitución más fuerte que los humanos normales, pero en todo lo demás exhiben las mismas variaciones que existen entre los sexos humanos. Miden entre 1.6 y 2.1 metros de altura.

Planeta de Origen: Csilla, un planeta frío en la Región Desconocida.

Idioma: Los chiss hablan y leen Cheunh, un idioma difícil. Para dominar el idioma, aquellos que no sean chiss deben gastar dos puntos en la

habilidad de Leer/Escribir Cheunh, y 2 puntos en la habilidad de Hablar Cheunh.

Los chiss pueden aprender Básico con facilidad, pero pocos conocen el idioma ya que no es algo común en su imperio.

Nombres de Ejemplo: Los chiss tienen largos nombres de tres partes, que abrevian cuando tratan con gente de otras especies. Pongamos por caso, el chiss llamado Mitth'raw'nuruodo es más conocido como Thrawn. Otros nombres abreviados son: Dreel, Prakk, Karyce, Lev, Sorn, Szadra, Voss, Zilvad.

Edades en Años: Niño 1-10; adolescente 11-13; adulto 14-50; mediana edad 51-62; anciano 63-79; venerable 80+

Aventureros: Los aventureros chiss tienden a ser nobles, granujas, exploradores, o soldados. Se desconoce si tienen alguna tradición de la Fuerza.

Rasgos de Especie Chiss

- Modificadores a las Características: +2 Inteligencia
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los chiss no tienen ningún modificador especial debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de los chiss es 10 metros.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Cheunh.

Chiss Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 10, Int 12, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +2, Diplomacia +1 o Intimidar +1, Conocimientos (cualquiera) +2, Leer/Escribir Cheunh, Leer/Escribir Idioma (cualquiera), Averiguar Intenciones +2, Hablar Cheunh, Hablar Idioma (cualquiera).

Dotes: Ningunas.

CHARRIC (FUSIL BLÁSTER CHISS)

Coste: 500*	Aturdir/CD Fort: 16
Daño: 3d6	Tipo: Energía
Crítico: 20	Multidisp/Automát.: M
Incr. Distancia: 8m	Tamaño: Medio
Peso: 4.5 Kg	Grupo: Fusiles blaster

*Sólo disponible en el Imperio Chiss

En combate, los chiss utilizan fusiles de dos manos llamados charrics. Más o menos del tamaño de un fusil, el charric emite un rayo de

partículas guiado por maser¹. La intensidad de las microondas del rayo maser penetran con facilidad la armadura no-metálica (incluyendo la cerámica y la armadura basada en polímeros), ignorando la reducción de daño. Aunque la armadura metálica conserva su reducción de daño contra las intensas microondas del charric, el contacto crea una descarga eléctrica que puede aturdir o dejar inconsciente al objetivo (consulta Ajustar Armas Para Aturdir en el Capítulo 7 del libro básico.)

Una variante del modelo de charric incluye un ajuste para aturdir. En este modelo, el rayo de partículas es suspendido y el maser es reemplazado con un cargador EM verde especialmente diseñado para interrumpir los patrones neurológicos.

Un charric necesita una unidad de alimentación para funcionar. Después de 40 disparos, la unidad de alimentación tiene que cambiarse.

CLAWDITE

Los clawdites son variaciones genéticas de los Zolanders, una especie del planeta del Borde Intermedio de Zolan. Hace cientos de generaciones, la radiación bombardeó el planeta y expuso a los Zolanders a una enfermedad contagiosa devoradora de piel. Muchos Zolanders abandonaron el planeta y se sometieron a reconstrucción genética que no sólo curó sus heridas sino que también les otorgó habilidades cambiaformas. Cuando regresaron, sin embargo, fueron despreciados y temidos por aquellos que quedaron detrás. Los cambiaformas, resentidos con los Zolanders por siglos de persecución oficial, adoptaron un nuevo nombre para la especie: clawdite.

Los clawdites tienen habilidades cambiaformas limitadas que les permiten cambiar el color y la textura de su piel y ocultar su auténtica apariencia reptiliana. En su forma natural los clawdites son indistinguibles de los Zolanders excepto a examen genético. Sus habilidades de cambio de piel varían de individuo a individuo y puede ser mejorada con práctica.

Los cambiantes clawdites deben tratar su piel con aceites especiales para evitar que se rajen. Un cambiaformas con talento puede asumir la apariencia de cualquier especie humanoide de tamaño Medio de masa y postura similar, aunque la epidermis no puede duplicar los rasgos de un individuo específico. La piel

¹ Maser: Acrónimo de Microwave Amplification by Stimulated Emission of Radiation. Es un amplificador que funciona del mismo modo que el láser y que emite radiación de microondas.

arrugada de un Weequay es algo fácil, pero ningún clawdite puede adoptar la postura de un dug o generar la carne extra que se necesita para crear la cabeza de martillo de un ithoriano. Las ropas y las joyas también pueden ser imitadas, siempre que estén pegadas a la piel.

Personalidad: Los clawdites son tranquilos solitarios que evitan a otros excepto cuando les sirve para avanzar en sus propias agendas. Los clawdites ven el universo con un distante pragmatismo. Conducidos por sus propios intereses y temerosos de la traición, no establecen lazos amistosos con facilidad y tienen problemas para entender los conceptos de lealtad y devoción.

Descripción Física: Los clawdites son humanoides reptilianos de piel rugosa que varía de color entre el amarillo y el verde. Los adultos miden entre 1.5 y 2 metros.

Planeta de Origen: Zolan, un planeta sin describir el Borde Intermedio.

Idioma: Los clawdites hablan y escriben su propio lenguaje. El lenguaje hablado consiste en siseos, silbidos, puntuados por graznidos guturales.

Nombres de Ejemplo: Zam Wesell, Eru Massest, Prit Kesso, Pessk Maseel, Zapes Orn.

Edades en Años: Niño 1-10; adolescente 11-17; adulto 18-49; mediana edad 50-71; anciano 72-85; venerable 86+

Aventureros: Los aventureros clawdites pueden ser miembros de cualquier clase, aunque su naturaleza introvertida los capacita mejor para ser fronterizos, granujas, exploradores y cazadores de recompensas. Un clawdite Jedi es posible, pero improbable. Es más probable que los clawdites poderosos en la Fuerza sean iniciados de la Fuerza.

Rasgos de Especie Clawdite

- Modificadores a las Características: -2 Vigor.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño medio, los clawdites no tienen modificadores especiales debido al tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un clawdite es 10 metros.
- Cambiaformas: Un clawdite puede alterar su apariencia para parecerse a un miembro de otra raza humanoide de tamaño Medio. Cambiar de aspecto lleva un asalto completo y garantiza un bonus de +10 por especie a los controles de disfraz. Un clawdite no gana ninguna de las habilidades especiales o los rasgos de la especie imitada, pero los efectos duran tanto como desee el clawdite. Cuando un clawdite cambia de forma para



parecerse a cualquier otra especie distinta de la suya, debe superar una salvación de Fortaleza (CD 12) o sufrir 1 punto de daño temporal en la Constitución inmediatamente después de la transformación. Un clawdite puede reducir el tiempo de transformación a una acción de movimiento, pero hacerlo eleva la dificultad de la salvación a CD 18. Un clawdite no puede crear u ocultar ropas pesadas como parte de la transformación y revierte inmediatamente a su forma natural si es aturrido, se encuentra fatigado, exhausto, inconsciente, moribundo o muerto.

- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Clawdite.

Clawdite Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata -1 cuerpo a cuerpo (1d3-1, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 8, Des 10, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1 o Profesión (cualquiera) +1, Disfraz +11*, Conocimientos (cualquiera) +1, Leer/Escribir Clawdite, Hablar Básico, Hablar Clawdite.

*Incluye el bonus de +10 por especie debido al cambio de forma.

Dotes: Ninguna.

בן-י-קורדו

Los codru-ji disfrutan de su aislamiento del resto de la galaxia, y su sociedad cerrada no da la bienvenida con facilidad a los miembros de otras especies. Los codru-ji han recibido invitaciones para unirse a la República en más de una ocasión y siempre las han rechazados. No son xenófobos, pero protegen su forma de vida tan fieramente como cuidan de sus pequeños. Sus costumbres peculiares incluyen secuestros rituales, cuyas consecuencias rara vez son algo más que intensas negociaciones, después de las cuales la víctima es devuelta sin daños. Los extranjeros entre los codru-ji son advertidos de que nunca viajen solos.

Los codru-ji adultos tienen seis miembros: cuatro brazos y dos piernas. Sus niños parecen caninos de un metro de largo con seis patas (llamados wyrwulfos) hasta la pubertad, momento en el que forman un capullo y emergen unas pocas semanas después como codru-ji completamente desarrollados. Los codru-ji adultos duermen de pie.

Personalidad: A pesar de sus parecidos a muchas otras especies, los codru-ji encuentran difícil integrarse en la “escena galáctica”. Encuentran difícil adaptarse a las costumbres de otras especies, y se muestran cautelosos con los extranjeros, especialmente con cualquiera que parezca tener sus propios planes.

Descripción Física: Son humanoides con cuatro brazos y largas orejas puntiagudas. Los codru-ji adultos miden 1.6 metros. Como se parecen poco a sus progenitores, los niños codru-ji suelen ser confundidos con mascotas por los seres ignorantes.

Planeta de Origen: Munto Codru es un planeta aislado en el Borde Exterior que suele pasar desapercibido para todo el resto de la galaxia. Los Arqueólogos creen que una vez estuvo habitado por una especie avanzada de artesanos que construyeron los grandes palacios de piedra que salpican la tierra templada de Munto Codru. Los codru-ji veneran estas enormes estructuras, y muchos creen que están encantadas.

Idioma: El Codruese es un idioma de gruñidos, aullidos, ladridos guturales, y otros ruidos caninos mezclados con un complejo vocabulario y muchos giros lingüísticos extraños.

Nombres de Ejemplo: Adaavi, Deceven, Jorrdu, Ketanna, Merasska, Raiko, Veesani, Zallfric. A los wyrwulfos se les dan nombres cortos y afectivos (como Hrika y Lirri) hasta que se transforman en adultos, cuando ganan sus nombres reales.

Edades en Años: Niño (Wyrwulfo) 1-8; adolescente 9-12; adulto 13-44; mediana edad 45-60; anciano 61-84; venerable 85+

Aventureros: Los codru-ji rara vez se aventuran fuera de su planeta; aquellos que lo hacen son por lo general fronterizos, nobles, granujas, e iniciados de la Fuerza. Los codru-ji también pueden ser cónsules Jedi y guardianes Jedi.

Rasgos de Especie Codru-Ji

- Modificadores a las Características: Ninguno.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los codru-ji no reciben modificadores especiales debido al tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de los codru-ji es 10 metros.
- Extremidades Adicionales: Los codru-ji tienen cuatro brazos. Las extremidades extra les otorgan un +4 por especie a los controles de Escalar y para agarrar. Los codru-ji pueden sostener objetos en cada una de sus cuatro manos.

Un codru-ji tiene una mano diestra y tres zurdas. Un codru-ji puede empuñar cuatro armas, pero se aplican las penalizaciones normales por luchar con múltiples armas (consulta la dote Lucha con Múltiples Armas en el apéndice de Nuevas Dotes).

- Dotes Adicionales: Los codru-ji reciben la dote gratuita de Multidestreza, lo que reduce las penalizaciones que sufren cuando empuñan armas en sus manos diestras y zurdas (consulta la dote de Multidestreza en el apéndice de Nuevas Dotes). Ignoran el prerequisite de Destreza 15 de esta dote.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Codruese.

Codru-Ji Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o -4 cuerpo a cuerpo (1d3, 4 ataques desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Escalar +4, Artesanía (cualquiera) +1, Conocimientos (cualquiera) +1 o Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Codruese, Hablar Codruese, Supervivencia +2.

Dotes: Multidestreza.

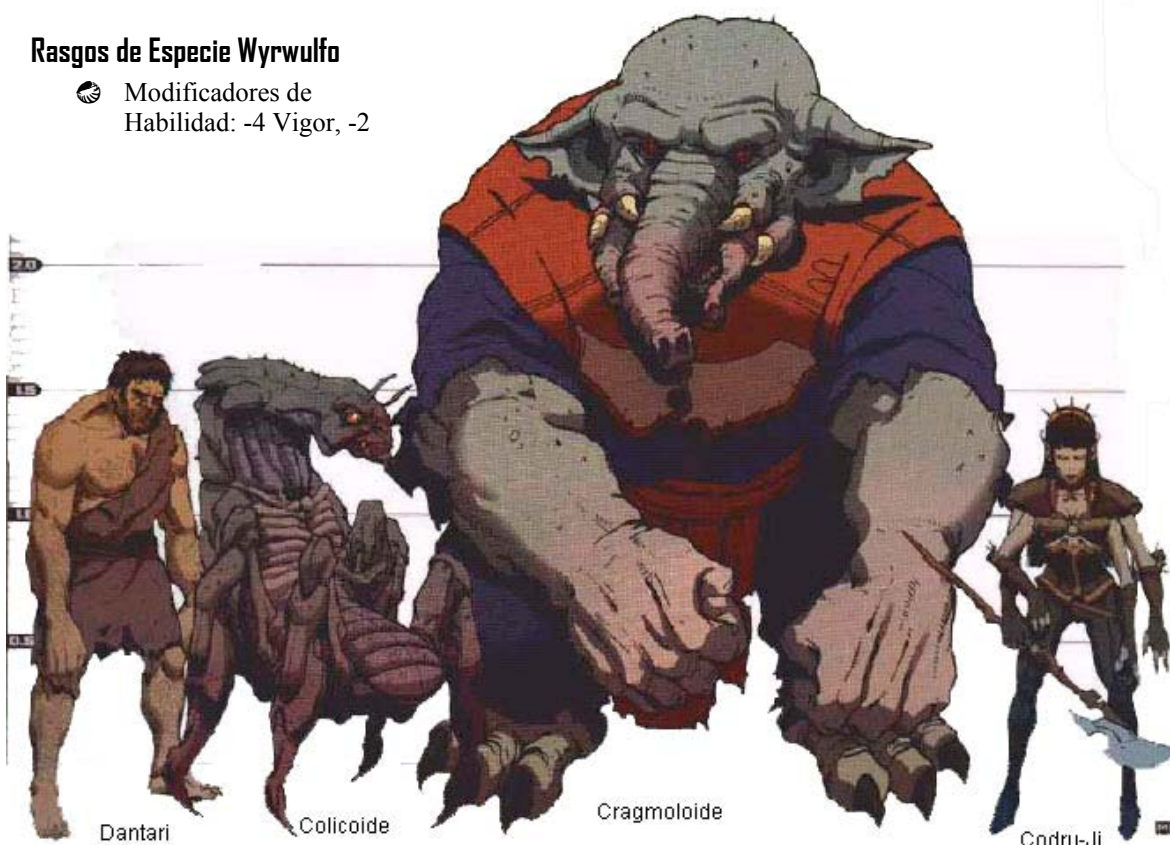
Rasgos de Especie Wyrwulfo

- Modificadores de Habilidad: -4 Vigor, -2

Destreza, -4 Constitución, -2 Inteligencia, -2 Sabiduría, -2 Carisma.

- Tamaño Pequeño: Como criaturas de tamaño Pequeño, los wyrwulfos ganan un bonus de +1 por tamaño a la Defensa, y a las tiradas de ataque, y un bonificador de +4 a los controles de Esconderse. Deben utilizar armas más pequeñas que las que utilizan los seres de tamaño Medio.
- Velocidad: La velocidad base de un wyrwulfo es 10 metros.
- Hexápodo: Los wyrwulfos tienen seis patas y reciben un bonus de +4 por estabilidad contra las embestidas bantha y los ataques de derribo. Pueden llevar la misma carga que las criaturas de tamaño Medio (consulta la Capacidad de Carga en el libro básico).
- Arma Natural: Un wyrwulfo tiene un ataque de mordisco que causa 1d6 puntos de daño penetrante más el modificador de Vigor del wyrwulfo. El ataque de mordisco no provoca ataques de oportunidad.
- Crisálida: Cuando un wyrwulfo alcanza la pubertad, se transforma en un adolescente codru-ji. Pierde todos los rasgos de la especie wyrwulfo y gana todos los rasgos de la especie codru-ji.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Hablan Codruese (sólo comprender)

Wyrwulfo Corriente: Inic -1; Defensa 10 (-1



Des, +1 Tam); Vel 10 m; PV/PH 0/6; Ata -1 cuerpo a cuerpo (1d6-2, mordisco), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort -2, Ref -1, Vol -1; T P; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 6, Des 8, Con 6, Int 8, Sab 8, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Nada.

Habilidades: Escondarse +3, Escuchar +0, Hablar Codruese (sólo comprenderlo), Supervivencia +1

Dotes: Ninguna.

COLICOIDE

Los colicoide son una especie insectoide nativos de Colla IV. En combate, los colicoide se enroscan en una bola protectora, entonces se desenroscan de repente, pillando a su presa con la guardia baja. Su mente alienígena, insectoide les proporciona una defensa natural contra los trucos mentales Jedi.

Los colicoide son muy inteligentes, carentes de emociones y caníbales (particularmente cuando la comida escasea). Hace mucho tiempo, aplicaron su falta de piedad al comercio, convirtiéndose en seres brutales en los negocios. A pesar del éxito de las aventuras comerciales de los colicoide y sus estrictos protocolos de negocios, tantos visitantes del sistema Colla han sido asesinados y devorados por los colicoide que Colla IV ha desperdiciado años en disputas diplomáticas. Muchos diplomáticos consideran una asignación a Colla IV como una sentencia de muerte.

Personalidad: Los colicoide poseen una astucia inmisericorde que les sirve de mucho en el campo de batalla y en la mesa de negociaciones. Son criaturas viciosas y calculadoras que se conducen por la codicia, y muestran poca preocupación por otros.

Descripción Física: Los colicoide son seres insectoides altos con múltiples apéndices, cuerpos quitinosos, y potentes colas con aguijones. Sus cabezas planas tienen ojos multifacetados que les otorgan una vista superior, y sus largas antenas les proporcionan un agudo sentido del olfato. Un colicoide adulto mide alrededor de 1.8 metros.

Planeta de Origen: Colla IV, localizado en el límite del Borde Interior y la Región de Expansión.

Idioma: El idioma de los colicoide incluye cliques y ruidos zumbantes de sus antenas y patas articuladas, que son difíciles de interpretar e imposible de reproducir por otras especies. Hablan Básico con un claro zumbido. Los colicoide suelen conversar en su propio lenguaje mientras están en presencia de otras especies — pocos estarían contentos de oír los planes y conspiraciones que los colicoide discuten delante de sus narices.

Los colicoide no tienen un lenguaje escrito propio y deben utilizar el Básico.

Nombres de Ejemplo: Bzhat, G'zharp, Kyrrik, J'kilkrizt, T'karzhk, Ytil.

Edades en Años: Niño 1-4; adolescente 5-7; adulto 8-33; mediana edad 34-49; anciano 50-64; venerable 65+

Aventureros: Los colicoide rara vez son otra cosa aparte de soldados, aunque un colicoide emprendedor puede hallar el éxito como granuja, explorador, o cazador de recompensas. No se sabe que existan colicoide usuarios de la Fuerza.

Rasgos de Especie Colicoide

- Modificadores a las Características: +2 Destreza, +2 Inteligencia, -2 Sabiduría, -6 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los colicoide no reciben bonificaciones, ni sufren penalizaciones debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de los colicoide es 10 metros.
- Reducción de Daño: Los colicoide tienen un caparazón reforzado que les proporciona una RD 2. La reducción de daño del caparazón de los colicoide se acumula con cualquier RD proporcionada por una armadura artificial.
- Veneno: El aguijón siniestramente afilado que hay al final de las colas de los colicoide inyecta veneno. El ataque de aguijón no provoca ataques de oportunidad. Veneno del aguijón: Herida CD 12; inicial 1d6 Vigor; secundario 2d6 Vigor.
- Resistencia a la Fuerza: Los colicoide ganan una bonificación de +10 por especie a las salvaciones de Voluntad para resistir las habilidades de la Fuerza Afectar Mente, Amistad, Ilusión, y cualquier otra habilidad de la Fuerza que influya a la mente que permita al objetivo una salvación de Voluntad.
- Bola Defensiva: Cuando son amenazados o atacados, un colicoide puede enroscarse sobre sí mismo en una bola compacta, protegiendo sus órganos vitales y exponiendo su duro caparazón quitinoso. Hacerse una bola es una acción de asalto completo y garantiza un +4 natural a la Defensa. Una vez hecho una bola, el colicoide no puede hacer ninguna acción de ataque o movimiento y sólo pueden agarrar un objeto pequeño (como un comunicador). El colicoide no puede

- ver mientras está enroscado pero escucha y huelen sin impedimentos. Como una acción gratuita, el colicoide puede desenroscarse rápidamente en una posición erguida completa. Entonces puede realizar un ataque normal, normalmente con su aguijón.
- Vilipendiado: Los colicoide son universalmente rechazados y sufren una penalización de -2 por especie en los controles de Diplomacia y Carisma para mejorar la actitud de un miembro de otra especie.
 - Dotes Adicionales: Los colicoide ganan la dote de Alerta como una dote gratuita.
 - Habilidades de Idiomas Gratuitas: Hablar Colicoide.

Colicoide Corriente: Inic +1; Defensa 11 (+1 Des); RD 2; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d6 más veneno, aguijón), o +1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +1, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 12, Con 10, Int 12, Sab 8, Car 4. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +2, Conocimientos (dos cualquiera) +3, Escuchar +1, Leer/Escribir Básico, Hablar Colicoide, Hablar Básico, Observar +1.

Dotes: Alerta.

CRAGMOLOIDE

Una especie poco conocida que proviene de las llanuras de Ankus, los cragmoloides son una raza extraña. Durante la era de la Rebelión, la mayoría de los cragmoloides vistos estaban en los campos de trabajo imperiales. Unos pocos se unieron a la Rebelión, esperando liberar a su gente. A pesar de su prodigiosa fuerza, pocos se hacen mercenarios, porque detestan la violencia gratuita.

Grandes y extremadamente poderosos, los cragmoloides son físicamente intimidantes, pesados e irritables, pero astutamente conscientes de su entorno.

Personalidad: Una gente extremadamente orgullosa y orientada a los clanes, los cragmoloides se hunden en una profunda desesperación si son separados de su hogar, su familia, y sus amigos. Son rápidos en enfadarse y sienten una fuerte repulsa por la deshonestidad y los subterfugios. Prefieren ser directos en sus respuestas a los problemas y creen que esos que recurren a los “trucos” no tienen honor.

Descripción Física: Los cragmoloides parecen elefantes antropomorfos de 3 metros de

alto con colmillos y gruesas pieles correosas. Tiene pequeños ojos rojos.

Planeta de Origen: Ankus, un planeta rocoso en la Región Desconocida cerca de Ord Mantell.

Idioma: Los cragmoloides hablan y leen Cragii. Los cragmoloides que dejan su planeta también aprenden Básico.

Nombres de Ejemplo: Akoom, Darak, Ormoj, Rooty, Urun, Vuula.

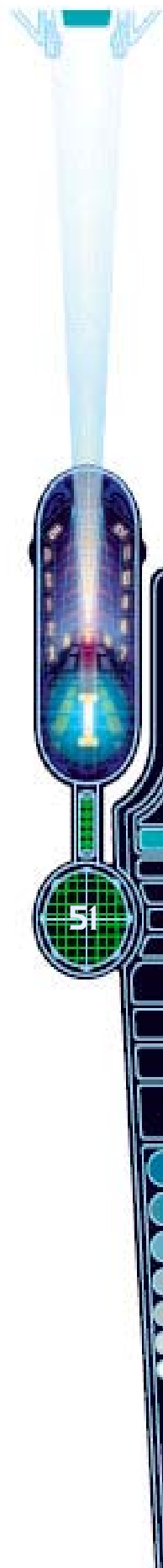
Edades en Años: Niño 1-7; adolescente 8-14; adulto 15-69; mediana edad 70-86; anciano 87-119; venerable 120+

Aventureros: Los aventureros cragmoloides suelen ser fronterizos, exploradores, o granujas. A pesar de que existen varios usuarios de la Fuerza en la especie, no se conocen ejemplo de cragmoloides Jedi.

Rasgos de Especie Cragmoloide

- Modificadores a las Características: +4 Vigor, -2 Destreza, -2 Inteligencia.
- Tamaño Grande: Como criaturas Grandes, los cragmoloides sufren una penalización de -1 a la Defensa y a las tiradas de ataque, y una penalización de -4 en los controles de Esconderse. Tienen un Frente/Alcance de 2 m por 2 m/4m. Sus límites de alzamiento de peso y carga son el doble de los personajes de tamaño Medio.
- Velocidad: La velocidad base de un cragmoloide es 10 metros.
- Armadura Natural: Los cragmoloides tienen una piel gruesa y correosa que proporciona un bonificador de +2 por armadura natural a la Defensa.
- Armas Naturales: Los cragmoloides poseen poderosos colmillos con los que pueden cornear a sus presas. La cornada de un cragmoloide causa 2d6 puntos de daño de penetración más el modificador por Vigor del cragmoloide. El ataque de cornada no provoca ataques de oportunidad. Un cragmoloide que carga contra un oponente y se anota un golpe causa doble daño con su ataque de cornada.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Cragii.

Cragmoloide Corriente: Inic -1; Defensa 11 (-1 Des, +2 natural); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d4+3, desarmado), o +1 cuerpo a cuerpo (2d6+3, cornear), o -2 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref -1, Vol +0; T G; Frente/Alcance 2 m por 2 m/4m; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 14, Des 8, Con 10, Int 8, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.



Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1 o Profesión (cualquiera) +2, Escondarse -5, Leer/Escribir Cragii, Hablar Básico, Hablar Cragii.

Dotes: Ninguna.

DANTARI

Los nativos originales de Dantooine se llamados dantari, eran humanoides tribales que llevaban una vida nómada junto a las costas oceánicas del planeta. Los dantari llevaban ropas simples hechas con las pieles de los animales locales y toscas armas hechas de palos y piedras.

Los dantari son tan pocos que la Nueva República, como hicieron el Imperio y la Antigua República en su momento, considera Dantooine un planeta deshabitado — aunque Dantooine ha sido colonizado al menos dos veces en el pasado. El maestro Jedi Vodo-Siosk Baas se asentó aquí cuatro mil años antes de la Batalla de Yavin, y los refugiados del planeta volcánico Eol Sha construyeron un nuevo hogar en Dantooine siete años después de la Batalla de Endor. En medio, antes de la Batalla de Yavin, Dantooine sirvió como base de la Alianza Rebelde.

Los colonos de Eol Sha encontraron un destino desafortunado, finalmente barridos por el Almirante Daala, el comandante imperial a cargo de las instalaciones de Las Fauces cerca de Kessel. Curiosamente, la llegada de las fuerzas de Daala fue un suceso de grandeza sin precedentes para los primitivos dantari, que comenzaron a incorporar la simbología imperial a sus propios sistemas de creencias. Los dantari se tatuaron con toscas imágenes de los crespones imperiales, de AT-ATs, de fusiles blaster, y en el caso de los auténticamente valientes, dibujos de cuerpo entero de la armadura de los soldados de asalto. Los mejores guerreros tenían armas fabricadas con trozos de metal rapiñados de vehículos imperiales dañados, o quizás de las ruinas de la colonia de Eol Sha.

Como seres primitivos, los dantari no tienen habilidad ninguna con los objetos tecnológicos.

Personalidad: Los dantari son gente nómada pacífica y muy adaptable. Aunque primitivos y aislados, sienten curiosidad hacia la tecnología y otras maravillas. Los dantari reverencian a las estrellas y muestran un gran interés en cualquiera que afirme venir de ellas. No son crueles ni vengativos, aunque son guerreros capaces y tenaces en la batalla.

Descripción Física: Los dantari parecen voluminosos humanos vestidos con ropas

primitivas. Por lo general tienen la piel correosa y tostada y el pelo oscuro.

Planeta de Origen: Dantooine, un planeta aislado y sin explotar del Borde Exterior, cubierto por prados y grandes océanos.

Idioma: Los dantari tienen un idioma hablado así como un tosco lenguaje escrito que conocen muy pocos.

Nombres de Ejemplo: Dayan, Esada, Jendar, Norr, Norra, Tuber, Uladi.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-15; adulto 16-35; mediana edad 36-54; anciano 55-69; venerable 70+

Aventureros: Los aventureros dantari que viven en Dantooine suelen ser fronterizos o exploradores. Los shamanes dantari también pueden ser adeptos de la Fuerza. Los dantari que han sido arrancados de su planeta natal pueden adoptar virtualmente cualquier clase heroica, aunque los técnicos especialistas son poco probables dada su naturaleza primitiva.

Rasgos de Especie Dantari

- Modificadores a las Características: +2 Vigor, -2 Inteligencia.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los dantari no reciben modificadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de los dantari es 10 metros.
- Primitivo: Los dantari con clases heroicas o profesionales reciben la dote Competencia con Grupo de Armas (armas primitivas) en vez de las Competencias en Grupos de Armas normales a su clase. Los dantari corrientes reciben la dote Competencia en Grupos de Armas (armas primitivas).
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Hablar Dantari.

Dantari Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3+1, desarmado), o +1 cuerpo a cuerpo (1d8+1, lanza) o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 10, Con 10, Int 8, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales, lanza.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1, Hablar Dantari, Supervivencia +1.

Dotes: Competencia con Grupo de Armas (armas primitivas).

DASHADE

Los dashade eran conocidos y temidos como mercenarios y asesinos mortales. El nombre “Asesino de la Sombra”, un título honorario otorgado a los mejores asesinos dashade, sólo se decía en susurros y hacía temblar involuntariamente a aquellos que oían las palabras. En el cenit de las Guerras Sith, sin embargo, la especie fue totalmente barrida cuando la Explosión del Cúmulo de Estrellas Cron destruyó su sistema solar natal.

Los dashade se originaron en Urkupp bajo el duro resplandor de los múltiples soles del Cúmulo Estelar Cron. Muchas de las formas de vida de Urkupp se adaptaron a las extremas condiciones de calor desarrollando una curiosa habilidad para absorber el calor y luego disiparlo gradualmente. Cuando suficientes seres se reunían en un lugar, acababan creando sistemas climáticos que conducían a condiciones más frescas.

Los recursos escasos de su mundo condujo al alzamiento de los señores de la guerra y una religión se construyó entorno a la idea de que los correctos y virtuosos son bendecidos con fuerza y poder por fuerzas invisibles que gobiernan el universo. Cuando la especie desarrolló un viaje estelar rudimentario y encontró a los Sith y a los Jedi, sus creencias religiosas se hicieron más profundas. Los dashade descubrieron que tenían una inmunidad parcial a las tan sonadas habilidades de la Fuerza de ambas culturas. Consecuentemente, los dashade se convirtieron en valiosos mercenarios para ambas partes del conflicto.

Los Sith y varias otras culturas que habitaban los sistemas solares cercanos al Cúmulo Cron utilizaron a los mercenarios dashade como guardaespaldas y asesinos. Los Jedi y las instituciones oficiales de la República contrataban a los dashade como instructores de combate. Los Maestros Jedi veían la potencia en combate y la resistencia a la Fuerza de los dashade como una forma de enseñar a los Padawans (e incluso a algunos Caballeros Jedi demasiado confiados) el peligro de depender demasiado de sus habilidades de la Fuerza en combate.

Con la destrucción de Urkupp, se creyó que los dashade habían sido extinguidos. Se sabe, sin embargo, que al menos una de las familias reales de los falleen puso a varios de sus criados dashade en suspensión criogénica, preservando su potencia y sus habilidades únicas para ser usadas en futuras generaciones de líderes falleen. Los historiadores de la Nueva República que surfean por las bases secretas imperiales han aprendido que varios de sus asaltos iniciales en las fortalezas Jedi durante la era de la Rebelión podrían haber involucrado

mercenarios dashade. Muchos informes indican que alienígenas de una especie desconocida resistente a las habilidades de la Fuerza encabezaron los ataques.

El número de los dashade que sobrevivieron a la destrucción de Urkupp es desconocido, pero un creciente número de analistas de la Nueva República sospechan que los dashade podrían haber establecido una o más colonias más allá del Cúmulo Estelar Cron antes del desastre que destruyó su planeta natal. Teniendo en cuenta la dura naturaleza de su planeta de origen, es concebible que una o más colonias de dashade estuvieran prosperando en sistemas solares que el resto de la galaxia ha registrado como imposibles de colonizar.

Personalidad: Los dashade son seres secretistas y amenazantes que creen que son física y mentalmente superiores a la mayoría — si no a todas — las otras formas de vida de la galaxia. Los dashade que son contratados como mercenarios y asesinos son leales a sus contratistas durante tanto tiempo como se benefician de la relación y tengan permitido demostrar sus habilidades de combate.

Descripción Física: Los dashade son humanoides sin pelo con altas frentes, ojos redondos y brillantes, y bocas parecidas a las de las lampreas. Los adultos de la especie miden entre 1.7 y 2 metros, sin diferencia en altura y constitución entre machos y hembras. Los colores de su piel son verde aceituna, gris oscuro o negro, y tienen los ojos naranjas, rojos o negros.

Planeta de Origen: Urkupp, un planeta víctima de la radiación situado en el Cúmulo Estelar Cron. Una supernova destruyó el planeta y a sus habitantes durante las Guerras Sith.

Idioma: Los dashade hablan y escriben Dashadi. La mayoría de los dashade también hablan Básico.

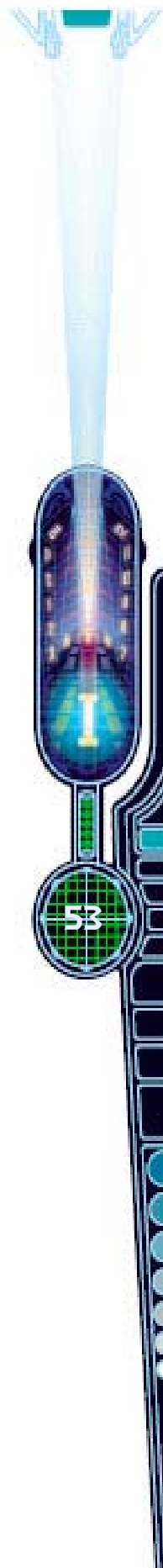
Nombres de Ejemplo: Alaris Koth, Ket Maliss, Tel Sorath, Nos Kellex, Tessum Kel.

Edades en Años: Niño 1-10; adolescente 11-15; adulto 16-44; mediana edad 45-69; anciano 70-84; venerable 85+

Aventureros: Los aventureros dashade pueden ser soldados, tropas de élite, y cazarrecompensas. Las circunstancias pueden empujar a un dashade solitario a llevar una vida de granuja. Los dashade no tienen conocimientos sobre las tradiciones de Fuerza.

Rasgos de Especie Dashade

- Modificadores a las Características: +2 Destreza, -2 Sabiduría, -2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los dashade no reciben penalizadores ni bonificadores debido al tamaño.



- **Velocidad:** La velocidad base de los dashade es 10 metros.
- **Disipación del Calor:** Los dashade pueden disipar el calor que emana de sus cuerpos. Pueden negar las bonificaciones por equipo que dependen de la detección de señales de calor — como los escáneres infrarrojos — ajustando la temperatura alrededor de sus cuerpos.
- **Resistencia a la Fuerza:** Los dashade ganan un bonus de +10 por especie en las tiradas de salvación de Voluntad para resistir a las habilidades de la Fuerza Afectar Mente, Amistad, Ilusión y cualquier otra habilidad de la Fuerza que influya a la mente y permita una salvación de Voluntad del objetivo.
- **Resistencia a la Radiación:** Los dashade reciben un bonus de +2 por especie a las salvaciones de Fortaleza contra envenenamientos por radiación.
- **Habilidades de Idiomas Gratuitas:** Leer/Escribir y Hablar Dashadi.

Dashade Corriente: Inic +1; Defensa 11 (+1 Des); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +1, Vol -1 (+9 contra las habilidades mentales de la Fuerza); T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 12, Con 10, Int 10, Sab 8, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1 o Conocimiento (cualquiera) +1, Escondarse +2, Sigilo +2, Leer/Escribir Dashadi, Hablar Básico, Hablar Dashadi.

Dotes: Ninguna.

BLASTER SÓNICO

Coste: 3.000*	Aturdir/CD Fort.: 15
Daño: Varía	Tipo: Energía
Crítico: -	Multidisp./Automát.: M
Incr. Distancia: 10 m	Tamaño: Pequeño
Peso: 1.2 Kg	Grupo: Pistolas Blaster

*Sólo se vende en Nagi.

Preferidas por los mercenarios y cazadores de recompensas dashade, estos blasters pesados emiten una onda sonora controlada que causa un intenso dolor. El arma no puede causar daño crítico, pero tiene tres posiciones:

Primera posición: En su ajuste más bajo, el blaster utiliza una pulsación sónica para aturdir o noquear a su objetivo sin causarle daño (consulta Ajustar Armas para Aturdir en el Capítulo Siete de *Star Wars. El Juego de Rol*).

Segunda posición: En su ajuste medio, el blaster causa 3d6 puntos de daño sónico.

Tercera posición: En su ajuste más alto, el blaster causa 5d6 puntos de daño sónico ya que desgarrar la carne a nivel molecular. Cada disparo realizado en este ajuste cuenta como dos disparos para propósitos.

Cambiar la posición de la pistola es una acción de movimiento.

La reducción de daño de las armaduras artificiales no se aplica al daño causado por esta espantosa arma, aunque la reducción de daño natural aún se aplica. El blaster sónico utiliza una unidad de alimentación normal y puede ser disparado 30 veces antes de drenar completamente la unidad.

DEFEL

Los defel se originaron en Af'El, un planeta con mucha gravedad. Debido a la inusual composición química de la atmósfera superior de Af'El, sólo la luz ultravioleta pasa libremente hasta la superficie del planeta, mientras que las longitudes de ondas más largas son completamente reflejadas. A causa de esto, todas las formas de vida de Af'El, incluyendo a los defel, son completamente ciegas al espectro de luz no-ultravioleta. Para poder trabajar fuera de su planeta, los defel deben utilizar un visor especial que les permite “ver” longitudes de onda distintas a la ultravioleta. Un defel sin uno de estos visores está a todos los efectos ciego en la luz normal.

El pelaje de los defel absorbe las longitudes de onda de tal modo que si está en la oscuridad, un defel es invisible incluso para los seres con visión en la oscuridad. Su enervante apariencia sombría a la luz convierte incluso a aquellos defel que no son combatientes hábiles en guardaespaldas útiles, ya que pocos seres conocen la fuente de este extraño efecto.

En Af'El, los defel viven en ciudades subterráneas grandes y con buen mantenimiento, consideradas entra las maravillas de la galaxia. Algunos dejan su hogar en busca de aventuras, pero la mayoría se marcha para trabajar para otros seres con contratos específicos. Aunque muchos defel viven de su apariencia física única y de las leyendas que rodean a los de su especie, la mayoría trabaja para fabricantes de astronaves y plantas de fundición que producen duracero y otras aleaciones que precisan una mezcla de minerales cuidadosamente medida. Los defel han dado algunos de los mejores metalurgos de la galaxia, y son valorados tanto por sus conocimientos en este campo como por su talento en fines más violentos.

Personalidad: Los defel son orgullosos e independientes hasta el punto de la tozudez. No

les gusta que otros les diga como tienen que hacer las cosas. So leales a sus amigos y contratistas, pero no siempre de confianza. Pueden ser secretistas y manipuladores.

Descripción Física: Los defel son una curiosa especie mamífera, que aparenta ser una misteriosa sombra bípeda con los ojos rojizos y largos caninos blancos. Bajo la luz ultravioleta, sin embargo, se aclara que los defel son seres bajos y fornidos cubierto de un pelaje que va del amarillo al azul brillante. Tienen largos dedos que acaban en viciosas garras amarillentas y protuberantes hocicos verde lima. Miden entre 1 metro y 1.5 metros de alto.

Planeta de Origen: Af'El, un planeta de alta gravedad que orbita alrededor de la supergigante Ka'Dedus en el Borde Exterior.

Idioma: Los defel leen y hablan Defel. Sólo aquellos que viajan fuera de Af'El se molestan en aprender Básico.

Nombres de Ejemplo: Kl'aal, Defeen, Dourlas, Freel, Glasfir'a'lik, Gr'vesh, Morr, Vex, Yarchur, Zomil.

Edades en Años: Niño 1-6; adolescente 7-10; adulto 11-49; mediana edad 50-74; anciano 75-89; venerable 90+

Aventureros: Los aventureros defel son típicamente exploradores, granujas, soldados, o técnicos especialistas. Los defel usuarios de la Fuerza son extremadamente raros.

Rasgos de Especie Defel

- Modificadores a las Características: -2

Vigor, +2 Inteligencia.

- **Tamaño Pequeño:** Como criaturas pequeñas, los Defel ganan una bonificación de +1 por tamaño a la Defensa y a las tiradas de ataque, así como una bonificación de +4 a los controles de Escondarse. Deben utilizar armas más pequeñas que las fabricadas para los seres de tamaño Medio. Sus límites de alzamiento de peso y de carga son tres cuartas partes de los normales.
- **Velocidad:** La velocidad base de un Defel es 6 metros.
- **Invisibilidad:** Con luz normal, los Defel aparecen como parches de oscuridad visibles, muy parecidos a sombras. En zonas con poca luz, son invisibles a todos los efectos. A menos que un defel esté bajo la luz directa del sol (o el equivalente artificial, como un arboreto bien iluminado), gana una bonificación de +2 por circunstancia a los ataques, y su objetivo pierde su bonificación de Destreza (si tiene) a la Defensa. Los ataques contra un defel en estas circunstancias sufren una probabilidad de fallar del 50%. Bajo condiciones especiales de poca luz (como una cantina pobremente iluminada), el atacante deberá además adivinar que cuadrado de 2 metros ocupa el defel (consulta Probabilidad de Fallo por Ocultación en el Capítulo



- Ocho de *Star Wars. El Juego de Rol*.
● Ceguera: Lejos de su planeta natal, un defel debe llevar unos visores especiales que le cuestan 100 créditos cada uno. Si el visor, un defel se considera cegado (consulta el Resumen de Condiciones del Personaje en el Capítulo Doce de *Star Wars. El Juego de Rol*).
● Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Defel.

Defel Corriente: Inic +0; Defensa 11 (+1 Tam); Vel 6 m; PV/PH 0/10; Ata cuerpo a cuerpo (1d2, desarmado), o +1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol +0; T P; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 8, Des 10, Con 10, Int 12, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +2 o Profesión (cualquiera) +1, Esconderse +6, Conocimientos (cualquiera) +2, Sigilo +1, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Defel, Hablar Básico, Hablar Defel.

Notes: Ninguna.

DEVARONIANO

Los devaronianos están entre las primeras especies de la galaxia en desarrollar el viaje interestelar, y los machos de la especie se han convertido en una visión común en los astropuertos de toda la galaxia durante miles de años. Los machos devaronianos se conducen por un instinto vagabundo. Por eso, se los encuentra con frecuencia viajando por la galaxia como capitanes y exploradores de cargueros vagabundos. Las hembras devaronianas, por otro lado, son felices permaneciendo en un único enclave, y, como tal, crían a los jóvenes y dirigen el gobierno de Devaron. Los machos envían tanto dinero como pueden a sus familias en Devaron, pero rara vez vuelven a su mundo de origen. Las hembras se contentan con este arreglo, ya que tienden a ver a los incasables machos como inadecuados para la vida doméstica.

Personalidad: Los machos devaronianos son audaces, osados, cabezotas, imprudentes, concisos, sin escrúpulos, y tacaños con sus créditos. Adoran ser los amos de sus propios destinos. Las hembras devaronianas suelen ser brillantes, sabias, escrupulosas y de lengua afilada.

Descripción Física: Los machos devaronianos carecen de pelo, con la piel de un tono rojo, dientes afilados, y un par de largos cuernos que crecen de sus frentes. Su apariencia no se diferencia mucho de los demonios de los

mitos de hace milenios. Las hembras devaronianas están cubiertas de grueso vello que varía en color del marrón al blanco. Las hembras no tienen cuernos y tienen unos caninos prominentes. Los devaronianos miden un metro sesenta como media.

Planeta de Origen: Devaron, un planeta de bajas montañas y profundos valles comunicados por miles de ríos. El planeta se sitúa en la Región de Expansión.

Idioma: Los devaronianos hablan Devaronés. Muchos también aprenden a hablar el Básico. Su habla es baja, gutural y llena de consonantes arrastradas.

Nombres de Ejemplo: Dmaynel Kiph, Elassar Targon, Jubal, Kapp Dendo, Tyn Jiton, Lak Jit, Oxbel, Saricia, Sires Vant, Trynic, Ulicx Vinaq, Vilmarh Gahrk.

Edades en Años: Niño 1-12; adolescente 13-17; adulto 18-44; mediana edad 45-64; anciano 65-79; venerable 80+

Aventureros: Los héroes devaronianos machos tienden a ser fronterizos, exploradores, granujas, o técnicos especialistas. Invariablemente se los encuentra en ocupaciones que les dan libertad para viajar cuando quieran y donde quieran que deseen. Debido a la opresiva naturaleza del Imperio, muchos machos devaronianos se unieron a la Rebelión — no a causa de la política, sino porque les molestaba que su libertad para viajar fuera coartada.

Los héroes devaronianos hembra tienden a ser fronterizos y nobles. Aquellos que son poderosos en la Fuerza a veces rompen con la tradición y dejan Devaron para estudiar en un templo Jedi.

Rasgos de Especie Devaroniano

- Modificadores a las Características de los Machos: +2 Destreza, -2 Sabiduría, -2 Carisma. Modificadores a las Características de las Hembras: -2 Destreza, +2 Inteligencia, +2 Sabiduría.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los devaronianos no sufren modificadores alguno a causa del tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un devaroniano es 10 metros.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Devaronés.

Devaroniano Corriente (Macho): Inic +1; Defensa 11 (+1 Des); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3 desarmado), o +1 a distancia; TS Fort +0, Ref +1, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 12, Con 10, Int 10, Sab 8, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1, Conocimiento (cualquiera) +1, Profesión (cualquiera) +0, Leer/Escribir Devaronés, Hablar Básico, Hablar Devaronés.

Dotes: Ninguno

Devaroniano Corriente (Hembra): Inic -1; Defensa 9 (-1 Des); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3 desarmado), o -1 a distancia; TS Fort +0, Ref -1, Vol +1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 8, Con 10, Int 12, Sab 12, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +2, Conocimiento (cualquiera) +3, Profesión (cualquiera) +3, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Devaronés, Hablar Básico, Hablar Devaronés.

Dotes: Ninguna.

DRAETHOS

Los draethos son seres vagamente humanoides que viven casi 800 años. Aunque tienen reputación de guerreros feroces e impenitentes, la mayoría de los draethos no han sido capaces de mantenerse a la altura de su reputación. De hecho, los draethos encontrados fuera de su planeta natal son pacifistas y muy inteligentes, si no socialmente ineptos y tímidos. En realidad, los draethos que eligen no seguir el camino del guerrero son exiliados de su mundo y forzados a vivir en planetas desolados o entre alienígenas.

Los draethos exiliados se sienten impelidos a aprender tanto como sea posible, convirtiéndose en expertos de varios campos en su temprana madurez. Estos draethos están tan ocupados aprendiendo que rara vez se paran a aplicar lo aprendido. Al contrario que otras especies obsesionadas con el conocimiento, los draethos rara vez aprecian un buen debate, incluso si es sobre el campo en el que son expertos. Su amor por el conocimiento acompaña al miedo de perderse detalles importantes mientras debaten o a equivocarse al dar palabras a lo que saben con seguridad que es cierto. Los draethos más viejos suelen superar este miedo.

Personalidad: Los draethos exiliados son muy inteligentes pero socialmente torpes. Tienen problemas para comprender las costumbres complejas de otras especies y por eso tienden a encerrarse en sí mismos. Generalmente evitan el conflicto y la lucha.

Los draethos que viven en su planeta natal son altivos aristócratas mimados o guerreros feroces y agresivos deseosos de demostrar sus habilidades de combate. Afortunadamente para

el resto de la galaxia, son muy reservados y gastan la mayor parte de sus energías afilando sus habilidades y cazando otros depredadores feroces en su propio planeta.

Descripción Física: Los draethos son humanoides esbeltos y fibrosos que miden 1.8 metros de media. Su recia piel escamosa varía en color desde el violeta al malva y al gris. Sus ojos son negros, sin pupilas y están situados a los lados de su cabeza alargada. Tienen las manos palmeadas y sus bocas sin labios dan la impresión de poseer una mandíbula superior grande.

Planeta de Origen: Thosa, un planeta estéril de montañas escabrosas barridas por el viento y profundas cavernas, situado en el Borde Exterior. Muy pocos de los que no pertenecen a la especie conocen el nombre del planeta y su localización.

Idioma: Los draethos hablan y escriben draethos. Su idioma hablado suena como una oleada de cliques y suspiros cacofónicos.

Nombres de Ejemplo: Odan-Urr, Omal-Zan, Uval-Nor, Shal-Orl, Tyan-Ruu.

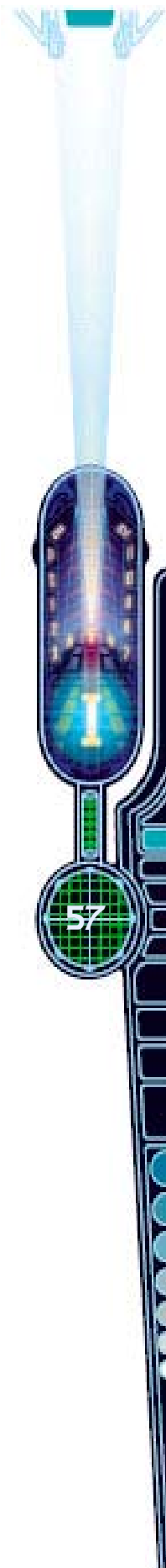
Edades en Años: Niño 1-12; adolescente 13-17; adulto 18-399; mediana edad 400-699; anciano 700-780; venerable 781+

Aventureros: Los draethos que residen en Thosa son en su mayoría soldados, con unos cuantos nobles que los supervisan. Otros pueden ser iniciados de la Fuerza que practican tradiciones de la Fuerza misteriosas.

Los aventureros draethos que dejan su planeta pueden pertenecer a cualquier clase heroica, y algunos estudian para convertirse en cónsules Jedi o (menos veces) guardianes Jedi.

Rasgos de Especie Draethos

- Modificadores a las Características: +2 Inteligencia, -2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los draethos no reciben modificadores especiales por su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de los draethos es 10 metros.
- Armadura Natural: Los draethos tienen una piel dura que les proporciona un +1 natural a la Defensa.
- Telepatía: Un draethos puede comunicarse telepáticamente con cualquier ser dentro de un radio de 500 metros. Un ser que desee resistirse al contacto telepático con un draethos debe realizar una salvación de Voluntad (CD 10 + el modificador de Sabiduría del draethos). Una salvación con éxito niega el contacto telepático del draethos, aunque el personaje en cuestión sabe que algo ha intentado



contactarlo. El draethos puede seguir intentando establecer contacto durante tanto tiempo como el objetivo esté dentro del alcance. Todos los seres que reciban comunicación telepática de un draethos “escuchan” el mensaje en sus idiomas principales. Esta habilidad se usa principalmente para comunicarse; no se pueden “robar” recuerdos o información.

- **Visión en la Penumbra:** Los draethos evolucionaron de criaturas que habitaban en cuevas y poseen visión en la penumbra. Pueden ver el doble de lejos con poca luz, y retienen la capacidad de distinguir colores y detalles bajo estas condiciones.
- **Dotes Adicionales:** Los draethos ganan la dote adicional de Resistencia
- **Habilidades de Idiomas Gratuitas:** Leer/Escribir y Hablar Draethos.

Draethos Corriente: Inic +0; Defensa 11 (+1 natural); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 10, Int 12, Sab 10, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +3, Conocimientos (cualquiera) +2, Leer/Escribir Draethos, Leer/Escribir Idioma (cualquiera), Hablar Draethos, Hablar Idioma (cualquiera), Supervivencia +2.

Dotes: Resistencia.

DRALL

Los drall son pequeños humanoides afables. Como especie, son investigadores metódicos, observadores cuidadosos, y están considerados entre los mejores pensadores teóricos de la galaxia. Aunque están bien versados en casi toda la tecnología de uso extendido de la galaxia, y suelen encontrarse entre los científicos punteros en varios campos, los drall están interesados principalmente en los conceptos abstractos y en acumular conocimientos por el simple placer del conocimiento. Por eso, a pesar de la avanzada naturaleza de sus metas intelectuales, el planeta de los drall va a la cola en lo que a logros tecnológicos se refiere, y los propios drall suelen mejorar la tecnología desarrollada por otros. Por ejemplo, a pesar de que han sido parte de la comunidad galáctica durante más de 20 milenios, los drall aún confían exclusivamente en la tecnología para viajar por el espacio construida por los Corellianos.

La sociedad drall es una combinación de un matriarcado y una meritocracia basada en clanes. No existen líderes electos o hereditarios en el planeta natal de los drall. En su lugar, cada familia obedece a una “Duquesa”, una hembra drall que se decide que es la más indicada para dirigir. Una vez escogida, la Duquesa se convierte en la dueña de todas las propiedades de la familia, y retiene el puesto durante toda su vida o hasta que delegue el título y la propiedad a una heredera apropiada. La mayor parte de los clanes drall siguen la dirección general dispuesta por la Duquesa del clan más próspero y poderoso.

La vida en familia es también el tema que genera más discusiones entre los drall – intercambiar chismes sobre la propia familia es una forma perfectamente aceptable de charlar sobre temas triviales. Los drall encuentran sorprendente que otras especies consideren las preguntas íntimas sobre los asuntos de familia como una invasión de la intimidad, aunque una vez se les explica con detenimiento rápidamente siguen los pasos para evitar las ofensas.

La mayoría de los drall que se aventuran fuera de su planeta trabajan para megacorporaciones como investigaciones o especialistas médicos — una de las principales exportaciones de los drall, aparte de conocimiento científico, son las hierbas medicinales procesadas — aunque algunos hacen carreras como vendedores de información.

Personalidad: Los drall se enorgullecen de que se los vea como educados y considerados. También son inteligentes, razonables, y difíciles de enfadar. Los drall son escrupulosamente honestos en sus tratos de negocios, y si prometen realizar una tarea por una cierta cantidad, siempre la realizan al máximo de sus capacidades. Esperan que otros se comporten de forma similar.

Descripción Física: Los drall tienen cortos hocicos y ojos negros de forma almendrada. Sus cuerpos están cubiertos de un vello que va del marrón y negro al gris-rojizo. Tienen extremidades cortas y manos y pies con garras. Tienden a no llevar ropa, aunque tanto los machos como las hembras suelen llevar elaborados collares, tocados de cabeza y otros tipos de joyería. Los drall adultos miden entre 0.9 y 1.5 metros de alto, siendo la mayoría de las hembras más altas y de constitución más sólida que los machos.

Planeta de Origen: Drall, un Planeta del Núcleo, en el sistema de Corellia.

Idioma: Los drall hablan su idioma nativo (Drallish), y la mayoría también conocen el Básico.

Nombres de Ejemplo: Driggs, Ebrihim, Garth, Gredda, Hedreg, Marcha, Norghar.

Edades en Años: Niño 1-3; adolescente 4-7; adulto 8-25; mediana edad 26-55; anciano 56-89; venerable 90+

Aventureros: Los drall que están en paro o que no están lo suficientemente preparados para asentarse y formar una familia suelen ser arrastrados por una vida de exploración y aventuras. Los aventureros drall tienden a ser nobles, exploradores, granujas o técnicos especialistas. Los usuarios de la Fuerza entre los drall son raros.

Rasgos de Especie Drall

- Modificadores a las Características: -2 Vigor, -2 Destreza, +2 Inteligencia, +2 Sabiduría, +2 Carisma.
- Tamaño Pequeño: Como criaturas pequeñas, los drall ganan un bonus de +1 por tamaño a la Defensa y a las tiradas de ataque, y una bonificación de +4 por tamaño a los controles de Esconderse. Deben utilizar armas más pequeñas que las de los personajes de tamaño Medio, y sus límites de alzar peso y carga son tres cuartos de los de estos personajes.
- Velocidad: La velocidad base de los drall es 6 metros.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Drallish.

Drall Corriente: Inic -1; Defensa 10 (+1 Tam, -1 Dex); Vel 6 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d2-1, desarmado), o +0 a distancia; TS Fort +0, Ref -1, Vol +1; T P; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 8, Des 8, Con 10, Int 12, Sab 12, Car 12. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +3, Esconderse +3, Conocimientos (cualquiera) +2, Profesión (cualquiera) +3, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Drallish, Hablar Básico, Hablar Drallish.

Dotes: Ninguna.

DRESSELLIANO

Doscientos años antes de la batalla de Yavin, los dressellianos eran simples cazadores que buscaban comida en la selva. Dos siglos después, habían evolucionado en una floreciente sociedad de nivel industrial con una coalición gubernamental flexible. El Imperio les ofreció una elección: la esclavitud o la muerte. Para la sorpresa del Imperio, muchos dressellianos escogieron la muerte, aunque en combate. Los bothans suministraron a la resistencia

dresselliana armas, y la pura tenacidad y la rebeldía permitieron a la “basura alienígena primitiva” expulsar a los invasores imperiales de su mundo.

Los dressellianos se unieron a la Alianza Rebelde poco después de la Batalla de Endor, y desde entonces los miembros de la especie han sido vistos en cada rincón de la galaxia civilizada. Dressel se unió a la Nueva República poco después de la derrota del Emperador, aunque suelen necesitar un poco de coacción por parte de los bothans para que se preocupen por los asuntos que afectan a la galaxia en su totalidad.

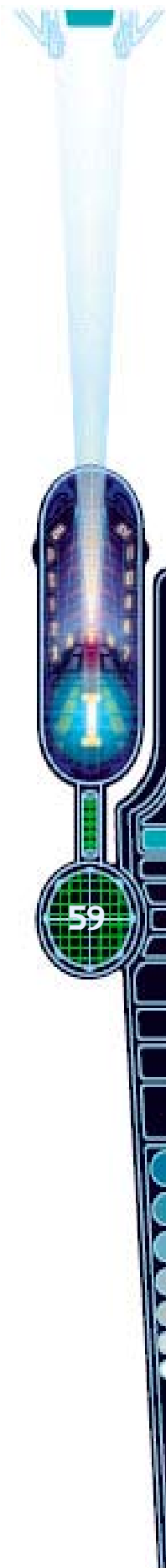
La invasión yuuzhan vong ha avivado la pasión de los dressellianos por la libertad. Los dressellianos de todas partes, desde los solitarios pilotos contrabandistas a los inquebrantables defensores de Dressel, se oponen a estos opresores galácticos en todo momento ayudando a evacuar o a defender las colonias de la República.

Personalidad: Los dressellianos son solitarios ferozmente independientes por naturaleza. Sus primeros encuentros con otras especies (como los humanos del Imperio Galáctico) han dejado una huella duradera, y suelen ser suspicaces con los “extranjeros”. La mayoría de los dressellianos tienen en alta estima a los bothans, sin embargo, dado la historia de paz compartida por ambas especies. Aunque interesados y rápidos en perder los estribos, los dressellianos son leales a otros que los han ayudado y no pidieron nada a cambio.

Descripción Física: Los dressellianos tienen cabezas calvas alargadas, piel arrugada y nervudos cuerpos. El dresselliano medio mide alrededor de 1.8 metros. Su piel arrugada les ha otorgado el apodo de “caras de pasa”, por el que los dressellianos se sienten ofendidos.

Planeta de Origen: Dressel es un mundo templado del Borde Intermedio rico en recursos naturales. Los exploradores bothans lo descubrieron poco antes de la disolución de la Antigua República y eligieron no interferir con los dressellianos, que eran, en ese momento, una sociedad cazadora-recolectora. Los bothans colonizaron un cinturón de asteroides cercano en su lugar. Para cuando el Imperio ocupó Dressel, los dressellianos habían desarrollado una tecnología de nivel industrial — máquinas de vapor, lanzadores de proyectiles, y cosas por el estilo.

Idioma: Los dressellianos hablan Dressellese, un idioma sencillo que ha evolucionado a lo largo de los milenios. A medida que las relaciones entre bothans y dressellianos mejoraban, muchos vocablos del Bothese se abrieron paso hasta el idioma dresselliano. Desde que el yugo de la opresión



imperial se levantó de Dressel, los dressellianos han adoptado el alfabeto Bothese con preferencia sobre su sistema de escritura basada en símbolos más arcaica, para el Dressellese escrito.

Nombres de Ejemplo: Dreefa, Errillan, Leerayem, Orrimaarko, Parskeer, Pyrron Nox, Reeft, Tremorra.

Edades en Años: Niño 1-9; adolescente 10-14; adulto 15-45; mediana edad 46-59; anciano 60-79; venerable 80+

Aventureros: Los dressellianos prefieren las comodidades del hogar a vagar por la galaxia. Con la formación de la Nueva República, muchos de los prejuicios contra los dressellianos han desaparecido, y estos han comenzado a recorrer la galaxia en busca de aventuras. Los héroes dressellianos son comúnmente fronterizos, granujas, y exploradores. Los usuarios de la Fuerza dressellianos son muy raros.

Rasgos de Especie Dresselliano

- Modificadores a las Características: +2 Constitución, -2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los dressellianos no reciben modificadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un dresselliano es 10 metros.
- Tecnología Temprana: Los dressellianos con niveles en clases

heroicas o profesionales reciben las dotes Competencia con Grupo de Armas (armas sencillas) y Competencia con Grupo de Armas (lanzadores de proyectiles) al primer nivel en lugar de las dotes de Competencia de Grupo de Armas disponibles para cualquiera que sea la clase que seleccionen.

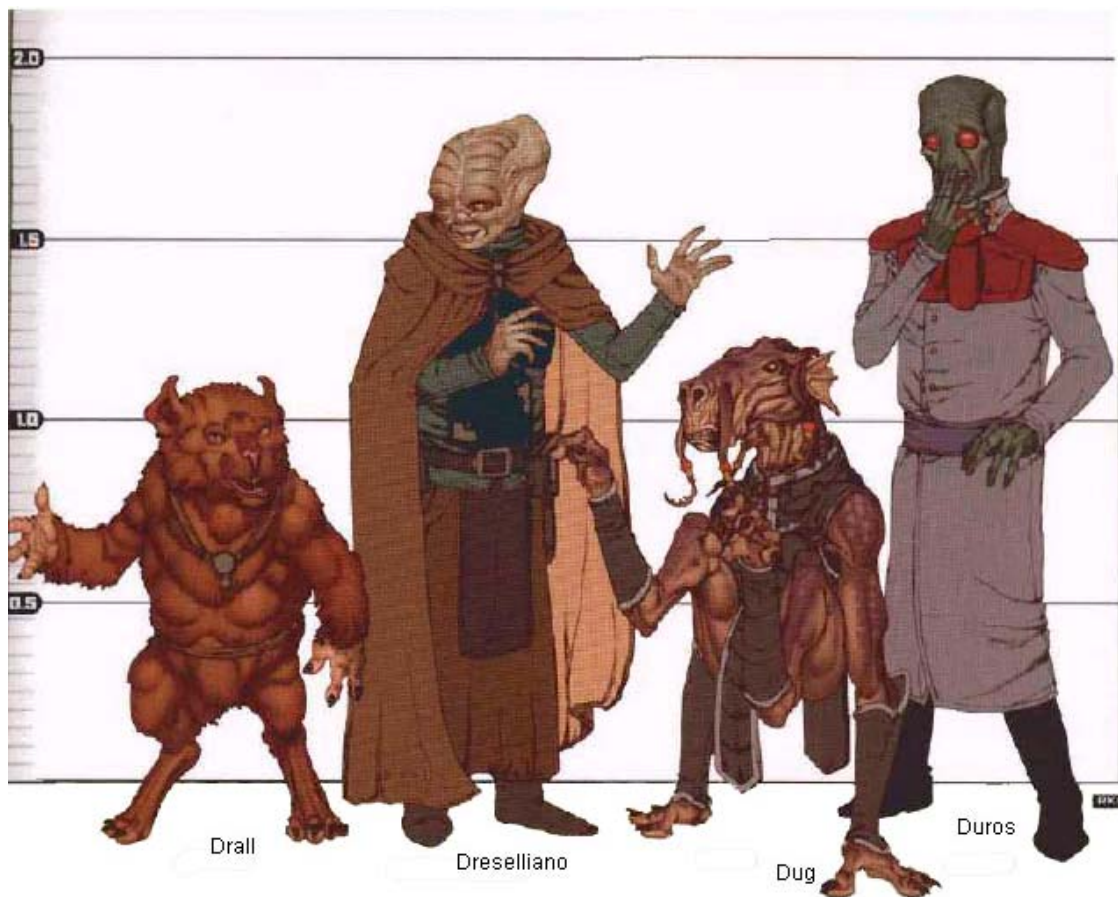
- **Rebeldía:** Los dressellianos ganan un modificador de +2 por especie en las salvaciones de Voluntad contra los efectos de miedo (como la dote Presencia Amedrentadora) e imponen una penalización de -2 a los controles de Intimidar realizados contra ellos.
- **Habilidades de Idiomas Gratuitas:** Leer/Escribir y Hablar Dressellese.

Dresselliano Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/12; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 12, Int 10, Sab 10, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Dressellese, Hablar Básico, Hablar Dressellese, Supervivencia +1.

Dotes: Ninguno.



FUSIL DE PROYECTILES DRESSELLIANO	
Coste: 300	Aturdir/CD Fort: —
Daño: 2d8	Tipo: Penetradora
Crítico: 20	Multidisp./Automát.: M
Incr. Distancia: 20 m	Tamaño: Medio
Peso: 4 kg	Grupo: Lanzaproyec.

Un ejemplo excelente de fusil lanzaproyectiles producido por una sociedad de bajo nivel tecnológico, esta arma ayudó a los dressellianos a expulsar a las fuerzas de ocupación imperial. Los dressellianos fabricaban algunas armas, pero otras eran fabricadas por los bothans y contrabandeadas en el planeta para ayudar a la rebelión dresselliana.

Fabricado con maderas nativas y metales de fácil fundición, el fusil posee una impactante semejanza a las armas utilizadas por los Tusken de Tatooine para atacar a las vainas de carreras. El arma puede disparar 12 balas antes de que necesite ser recargada, y un clip de 12 proyectiles cuesta 5 créditos.

DUG

Los dugs son una especie de pequeñas criaturas arbóreas con una bien merecida reputación de brutalidad innecesaria y extrema mezquindad. Su evolución en las copas de los árboles de su planeta de alta gravedad Malastare, ha hecho que sean ágiles y fuertes. Pocos dugs desean dejar Malastare, prefiriendo quedarse en su planeta natal, donde luchan por mantener el control de sus tierras nativas en el continente oeste del mundo.

Los dugs se ven a sí mismos como guerreros asediados, siempre luchando por lo que es suyo por derecho, pero que son rechazados por casi toda la galaxia. Su primer contacto con alienígenas sucedió cuando los gran establecieron una colonia en Malastare, lo que desató una guerra larga y brutal. La República intervino en la disputa a favor de los gran, empujando a los dugs a los límites políticos y económicos de su propio planeta. Este fue el primero de una larga lista de choques con los alienígenas. Los dugs respondieron compadeciéndose de sí mismos, aunque a cambio, el resto de la galaxia sólo se sintió más a disgusto y decepción. Sabedores de que nadie más quiere tener nada que ver con ellos, los dugs han desarrollado una cultura abiertamente auto-congratulada. Todo dug afirma tener un ascendente que incluye héroes legendarios y patriotas.

Personalidad: Los dugs son peleones, despectivos, egoístas, abusones, y con mal temperamento — especialmente entre otros alienígenas. Incluso dentro de su sociedad tienden a mangonear a otros que consideran

débiles mientras tratan con deferencia a los que son sus claros superiores.

Descripción Física: Los dugs poseen cuatro fuertes extremidades delgadas, orejas parecidas a aletas, y una postura inusual que les ayuda a balancearse por los árboles de su mundo natal. Utilizan sus extremidades superiores como piernas y sus extremidades inferiores como brazos. Los dugs machos tienen colgajos de piel suelta alrededor del cuello que inflan durante el cortejo. Los machos y las hembras dug son del mismo tamaño, aproximadamente un metro de altura.

Planeta de Origen: El planeta del Borde Intermedio de Malastare.

Idioma: Pocos dugs se molestan en aprender Básico, y aquellos que lo hacen pueden hablarlo con poca dificultad. Rara vez lo hacen, sin embargo, esperando que eso fuerce a otros a conocer la sociedad dug haciéndoles aprender su propio idioma.

Nombres de Ejemplo: Drodwa, Flugo, Gorlok, Langro Dis, Luvagna, Pugwis, Rewulga, Sebulba, Sloor.

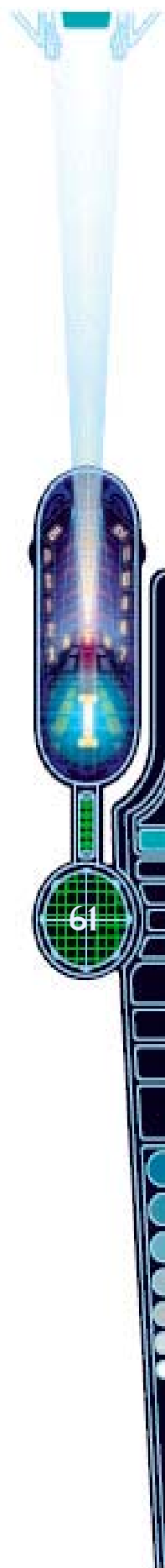
Edades en Años: Niño 1-9; adolescente 10-14; adulto 15-44; mediana edad 45-59; anciano 60-74; venerable 75+

Aventureros: Los aventureros dugs son normalmente fronterizos y granujas. Los dugs no tienen tradiciones conocidas de la Fuerza, aunque los iniciados de la Fuerza son permisibles. Los dugs no tienen ni la disposición ni la inclinación para convertirse en Jedi.

Rasgos de Especie Dug

- Modificadores a las Características: +2 Destreza, -2 Sabiduría, -2 Carisma.
- Tamaño Pequeño: Como criaturas pequeñas, los dug ganan un bonus de +1 por tamaño a la Defensa y a las tiradas de ataque, y una bonificación de +4 por tamaño a los controles de Escondarse. Deben utilizar armas más pequeñas que las de los personajes de tamaño Medio, y sus límites de alzar peso y carga son tres cuartos de los de estos personajes.
- Velocidad: La velocidad base de los dugs es 6 metros.
- Agilidad: Los dugs reciben un bonus de +2 por especie a los controles de Trepar y Saltar.
- Dotes Adicionales: Los dugs reciben la dote adicional Reflejos Rápidos.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Dug.

Dug Corriente: Inic +1; Defensa 12 (+1 tam, +1 Des); Vel 6 m; PV/PH 0/10; Ata +1 cuerpo a



cuerpo (1d2+1, desarmado), o +2 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +3, Vol -1; T P; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 12, Con 10, Int 10, Sab 8, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Tregar +3, Artesanía (cualquiera) +1 o Conocimientos (cualquiera) +1, Escondarse +5, Saltar +3, Leer/Escribir Dug, Hablar Dug, Piruetas +2.

Notes: Reflejos Rápidos.

B'HEDDA (HOJA OSCILANTE DUG)

Coste: 200	Aturdir/CD Fort: -
Daño: 2d6 ó 1d6	Tipo: Energía o Cortadora
Crítico: 20	Multidisp./Automát.: -
Incr. Distancia: -	Tamaño: Medio
Peso: 2.5 Kg.	Grupo: Exótica

El *b'hedda* parece un atl-atl hueco con un mango de un metro de largo y una hoja ganchuda en el extremo opuesto. En las manos de un dug entrenado, este arma es mortal.

El *b'hedda* se empuña correctamente cuando se está colgado de un árbol. La hoja de metal en forma de gancho garantiza un bonus de +4 por equipo a los controles de Tregar a los dugs con la dote Competencia con Arma Exótica (*b'hedda*). El usuario puede usar el extremo de atl-atl para lanzar pequeñas proyectiles explosivos caseros llamados bangcaps que detonar al impactar, haciendo un poco menos de daño que un disparo de blaster (2d6 puntos) y diez veces su ruido. Cuando no se utiliza para ayudar al usuario para escalar árboles, el extremo con la hoja es un arma de cuerpo a cuerpo ideal, que hace 1d6 puntos de daño cortante por golpe.

Puesto que el *b'hedda* está diseñado para la estructura corporal única de los dugs, sólo ellos pueden escoger la dote Competencia con Arma Exótica (*b'hedda*) y usar la Hoja Oscilante en todo su potencia. Un no-dug con la dote aún recibe la penalización de -2 a las tiradas de ataque con el arma.

DUROS

Los duros son altos humanoides sin vello procedentes del sistema Duro.

Los duros fueron una de las primeras especies en conseguir una influencia mayor en la República Galáctica, y en el pasado, muchos eruditos respetados atribuyeron a los duros la creación del primer hiperimpulsor. Aunque esta teoría cayó en desgracia cuando la filosofía centrada en los humanos del Imperio se impuso en los círculos académicos, no se puede negar

que los duros han estado viajando por las estrellas al menos tanto como los humanos.

Los duros parecen tener una afinidad natural hacia el viaje espacial. Muchos de ellos poseen una comprensión innata de los puntales matemáticos de los cálculos para la astronavegación, y se cuentan muchas historias en las cantinas sobre astronavegantes duros que calculan las coordenadas de saltos supuestamente imposibles de cabeza. Aunque no son tan numerosos como los humanos, los duros son casi omnipresentes; excepto los más pequeños, todos los asentamientos conocidos en el espacio tienen una población duros.

La especie duros ha existido en otros mundos en aislamiento del resto de su raza, evolucionando en direcciones ligeramente distintas de la especie estándar. La especie cuasi-duros más populosa y bien conocida es la Nemoidiana, una gente que rara vez se encuentra durante la era de la Rebelión.

Personalidad: Un duros tiende a ser apasionado y aventurero, siempre buscando aprender que hay al final del siguiente salto hiperespacial. Son gente orgullosa, autosuficiente, y amante de la diversión que también se siente atraída por la vida gregaria.

Descripción Física: Los duros miden 1.8 metros de media. Sus grandes ojos y sus bocas anchas sin labios dominan sus rostros sin nariz. El color de su piel varía entre en gris azulado y el azul oscuro.

Planeta de Origen: Duro, un planeta tóxico situado en el extremo más lejano de la región de los Planetas del Núcleo. Los duros viven en ciudades orbitadas dentro del sistema Duro.

Idioma: Los duros hablan Durese y Básico.

Nombres de Ejemplo: Baniss Keeg, Dorai, Ellors Madak, Kadlo, Kir Vantai, Klis Joo, Lai Nootka, Monnda Tebbo, Oso Nim.

Edades en Años: Niño 1-9; adolescente 10-14; adulto 15-35; mediana edad 36-49; anciano 50-69; venerable 70+

Aventureros: Los aventureros duros incluyen exploradores hiperespaciales, cartógrafos estelares, y viajeros espaciales de todo tipo. También tienden a gravitar hacia las ciencias, incluyendo la ingeniería y la astronavegación. Algunos duros desprecian la exploración a favor del contrabando y el comercio, y unos pocos entran en profesiones diplomáticas.

Rasgos de Especie Duros

- Modificadores a las Características: -2 Vigor, +2 Destreza, -2 Constitución, +2 Inteligencia.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los duros no tienen

- modificadores especiales debido a su tamaño.
- 🌀 **Velocidad:** La velocidad base de un duros es 10 metros.
- 🌀 **Dotes Adicionales:** Los duros reciben la dote Viajero Espacial.
- 🌀 **Habilidades de Idiomas Gratuitas:** Leer/Escribir y Hablar Básico y Durese.

Duros Corriente: Inic +1; Defensa 11 (+1 Des); Vel 10 m; PV/PH 0/8; Ata -1 cuerpo a cuerpo (1d3-1, desarmado), o +1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort -1, Ref +1, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 8, Des 12, Con 8, Int 12, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Astronavegar +4, Conocimientos (rutas hiperespaciales) +2, Pilotar +4, Profesión (cualquiera) +2, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Durese, Hablar Básico, Hablar Durese.

Dotes: Viajero Espacial.

EBRANITA

Los ebranitas son humanoides con seis brazos hábiles en la escalada. Viven en grandes cañones y redes de cavernas de su planeta natal y utilizan garrotes, arcos y hondas para cazar comida.

Las familias ebranitas se unen formando clanes llamados *thildas*, consistiendo cada uno en 20 ó 30 familias que trabajan juntas y se protegen entre sí. A todos los ebranitas les tatúan el símbolo de su clan en la parte superior del brazo izquierdo cuando nacen, y son leales a sus respectivos *thildas* hasta la muerte. Un consejo, o *ghantar*, dirige cada *thilda*. El líder del clan, o *fyaban*, suele ser un anciano ebranita.

Los ebranitas eran poco menos que ignorados por la Antigua República. Cuando el Imperio se hizo con el control de Ebra, los capataces imperiales pusieron a trabajar a los primitivos ebranitas en las minas de petróleo. Algunos escaparon y se unieron a la Alianza Rebelde. La ocupación imperial ha enseñado al ebranita medio a desconfiar de los extranjeros y sospechar de su tecnología.

Personalidad: Los ebranitas son ferozmente leales a su familia y a su clan, en ese orden. Su desconfianza general hacia la tecnología puede superarse con el tiempo. Desde la Batalla de Endor, más ebranitas han aprendido a superar sus reservas respecto a los extranjeros, y aquellos cuyas familias fueron aniquiladas bajo el gobierno imperial han empezado nuevas vidas por sí mismos dentro de la sociedad

galáctica. Los ebranitas generalmente son gente con recursos, tenaces, y rápidos en enfadarse.

Descripción Física: Los ebranitas tienen seis fuertes brazos, cada uno acabado en una mano de seis dedos. Tienen grandes pies planos, una cabeza ahusada sin pelo ni orejas visibles, y ojos sin pupilas. Los adultos ebranitas miden alrededor de 1.5 metros.

Planeta de Origen: Ebra, el segundo planeta del sistema Dousc (situado en el Borde Intermedio), está cubierto de altas montañas separadas por profundos cañones. Los ebranitas están perfectamente adaptados a moverse por este terreno y han creado asentamientos en cuevas de las paredes de los cañones.

Idioma: Los ebranitas hablan Ebranese, un idioma de hipidos, gruñidos y quejidos. El Ebranese escrito utiliza representaciones pictográficas de acontecimientos pasados.

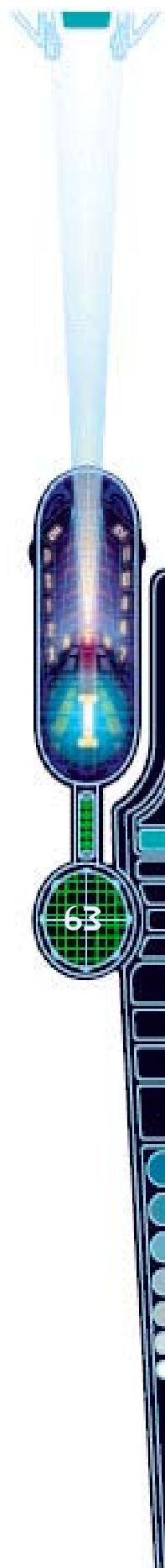
Nombres de Ejemplo: Boda Etaan, Groex Gal, Eretha Narra, Rith Tar'ak, Erox Vor'an.

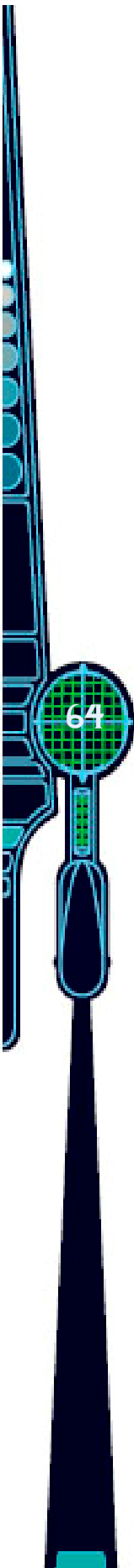
Edades en Años: Niño 1-13; adolescente 14-17; adulto 18-45; mediana edad 46-69; anciano 79-84; venerable 85+

Aventureros: Los ebranitas están confinados a su mundo natal durante la era del Alzamiento del Imperio. Los ebranitas comienzan a explorar la galaxia durante la era de la Rebelión y pueden ser hallados en todos los rincones de la misma durante la era de la Nueva Orden Jedi. Los héroes ebranitas son típicamente fronterizos y exploradores, y los usuarios de la Fuerza en la especie son extremadamente raros.

Rasgos de Especie Ebranita

- 🌀 **Modificadores a las Características:** +2 Vigor, -2 Destreza, +2 Constitución, -2 Inteligencia, -2 Carisma.
- 🌀 **Tamaño Medio:** Como criaturas de tamaño Medio, los ebranitas no reciben modificadores debido a su tamaño.
- 🌀 **Velocidad:** La velocidad base de un ebranita es 6 metros, o 12 metros cuando están escalando. Se mueven lenta y torpemente cuando están en terreno llano.
- 🌀 **Armadura Natural:** Los ebranitas tienen gruesas pieles y ganan un bonus de +2 a la Defensa por armadura natural.
- 🌀 **Extremidades Adicionales:** Los ebranitas tienen seis brazos. Los brazos extra les conceden un bonus de +6 por especie a los controles de Tregar y agarrar. Los ebranitas pueden sostener objetos con cada una de sus seis manos, pero sus cerebros no son lo suficientemente complejos como para permitirles utilizar más de cuatro





manos en combate.

Un ebranita tiene una mano diestra y tres manos zurdas. Un ebranita puede empuñar hasta cuatro armas, pero se aplican las penalizaciones normales por luchar con múltiples armas (consulta la dote Lucha con Múltiples Armas en el apéndice Nuevas Dotes).

- **Furia:** Cuando un ebranita recibe daño de un ataque, puede entrar en un estado de frenesí. En este estado, el ebranita gana +4 Vigor, +2 puntos de vitalidad por nivel (+0 para los ebranitas corrientes), y una bonificación de +2 por furia a las salvaciones de Fortaleza y Voluntad, pero sufre una penalización a la Defensa. Cuando están furiosos, los ebranitas no pueden utilizar habilidades que requieran paciencia y concentración, como Sigilo, Pericia en Combate, o las habilidades de la Fuerza. La furia dura un número de asaltos igual al modificador de Constitución del ebranita +5. Al final de esta duración, el ebranita pierde el bonus al Vigor y a los puntos de vitalidad. Es más, el ebranita está fatigado (penalización de -2 al Vigor y a la Destreza, no puede correr ni cargar) durante una cantidad de asaltos igual a la duración de la furia.
- **Primitivo:** Los ebranitas con clases heroicas o profesionales reciben la dote Competencia en Grupo de Armas (armas primitivas) en vez de las dotes de Competencia en Grupos de Armas normales para su clase.
- **Visión en la Oscuridad:** Los ebranitas pueden ver en la oscuridad hasta 20 metros. La visión en la oscuridad es en blanco y negro, pero por lo demás funciona normalmente.
- **Modificadores a las Habilidades:** Los ebranitas reciben una bonificación de +4 a los controles de Esconderse en los terrenos rocosos o montañosos.
- **Habilidades de Idiomas Gratuitas:** Leer/Escribir y Hablar Ebranese, Hablar Básico.

Ebranita Corriente: Inic -1; Defensa 11 (-1 Des, +2 natural); Vel 6 m, Esc 12; PV/PH 0/12; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3+1, desarmado), o -1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref -1, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 8, Con 12, Int 8, Sab 10, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Tregar +7, Artesanía (cualquiera) +1, Leer/Escribir Ebranese, Hablar Básico, Hablar Ebranese, Supervivencia +1.

Dotes: Ninguna.

EL OM

Los eloms habitan muy por debajo de su planeta del mismo nombre. A pesar de su apariencia salvaje y temible, son una especie pacifista y de trato fácil, estrictamente herbívora.

La existencia de los eloms permaneció oculta incluso después de que la Antigua República entrara en contacto con una especie tecnológicamente más avanzada (los elomin) que vive en la superficie. Se creía que los eloms habían muerto cuando el clima del planeta se hizo permanentemente seco. Los elomin descubrieron las comunidades subterráneas de eloms durante un accidente minero. Inicialmente, los elomin veían a los eloms como bestias fácilmente entrenables y los utilizaban como mano de obra esclava en sus minas, pero cuando los xenobiólogos de la Antigua República estudiaron a los eloms, se aclaró que eran una especie racional.

Pasando por encima de las objeciones de los elomin, la Antigua República apoyó los tratados que daban a los eloms derechos territoriales sobre los túneles subterráneos y la tierra sobre ellos. El resentimiento de los elomin pasó pronto, sin embargo, ante la aceptación a brazos abiertos que les brindaron los pacíficos y poco sofisticados eloms. Además, los eloms no tenían interés alguno en involucrarse en los negocios exteriores de los elomin, y se contentaban con seguir su vida como habían hecho durante incontables siglos. En su mayoría, los elomin estaban más que contentos de dejar a los eloms en sus cavernas.

La actitud de muchos eloms cambió ligeramente cuando el Imperio revocó todos los tratados establecidos por la Antigua República en Elom y esclavizó a los elomin en las minas de lommita. Los jóvenes eloms en concreto se molestaron por el tratamiento que las tropas imperiales dispensaron a sus vecinos, por los que empezaron a luchar para liberar su mundo. Inicialmente, los eloms simplemente liberaron a algunos elomin de la soledad de los pozos de la mina, pero después de que la Alianza Rebelde enviara comandos para ayudar a los eloms, campamentos de esclavos enteros desaparecieron en las ciudades elom ocultas en el centro de profundos laberintos.

Siguiendo a la creación de la Nueva República, varios jóvenes eloms dejaron sus vidas subterráneas a buscar fortuna en su mundo natal o incluso entre las estrellas.

Personalidad: Los eloms son ambiciosos y muy inteligentes, pero suelen subestimar la capacidad para el mal que existe en otras especies. Frecuentemente los manipulan para que se involucren en actividades ilegales. Los eloms son generosos, de trato fácil, rápidos en perdonar, y deseosos de aprender habilidades y negocios útiles.

Descripción Física: Los eloms son mamíferos bípedos fornidos con vello aceitoso y capas de grasas diseñadas para retener la humedad. Sus manos y sus pies tienen garras ganchudas óptimas para cavar, y tienen dedos prensiles en cada pie. Sus pequeños ojos redondos son sensibles a la luz brillante y están situados en los extremos opuestos de un ancho rostro dominado por dos colmillos afilados duros como piedras y gruesas mejillas que los eloms utilizan para almacenar los excesos de comida. Son seres robustos que miden 1.4 metros de altura.

Planeta de Origen: El frío planeta desértico rico en minerales de Elom, situado en el Borde Exterior.

Idioma: La estructura de la boca de los eloms les hace difícil hablar Básico (deben gastar dos puntos de habilidad para conseguir la habilidad de Hablar Básico), pero es posible hacerlo.

Nombres de Ejemplo: Broig, Gossof, Oront, Qurgg, Skona, Trugbuz, Ukskul.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-17; adulto 18-49; mediana edad 50-65; anciano 66-89; venerable 90+

Aventureros: Los eloms que se van de su mundo natal se hacen o permanecen como profesionales (casi exclusivamente matones al servicio de organizaciones criminales). Los pocos eloms aventureros son fronterizos o exploradores.

Rasgos de Especie Elom

- Modificadores a las Características: +2 Vigor, -2 Destreza, +2 Inteligencia, -2 Sabiduría, -2 Carisma.
- Tamaño Pequeño: Como criaturas Pequeñas, los eloms ganan un bonus de +1 por tamaño a la Defensa y a las tiradas de ataque, y un bonificador de +4 a los controles de Escondarse. Deben utilizar armas de tamaño más pequeño que las que utilizan los personajes de tamaño Medio. Sus límites de levantamiento de peso y de carga son $\frac{3}{4}$ de los de los personajes de tamaño Medio.
- Velocidad: La velocidad base de los eloms es 6 metros. Sin embargo, pueden moverse a su velocidad normal incluso cuando cargan un peso medio o

pesado (al contrario que otras criaturas, cuya velocidad se ve reducida en esas situaciones).

- Sensibilidad a la Luz: Los eloms evolucionaron en un sistema de túneles subterráneos iluminados sólo por musgo ligeramente luminosos. Si se aventuran a una luz más brillante que la del atardecer, se consideran cegados a todos los efectos (consulta el Sumario de Condiciones de Personajes en el Capítulo Doce de *Star Wars. El Juego de Rol*).
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Elom

Elom Corriente: Inic -1; Defensa 10 (-1 Des, +1 Tam); Vel 6 m; PV/PH 0/10; Ata +2 cuerpo a cuerpo (1d3+1, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref -1, Vol -1; T P; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 8, Con 10, Int 12, Sab 8, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +3, Escondarse +3, Conocimientos (cualquiera) +3, Leer/Escribir Elom, Leer/Escribir Elomin, Hablar Elom, Hablar Elomin, Supervivencia +0.

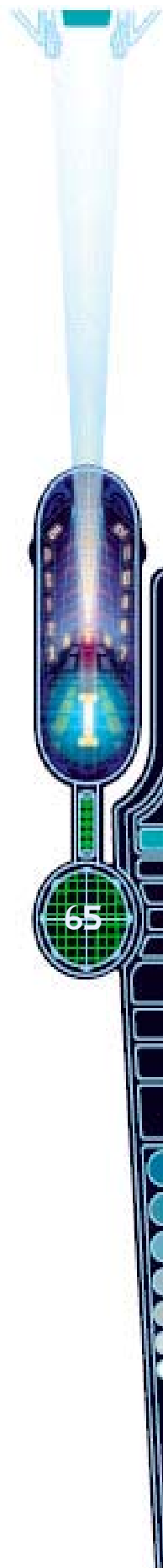
Dotes: Ninguna.

ELOMIN

Durante varios siglos, la galaxia creyó que los elomin eran la única especie inteligente en el desértico mundo de Elom. Cuando la Antigua Republica visitó por primera vez Elom un siglo antes del alzamiento del Imperio, los elomin estaban divididos en diferentes naciones políticas, usaban motores de combustión interna y armamento lanzador de chatarra, y apenas eran capaces de poner satélites en órbita. Los blasters, los repulsores, y las naves espaciales estaban más allá de lo que los elomin podían haber imaginado. Se hicieron pronto con la nueva tecnología que los especialistas en primeros contactos escogieron compartir con ellos. Para cuando estalló la Guerra Civil Galáctica, los elomin y su mundo eran participantes activos de la economía galáctica.

El planeta Elom es rico en depósitos de lommita, un mineral utilizado en la fabricación de transparentacero. La lommita se convirtió en una comodidad demandada, y los elomin fueron lo suficientemente astutos como para llegar a acuerdos mineros con los armadores extranjeros de que no dañarían el entorno de su mundo.

Culturalmente, los elomin intentan descubrir o crear el orden en todas las cosas. Ven el universo como un rompecabezas lógico y organizado, y se empeñan en encontrar las



piezas y llevarlas a sus sitios lógicos. Cuando se enfrentan a algo que no encaja en los patrones que han definido, pueden intentar redefinir el patrón, pero es igual de probable que intenten ignorar los detalles discordantes. Ese fue el caso cuando los elomin descubrieron por primera vez la existencia de los moradores de las profundidades, los eloms, otra especie inteligente nativa de su planeta. Los elomin primero negaron la existencia de los eloms y luego más tarde negaron que fueran inteligentes. No fue hasta que la Antigua República garantizó a los eloms todos los derechos de los seres racionales bajo sus leyes y hasta que los eloms ayudaron a los elomin a resistir la opresión imperial durante la era de la Rebelión que reconocieron completamente la existencia e independencia de sus vecinos.

Personalidad: Los elomin tienen dificultades al relacionarse con otras especies, que ven como perpetradores de caos. Destacan como pilotos, navegantes, y filósofos siempre y cuando puedan trabajar independientemente o con otro elomin. Se llevan bien con los Woostoids y otras especies que valoran la lógica y el orden tanto como ellos, pero los elomin consideran que tratar con humanos y otros seres ilógicos es un ejercicio frustrante.

Descripción Física: Los elomin son humanoides delgados con cuatro protuberancias parecidas a cuernos en lo alto de sus cabezas y grandes orejas puntiagudas. Los colores de piel varían entre el rojo brillante y el negro, y sus

ojos aparentemente sin pupilas suelen ser azules claros o rojos. Miden entre 1.6 y 1.9 metros de alto.

Planeta de Origen: El frío planeta desértico rico en minerales de Elom, situado fuera del Borde Exterior.

Idioma: Los elomin hablan y leen Elomin, y pueden aprender y hablar Básico sin dificultad.

Nombres de Ejemplo: Brafid, Rennimdius, Verrinnefra, Monjai, Notoganaresh, Theosidice, Laerron.

Edades en Años: Niño 1-5; adolescente 6-12; adulto 13-40; mediana edad 41-60; anciano 61-72; venerable 73+.

Aventureros: Los aventureros elomin tienden a ser fronterizos, exploradores, o técnicos especialistas. Los cónsules Jedi elomin existían antes del alzamiento del Imperio, y varias tradiciones religiosas elomin que giraban en torno a la Fuerza existían, permitiendo la creación de adeptos de la Fuerza.

Rasgos de Especie Elomin

- **Modificadores de Características:** Ninguna.
- **Tamaño Medio:** Como criaturas de tamaño Medio, los elomin no tienen modificaciones especiales debido a su tamaño.
- **Velocidad:** La velocidad base de los elomin es 10 metros.
- **Xenófobos:** Los elomin se muestran cautos en sus tratos con todas las



especies que consideran ilógicas o desordenadas. El elomin xenófobo sufre una penalización de -4 a los controles de Diplomacia o Carisma realizado para mejorar la actitud de miembros de otras especies. Del mismo modo, imponen una penalización de -4 a los intentos de otras especies de mejorar las actitudes de otros hacia ellos.

- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Elomin.

Elomin Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Atq +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado) o +0 a distancia; CE Rasgos de especies; TS Fort +0, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de Desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1 o Profesión (cualquiera) +2, Conocimientos (cualquiera) +1, Leer/Escribir Elomin, Hablar Básico, Hablar Elomin.

Dotes: Ninguna.

EM'LIY

Las fuerzas imperiales expulsaron a los em'liy, la especie dominante de Shalyvane, de sus ciudades. Gente desgraciada sin hogar ni recursos para reconstruir ciudades, los em'liy no se sienten dignos de un nombre y simplemente se llaman a sí mismos "Nómadas". Vilipendiados y sin hogar durante años, los em'liy evolucionaron hasta convertirse en gente dura y tenaz que sólo recientemente han comenzado a reconstruir su capital y a explorar la galaxia.

Los rencorosos em'liy son enemigos peligrosos y amigos leales. No son fáciles de impresionar; aquellos que lo consiguen tienen aliados de por vida. Guerras enteras han acabado porque un general em'liy impresionó lo suficiente a otro durante el curso de la batalla. Desde su caída en desgracia, sin embargo, gran parte de su arrogancia les ha abandonado, siendo reemplazada con sentimientos de pérdida e inquietud. Los em'liy son guerreros mortíferos, cuya ferocidad en batalla no puede ser igualada por muchas especies guerreras. Los observadores han etiquetado esta ferocidad de comportamiento "berserker", aunque esto no es totalmente correcto. Los em'liy combatientes se entregan completamente a la lucha, dejando que el curso de la batalla conduzca sus acciones y pensamientos. Controlan sus propias acciones, pero el Espíritu del Combate (consulta los Rasgos de Especie em'liy, más abajo) ayuda a perfeccionar ese control.

Personalidad: Los em'liy son supervivientes natos, criados para cazar cada bocado de comida y luchar por cada gota de agua. No dan nada por hecho y tienden a ver la vida con un punto fatalista. No esperan favores y sólo expresan desdén por los vagos, los consentidos o los dominantes.

Descripción Física: Los em'liy tienen cuerpos musculosos con una piel que varía entre el amarillo arena al naranja o el azul. Llevan su largo y cuidado pelo en altos moños que muestran el estatus de su casta e inspiran temor en los enemigos. El número de moños varía de uno a tres, dependiendo de la casta. Por lo demás, su cuerpo carece de vello.

Los em'liy miden alrededor de 1.9 metros. Tienen una distintiva carencia de rasgos faciales — sus rostros suaves, sin nariz ni orejas muestran poco a los órganos sensores. Tienen pequeños ojos redondos sin pestañas ni párpados, y sus finas aperturas bucales carecen de labios casi completamente. Una pequeña capa de piel permeable al gas cubre sus órganos auditivos y olfatorios para protegerlos del calor del sol, los fuertes vientos y las tormentas de arena de su mundo natal.

Planeta de Origen: Shalyvane, un planeta desértico situado en el Borde Exterior.

Idioma: Los em'liy hablan y leen Em'liy. La mayoría de los em'liy también aprenden Básico.

Nombres de Ejemplo: Evir'zan, Jelevos, Ji'kata, Karien, Neth, Shanzar, Tez'ra.

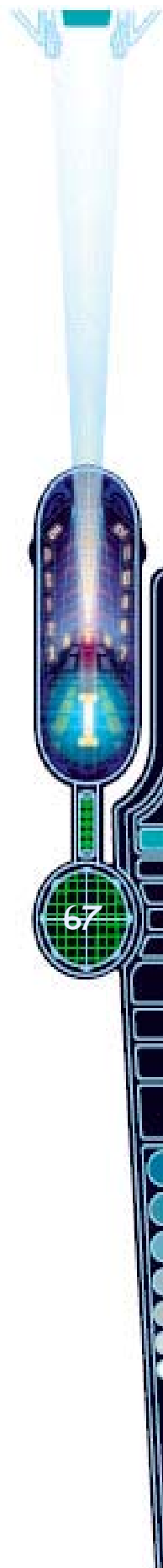
Edades en Años: Niño 1-10; adolescente 11-15; adulto 16-35; mediana edad 36-53; anciano 54-64; venerable 65+

Aventureros: Los em'liy son nómadas, y aquellos que se las apañan para dejar su planeta natal suelen adoptar un estilo de vida nómada en el espacio, viajando de un sistema a otro a bordo de cargueros y otras naves. Los aventureros em'liy pueden ser fronterizos, exploradores, granujas, y soldados. No existen los nobles em'liy.

Aunque los em'liy no tienen tradiciones de la Fuerza conocidas, los miembros de su especie pueden aprender los caminos de la Fuerza y entrenarse como iniciados o miembros de la Orden Jedi.

Rasgos de Especie Em'liy

- Modificadores a las Características: +2 Constitución, -2 Sabiduría, -2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los em'liy no reciben modificadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un em'liy es 10 metros.



- **Espíritu de Batalla:** Una vez al día, concentrando su mente en el combate, un em'liy puede alcanzar el Espíritu de Batalla. En este estado, el em'liy gana temporalmente +4 al Vigor, +2 por habilidad a la Defensa, +2 por habilidad a las tiradas de salvación, y +2 puntos de vitalidad por nivel del personaje (+0 para los personajes corrientes).

El Espíritu de Batalla dura un número de asaltos igual a 5 + el modificador de Constitución del em'liy. Un em'liy puede terminar el Espíritu de Batalla en cualquier momento voluntariamente (como una acción gratuita). Cuando finaliza el Espíritu de Batalla, el em'liy se encuentra fatigado (penalización de -2 al Vigor y a la Destreza, no puede correr ni cargar) durante una cantidad de asaltos igual al tiempo pasado en el Espíritu de Batalla o durante el resto del encuentro de combate, lo que sea más largo.

Mientras está en estado de Espíritu de Batalla, un em'liy no puede utilizar habilidades o dotes que requieran paciencia y concentración.

- **Dotes Adicionales:** Los em'liy ganan las dotes de Énfasis en una Habilidad (Supervivencia) y Sigiloso.
- **Habilidades de Idiomas Gratuitas:** Leer/Escribir y Hablar Em'liy.

Em'liy Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/12; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 cuerpo a cuerpo (1d6, garrote), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref +0, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 12, Int 10, Sab 8, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +2 o Conocimiento (cualquiera) +2, Escondarse +2, Sigilo +2, Leer/Escribir Em'liy, Hablar Básico, Hablar Em'liy, Supervivencia +3.

Dotes: Énfasis en una Habilidad (Supervivencia), Sigiloso.

EWOK

Los ewoks son omnívoros inteligentes nativos de una de las lunas que orbitan alrededor de Endor. Antes de la Batalla de Endor, su existencia era completamente desconocida, excepto por un puñado de exploradores imperiales y xenobiólogos.

Los ewoks se organizan en tribus que viven en los árboles. Las ocupaciones tribales están basadas en el sexo. Los machos cazan,

recolectan y fabrican armas, mientras que las hembras crían a los jóvenes y se ocupan de otras tareas domésticas. La cultura de los ewoks gira entorno a un complejo grupo de creencias animistas que incluyen a los gigantes árboles de la luna boscosa. Los bosques de Endor ocupan un lugar tan importante en sus historias como lo hacen en sus vidas.

Aunque tecnológicamente atrasados, los ewoks son inteligentes, curiosos e inventivos. Son expertos en crear herramientas, trampas, y otros artilugios utilizando madera, telas, enredaderas y piedras. Cuando se les mostraron las máquinas por primera vez, se mostraron asustadizos y desconfiados, pero la curiosidad ewok pronto superó al miedo, llevándolos a la experimentación salvaje e inventiva. Los ewoks pueden aprender con el tiempo a manejar cualquier dispositivo tecnológico.

Personalidad: Los ewoks tienden a ser curiosos, supersticiosos, y valientes, aunque pueden mostrar temor con las cosas que son nuevas y extrañas.

Descripción Física: Los ewoks son bípedos peludos que miden alrededor de 1 metro de altura. Su grueso pelaje varía enormemente en color y patrón. Suelen llevar capuchas, plumas decorativas, y huesos de animales.

Planeta de Origen: La luna boscosa de Endor, un plateado gigante gaseoso en los límites de las Regiones Inexploradas.

Idioma: Los ewoks hablan Ewokese. No tienen forma escrita de su idioma. Pueden aprender a hablar Básico.

Nombres de Ejemplo: Asha, Batcheela, Chirpa, Chukha-Trok, Dee, Graef, Gwig, Kneesaa, Latara, Leeni, Logray, Malani, Nippet, Paploo, Ra-Lee, Romba, Shodu, Teebo, Wicket, Wiley.

Edades en Años: Niño 1-9; adolescente 10-13; adulto 14-29; mediana edad 30-44; anciano 45-59; venerable 60+

Aventureros: Un ewok ve la aventura a través de un prisma de amor por la excitación, una curiosidad natural, o la búsqueda de un guerrero. Normalmente, un héroe ewok se une a un explorador u otro héroe que tenga una nave espacial. Coleccionar poderosos objetos “mágicos” de los oponentes caídos, como cascos de soldados de asalto o una mirilla telescópica de un rifle blaster, es un modo seguro de que un ewok se gane el respeto de su tribu.

Los ewoks hallados lejos de su hogar suelen ser fronterizos o exploradores.

Rasgos de Especie Ewok

- **Modificadores a las Características:** -2 Vigor, +2 Destreza.

- **Tamaño Pequeño:** Como criaturas de tamaño Pequeño, los ewoks ganan un bonus de +1 a su Defensa y un bonus de +1 a las tiradas de ataque, y una bonificación de +4 a los controles de Escondarse. Deben utilizar armas más pequeñas que las de sus contrapartidas de tamaño Medio, y sus límites de alzamiento de peso y de carga son tres cuartos de los de los personajes de tamaño Medio.
- **Velocidad:** La velocidad base de un ewok es 6 metros.
- **Primitivos:** Los ewoks con clases heroicas o profesionales reciben la dote adicional Competencia con Grupos de Armas (armas primitivas) en vez de las dotes en Competencia con Grupo de Armas.
- **Dotes Adicionales:** Los ewoks reciben la dote de Alerta a cuenta de sus sentidos realzados.
- **Habilidades de Idiomas Gratuitas:** Hablar Ewokese.

Ewok Corriente: Inic +1; Defensa 12 (+1 Tam, +1 Des); Vel 6 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d2-1, desarmado), o +2 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +1, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 8, Des 12, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +2, Escondarse +5, Escuchar +2, Buscar +1, Hablar Ewokese, Observar +2, Supervivencia +1.

Dotes: Alerta.

FALLEEN

Los falleen son una especie de humanoides reptilianos del sistema del Borde Intermedio del mismo nombre. Son renombrados como una de las especies más estéticamente agradables de la galaxia, con una apariencia exótica y unas poderosas habilidades de creación de feromonas. Aunque sus feromonas son para atraer a parejas adecuadas, también tienen un pronunciado efecto sobre otras especies humanoides, llevando a muchos a describir a los falleen como “irresistibles”.

Los falleen no suelen encontrarse fuera de su planeta. Aunque un pequeño astropuerto de clase estelar existe en su planeta y son tecnológicamente capaces de dominar el viaje espacial, nunca han sentido la urgencia de hacerlo. Se contentan con ocuparse de sus propios asuntos y concentrarse en su propio mundo y cultura, que creen es inherentemente superior a todo lo que la galaxia pueda

ofrecerles. Muchos jóvenes nobles falleen se marchan para pasar sus años de adolescencia viajando por la galaxia, no hallando la mayoría otra cosa que una confirmación de su superioridad innata. Algunos, sin embargo, escogen quedarse entre las estrellas, y durante la era de la Rebelión, muchos de ellos se unieron a los Rebeldes.

En los primeros días del Imperio, una instalación imperial de armas biológicas situada en falleen liberó accidentalmente una plaga mortal. Afortunadamente para el planeta, Darth Vader fue capaz de evitar la dispersión del agente biológico bombardeando la ciudad que había albergado las instalaciones. Más de 200.000 falleen murieron, pero el planeta sobrevivió. Aún así, muchos falleen albergan un persistente resentimiento hacia los humanos, y hacia los imperiales en particular.

Los falleen llanos encontrados fuera de su mundo son casi siempre parte de un tour dirigido por un noble o un diplomático falleen. Pueden hablar Básico sin dificultad.

Personalidad: Los falleen son educados, seguros de sí mismos, y destinados a tener éxito. Incluso en su peor momento, tienen un innegable e inquebrantable carisma. A veces su sentido de superioridad les hace ser arrogantes y seductores, pero los falleen también pueden ser sensibles y compasivos.

Descripción Física: Los falleen varían en altura desde 1.7 a 2.2 metros. Sus esbeltos cuerpos están cubiertos de escamas típicamente verdes o gris-verdosas, pero el color fluctúa hacia el rojo o el naranja cuando liberan feromonas. Los machos y las hembras falleen son casi idénticos físicamente, excepto porque la cresta espinosa que corre por la espalda de los machos es más pronunciada que la de las hembras.

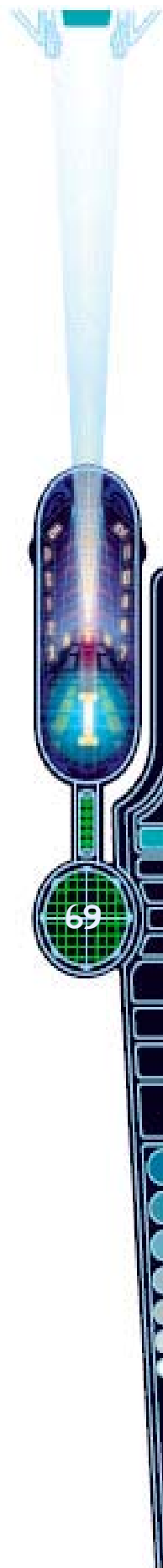
Planeta de Origen: Falleen, un planeta templado del Borde Intermedio dominado por montañas, junglas, e imperiosos estados nobles fuertemente guardados.

Idioma: Los falleen tienen su propio idioma hablado y escrito, y la mayoría de los falleen que se aventuran fuera de su planeta natal aprenden también Básico.

Nombres de Ejemplo: Anazider, Azool, Haxim, Jzora, Maziel, Rzadi, Savan, Xand, Xizor, Xzuhal.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-17; adulto 18-68; mediana edad 69-110; anciano 111-145; venerable 146+

Aventureros: Los héroes falleen son en su mayoría nobles o granujas. Los cónsules Jedi y los guardianes Jedi falleen también son posibles.



Rasgos de Especie Falleen

- Modificadores a las Características: +2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los falleen no tienen modificadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de los falleen es de 10 metros.
- Feromonas: Las feromonas naturales de los falleen afectan el comportamiento de otros seres racionales a 10 metros. Los falleen ganan un bonificador de +1 por especie a los controles de Engañar, Diplomacia, Actuar, Reunir Información, e Intimidar hechos contra los seres al alcance. Los objetivos sin sistema respiratorio (como los givin) no se ven afectados. Un falleen también puede realzar este efecto temporalmente con un esfuerzo cuidadoso, incrementando el bonificador en +1 por cada hora de meditación ininterrumpida. El bonus no puede exceder de +4. Aunque un falleen nunca pierde el bonificador básico de +1 por especie, el bonus meditativo adicional sólo dura 1 hora después de que acabe la meditación.
- Retener el Aliento: Muchos xenobiólogos creen que los

antepasados de los falleen eran reptiles anfibios. Un falleen pueden retener su aliento durante un número de asaltos igual a 25 veces su Constitución antes de que necesite hacer controles para no ahogarse.

- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Falleen.

Falleen Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 12. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Conocimiento (cualquiera) +1, Profesión (cualquiera) +2, Leer/Escribir Falleen, Hablar Básico, Hablar Falleen.

Dotes: Ninguna.

FARGHUL

Los farghul son unos humanoides felinos procedentes del mundo de Farrfin. Los farghul son muy conscientes de su apariencia, y nunca se les ve en público si no llevan las ropas de mejor calidad que puedan permitirse, sin mencionar las últimas modas. Cuando visitan otros mundos, siempre consultan a las tiendas de moda, para poder ir adecuadamente ataviados. Cuando están en Farrfin, suelen



Ewok

Falleen

Farghul

Feeorino

llevar mantos, faldas o pantalones elaboradamente decorados; las túnicas, las camisas y las blusas no son parte de la vestimenta tradicional farghul. La joyería rebuscada, sin embargo, es esencial.

Los farghul prefieren confiarse a la astucia y el engaño antes que al enfrentamiento directo y a la fuerza. Algo ha ido mal en alguna parte del camino si un farghul acaba en una pelea, y hace falta mucha provocación para hacer que uno pierda su buen humor. Un farghul intenta hablar y sobornar antes de tomar las armas.

La única autoridad que un farghul respeta es la de los Jedi — y suelen estar categóricamente asustados de ellos. Farrfin ha sido un paraíso para los bribones y los bellacos desde que los felinoides contactaron por primera vez con la Antigua República. Cuando el Consejo Jedi hizo de vanguardia a un esfuerzo patrocinado por la República de limpiar de muchas bases piratas y contrabandistas que estaban interfiriendo en el comercio de los sistemas solares cercanos, la demostración de fuerza sacudió a la cultura farghul en su mismo centro y dejó una profunda cicatriz en la psique colectiva de estos seres retozones. Desde entonces se muestran suspicaces hacia los gobiernos extraños a su mundo, y desconfiaron particularmente del Imperio. Sin embargo, mantienen su desagrado tras respetables fachadas sonrientes. Tras la caída del Imperio, Farrfin se unió a la Nueva República, pero el mundo se convirtió casi instantáneamente en un hervidero de corrupción y planes mezquinos.

Personalidad: Los farghul en general tienen personalidades juguetonas y maliciosas. Se divierten con los juegos de palabras, los juegos de voces, los juegos de manos, y los rompecabezas intelectuales. Son bondadosos, fanfarrones y siempre están listos con una amplia sonrisa y una broma pesada. Los juegos de fortuna amañados son uno de los pasatiempos favoritos de los farghul, y si alguien ve el timo, devuelven el dinero de buena gana y explican alegremente como amañaron el juego. De este modo, tienen una reputación como especie de delincuentes y ladrones impenitentes — y en lo relativo a los aventureros farghul, no está lejos de la verdad.

Descripción Física: Los cuerpos de los farghul están cubiertos de un pelaje leonado de longitud media, y tienen grandes melenas, colmillos afilados y largas colas prensiles. Sus manos ostentan dedos rechonchos con afiladas garras retractiles. Los farghul adultos miden entre 1.7 y 2 metros de altura.

Planeta de Origen: Farrfin, un mundo templado localizado en la región de los Planetas del Núcleo.

Idioma: Los farghul tienen su propio idioma hablado y escrito, y la mayoría aprenden a hablar Básico.

Nombres de Ejemplo: Breela, Crelfax, Delfas, Lyrrin, Pashira, Rish, Shanifer, Terasa, Terath.

Edades en Años: Niño 1-5; adolescente 6-10; adulto 11-50; mediana edad 51-70; anciano 71-75; venerable 76+

Aventureros: Los aventureros farghul suelen ser nobles o granujas. Los farghul Jedi son casi inexistentes, y aquellos que han existido han sido exiliados de la sociedad farghul.

Rasgos de Especie Farghul

- Modificadores de Características: -2 Vigor, +2 Destreza, -2 Constitución, +2 Carisma.
- Tamaño mediano: Como criaturas de tamaño mediano, los farghul no tienen modificadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un farghul es 10 metros.
- Cola Prensil: Un farghul con la dote de Artes Marciales puede utilizar su cola para empuñar un arma de cuerpo a cuerpo y ganar un ataque extra automático por round. Se aplican las penalizaciones de la lucha con dos armas. La cola no puede ser utilizada como arma, pero puede usarse para realizar ataques de presa.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Farghul.

Farghul Corriente: Inic +1; Defensa 11 (+1 Des); Vel 10 m; PV/PH 0/8; Ata -1 cuerpo a cuerpo (1d3-1, sin armas) o +1 a distancia; CE Rasgos de Especie; TS Fort -1, Ref +1, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 8, Des 12, Con 8, Int 10, Sab 10, Car 12. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de objetos personales

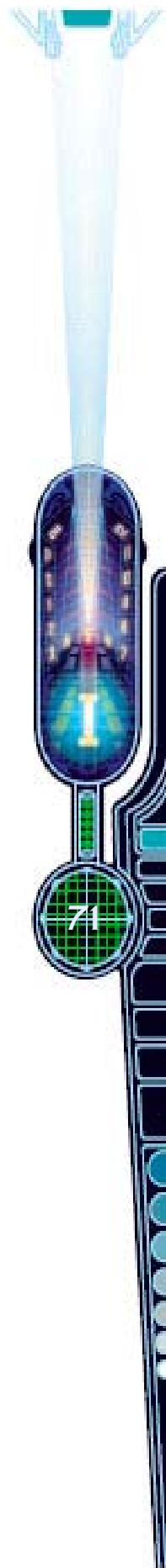
Habilidades: Engañar +2, Artesanía (cualquiera) +1 o Profesión (cualquiera) +1, Conocimientos (cualquiera) +1, Leer/Escribir Farghul, Hablar Básico, Hablar Farghul.

Dotes: Ninguna

FEEDIRINO

Los feeorinos son grandes y poderosos humanoides hallados en pequeñas colonias en planeta dispersos del Borde Exterior. Son fuertes y capaces de realizar actividades extenuantes durante periodos de tiempo prolongados sin descanso.

Su planeta de origen es un misterio, pero se cree que los colonos feeorinos abandonaron el



mundo hace eones después de un cambio climático radical. Los transportes de los colonos se extendieron hasta los confines de la galaxia en busca de planetas habitables. Los feeorinos que sobrevivieron a la búsqueda fundaron asentamientos en otros mundos, donde suelen verse como bandidos o carroñeros. A menudo cazados o erradicados por los nativos, la población feeorina menguó. Hacia el final de la era de la Rebelión, sobrevivían poco más de un millón de feeorinos.

Afortunadamente, los feeorinos son una especie extremadamente longeva. Sus metabolismos también son únicos, porque un feeorino no “envejece” como lo hacen las especies normales. En vez de una lenta degradación hasta la muerte, los feeorinos parecen hacerse más fuertes y poderosos hasta el día en el que mueren, en algún momento entre los 300 y los 400 años. La muerte debida a la “edad” sucede sin previo aviso — simplemente caen muertos.

Personalidad: Como los humanos, los feeorinos presentan un amplio espectro de personalidades, aunque muchos exploradores y viajeros espaciales feeorinos son considerados bruscos y autosuficientes. Los feeorinos a veces son rápidos en enfadarse e impersonales, rara vez cambiando de rumbo para hacer amigos o conocidos. Tienen reputación de ser brutales y peligrosos.

Descripción Física: Los feeorinos son humanoides muy musculosos que miden alrededor de 2.2 metros. Se presentan en muchos tonos de piel, desde el negro carbón al blanco pálido, pero los más comunes son el verde, el amarillo y el azul. Tienen brillantes ojos rojos y zarcillos que caen en cascada desde los lados y la parte de atrás de su cabeza.

Planeta de Origen: Desconocido.

Idioma: Los feeorinos hablan y leen Feeorino. La mayoría también habla Básico.

Nombres de Ejemplo: Bral, Crayl, Dod, Dreyla, Kren, Nor, Nym, Pryn, Sayla, Zun.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-16; adulto 17-194; mediana edad 195-324; anciano 325-339; venerable 400+

Aventureros: Quizás a causa de su número limitado, casi todos los feeorinos son aventureros por definición. Son típicamente fronterizos, granujas, y soldados.

Rasgos de Especie Feeorino

- Modificadores a las Características: +2 Vigor, -2 Destreza, +2 Constitución, -2 Sabiduría, -2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los feeorinos no reciben modificadores especiales debido al tamaño.

- Velocidad: La velocidad base de los feeorinos es 10 metros.
- Visión en la Penumbra: Los feeorinos tienen visión en la penumbra. Pueden ver dos veces más lejos de lo normal con poca luz, y conservan la capacidad de distinguir colores y detalles en estas condiciones.
- Fortalecido por la Edad: El Vigor, la Destreza y la Constitución de un feeorino se incrementan en 1 cuando alcanzan la mediana edad (301-350 años) y otra vez cuando llegan a ancianos (351-399 años). Al contrario que otras especies, un feeorino no incrementa su Inteligencia, Sabiduría o Carisma a medida que envejece.
- Resistente: Los feeorinos gana un bonus de +2 por especie a las salvaciones de Fortaleza.
- Dotes Adicionales: Los feeorinos reciben la dote gratuita Resistencia.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Feeorino.

Feeorino Corriente: Inic -1; Defensa 9 (-1 Des); Vel 10 m; PV/PH 0/12; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3+1, desarmado), o -1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +3, Ref -1, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 8, Con 12, Int 10, Sab 8, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1 o Conocimientos (cualquiera) +1 o Profesión (cualquiera) +0, Leer/Escribir Feeorin, Hablar Básico, Hablar Feeorin, Supervivencia +1.

Dotes: Resistencia.

VIBROHOJA DOBLE

Coste: 750	Aturdir/CD Fort: -
Daño: 2d6/2d6	Tipo: Cortadora
Crítico: 20	Multidisp./Automát.: -
Incr. Distancia: -	Tamaño: Grande
Peso: 4 Kg.	Grupo: Vibroarmas

Los armeros feeorinos adaptaron la vibrotecnología para crear este arma doble — esencialmente, una empuñadura de 1 metro de largo con una vibrohoja curvada en cada extremo. El usuario puede utilizar ambos extremos del arma, sufriendo la penalización normal a los ataques asociada a la lucha con dos armas; en este caso, el usuario lucha como si estuviera armado con un arma de una mano y un arma ligera (consulta la Tabla .3: Penalizadores a la Lucha con Dos Armas). Una criatura que empuñe la vibrohoja doble en una mano no puede utilizarla como un arma doble.

FILORDUS

Los filordi (en singular: filordus) se preocupan por dos cosas: hacer de su mundo un lugar menos hostil, y salir de él. Algunos filordi prefieren hacer lo que puedan por su planeta; por eso, han comenzado un terraforming² muy en serio.

Fuertes e inteligentes, los filordi se adaptan rápidamente a las circunstancias. Están destinados al éxito, pero parecen incapaces de hacer planes a largo plazo. En este sentido, son una especie con poca vista. Para sobrevivir, consumen hasta el último trozo de cualquier fuente que se cruce en su camino. Con frecuencia, el mejor modo de derrotarlos es darles lo que quieren y luego dejarlos hasta que cambien de opinión.

Los filordi son asexuados y se reproducen cuando mueren. Una semana después de que su “progenitor” ha muerto, una cría filordus sale del cuerpo.

Personalidad: La mayoría de los filordi son persistentes, con recursos, creativos y oportunistas

Descripción Física: Los filordi miden 1.4 metros de media y tienen seis extremidades. Dos brazos salen de los hombros del filordus. Largas patas y delgadas patas delanteras crecen de su zona abdominal. Unas patas traseras más recias se extienden desde sus cuartos traseros. Ambos juegos de patas tienen dedos en forma de pinza y pies planos — las tenazas están encaradas hacia detrás en las patas delanteras, y hacia delante en las traseras. En una pelea, un filordus suele mantenerse sobre sus patas traseras, luchando con sus brazos y sus tenazas. Los filordi pueden enderezarse y caminar de forma bípeda, pero estoy es muy cansado

Sus rostros son humanoides. Sus grandes orejas pueden plegarse sobre sus ojos para protegerlos de los vientos y la lluvia. Sus cuerpos están cubiertos de corto vello de color claro, a veces marcados con rayas azules.

Planeta de Origen: Filordis, un planeta del Borde Exterior que orbita alrededor de una estrella roja. El planeta es un erial rocoso con fuertes vientos y frecuentes tormentas de rayos.

Idioma: Los filordi hablan y escriben Filordiano. Pueden hablar Básico con voces graves que pierden algunos de los sonidos consonantes.

Nombres de Ejemplo: Anazzar, Birkalz, Dreevan, Furrán, Grizztil, Hizkal, Nirzru, Nui Gnepe, Surlan, Zebbil.

² Terraforming: Proceso de transformación de un planeta o luna adaptando deliberadamente la atmósfera, el ecosistema y la temperatura de para asemejarlo a las condiciones que se dan en la Tierra.

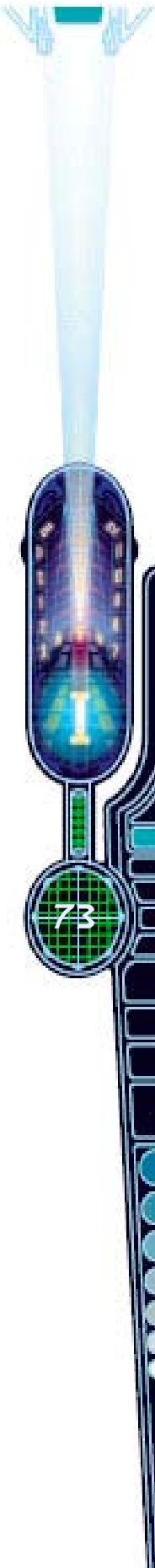
Edades en Años: Niño 1-9; adolescente 10-14; adulto 15-39; mediana edad 40-55; anciano 56-69; venerable 70+

Aventureros: Los filordi suelen dejar su planeta para encontrar mejores lugares para vivir. Una vez fuera de la galaxia, tienen escarceos con muchas metas diferentes, principalmente porque no pueden concentrarse en nada durante mucho tiempo. Hay pocos filordi nobles y ningún iniciado de la Fuerza entre ellos. Escogen todas las otras clases. Algunos incluso han sido entrenados como Jedi.

Rasgos de Especie Filordus

- Modificadores a las Características: -2 Destreza, +2 Constitución.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los filordi no reciben bonificadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de los filordi es 14 metros. Con sus cuatro patas pueden moverse muy rápido. Cuando caminan de forma bípeda, su velocidad base baja a 6
- Armas Naturales: Un filordus puede realizar uno o dos ataques de pinzas con sus patas delanteras, tratando uno como el ataque primario y el otro como un ataque con la mano zurda. Cada pinza hace 1d6 puntos de daño cortante más los modificadores de Vigor del filordus. Los ataques de pinzas de los filordus no provocan ataques de oportunidad. Un filordus puede realizar ataques con las pinzas además de un ataque estándar cuerpo a cuerpo o a distancia, pero entonces se tratan ambas pinzas como ataques secundarios.
- Oído Fino: Un filordus gana un bonificador de +4 por especie para los controles de Escuchar debido a sus grandes orejas sensibles. Sin embargo, un filordus sufre una penalización de -2 a las tiradas de salvación contra los ataques sónicos.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Filordiano.

Filordus Corriente: Inic -1; Defensa 9 (-1 Des); Vel 14 m, bípedo 6 m; PV/PH 0/12; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d6, pinza), o -4 cuerpo a cuerpo (1d6, pinza principal), -8 cuerpo a cuerpo (1d6, pinza secundaria), o -4 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), -8 cuerpo a cuerpo (1d6, 2 pinzas secundarias) o -1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref -1, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 8,



Con 12, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1, Conocimiento (cualquiera) +1, Escuchar +4, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Filordiano.

Dotes: Ninguna.

FROZIANO

Los frozianos son humanoides mamíferos originarios del planeta Froz. Como los duros, los frozianos fueron unos de los primeros en apoyar la Alianza Rebelde. Sin embargo, el Moff que gobernaba su sector lo hizo con mano dura, ordenando un ataque a Froz para desalentar la insurrección en otros sistemas. Los Destructores Estelares redujeron la belleza del planeta de baja gravedad lleno de árboles y océanos a un orbe casi sin vida.

Los frozianos que quedaron se unieron inmediatamente a la Alianza y dedicaron sus vidas a derrocar al Imperio. Sin embargo, pronto se hizo aparente que toda su especie había sido condenada a la extinción. Privados de la baja gravedad y la flora de su planeta natal, los frozianos se han vuelto estériles. La generación de frozianos que sobrevivió a la tiranía del Imperio es la última, y se espera que la especie desaparezca en cosa de unos cien años estándar (a menos que los científicos puedan encontrar un modo de recrear el entorno único de Froz).

Los frozianos que quedan no suelen tener contacto entre sí. Se han integrado en otras

sociedades y se han resignado a su destino.

Personalidad: Los frozianos son honestos y diligentes, sintiéndose orgullosos de su trabajo. Conservan las virtudes y las leyes de la cultura en la que se han integrado. Son fuertes de voluntad y muestran auténtica preocupación por los que los rodean, a menudo realizando un esfuerzo extra para cuidar de aquellos que ven con necesidad. Cuando no están ayudando activamente a otros o a sí mismos, los frozianos suelen estar deprimidos y, a pesar de sus buenas intenciones, tienden a arruinar el ánimo de los que están a su alrededor.

Descripción Física: Los frozianos son humanoides altos y delgados con varias articulaciones en los brazos y las piernas. Esto les da un modo de andar curioso. Sus cuerpos están cubiertos por un vello corto que varía desde el marrón arenoso al avellana. Tienen grandes ojos marrones situados a cada lado de un pronunciado hocico, dando a la especie una excelente visión periférica. De su hocico crecen gruesos bigotes que los frozianos mueven con elaborados gestos para enfatizar sus emociones.

Los frozianos adultos miden 3 metros de alto, de media, y los machos y las hembras tienen complexiones similares.

Planeta de Origen: Froz, un lujurioso mundo de la región de los Planetas del Núcleo. La Flota imperial bombardeó el planeta y destruyó su ecosistema. Ahora los frozianos no tienen un mundo que llamar suyo.

Idioma: Los frozianos hablan y escriben Froziano. También tienden a hablar el idioma predominante del planeta o sistema que llaman hogar.



Nombres de Ejemplo: Carlisgontoris, Micamberlecto, Rocatrinicel, Scorylance.

Edades en Años: Niño 1-8; adolescente 9-13; adulto 14-40; mediana edad 41-60; anciano 61-84; venerable 85+

Aventureros: Los aventureros frozianos suelen ser nobles, exploradores, o técnicos especialistas. Los iniciados en la Fuerza y los Jedi frozianos también son posibles.

Rasgos de Especie Froziano

- Modificadores a las Características: -2 Destreza, +2 Inteligencia, +2 Sabiduría.
- Tamaño Grande: Como criaturas de tamaño Grande, los frozianos sufren una penalización de -1 por tamaño a las tiradas de ataque y a la Defensa, y una penalización de -4 a los controles de Escondarse. Tienen un Frente/Alcance de 2m por 2m/4m. Sus límites de alzamiento de peso y de carga son duplicados respecto a los de los personajes de tamaño Medio.
- Velocidad: La velocidad base de un froziano es 12 m.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Froziano.

Froziano Corriente: Inic -1; Defensa 8 (-1 Des, -1 Tam); Vel 12 m; PV/PH 0/10; Ata -1 cuerpo a cuerpo (1d4, desarmado), o -2 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref -1, Vol +1; T G; Frente/Alcance 2m por 2m/4m; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 8, Con 10, Int 12, Sab 12, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +2, Escondarse -5, Conocimiento (dos cualesquiera) +2, Profesión (cualquiera) +3, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Froziano, Hablar Básico, Hablar Froziano.

Dotes: Ninguna.

GAMORREANO

Los gamorreanos son criaturas porcinas de piel verde que provienen del planeta del Borde Exterior, Gamorr. Su tendencia a la violencia los ha convertido en valiosos guardaespaldas y matones de los señores del crimen a lo largo de toda la galaxia. Los gamorreanos son conocidos por su gran fuerza y sus hazañas marciales. Prefieren utilizar armas grandes cuerpo a cuerpo en el combate, y suelen llevar grandes espadas y hachas. La mayoría de los gamorreanos creen que las armas a distancia de cualquier tipo son herramientas de cobardes.

La civilización gamorreana gira entorno a la preparación y ejecución de las interminables guerras entre sus clanes. Los machos gamorreanos se dedican la mayor parte de su tiempo a la guerra, mientras que las hembras cultivan la tierra, cazan, tejen, y fabrican armas. El odio entre los clanes es tal que incluso los gamorreanos que abandonan su planeta natal — ya sea como esclavos o para buscar fortuna — llevan la lealtad a su clan consigo. Cualquiera que alquile matones gamorreanos tiene bastante sentido común como para preguntar por sus clanes primero; de otro modo, es probable que los gamorreanos pasen más tiempo luchando entre ellos que atendiendo a sus tareas.

Por lo general, se ve a los gamorreanos como brutos sin cerebro con valores sociales primitivos. A los gamorreanos, sin embargo, no les importa lo que otros piensen de ellos mientras que se les pague por su trabajo y se les dé suficientes oportunidades para golpear, cortar y sajar.

Personalidad: Los gamorreanos son brutos, violentos y orgullosos. Respetan el poder físico y no tienen problema en enfrentarse a la muerte con un enemigo digno. Demuestran miedo ante los oponentes obviamente superiores, considerando tal demostración como algo prudente e incluso racional.

Descripción Física: Los gamorreanos rondan 1.8 metros de alto, con la gruesa piel verde cubriendo músculos poderosos. Los ojos juntos, el hocico grueso, los colmillos y los pequeños cuernos les dan un aspecto distintivo.

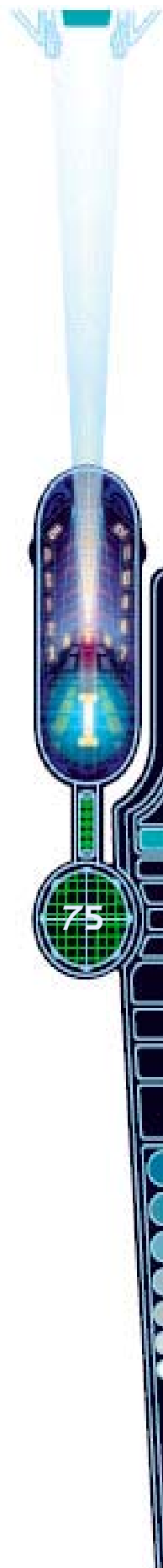
Planeta de Origen: El planeta preindustrial agrícola de Gamorr, situado en el Borde Exterior.

Idioma: Los gamorreanos hablan Gamorreano. No tienen forma escrita de la lengua. Pueden aprender a comprender otros idiomas, pero los gamorreanos carecen del mecanismo para hablar cualquier otra lengua excepto la suya propia.

Nombres de Ejemplo: Gartogg, Gorge, Greel, Grefnakk, Gundruk, Jubnuk, Krok, Kufbrug, Lugh, Mugshub, Ortugg, Rog, Tarkill, Hroka, Tront, Ughok Snorg, Ugmush, Venorra, Voort, Warlug.

Edades en Años: Niño 1-6; adolescente 7-12; adulto 13-29; mediana edad 30-39; anciano 40-44; venerable 45+

Aventureros: Los gamorreanos dejan su mundo natal por varias razones. Algunos son llevados como esclavos y más tarde se escapan o vuelven a comprar sus contratos. Otros venden sus contratos al mercado abierto, encontrando trabajo como guardaespaldas, mercenarios y soldados profesionales. Un gamorreano está constantemente en guerra, sin importar si vive o no en la galaxia; suele ser



sólo un problema de imaginarse quien es el enemigo.

Los héroes gamorreanos tienden a seleccionar las clases de soldado y de fronterizo. Hasta la fecha no se conoce ningún ejemplo de usuarios de la Fuerza gamorreanos.

Rasgos de Especie Gamorreano

- Modificadores a las Características: +2 Vigor, -1 Destreza, -2 Inteligencia.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los gamorreanos no reciben modificadores especiales a causa de su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un gamorreano es 10 metros.
- Resistente: Los gamorreanos ganan una bonificación de +2 por especie en las salvaciones de Fortaleza.
- Primitivo: Los gamorreanos con clases heroica o profesional reciben las dotes Competencia con Grupo de Armas (armas primitivas) y Competencia con Grupo de armas (armas sencillas) en lugar de las dotes de Competencias en Grupo de Armas normales para su clase.
- Dotes Adicionales: Los gamorreanos reciben gratuitamente la dote Ataque Poderoso si reúnen los requisitos de la dote (Vigor 13 o mayor)
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Hablar Gamorreano.

Gamorreano Corriente: Inic -1; Defensa 9 (-1 Des); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3+1, desarmado), o -1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +2, Ref -1, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 8, Con 10, Int 8, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales, arma de combate cuerpo a cuerpo sencilla.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +0 o Conocimientos (cualquiera) +0, Profesión (cualquiera) +1, Hablar Básico (sólo comprender), Hablar Gamorreano.

Dotes: Ninguna.

ARG'GAROK (HACHA GAMORREANA)

Coste: 1.000*	Aturdir/CD Fort: -
Daño: 1d12	Tipo: Cortadora
Crítico: 19-20	Multidisp./Automát: -
Incr. Distancia: 2 m	Tamaño: Medio
Peso: 8 Kg.	Grupo: Exótica.

* En Gamorr o Paob, el arma cuesta 250 créditos

Esta arma favorecida por los cazadores gamorreanos consta de una pesada hoja de hacha montada en un simple mango de madera. El *arg'garok* está perfectamente equilibrado para aprovechar el bajo centro de gravedad de los gamorreanos y su enorme fuerza. Los *arg'garok* suelen ser tallados por medio de ácido con runas irregulares que supuestamente inspiran coraje, honor y fuerza.

Un gamorreano entrenado con este arma puede cortar a varios enemigos de un único golpe. Los gamorreanos con la dote Competencia con Arma Exótica (*arg'garok*) pueden hender como si estuvieran utilizando la dote Hendidura. Si un gamorreano ya tiene la dote Hendidura, puede empuñar el arma como si tuviera la dote Gran Hendidura. Los no-gamorreanos con la dote Competencia con Arma Exótica (*arg'garok*) pueden empuñar el arma con efectividad pero no ganan la habilidad adicional para hender a los enemigos.

M'UHK'GFA (PLACAS DE COMBATE GAMORREANA)

Tipo Blindaje: Pesado	Competencia: Pesada
Coste: 8.000*	Bonif. Máx. Des.: +1
RD: 8 ó 4	Penaliz. Controles: -6

Peso: 100 Kg. **Reducción Vel.:** 2 m

*En Gamorr y Paob, la armadura cuesta 2.000 créditos.

Tradicionalmente cada traje de placas de combate gamorreanas es unido utilizando fragmentos de metal recogidos de los campos de batalla — trofeos de las victorias del portador. Un guerrero gamorreano se muestra orgulloso de haber construido su propia *m'uhk'gfa* (utilizando la habilidad Artesanía (armadura)), añadiéndole nuevas piezas después de cada batalla ganada. Con la asimilación de los gamorreanos en la República, y más tarde en el Imperio, la costumbre de fabricar uno su propio *m'uhk'gfa* ha ido desapareciendo hasta el punto en el que la mayoría de gamorreanos compran sus placas de combate hechas “de confección” en lugar de construirlas ellos mismos.

Una *m'uhk'gfa* consiste en varias placas metálicas unidas por gruesas tiras de cuero. Un alto collar segmentado protege el cuello, y gruesas placas rodean el torso, mientras que las placas más pesadas adornan los hombros. Láminas más finas se amarran a los brazos para permitirles la libertad suficiente para balancear su arma en combate. Un pesado yelmo, normalmente con grandes puntas que cubren los cuernos del portador, completa el juego. El traje completo proporciona una RD 8 contra armas golpeadoras, penetradoras, y cortadoras y RD 4 contra las armas de energía.

Los no-gamorreanos pueden llevar las placas de combate gamorreanas poniéndoles correas en los lugares adecuados. Los gamorreanos retarán o atacarán a cualquier no-gamorreano que vean llevando m'uhk'gfa, puesto que hacerlo representa un grave insulto al honor gamorreano.

Se tardan 4 asaltos en ponerse las placas de combate y 2 asaltos en quitársela (dobla este tiempo si el portador no tiene quien le ayude). Ni tan siquiera un gamorreano puede dormir con el peso (y a menudo los picos) de la m'uhk'gfa y debe quitarse la armadura para conseguir los beneficios del descanso nocturno.

THOGK (GARROTE GAMORREANO)

Coste: 30	Aturdir/CD Fort: -
Dañó: 1d10	Tipo: Golpeadora
Crítico: 20	Multidisp./Automático: -
Incr.Distancia: -	Tamaño: Medio
Peso: 50 Kg.	Grupo: Sencillas

Todo gamorreano aprecia la simple efectividad del tradicional thogk, que literalmente se traduce como “tronco con una púa”. Estos garrotes baratos y pesados están disponibles en cualquier lugar donde se reúnan machos gamorreanos. Los gamorreanos que fabrican sus propios thogks se sienten muy orgullosos de sí mismos cuando pasan la púa metálica a través del tronco de madera gorgt de un metro de largo, con sus manos desnudas. A falta de madera gorgt, los gamorreanos puede escoger a cambio cualquier madera disponible.

Muchos esclavos gamorreanos tienen prohibido fabricar, usar o comprar thogks. Algunos maestros los consideran armas sucias.

GAND

Los gand son pequeños y fornidos humanoides de tres dedos procedentes del planeta del Borde Exterior del mismo nombre. Muchos xenobiólogos especulan si los gand evolucionaron de insectos, pero los gand han dejado claro repetidas veces que no permitirán que se los estudie.

La cultura gand permanece envuelta en el misterio para la mayoría de los no-gand. Hasta ahora, los xenobiólogos han identificado casi una docena de subespecies diferentes de gand viviendo en su planeta rodeado de amoníaco, pero sigue sin estar claro como interactúan entre ellos y como funciona su estructura social. Se sabe que los gand deben ganarse literalmente un nombre propio: la mayoría de los gand se refieren a sí mismos en tercera persona hasta que han realizado un cierto número de hazañas importantes que se relacionan con su profesión. Dependiendo del nivel de autoestima de un gand (que continuamente redefine en su

subconsciente), utiliza su primer nombre, su segundo nombre, o simplemente “Gand”. Solo los gand de más éxito que han completado una ceremonia especial en su planeta natal usan pronombres tales como “yo” o “mi”.

Gracias a su herencia insectoide, los gand no respiran como las otras especies. Producen gases por la ingesta de comida y expulsan los gases residuales a través de su exoesqueleto. Cuando viajan fuera de su mundo, la mayoría de los gand llevan un aparato respiratorio que les proporciona amoníaco en cantidades reguladas.

Personalidad: A causa de la naturaleza auto reprobatória de la sociedad gand, donde el todo es promocionado por encima del individuo, los gand son casi invariablemente educados y bien hablados. Incluso los guerreros gand de más éxito rebajan sus logros cuando los discuten y responden con humildad cuando son alabados.

Descripción Física: Los gand tienen tres dedos en cada mano y miden 1.6 metros de altura como media. Sus cuerpos están cubierto por un resistente exoesqueleto que varía en color desde el verde al gris y al marrón.

Planeta de Origen: El planeta del Borde Exterior Gand, un mundo inmerso en gigantes nubes de amoníaco.

Idioma: Los gand tienen su propio idioma hablado y escrito. La mayoría de los gand son incapaces de hablar Básico, aunque unos cuantos tienen las cuerdas vocales y las bocas adecuadas para ello. La mayor parte de los gand confían en traductores de varios tipos para que se los entienda.

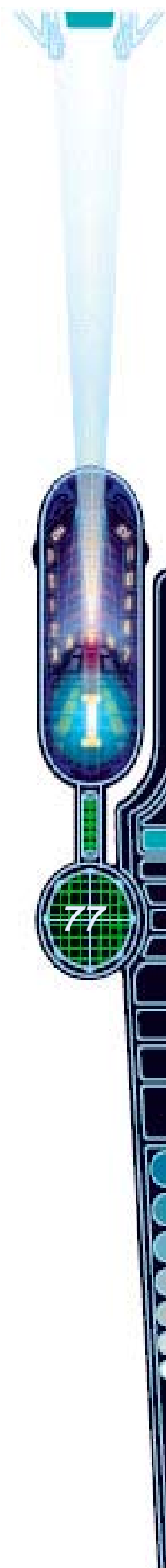
Nombres de Ejemplo: Después de que un gand realice algo meritorio, se le da un nombre. Un gand que es bien conocido entre los suyos se gana un segundo nombre que aparece antes del primero. Los nombres gand típicos incluyen: Ooryl Qrygg, R'kayza, Syron Aalun, Ussar Vlee, Venlyss Pnoor, Vviir Wiamdi, Vytor Shrike, Zuckuss, Zukvir.

Edades en Años: Niño 1-10; adolescente 11-15; adulto 16-45; mediana edad 46-79; anciano 80-94; venerable 95+

Aventureros: Los aventureros gand tienden a ser granujas, soldados, cazadores de recompensas, y buscadores. Todos los buscadores gand tienen al menos un nivel en la clase de prestigio de buscador (consulta el Capítulo Dos: Clases de Prestigio).

Rasgos de Especie Gand

- Modificadores a las Características: +2 Sabiduría, -2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los gand no tienen modificadores especiales debido a su tamaño.



- ☉ Velocidad: La velocidad base de los gand es 10 metros.
- ☉ Armadura Natural: El resistente exoesqueleto de los gand les proporciona un bonus de +2 por armadura natural a la Defensa.
- ☉ Visión en la Oscuridad: Los gand poseen visión en la Oscuridad (20 metros). La visión en la oscuridad es en blanco y negro, pero por lo demás funciona como la visión normal.
- ☉ Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Gand.

Gand Corriente: Inic +0; Defensa 12 (+2 natural); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol +1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 10, Int 10, Sab 12, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +2 o Conocimiento (cualquiera) +2, Profesión (cualquiera) +3, Leer/Escribir Gand, Hablar Gand.

Notes: Ninguna.

VARA DE SHOCK GAND

Coste: 500* **Aturdir/CD Fort:** 15

Daño: 1d6 **Tipo:** Energía

Crítico: 20 **Multidisp./Automát.:** -

Incr. Distancia: - **Tamaño:** Grande

Peso: 4 Kg **Grupo:** Sencilla

*Dobla el coste del arma si se compra fuera de Gand.

Un arma favorita de los buscadores gand, esta resistente arma parece una vara, con un extremo acabado en un par de pinchos con forma de V cargados eléctricamente. La Vara de Shock tiene un alcance de 3 metros y puede golpear oponentes en casillas adyacentes.

Cuando la materia orgánica pasa entre los picos, éstos descargan un rayo eléctrico muy fuerte. Cualquier criatura pinchada con una Vara de Shock gand recibe 1d6 puntos de daño eléctrico y debe superar una salvación de Fortaleza (CD 15) o resultar aturridos durante 1d4+1 asaltos.

Las criaturas inmunes a la electricidad también son inmunes al efecto aturridor. Además, el usuario de la vara puede utilizarla para empujar a cualquier criatura aturrida 2.5 metros más allá de su posición actual como una acción gratuita durante una acción de movimiento normal, sin provocar un ataque de oportunidad. Los gand suelen usar el arma para

“dirigir” a una presa aturrida en una dirección concreta.

GEONOSIANO

Los geonosianos son una especie casticista del mundo de Geonosis, en el sistema del mismo nombre. Habitan en un reino arquitectónicamente espectacular excavado en las altas y rocosas espiras que pueblan el terreno del planeta. En alguna medida son resistentes a la radiación que en ocasiones barre su mundo en forma de lluvia, aunque los geonosianos en realidad viven bajo tierra para escapar de este fenómeno.

Los geonosianos nacen en castas específicas divididas de acuerdo con sus atributos físicos, y aunque la mayoría de los geonosianos se contentan con permanecer en sus castas hasta que mueren, algunos se vuelven ambiciosos. La vida de un trabajador geonosiano de bajo estatus es normalmente superar la fatiga, trabajar para completar las manías de una aristocracia geonosiana que a veces realiza demandas espectaculares. La sociedad permite a los geonosianos de castas más bajas escapar del trabajo pesado por medio del combate glatatorio.

Los geonosianos apoyan el combate y las ejecuciones públicas. Cualquiera al que los geonosianos capturen es enviado a la arena, para proporcionar diversión a las masas. Allí, los infelices se enfrentan a alguna bestia salvaje o lucha hasta la muerte con otro ser inteligente. Un geonosiano de casta baja que entre voluntario a estos combates puede, si sobrevive, adquirir alguna medida de estatus por distinguirse en la arena — aunque solo sea en la forma de fama, fortuna y el derecho a ser reconocido por los aristócratas (aunque no así tratado como un igual). La mayoría de los que sobreviven lo suficiente para amasar cualquier cantidad de riqueza real o prestigio lo utilizan para comprar su billete fuera de Geonosis, y no volver nunca.

A pesar de su proximidad a la Ruta Corelliana, los geonosianos reciben pocos visitantes. Podrían no recibir ninguno si sus fábricas de droides no estuvieran entre las mejores y más productivas de la galaxia.

Personalidad: Los geonosianos tienden a ser despectivos hacia otras especies, aunque los pocos afortunados que escapan del trabajo pesado de su sociedad casticista rápidamente aprenden a ser más tolerantes. Los aristócratas geonosianos son manipuladores, dominantes y ambiciosos. Constantemente se afanan para mejorar su posición y sus propiedades mientras conspiran para eliminar o arruinar a sus rivales. Los guerreros geonosianos son muy

competitivos y están deseosos de probarse a sí mismos.

Descripción Física: Los geonosianos aparecen en dos variedades: los aristócratas (líderes) y los guerreros (zánganos). Ambas variedades son físicamente fuertes y están cubiertas con placas óseas que protegen brazos, piernas y órganos vitales. Caminan sobre dos patas, y la mayoría de los geonosianos tienen una alas rápidas que crecen de las placas óseas de sus omoplatos. Miden entre 1.6 y 1.8 metros de alto.

Planeta de Origen: Geonosis, un planeta rocoso del Borde Exterior que es bombardeado periódicamente por lluvias de radiación. Geonosis tiene su propio cinturón de asteroides, que se cree es el resultado de la colisión de dos lunas.

Idioma: Los geonosianos hablan y leen Geonosiano.

Nombres de Ejemplo: Deetle, Eorlax, Hadiss, Krylla, Lysslo, Mazzag, Poggle, Qorn, Sollas, Vikkal.

Edades en Años: Niño 1-6; adolescente 7-10; adulto 11-35; mediana edad 36-50; anciano 51-64; venerable 65+

Aventureros: Debido a su reluctancia a abandonar sus colmenas, rara vez se encuentra a los geonosianos fuera de su mundo de origen. Unos pocos se las apañan para comprar su billete al mundo exterior. Algunos aristócratas geonosianos persiguen la aventura en el mundo exterior como fronterizos o nobles, mientras que los guerreros libres pueden convertirse en fronterizos, soldados o especialistas técnicos. No se sabe que exista ningún geonosiano usuario de la Fuerza.

Rasgos de Especie Geonosiano

- Modificadores a las Características, Aristócrata: +2 Destreza, -2 Constitución. Modificadores a las Características, Guerrero: +2 Vigor, -2 Inteligencia, -2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los geonosianos no tienen modificadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un geonosiano es 10 metros. Los geonosianos con alas también pueden volar a una velocidad de 16 metros (maniobrabilidad pobre).
- Competencia con Arma Exótica: Los geonosianos guerreros con niveles profesionales o heroicos reciben gratis la dote Competencia con Arma Exótica (electro-vara) o Competencia con Arma Exótica (vara sónica).

- Armadura Natural: Las placas óseas de un geonosiano le proporcionan una bonificación por armadura natural de +2 a la Defensa.
- Resistencia a la Radiación: Los geonosianos reciben una bonificación de +2 por especie a las tiradas de salvación contra envenenamiento por radiación.
- Visión en la Penumbra: Los geonosianos poseen visión en la penumbra. Pueden ver el doble de la distancia normal con poca luz, y conservan la capacidad de distinguir colores y formas bajo estas condiciones.
- Modificadores a las Habilidades: Los geonosianos reciben un bonus de +2 por especie a todos los controles de Artesanía.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Geonosiano.

Geonosiano Corriente (Aristócrata): Inic +1; Defensa 13 (+1 Des, +2 natural); Vel 10 m, volando 16 m (pobre); PV/PH 0/8; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3 desarmado), o +1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort -1, Ref +1, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 12, Con 8, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +3, Conocimientos (cualquiera) +1, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Geonosiano, Hablar Básico, Hablar Geonosiano.

Dotes: Ninguno.

Geonosiano Corriente (Guerrero):

Inic +0; Defensa 12 (+2 natural); Vel 10 m, volando 16 m (pobre); PV/PH 0/10; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3+1 desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 10, Con 10, Int 8, Sab 10, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +3, Conocimientos (cualquiera) +1 o Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Geonosiano, Hablar Geonosiano.

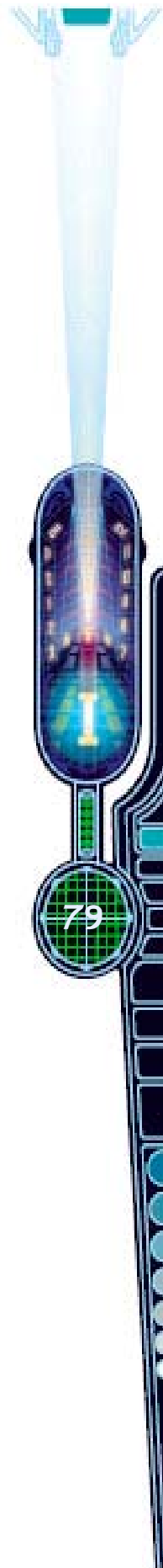
Dotes: Ninguno

ELECTRO-VARA GEONOSIANA

Coste: 1500^a **Aturdir/CD Fort:** 15

Daño: 1d6 + 1d6 elect **Tipo:** Cont./Energía

Crítico: 20 **Múltidisp./Automát.:** -



Incr. Distancia: - **Tamaño:** Grande
Peso: 4 Kg. **Grupo:** Exótica

^aDisponible sólo en Geonosis.

Este arma es una vara de 1.8 metros de largo compuesta de un hueso hueco recubierto de resina. Las puntas de la vara descargan electricidad que causa 1d6 puntos de daño de energía adicional con cada golpe con éxito.

La electro-vara puede descargar electricidad 20 veces antes de que su célula de energía tenga que ser recargada. Recargar el arma lleva 4 horas.

Los personajes sin la dote de Competencia con Arma Exótica (electro-vara) sufren una penalización de -4 a las tiradas de ataque cuando empuñan una electro-vara.

VARA SÓNICA GEONOSIANA

Coste: 2000^a **Aturdir/CD Fort:** -
Daño: 2d8 dist o 1d6 cc **Tipo:** Cont./Energía
Crítico: 20 **Multidisp/Automát.:** -
Incr. Distancia: 10 m **Tamaño:** Medio
Peso: 2 kg. **Grupo:** Exótico

^aSólo disponible en Geonosis.

Una vara sónica es una vara más corta y gruesa que una electro-vara, con un mango de un metro de largo de resina. La vara sónica descarga una pulsación de energía sónica que no puede ser desviada por los sables de luz.

El arma puede descargar energía sónica 20 veces antes de que su célula de energía se agote. Recargar el arma requiere 4 horas.

Los personajes sin la dote Competencia con Arma Exótica (vara sónica) sufren una penalización de -4 a sus tiradas de ataque cuando usan una de estas armas. La vara sónica puede utilizarse como un garrote pero no hace daño sónico (ni drena cargas) cuando se usa de este modo; un personaje con la dote Competencia en Grupo de Armas (sencillas) puede usar la vara como un garrote sin sufrir la penalización de -4 a las tiradas de ataque.

GIVIN

Los givin son alienígenas humanoides con exoesqueletos extremadamente duros y horribles semblantes. Desarrollaron su estructura exoesquelética en respuesta a los frecuentes cambios ambientales de su planeta natal, que regularmente dejan grandes porciones del planeta sin atmósfera.

La sociedad givin tiene fijación por las matemáticas. Todo niño givin recibe extensas clases sobre la materia como preparación para las competiciones para entrar en la vida monástica. Los monasterios givin se dedican a desentrañar el significado de la vida por medio de complejas ecuaciones, y todos los givin

jóvenes sueñan con ser el que resuelva la fórmula final. Esta devoción hacia los números hace a los givin particularmente útiles a bordo de las naves espaciales, donde pueden calcular los vectores del hiperespacio más rápidamente que la mayoría de los ordenadores de navegación. Las naves givin utilizan ordenadores sólo para almacenar datos; los givin siempre calculan sus saltos hiperespaciales de cabeza.

Los givin son armadores excelentes a causa de sus precisos procesos matemáticos mentales. Los astilleros de su mundo natal compiten con los de los duros y los Verpine – las otras únicas especies por las que los givin sienten algún respeto. Inversamente, los rasgos esqueléticos de los givin combinados con su tendencia a expresar ideas como fórmulas matemáticas los hace de algún modo impopulares entre las otras especies.

Personalidad: Como especie, los givin se preocupan de sí mismos y rara vez tienen interés en otras especies. Para los extranjeros, parecen sombríos y retraídos. Sin embargo, cuando se enfrenta a un problema o una ecuación matemática intrigante, los givin se vuelven más animados mientras luchan por contener su euforia.

Los givin contemplan a la mayoría de las especies “blandas” con una mezcla de desdén y pena, debido a su falta de habilidad para sobrevivir en el espacio sin ayuda.

Descripción Física: Los givin parecen esqueletos humanoides animados y miden alrededor de 1.8 metros de altura. Sus extremidades son largas, delgadas y tubulares, y tienen grandes cuencas oculares triangulares y bocas fruncidas. Sus exoesqueletos actúan como trajes orgánicos de vacío y están compuestos de placas de huesos impermeables conectadas por membranas flexibles.

Planeta de Origen: Yag'Dhul, un planeta pequeño y denso situado en el Borde Interior. El planeta es continuamente golpeado por fuerzas mareomotrices tan poderosas como para eliminar el agua y la atmósfera en diferentes lugares, exponiendo grandes zonas del planeta a un duro vacío. Los givin habitan ciudades herméticamente selladas construidas para soportar las increíbles fuerzas mareomotrices.

Idioma: Los givin tienen su propio idioma, cuya forma escrita incorpora varios cientos de símbolos matemáticos.

Nombres de Ejemplo: Chrag'mak'al, Elis Helrot, Lersia Narth, Na-Soth Larr, Nisil Alarin, Sladru Nalas.

Edades en Años: Niño 1-10; adolescente 11-14; adulto 15-48; mediana edad 49-64; anciano 65-79; venerable 80+

Aventureros: Los aventureros givin tienden a ser exploradores y técnicos especialistas.

Rasgos de Especie Givin

- Modificadores a las Características: -2 Vigor, +2 Constitución, +2 Inteligencia, -2 Sabiduría, -2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los givin no reciben bonificadores ni penalizadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de los givin es 10 metros.
- Armadura Natural: El duro exoesqueleto de un givin les proporciona un bonus de +2 por armadura natural a la Defensa.
- Reducción de Daño: El exoesqueleto de un givin actúa como un traje de armadura, protegiendo los órganos vitales y otorgando una RD 2, que se apila con la reducción de daño proporcionada por cualquier armadura artificial.
- Fisiología Única: No tener órganos externos permite a los givin operar en el vacío sin un traje de vacío o un suministro de oxígeno. Los givin no respiran en ningún sentido convencional y son inmunes a los efectos de los productos químicos y los venenos inhalados.

- **Mente Matemática:** Los givin son entrenados desde temprana edad para comprender y resolver matemáticas complejas. Los givin reciben un bonificador de +4 por especie a los controles que tengan que ver con las matemáticas, como Astronavegar, Conocimiento (negocios), Conocimiento (ingeniería), o Conocimiento (física).
- **Habilidades de Idiomas Gratuitas:** Leer/Escribir y Hablar Givin.

Givin Corriente: Inic +0; Defensa 12 (+2 natural); RD 2; Vel 10 m; PV/PH 0/12; Ata -1 cuerpo a cuerpo (1d3-1, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref +0, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 8, Des 10, Con 12, Int 12, Sab 8, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +2, Conocimiento (dos cualesquiera) +3, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Givin, Hablar Básico, Hablar Givin.

Dotes: Ninguna.

GOSSAM

Los gossam son diminutos humanoides reptilianos conocidos por su naturaleza astuta y sagaz. Pocos gossam poseen propiedades en su



Geonosiano

Givin

Gossam

Gotal

planeta natal y en su lugar sirven como aprendices de sirvientes para la Federación de Comercio. La mayor parte de los gossam ven esto como una realidad deprimente, rara vez quejándose en voz alta por miedo a perder el techo sobre sus cabezas.

Durante diez años tras la Batalla de Naboo, el planeta gossam de Castell sufrió una gran depresión debido a los fuertes impuestos sobre las rutas comerciales. Esto resultó en un descenso de los beneficios y poca demanda de los bienes castellanos. Los gossam se mataban entre sí por comida, trabajo, y pasajes para salir del planeta hasta que finalmente la Federación de Comercio designó a un gossam como su presidente. La presidenta Shu Mai tiene reconocido el sacar a Castell de su depresión mediante sus prácticas comerciales agresivas, su apoyo a las fuerzas de trabajo gossam, y sus tácticas de negociación taciturnas.

Personalidad: Los gossam son seres confiados y maquinadores hábiles en el arte del negocio. Sus mercancías suelen ser baratas de fabricar y subidas de precio para vender. Siempre buscan una posición desde la que poder actuar para salir adelante. La palabra de un gossam significa bastante poco en opinión de la mayoría de las otras razas.

Descripción Física: Un gossam mide cerca de 1.25 metros de altura y tiene una piel verde y rugosa, grandes ojos amarillos, un cuello alargado, y una cabeza afilada. Además de exóticas túnicas y joyería, los aristócratas y comerciantes gossam suelen llevar zapatos con alzas para parecer más altos durante las reuniones con otras especies.

Planeta de Origen: Castell es un planeta industrial situado al filo de la región de Colonias, cerca de la región de los Planetas del Núcleo. El planeta es la central de las operaciones de fabricación de la Federación de Comercio.

Idioma: Los gossam hablan un idioma del mismo nombre. Consiste en vocalizaciones labiales, croares, y gorjeos. El Gossam escrito tiene un alfabeto irregular que se combina en palabras cortas y largas frases. La mayoría de gossam también habla Básico.

Nombres de Ejemplo: Min Cho, Xiri Gan, Zim Li, Shu Mai, Shan Sien, Mei Tran.

Edades en Años: Niño 1-9; adolescente 10-13; adulto 14-44; mediana edad 45-62; anciano 63-74; venerable 75+

Aventureros: La mayoría de los gossam que viajan por la galaxia son o mercaderes legítimos o sombríos contrabandistas. Los piratas gossam también son comunes. Debido a su pequeña estatura, los gossam suelen ser subestimados. La mayoría de los capitanes de cargueros dan poca credibilidad a los informes sobre la piratería

gossam — es decir, hasta que tienen el blaster de un pirata gossam apuntando a su cara.

Los héroes gossam son típicamente nobles, granujas, o técnicos especialistas. Los usuarios de la Fuerza entre la especie son extremadamente raros.

Rasgos de Especie Gossam

- Modificadores a las Características: -2 Vigor, +2 Destreza, -2 Constitución, +2 Sabiduría, +2 Carisma.
- Tamaño Pequeño: Como criaturas de tamaño Pequeño, los gossam ganan un bonus de +1 a su Defensa y a las tiradas de ataque, y una bonificación de +4 a los controles de Esconderte. Deben utilizar armas de menor tamaño que las usadas por los personajes de tamaño Medio, y sus límites de alzamiento de peso y de carga son 3/4 de aquellos de los personajes de tamaño Medio.
- Velocidad: La velocidad base de los gossam es 6 metros.
- Modificadores a las Habilidades: Los gossam ganan un bonus de +4 por especie a los controles de Diplomacia cuando regatean un precio.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Gossam.

Gossam Corriente: Inic +1; Defensa 12 (+1 Des, +1 Tam); Vel 6 m; PV/PH 0/8; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d2-1, desarmado), o +2 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort -1, Ref +1, Vol +1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 8, Des 12, Con 8, Int 10, Sab 12, Car 12. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1, Diplomacia +5 (sólo cuando regatean), Conocimiento (cualquiera) +1, Profesión (cualquiera) +2, Leer/Escribir Gossam, Hablar Básico, Hablar Gossam.

Dotes: Ninguna.

GOTAL

Los gotal son humanoides mamíferos famosos por los “conos” de sus cabezas que les permiten detectar cambios en los campos magnéticos, emanaciones infrarrojas, ondas de neutrinos, emisiones biocinéticas, ondas de radio, y virtualmente cualquier otra forma de emisión electromagnética. Varios estudiosos Jedi creen que un gotal apropiadamente entrenado puede ser capaz incluso de detectar la Fuerza, pero la investigación de los Jedi (durante los días de la Antigua República) y el

Imperio (durante los comienzos de la Purga Jedi) han sido no concluyentes. Los mismos gotals están divididos igualmente en este asunto, y hasta ahora no hay registros de un gotal que haya sido capaz de detectar la Fuerza consistentemente. Sin embargo, los gotals puede utilizar su habilidad para determinar el estado de ánimo, la salud, y el bienestar general de otros sintiendo sus auras electromagnéticas. Los gotals son interrogadores excelentes.

Otras razas suelen percibir a los gotals como seres sin emociones, pero esto no es real. Experimentan profundos sentimientos de amor y odio, y el amor a primera vista entre los gotals es común. Las parejas gotal conciben descendencia casi inmediatamente después de su unión, y su sensibilidad a las emociones les convierte en parejas y padres excelentes. Los niños gotal son irascibles y difíciles de controlar hasta que alcanzan aproximadamente los 12 años estándar de edad, cuando son finalmente capaces de filtrar las ondas de energía detectadas por sus conos. Sus pacientes y amables progenitores les enseñan con el tiempo como tienen que interactuar con el mundo a su alrededor.

La sociedad gotal está igualada tecnológicamente al nivel de la norma galáctica, y rápidamente ponen en práctica los nuevos avances cuando los encuentran. Sin embargo, a los gotals no les gustan los droides e intentan evitarlos siempre que es posible; las radiaciones electromagnéticas que emiten la mayoría de las células de energía de los droides producen interferencias con los conos de los gotals, dándoles dolores de cabeza si pasan mucho tiempo cerca de los droides.

Personalidad: Puesto que los gotals pueden leer en otros tan fácilmente, son extremadamente educados e intentan permanecer permeables a los sentimientos de otros. Rara vez expresan opiniones negativas sobre otros seres y se guardan sus propias emociones para sí mismos. De hecho, el idioma de los gotals no tiene palabras para expresar las emociones porque sus conos emanan la disposición emocional de un gotal. Sólo hablan en voz alta para explicar ideas abstractas o complicadas, nunca para expresar emociones.

Descripción Física: El color de la piel de los gotals varía del gris-marrón al negro. Sus ojos rojos se ajustan rápidamente a los cambios de luz, desde el brillo extremo a la oscuridad casi total. Sus órganos sensores primarios, sin embargo, son dos protuberancias en forma de cono en lo más alto de sus cabezas.

Sus narices planas sobresalen escasamente un centímetro de sus rostros, y sus grandes bocas encierran afilados incisivos. Un revuelto vello gris cubre sus cuerpos. Muestran las

diferencias características sexuales comunes entre los mamíferos machos y hembras, aunque no hay otras diferencias notables entre ambos sexos. Los gotals adultos miden entre 1.8 y 2.1 metros de alto.

Planeta de Origen: Antar 4, una luna que orbita alrededor del gigante gaseoso Antar en el sistema Prindaar del Borde Interior. Debido a las peculiaridades de su órbita y sus depósitos minerales altamente reflectantes, Antar 4 está bañada en una luz tan intensa que puede llegar a quemar los nervios oculares de la mayoría de las especies durante los ciclos de luz. Durante la noche, la sombra generada por Antar es tan profunda que la oscuridad es total. Por este motivo, la mayoría de las especies de Antar 4 confían mucho más en otros sentidos que en la vista.

Idioma: Los gotals hablan y leen Gotal. La mayor parte de los gotals también aprenden a hablar Básico.

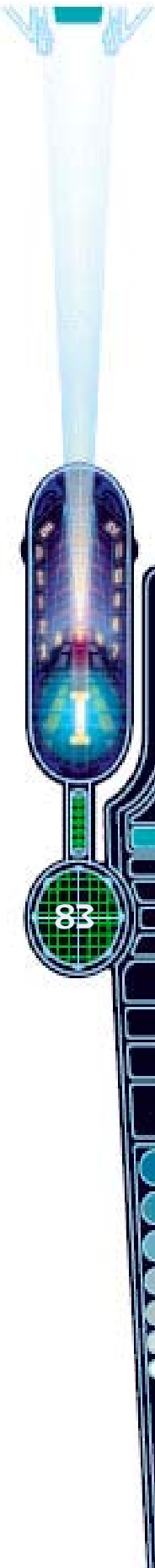
Nombres de Ejemplo: Abav Ghart, Feltipern Trevaag, Glott, Kith Kark, Lishma, Mahk'khar, Mnor Nha, Pari Notgoth, Sarlim Gastess, Tolokai, To-yel, Tuuve.

Edades en Años: Niño 1-9; adolescente 10-12; adulto 13-40; mediana edad 41-60; anciano 62-75; venerable 76+

Aventureros: Los aventureros gotal tienden a ser nobles, exploradores o soldados. Sus habilidades únicas los hacen guardaespaldas, interrogadores, consejeros o delegados de embajada excepcionales.

Rasgos de Especie Gotal

- Modificadores a las Características: Ninguno.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los gotals no reciben bonificadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un gotal es 10 metros.
- Leer Energía: Los gotals pueden leer las emociones de cualquier ser racional en el que se concentren dentro de un radio de 10 metros, otorgándoles una bonificación de +3 a los controles de Engañar, Diplomacia, Intimidar, y Averiguar Intenciones cuando interactúan con un individuo dentro del alcance. Los gotals que posean la dote Rastreo pueden usar los conos de sus cabezas para localizar a miembros de una especie concreta, o a seres que hayan conocido previamente, dentro de un radio de 10 kilómetros de su localización.
- Esquiva Asombrosa: Un gotal conserva su bonificación por Destreza



(si lo tiene) a la Defensa sin importar si lo pillan distraído o es golpeado por un atacante oculto.

- **Visión en la Penumbra:** Los gotals poseen visión en la penumbra. Pueden ver dos veces más lejos de lo normal con poca luz, y retienen la capacidad de ver los colores y distinguir los detalles bajo estas condiciones.
- **Habilidades de Idiomas Gratuitas:** Leer/Escribir y Hablar Gotal.

Gotal Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1 o Profesión (cualquiera) +1, Conocimiento (cualquiera) +1, Leer/Escribir Gotal, Averiguar intenciones +1, Hablar Básico, Hablar Gotal.

Dotes: Ninguna.

GRAN

Los gran son originarios del planeta Kinyen, situado en el sistema estelar del mismo nombre. Han sido parte de la sociedad galáctica desde hace siglos y han establecido colonias en incontables mundos. Poco después de formar la colonia en Malastare, los gran, por lo demás pacíficos, se vieron envuelto en un conflicto largo y sangriento con la población nativa de dugs, que se quejaban de la intrusión gran.

A pesar de su naturaleza social, el gobierno de los gran en Kinyen solía prohibir a todos los no-gran, que se aventuraran más allá de los “barrios alienígenas” específicamente contruidos en las ciudades de ese mundo, en parte porque temían el conflicto potencial con otras especies (como sucedió en Malastare). Cuando el Nuevo Orden del Emperador llegó al poder, el gobierno imperial exigió acceso a todas las partes de Kinyen, y cuando los gran se negaron a concedérselo, Kinyen fue objeto de bombardeo orbital. Aunque los líderes gran se arrodillaron ante el poder superior del Emperador, muchos gran dejaron Kinyen y se unieron en secreto a la Alianza Rebelde. Los rebeldes gran sirvieron como pilotos de transporte o médicos, evitando la violencia siempre que era posible.

Personalidad: La mayoría de los gran son amistosos, agradables, y comunicativos que respetan la diversidad. Son difíciles de enfadar y disfrutan de la compañía de otros (particularmente de otros gran). Su amistad dura hasta la muerte. Pocos gran pueden tolerar la

soledad durante cualquier espacio de tiempo, y muchos se sienten incómodos cuando no están en compañía de otros gran.

Descripción Física: Los gran son humanoides de piel tostada con ojos negros situados en la punta de tres pedúnculos y pequeños cuernos que se alzan desde la parte de atrás de sus cabezas. Los adultos se alzan 1.5 y 1.8 metros de altura. Los gran machos y hembras tienen complexiones similares.

Planeta de Origen: Kinyen, un planeta de la Región de Expansión. Después del bombardeo de la Flota imperial sobre el planeta, mucho gran se mudaron a colonias de otros mundos como Malastare.

Idioma: Los gran hablan y escriben Gran. Los gran también pueden aprender a hablar Básico con facilidad.

Nombres de Ejemplo: Ainlee Teem, Aks Moe, Ask Aak, Baskol Yaersim, Cera Vixe, Cruegar, Kea Ra-Lan, Nadin Paal, Ree-Yees, Vee Naaq.

Edades en Años: Niño 1-10; adolescente 11-15; adulto 16-40; mediana edad 41-62; anciano 63-79; venerable 80+

Aventureros: Los héroes gran tienden a ser nobles, granujas, exploradores, y cazadores de recompensas. Antes del alzamiento del Imperio los cónsules Jedi eran comunes, y algunos podrían haber sobrevivido a la Purga Jedi.

Rasgos de Especie Gran

- **Modificadores a las Características:** -2 Sabiduría, +2 Carisma.
- **Tamaño Medio:** Como criaturas de tamaño Medio, los gran no reciben modificadores especiales debido a su tamaño.
- **Velocidad:** La velocidad base de los gran es 10 metros.
- **Visión en la Oscuridad:** Los gran pueden ver en la oscuridad hasta 20 metros. La visión en la oscuridad es en blanco y negro, pero por lo demás funciona como la visión normal.
- **Visión en la Penumbra:** Los gran pueden ver hasta dos veces más lejos de lo normal en condiciones de poca luz (como la luz de la luna o bajo el agua). Conservan su capacidad de distinguir el color y los detalles bajo estas condiciones.
- **Dotes Adicionales:** Los gran reciben la dote gratuita de Ojo Avizor.
- **Habilidades de Idiomas Gratuitas:** Leer/Escribir y Hablar Gran.

Gran Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la

especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 10, Int 10, Sab 8, Car 12. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Conocimiento (cualquiera) +1, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Gran, Buscar +2, Averiguar Intenciones +1, Hablar Básico, Hablar Gran.

Dotes: Ojo Avizor.

GUNGAN

Los gungans son humanoides omnívoros nativos de los pantanos del planeta de Borde Exterior de Naboo. Hace siglos, todos abandonaron la vida en la superficie del planeta. Ahora viven en el fondo de los lagos profundos y del océano. Los gungans están tecnológicamente avanzados, confiando principalmente en formas de biotecnología que les permiten hacer crecer sus hogares e instalaciones más que construirlas. Su cultura se enorgullece mucho de convivir con la naturaleza, fabricando tantas cosas como sean posibles a partir de los recursos naturales de su hábitat submarino aunque se toman muchas molestias para crear objetos que lo imiten.

Aunque la cultura gungan es pacifista, evolucionó a partir de una serie de largas y sangrientas luchas de clanes. La llegada de los colonos humanos a Naboo los forzó a unirse. Aún siguen quedando elementos de la cultura guerrera, y los gungans aún admiran la fuerza y la astucia. La mayoría de las comunidades gungan están dedicadas a la agricultura o la fabricación de bienes que luego se comercian en otros asentamientos gungan. También comercian relucientemente con los humanos de Naboo, aunque mantienen el contacto al mínimo.

Cuando la Federación de Comercio invadió Naboo, los gungans presentaron una resistencia notable en la superficie del planeta. El conflicto les granjeó el respeto de las otras civilizaciones del espacio conocido, inspirándoles para unirse al resto de la galaxia. En las décadas antes de que se declarara el Imperio, los gungans comenzaron a desarrollar el viaje espacial.

Personalidad: Los gungans tienden a ser curiosos, cautos, y suspicaces. Se resisten a todas las formas de opresión y tienen poca paciencia con los alborotadores.

Descripción Física: Los gungans son anfibios humanoides delgados que miden entre 1.6 y 2 metros de altura, con dos pedúnculos, grandes orejas, una boca como un pico y largas lenguas. Cuando están nadando, sus orificios se sellan, unas membranas nictitantes cubren sus ojos, y sus pedúnculos se retraen parcialmente en sus cráneos.

Planeta de Origen: El bello planeta del Borde Exterior de Naboo (con colonias en la luna de Ohma-D'un).

Idioma: Los gungans hablan y escriben gunganés, un dialecto del Básico que intercala peculiares frases nativas y patrones en el habla.

Nombres de Ejemplo: Fassa, Jar Jar, Rugor, Piknab, Carsels, Tarpals, Teers, Toba, Tobler Ceel, Yoss.

Edades en Años: Niño 1-12; adolescente 13-15; adulto 16-35; mediana edad 36-54; anciano 55-64; venerable 65+

Aventureros: Los aventureros gungan tienen una fuerte tradición guerrera, convirtiéndolos en preciados mercenarios y guardas de seguridad. Muchos dejan las ciudades subacuáticas para explorar los antiguos pantanos y las costas de Naboo. Desde el trato con los humanos de Naboo, algunos gungans han dado grandes pasos en la sociedad galáctica. Estos valientes individuos se guían por un impulso para explorar y recuperar el viejo espíritu guerrero. Aún no hay ejemplos de gungan Jedi, aunque existen las leyendas sobre iniciados de la Fuerza entre los gungans.

Rasgos de Especie Gungan

- Modificadores a las Características: +2 Constitución, -2 Sabiduría.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los gungans no tienen modificadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de los gungans es 10 metros, ya estén caminando o nadando.
- Respirar Bajo el Agua: Un gungan puede contener su respiración durante un número de asaltos igual a 25 veces su puntuación de Constitución antes de tener que hacer tiradas para no ahogarse. Los gungans también reciben un bonus de +4 por especie a los controles de Nadar.
- Visión en la Penumbra: Los gungans ven hasta dos veces la distancia normal con poca luz (como a la luz de la luna o bajo el agua). Conservan la capacidad de distinguir colores y detalles bajo estas condiciones.
- Reflejos Extraordinario: Los gungans reciben un bonus de +1 por especie a las tiradas de salvación de Reflejos.
- Modificadores a las Habilidades: Los gungans tienen un oído extraordinario y reciben un bonus de +2 por especie a los controles de Escuchar.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Básico y gunganés.



Gungan Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 cuerpo a cuerpo (1d6, garrote), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref +1, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 12, Int 10, Sab 8, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales, garrote.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1, Escuchar +2, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir gunganés, Hablar Básico, Hablar gunganés, Nadar +5.

Dotes: Ninguna.

HERGLIC

Los herglics son humanoides grandes que se cree que evolucionaron de mamíferos acuáticos. La mayoría de las evidencias de un origen acuático hace mucho que fueron eliminados por la evolución — las aletas, por ejemplo, han sido reemplazadas por brazos.

Los herglics estaban entre las razas fundadoras de la Antigua República. Desarrollaron el viaje espacial sin contacto con otras especies y eran dueños de un imperio comercial interestelar incluso cuando los Corellianos y los duros estaban dando sus primeros pasos para explorar la galaxia a su alrededor. El imperio herglic se colapsó por razones que permanecen ocultas en la historia.

De hecho, solo habitaron unos cuantos sistemas a lo largo de la Ruta Comercial de Rimma cuando los duros se los encontraron por primera vez. El contacto con otras especies dio nuevas energías a sus naturalezas curiosas, y hasta el alzamiento del Imperio, los grandes cargueros herglic eran una visión común a lo largo de las rutas comerciales.

Desafortunadamente para los herglics, su planeta natal fue uno de los primeros en sufrir bajo el Nuevo Orden del Emperador. Cuando el Imperio tomó todos los astropuertos y los centros de fabricación del planeta, los pacíficos herglics lanzaron una resistencia armada, pero la carnicería que siguió les convenció para subyugarse completamente a la voluntad del Emperador.

Los herglics son una vista común en la mayoría de los mundos tecnológicamente avanzados, principalmente en los astropuertos y centros de ocio y complejos de recreo. Particularmente se los ve por los casinos y los circuitos de carreras, haciendo apuestas y perdiendo créditos con un abandono salvaje. Los asentamientos herglic existen casi virtualmente en cada astropuerto de las Zonas de Colonias y Expansión, y estas comunidades suelen imitar a las culturas dominantes que existen a su alrededor. Los herglics tienden a agruparse en sus propias comunidades porque necesitan construirlo todo en una escala ligeramente más grande para que se acomode a



sus grandes cuerpos.

Personalidad: Pacíficos y tratables, los herglics disfrutan conociendo a nuevas personas y visitando locales exóticos. También adoran todo tipo de juegos de azar, y un herglic que puede dejar pasar una oportunidad de apostar es un herglic con una fuerza de voluntad realmente fuerte.

Muchos herglics son muy sensibles en cierto modo respecto a su tamaño. Se sienten incómodos cuando deben tomar dos asientos en los restaurantes y los transportes, y se sienten avergonzados por el modo en el que tienen que debatirse para franquear una puerta mientras que otros simplemente pasan andando.

Descripción Física: Los herglics adultos miden entre 1.7 y 2.2 metros de altura. Tienen cuerpos anchos y musculosos con una piel suave y sin vello que varía en color del azul pálido al negro. Unos cuantos herglics también presentan rayas blancas que bajan por los lados de sus cabezas y brazos. Respiran por medio de un orificio en la parte superior de sus cabezas.

Planeta de Origen: Giju, un planeta de islas, océanos, pantanos y glaciares situado en la Zona de Colonización.

Idioma: Los herglics hablan y escriben Herglese. La mayor parte de los herglics también aprenden a hablar Básico.

Nombres de Ejemplo: Johzan B'oh, Udo Broxin, Doune, Elbor Cruhn, Fahjani Tohvar, Kaylo Nakuda, Kehlor M'ah, Lucrosh P'ohmahc, Raazor S'ovah, Sehvorah.

Edades en Años: Niño 1-15; adolescente 16-19; adulto 20-55; mediana edad 56-79; anciano 80-95; venerable 96+

Aventureros: Los aventureros herglics suelen ser nobles, granujas, exploradores y técnicos especialistas. Antes del alzamiento del Imperio, algunos herglics también se convirtieron en Jedi.

Rasgos de Especie Herglic

- Modificadores a las Características: +4 Vigor, -2 Destreza, +2 Constitución, -2 Inteligencia, -4 Sabiduría.
- Tamaño Grande: Como criaturas de tamaño Grande, los herglics reciben un penalizador de -1 a la Defensa y a las tiradas de ataque, y un -4 a los controles de esconderse. Tienen un Frente/Alcance de 2m por 2m/4m. Los límites de alzamiento de peso y de carga se duplican respecto a aquellos de los personajes de tamaño Medio.
- Velocidad: La velocidad base de un herglic es 8 metros.
- Armadura Natural: La recia piel de un herglic le proporciona un bonus de +2 por armadura natural a la Defensa.

- Ludópata: Cuando se ve expuesto a un juego de azar, un herglic debe superar una salvación de Voluntad (CD 15) para resistir la necesidad de jugar. Los DJs pueden aplicar un modificador por circunstancias a la salvación, si es apropiado. Por ejemplo, un herglic que entra por error en un casino mientras huye de un cazarrecompensas podría recibir un bonus por circunstancia de +2 a su salvación. Un herglic de vacaciones en la Ciudad de la Nubes sin otra cosa que hacer que quedar con sus compañeros para comer podría sufrir un penalizador por circunstancia de -2.

- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Herglese.

Herglic Corriente: Inic -1; Defensa 10 (-1 Des, -1 Tam, +2 natural); Vel 8 m; PV/PH 0/12; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d4+2, desarmado), o -2 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref -1, Vol -2; T G; Frente/Alcance 2m por 2m/4m; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 14, Des 8, Con 12, Int 8, Sab 6, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +0 o Conocimiento (cualquiera) +0, Juegos de Azar -1, Esconderse -5, Leer/Escribir Herglese, Hablar Básico, Hablar Herglese.

Dotes: Ninguna.

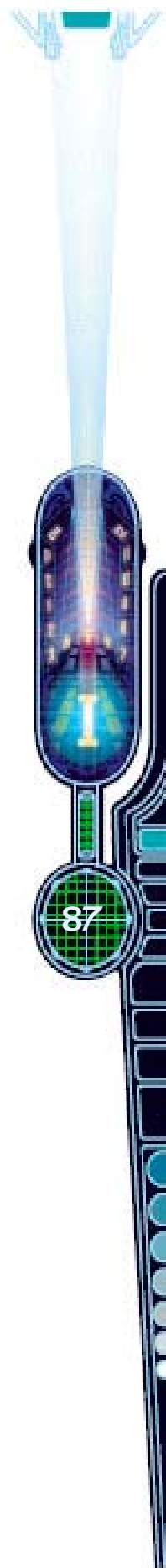
H'NEMTHE

Los h'nemthe son una gente apasionada y espiritual. Los machos h'nemthe comprenden el 95% de la especie; si esto es debido a un defecto genético extendido a toda la especie es desconocido. Después de que una pareja h'nemthe conciba, la hembra destripa al macho con su afilada lengua.

Dado que los conos de sus cabezas pueden ser utilizado para detectar diferencias de calor en su entorno y cambios emocionales en otras criaturas, los h'nemthe son unos cazadores eficientes.

Personalidad: Los machos h'nemthe son unos seres tímidos que pasan la mayor parte de sus vidas adultas buscando el amor verdadero. También creen que la muerte es una parte importante de la vida, y que la propia muerte pavimenta el camino de las generaciones venideras. Las hembras h'nemthe llevan una vida protegida hasta que comienzan a aparearse, y consecuentemente suelen ser ingenuas en los asuntos más allá de sus hogares.

Descripción Física: Un h'nemthe tiene la piel azul grisácea, un doble juego de pómulos,



una nariz suavemente curvada, tres dedos en cada mano, y una cabeza coronada por cuatro pequeños cuernos. El adulto medio mide 1.7 metros de altura. La mayoría de los h'nemthe encontrados son machos.

Planeta de Origen: H'nemthe, un planeta del Borde Exterior con tres lunas. La fuerza gravitatoria colectiva de las lunas crea un clima inestable por todo el planeta. Los científicos creen que los h'nemthe desarrollaron sus cuernos sensibles al calor para ayudarles a forrajear comida con tiempo inclemente.

Idioma: Los h'nemthe hablan un idioma compuesto principalmente de gritos, chirridos y otros sonidos que los demás seres racionales encuentran irritante. La forma escrita del H'nemthe utiliza una ahusada línea continua para hacer letras que puestas juntas forman palabras.

Nombres de Ejemplo: Garriel, H'rassh, Liakkor, S'basso, Vir'roc, Vishki.

Edades en Años: Niño 1-6; adolescente 7-10; adulto 11-44; mediana edad 45-59; anciano 60-84; venerable 85+

Aventureros: Los machos h'nemthe rara vez buscan la gloria o la aventura, pero si son repetidamente rechazados como pareja, pueden deambular por la galaxia en vez de seguir con sus vidas. Los héroes h'nemthe son típicamente machos y pueden pertenecer a cualquier clase, aunque los fronterizos y los técnicos especialistas son los más comunes.

Rasgos de Especie H'nemthe

- Modificadores a las Características: +2 Destreza, -2 Sabiduría, -2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los h'nemthe no tienen modificadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad media de los h'nemthe es 10 metros.
- Arma Natural (sólo las hembras): Las hembras h'nemthe tienen lenguas tan afiladas como la hoja de una navaja. La lengua causa 1d6 puntos de daño cortante (más el modificador de Vigor) y amenaza a crítico con una tirada de 19-20. El ataque con la lengua de la hembra h'nemthe no provoca ataque de oportunidad.
- Modificadores a las Habilidades: Los h'nemthe tienen unos sentidos muy agudos y ganan un bonus de +2 por especie a los controles de Buscar y Observar. También reciben un bonus de +2 por especie a los controles de Diplomacia y Averiguar Intenciones realizados contra los seres racionales

de sangre caliente que estén a menos de 20 metros.

- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar H'nemthe.

H'nemthe Corriente: Inic +1; Defensa 11 (+1 Des); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 cuerpo a cuerpo (1d6/19-20, lengua) o +1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +1, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 12, Con 10, Int 10, Sab 8, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +2, Conocimiento (cualquiera) +1, Leer/Escribir H'nemthe, Buscar +2, Hablar Básico, Hablar H'nemthe, Observar +1.

Dotes: Ninguna.

HO'DIN

ho'din significa "flor que camina" en la lengua nativa de esta amable especie. Aunque la religión ho'din afirma que la especie descende de una forma de vida vegetal, los ho'din evolucionaron realmente a partir de reptiles. Sin embargo, a los ho'din se les enseña a creer que aquellos que luchan por preservar la vida natural renacerán como plantas después de la muerte.

Trescientos años antes de la Batalla de Yavin, los ho'din comenzaron una era industrial, talando bosques enteros para hacer sitio a fábricas y ciudades. El daño al ecosistema de su planeta natal desencadenó un parásito mortal que casi exterminó a la especie. Desde entonces los ho'din han vuelto a sus raíces, y han aprendido a vivir en armonía con sus bosques y a obtener sustento y cobijo de la propia naturaleza. Las viejas fábricas y ciudades ahora se yerguen como desmoronados testigos de su anterior locura.

Los ho'din muestra poco interés en los asuntos galácticos, y la mayoría se preocupa por sí mismos. Los ho'din utilizan sus habilidades botánicas para cocer medicinas naturales, algunas de las cuales han curado plagas en planetas distantes.

Personalidad: Los ho'din son tímidos y vanos. Su preocupación por la belleza suele estar centrada en su apariencia personal o en sus creaciones florales o arbóreas. No soportan bien los insultos ni las críticas y sólo utilizan dispositivos tecnológicos modernos cuando es necesario.

Descripción Física: Los ho'din son humanoides esbeltos con escamas de brillantes colores, una corona de colas de serpiente por cabello, grandes ojos negros, y dedos palmeados y con ventosas. Su pelo parecido a las anémonas

puede sentir incluso la más ligera variación de temperatura. El ho'din medio mide unos 2.75 metros de altura.

Planeta de Origen: Moltok, un planeta de bosques tropicales y volcanes, que se sitúa en el Borde Exterior. La tecnología es vigilada de cerca y está restringida en Moltok, por miedo a que se use de algún modo para dañar el frágil ecosistema del planeta.

Idioma: Los ho'din hablan un idioma del mismo nombre que tiene muchos siseos y croares. La forma escrita del idioma utiliza caracteres derivados de las formas de distintas plantas nativas de Moltok. El vocabulario Ho'Din incluye miles de metáforas y frases hechas basadas en las plantas.

Nombres de Ejemplo: Baji, Ism Oolos, Kutu, Par'tah, Plett, Spero, Usta.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-17; adulto 18-49; mediana edad 50-74; anciano 75-89; venerable 90+

Aventureros: Los ho'din que dejan Moltok suelen ser botánicos cuyas habilidades son solicitadas, narcisistas divas o disidentes radicales. Los héroes ho'din suelen ser nobles, exploradores, o iniciados de la Fuerza. También son posibles los cónsules Jedi. No se ha oído hablar de ho'din técnicos especialistas.

Rasgos de Especie Ho'Din

- Modificadores a las Características: +2 Vigor, -2 Destreza.
- Tamaño Grande: Como criaturas de tamaño Grande, los ho'din reciben un penalizador de -1 por tamaño a la Defensa y a las tiradas de ataque, así como un penalizador de -4 a los controles de Esconderse. Tienen un Frente/Alcance de 2m por 2m/4m. Sus límites de carga y de levantamiento de peso son el doble de aquellos de las criaturas de tamaño Medio.
- Velocidad: La velocidad base de los ho'din es 12 metros.
- Sangre Fría: Los ho'din no pueden soportar las temperaturas frías. Sufren una penalización de -4 a las salvaciones de Fortaleza para resistir los efectos adversos del frío extremo (consulta Calor y Frío en el Capítulo Doce del libro básico de reglas).
- Modificadores a las Habilidades: Los ho'din ganan un bonus de +2 por especie a los controles de Tregar y uno de +4 a los controles de Conocimiento (saber de la naturaleza). También ganan un bonificador de +4 por especie a los controles de Supervivencia hechos en bosques.

- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar ho'din.

Ho'Din Corriente: Inic -1; Defensa 8 (-1 Tam, -1 Des); Vel 12 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d4+1, desarmado), o -2 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref -1, Vol +0; T G; Frente/Alcance 2m por 2m/4m; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 8, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Tregar +3, Esconderse -5, Artesanía (cualquiera) +1 o Profesión (cualquiera) +1, Conocimiento (cualquiera) +1, Conocimiento (saber natural) +5, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Ho'Din, Hablar Básico, Hablar Ho'Din, Supervivencia +4 (sólo en bosques).

Dotes: Ninguna.

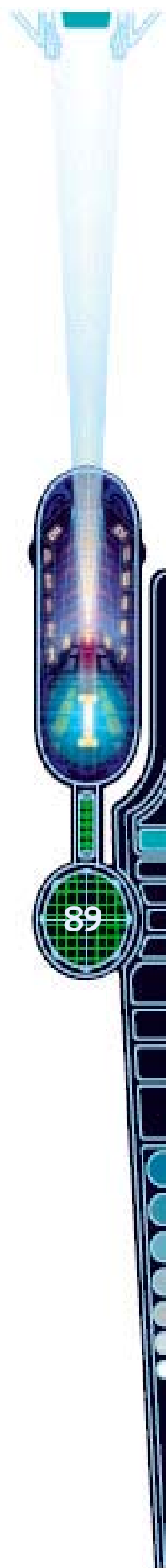
HOUK

Los hok tienen una bien merecida reputación como abusones, tramposos y traidores. Suelen ser comparados con los wookiees a causa de su gran fortaleza y su actitud violenta, aunque los wookiees suelen ser más razonables y de fiar.

Los hok adquirieron la tecnología de los hiperimpulsores varios miles de años antes de la Batalla de Yavin y se extendieron por toda la galaxia, sembrando muchos planetas con pequeñas colonias. Durante la era de la Rebelión, los agentes imperiales capturaron y experimentaron con cientos de colonos hok, esperando crear fuertes y obedientes esclavos. Los hok no se sometieron fácilmente, y la mayoría no volvieron a ser vistos. Al menos uno sobrevivió a la ordalía, sólo para traicionar a sus amos del Imperio uniéndose a la Alianza Rebelde. Esta traición dio lugar al dicho, “Una vez un hok, siempre un hok”.

Personalidad: Los hok son seres carentes de humor y poca paciencia que utilizan su fuerza para enfrentarse a seres más débiles. Su propensión al engaño y a los tejemanejes sólo es superada por la de los hutts. Estas cualidades se reflejan en sus técnicas de combate y en sus tratos políticos. Aunque los hok descienden de una cultura donde la violencia, la corrupción y la traición campan a sus anchas, unos pocos son buenos trabajadores que han aprendido a llevarse bien con otros.

Descripción Física: Los hok son bípedos descomunales de gruesa piel (normalmente azul oscura o violeta), cabezas calvas marcadas con protuberancias óseas y una frente pronunciada, carrillos fofos, pequeños ojos amarillos, y



ninguna nariz u orejas visibles. El hok medio mide alrededor de los 2.2 metros de alto.

Planeta de Origen: Lijuter, un planeta árido e inhóspito del sistema Reibrim, situado en el Borde Exterior. Varias estaciones espaciales orbitan Lijuter, así como sus dos lunas, muchas de las cuales sirven como asentamientos extraplanetarios para los hok y varios mercaderes sin escrúpulos y casuales sórdidos.

Idioma: Los hok hablan Houkese, un idioma de gruñidos marcados por inflexiones tonales sutiles que diferencian palabras que de otro modo sonarían igual. El Houkese escrito utiliza un sencillo alfabeto primitivo en el que cada letra representa un verbo simple e intrincados pictogramas representan los sustantivos.

Nombres de Ejemplo: Gorb Drig, Egame Fass, Agamor Krin, Morg Nar, Roath Vogog, Krelba Voss.

Edades en Años: Niño 1-12; adolescente 13-15; adulto 16-44; mediana edad 45-59; anciano 60-79; venerable 80+

Aventureros: Los hok que viajan por la galaxia se aprovechan todo lo que pueden de la reputación que los precede. Suelen trabajar para sindicatos del crimen y piratas. Los pocos elegidos que crecen por encima de la vil corrupción que puebla la sociedad hok se unen en

ocasiones a bandas de aventureros independientes por el beneficio o la gloria. Los héroes hok suelen ser soldados, pero los fronterizos, granujas, y cazadores de recompensas también son posibles. Un hok usuario de la Fuerza es algo inaudito.

Rasgos de Especie Hok

- Modificadores a las Características: +4 Vigor, -2 Destreza, +2 Constitución, -2 Inteligencia, -2 Sabiduría, -4 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los hok no reciben modificadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un hok es 10 metros.
- Armadura Natural: Los hok son de huesos anchos y gruesa piel. Ganan un bonus de +2 por armadura natural a la Defensa.
- Intimidación Física: Los hok utilizan su modificador de Vigor en vez del de Carisma para los controles de Intimidar.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Houkese, Hablar Básico.

Hok Corriente: Inic -1; Defensa 11(-1 Des, +2 natural); Vel 10 m; PV/PH 0/12; Ata +2 cuerpo a cuerpo (1d3+2, puñetazo), o -1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref -1, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig



14, Des 8, Con 12, Int 8, Sab 8, Car 6. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +0 o Conocimiento (cualquiera) +0, Intimidar +3, Profesión (cualquiera) +0, Leer/Escribir Houkese, Hablar Básico, Hablar Houkese.

Dotes: Ninguna.

HUTTS

Los hutts son gasterópodos longevos que ocupan una región conocida como Espacio Hutt. Son seres poderosos y despiadados que buscan continuamente expandir los límites de su dominio y las propiedades de su clan individual, o *kajidics*. Su apetito de poder es insaciable al igual que su apetito por la comida.

Los hutts suelen ser encontrados en el centro de empresas y negocios criminales. La legalidad (o la falta de ella) no afecta a la decisión de si un hutt tomará o no un riesgo. Todo lo que importa es cuánto bien — y beneficio — puede sacar de ello.

Como los gusanos, los hutts son hermafroditas, con ambos órganos reproductores. Los hutts tienen una cría cada vez y los alimentan durante un tiempo en un marsupio. Sus grandes pulmones les permiten estar bajo agua durante horas. Los xenobiólogos suelen clasificar a los hutts como gasterópodos por su apariencia y movimientos de babosa.

Un concejo de ancianos supervisa el espacio hutt. Compuesto por los hutts que representan a los *kajidics* más antiguos e influyentes, deciden el destino de todo el que vive en el espacio Hutt, y el resto de los hutts responden ante ellos.

Personalidad: La mayoría de los hutts son megalomaniacos viciosos que consideran que su especie está más allá de la moralidad percibida por seres menores. Tienen talento para manipular a otras criaturas y disfrutan acumulando y ejerciendo el poder sobre otros. La lealtad más fuerte de un hutt es siempre hacia su *kajidic*, sin el cual un hutt no es nada excepto un ciudadano de bajo estatus.

Descripción Física: Un hutt es una criatura inmensa parecida a una babosa con un grueso cuerpo, una musculosa cola, y unos pequeños brazos que salen de la parte superior de su cuerpo. La bulbosa cabeza de un hutt tiene ojos de gato, grandes ollares, y una ancha boca sin labios. Un hutt adulto mide unos 4 metros de media y pesa unos 1500 kilogramos.

Planeta de Origen: Los hutts evolucionaron en el planeta boscoso templado de Varl. Cuando una catástrofe natural dejó Varl como un erial, los hutts huyeron y adoptaron un nuevo Planeta de Origen: Nal Hutta, en el sistema Y'Toub al filo entre el Borde Intermedio y el Borde

Exterior. Los hutts han pasado siglos contaminando y arruinando el ecosistema de Nal Hutta, así como el de Nar Shaddaa, una luna muy industrializada que orbita alrededor de Nal Hutta.

Idioma: Los hutts hablan y escriben Hutttese y Básico. Consideran su propio idioma superior al Básico y suelen exigir que los seres inferiores se dirijan a ellos en su lengua nativa.

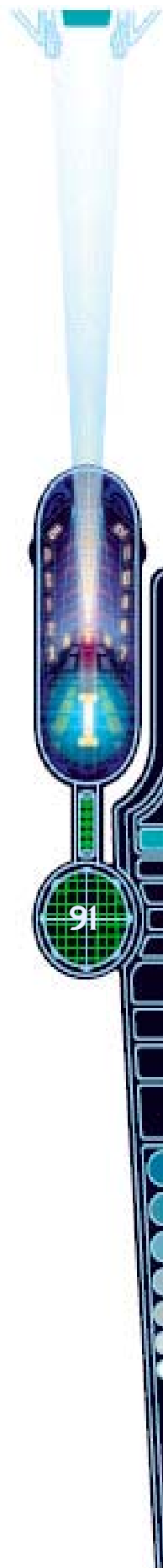
Nombres de Ejemplo: Arrrba, Borgia, Churabba, Dalla, Durga, Gardulla, Grelb, Grondo, Issulla, Jabba, Krova, Mardoc, Mika, Nullada, Popara, Shala, Yarella, Zonnos, Zordo.

Edades en Años: Niño 1-70; adolescente 71-90; adulto 91-650; mediana edad 651-844; anciano 845-925; venerable 926+

Aventureros: Muy pocos hutts manifiestan deseo alguno de explorar el espacio o ponerse en peligro. Prefieren viajar por las estrellas en yates espaciales o dirigir sus mini-imperios desde ciudades fuertemente fortificadas. Los señores del crimen hutt son comunes, aunque los hutts exiliados o caídos en desgracia a veces se convierten en granujas o cazarrecompensas. Al menos un hutt de renombre fue entrenado como Jedi, aunque los hutts usuarios de la Fuerza son extremadamente raros.

Rasgos de Especie Hutt

- Modificadores a las Características: +2 Vigor, -4 Destreza, +2 Constitución, +2 Inteligencia, +2 Sabiduría, +2 Carisma.
- Tamaño Grande: Como criaturas de tamaño Grande, los hutts sufren una penalización por especie de -1 a la Defensa y a las tiradas de ataque, y una penalización de -4 a los controles para esconderse. Tienen un Frente/Alcance de 2 m por 4m/2m. Sus límites de alzamiento de peso y de carga son el doble que el de los personajes de tamaño Medio.
- Velocidad: La velocidad base de un hutt es 2 metros.
- Resistencia a la Fuerza: Los hutts reciben un bonus por especie de +6 contra los efectos de la Fuerza que influyen la mente y permiten una salvación de Voluntad, incluyendo las habilidades Afectar Mente, Empatía e Ilusión.
- Estable: Los hutts no pueden ser derribados.
- Dotes Adicionales: Los hutts reciben la dote adicional Infamia.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Hutttese.



Hutt Corriente: Inic -2; Defensa 7 (-1 Tam; -2 Des); Vel 2 m; PV/PH 0/12; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d4+1, desarmado), o -3 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref -2, Vol +1 (+7 contra las influencias mentales); T G: Frente/Alcance 2m por 4m/2m; PF 0; PLO 0; Rep +3; Vig 12, Des 6, Con 12, Int 12, Sab 12, Car 12. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Engañar +3, Diplomacia +2 o Intimidar +2, Esconderse -6, Conocimientos (cualquiera) +3, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Huttese, Hablar Básico, Hablar Huttese.

Dotes: Infamia.

ARMADURA DE BATALLA HUTT

Tipo: Armd. Potenciada

Coste: No está a la venta

RD: 10

Peso: 100 Kg.

La armadura de batalla hutt es una reliquia de una época que pasó hace mucho, antes de que los hutts fueran los amos indiscutibles de los bajos fondos. Algunos hutts poderosos guardan un traje de esta exquisita armadura en sus armerías privadas. La armadura data de hace miles de años de cuando se lucharon las guerras entre los hutts de Varl.

La armadura de batalla está diseñada específicamente para los hutts y está formada por una subcapa de tejido que cubre completamente al portador excepto por los ojos. Varias adornadas placas superpuestas se enganchan a la subcapa. Las placas tienen numerosos microrepulsores que permiten al usuario moverse en silencio (bonificación de +4 por equipo a los controles de Sigilo) y a una velocidad mejorada (12 metros). Unos servos incrementan el Vigor efectivo en +4 y la Destreza en +2. Las placas son capaces de cambiar de color para imitar los alrededores de la armadura, otorgando un bonificador de +4 por equipo a lo controles de Esconderse. Los sensores mejorados del casco proporcionan el equivalente a la visión en la oscuridad (50 metros), un bonus de +4 por equipo a los controles de Observar y Escuchar, y un bonificador de +4 a los controles de Supervivencia que se hagan en conjunción con la dote Rastreo.

El ordenador incorporado en la armadura incluye un módulo de datos y un comunicador, y puede actuar de traductor (del mismo modo que un droide de Inteligencia 10 y una unidad traductora con CD 5).

La armadura de batalla tiene una mochila con un generador de energía en la espalda que

potencia sus microrepulsores y cualquier arma que el usuario decida conectarle. Incorpora dos blasters de bolsillo en los brazos y un blaster de repetición E-web montado en el hombro.

IKTOTCHI

Iktotchi, un sistema solar remoto de la Región de Expansión, tiene un único cuerpo planetario capaz de soportar la vida — una luna que orbita una masa rocosa sin vida en los límites del sistema. Aquí, los iktotchi se alzaron como la única forma de vida inteligente de un sistema desolado, y desde sus primeras civilizaciones tenían leyendas de cómo algún día formarían parte de una gran civilización galáctica que poblara las estrellas.

Los iktotchi son conocidos por toda la galaxia como excelentes pilotos, con una reputación como mecánicos e ingenieros que no queda muy lejos. Esta no era la única cosa por la que los iktotchi son conocidos, sin embargo. Cuando los Exploradores de la República descubrieron por primera vez su civilización hace unos 3500 años, se sorprendieron tanto como se turbaron cuando descubrieron que toda la población de Iktotchon había estado preparando su llegada durante varias semanas. De hecho, cuando la nave exploradora entró por primera vez en órbita alrededor de la luna, pensaron que habían encontrado un asentamiento de la República sin registrar — una versión gigante del símbolo de la Antigua República, visible desde el espacio a simple vista, había sido tallado en una alta meseta en el continente más grande del mundo. Los líderes iktotchi se reunieron allí, ansiosos por entrar en contacto con la gran civilización de las estrellas.

Los xenobiólogos de la Antigua República pronto aprendieron que los iktotchi tenían una habilidad precognosciva limitada natural, manifestada por medio de sueños o visiones. Este talento nato fascinó particularmente a los Jedi, y el Templo Jedi fue uno de los primeros asentamientos permanentes extranjeros que se establecieron en Iktotchon. Descubrieron que los iktotchi entrenados como Jedi eran particularmente buenos con los poderes de Sentir, y la habilidad precognosciva de los iktotchi podían realizarse con el entrenamiento en la Fuerza.

A medida que los iktotchi se integraban en la sociedad galáctica de su alrededor, quedó claro que su afinidad para volar se extendía también a los vehículos espaciales. A pesar de esto, no se sentían cómodos con el vasto tapiz cultural que habían soñado durante tanto tiempo. Se encontraron con que había muchos que no se fiaban de ellos, ya que se rumoreaba que los iktotchi eran de todo desde télépatas hasta peligrosos portadores de la condenación que

preveían el mal y trabajaban para traerlo. Los iktotchi pronto empezaron a negar cualquier habilidad extrasensorial — lo que en su mayor parte era cierto, puesto que sus poderes precognoscivos estaban severamente limitados cuando estaban lejos de Iktotchon — y gradualmente se ganaron la aceptación a medida que las extrañas circunstancias que rodeaban el contacto inicial con los iktotchi se difuminaron con el paso del tiempo. La habilidad de los iktotchi con las naves espaciales se hicieron tan bien conocidas que todo el mundo, desde piratas a fuerzas de defensa de sistemas, querían pagar muchos créditos incluso por los pilotos e ingenieros más verdes.

Cuando el Emperador se hizo con el poder, los diplomáticos iktotchi trabajaron fervientemente para evitar que la galaxia siguiera el oscuro camino que conduciría a la Guerra de los Clones; habían visto la matanza en sus sueños. Los iktotchi Jedi suponían una amenaza a los planes del Emperador, y estuvieron entre los primeros objetivos durante la Purga Jedi.

Poco después de que el Nuevo Orden del Emperador subiera al poder, la mayoría de los iktotchi huyeron de todos los planetas excepto los más distantes del Borde Exterior, retirándose a su sistema solar natal y construyeron colonias orbitales para manejar el flujo de gente. Sus habilidades de precognición les habían avisado del terrible destino que les esperaba si intentaban vivir bajo el régimen del Emperador. El Emperador pareció contentarse con permitir la huida de los iktotchi y ordenó un bloqueo a su sistema. Ni tan siquiera se molestó en nombrar un gobernador planetario, y los iktotchi sabían que el aislamiento sería la única forma de que su gente pudiera sobrevivir. No obstante, algunos de ellos pasaron furtivamente el bloqueo para unirse a la Alianza Rebelde.

Cuando el Imperio cayó, los iktotchi fueron participantes voluntariosos de la fundación de la Nueva República. Curiosamente, la invasión yuuzhan vong pilló a los iktotchi tan desprevenidos como al resto de la población de la galaxia. No solo estos invasores extragalácticos eran invisibles a los Jedi, sin que también estaban escudados de las visiones de los iktotchi.

Personalidad: Los iktotchi son seres sensibles que ocultan sus profundas emociones tras una fachada de tranquilo estoicismo. Respetan la diversidad y se adaptan rápidamente a otras culturas, pero no crean lazos de amistad con otras especies fácilmente.

Los iktotchi pueden ser algo impacientes con las especies que no son precognoscivas. Culturalmente, también se preocupan por asustar a otros seres — no tienen ningún deseo

de ser demonizados por la sociedad galáctica o sufrir abusos por aquellos que puedan utilizar sus habilidades de adivinación para el mal — por lo que sus dones naturales a veces parecen más una maldición.

Descripción Física: Los iktotchi tienen una piel dura y sin vello que les protege de los feroces vientos de su planeta natal. Los adultos miden un metro ochenta de media y poseen recias complexiones. Tanto los machos como las hembras poseen unos cuernos que se curvan hacia abajo, aunque los de los machos son un poco más grandes. Sus manos son anchas, y sus gruesos dedos les dan una destreza manual limitada.

Planeta de Origen: Iktotch, una luna que orbita alrededor del planeta Iktotchon en la Región de Expansión.

Idioma: Los iktotchi hablan y escriben Iktotchese. También pueden hablar Básico sin mucho esfuerzo.

Nombres de Ejemplo: Arctan Meeso, Daedar Xiese, Liiren Baelar, Niira Korl, Saesse Tiin, Seer Varree.

Edades en Años: Niño 1-13; adolescente 14-18; adulto 19-44; mediana edad 45-70; anciano 71-89; venerable 90+

Aventureros: Los aventureros iktotchi son típicamente nobles, exploradores, soldados, técnicos especialistas, y ases estelares. Los cónsules y guardianes Jedi iktotchi son muy comunes durante la era del Alzamiento del Imperio, aunque se cree que alguno de ellos ha sobrevivido a la Purga Jedi.

Rasgos de Especie Iktotchi

- Modificadores a las Características: -2 Destreza, +2 Constitución, -2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los iktotchi no reciben modificadores especiales debido al tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de los iktotchi es 10 metros.
- Armadura Natural: La dura piel de un iktotchi le proporciona un bonus de +1 a la Defensa por armadura natural.
- Precognición: Todos los iktotchi poseen una precognición limitada. Para la mayoría de ellos, se manifiesta en forma de sueños proféticos que predicen sucesos que modelarán la vida de millones de seres. La mayoría de los iktotchi son incapaces de controlar cuando tendrán sus visiones, pero los reciben como vívidos sueños o ensoñaciones cuando están despiertos. Los iktotchi que poseen la dote Sensible a la Fuerza y al menos un rango en la habilidad de la Fuerza



Videncia pueden ver el futuro a propósito con un control con éxito de Videncia (CD 20, en lugar de la CD 25 normal).

- Modificadores a las Habilidades: Los iktotchi reciben un bonificador de +2 por especie a los controles de pilotar.
- Dotes Adicionales: Los iktotchi reciben la dote gratuita Manejo de Astronaves (cualquiera).
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Iktotchese.

Iktotchi Corriente: Inic -1; Defensa 10 (-1 Des, +1 natural); Vel 10 m; PV/PH 0/12; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o -1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref -1, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 8, Con 12, Int 10, Sab 10, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1 o Profesión (cualquiera) +1, Conocimiento (cualquiera) +1, Pilotar +2, Leer/Escribir Iktotchese, Hablar Básico, Hablar Iktotchese.

Dotes: Manejo de Astronaves (cualquiera).

ИТОТЧИ

Los iotranos son seres ateos que viven y prosperan dentro de una estricta jerarquía militar. La gente Iotrana sigue unas leyes claramente codificadas que establecen los límites de conducta dentro de su sociedad. Los iotranos luchan por el orden y el civismo y creen en la máxima “el poder hace el derecho”. Aborrecen la disidencia y perdieron un respeto considerable entre las culturas no-Iotranas mostrando un desprecio abierto a la Alianza Rebelde y negándose a posicionarse en favor de la Alianza contra el Imperio.

Desde los primeros días de la Antigua República, los iotranos han mantenido un inmenso ejército profesional reforzado por astronaves con hiperimpulsores y armas blaster. El ejército patrulla la Expansión Iotrana y ha demostrado tener un efecto disuasorio contra las invasiones, ya que los iotranos nunca han estado envueltos en ningún asunto militar mayor que una disputa fronteriza.

Desde jóvenes, los iotranos son entrenados para prepararse para el conflicto. Por ley, deben servir seis años estándar en la milicia, y por supuesto, la mayoría de ellos consideran un honor hacerlo.

Personalidad: Los iotranos respetan el poder militar y poco más. Creen fervientemente que el orden y la estabilidad son las piedras angulares de una próspera sociedad. Los iotranos tienen poco o ningún respeto por otras

culturas y sus leyes. Tampoco tienen ningún sentido del juego limpio, y buscan la victoria en todo conflicto usando los métodos más expeditivos posibles.

Los iotranos no tienen una mentalidad técnica, pero hacen buen uso de la tecnología adquirida de otras especies.

Descripción Física: Un iotrano tiene una piel lisa y oscura y una ancha nariz chata. Unas manchas distintivas adornan la parte superior del cráneo de los iotranos, que muestra un par de protuberancias huesudas que sobresalen entre los ojos y las orejas. Los iotranos tienen pies parecidos a los de las aves y manos con tres dedos y un pulgar. El iotrano adulto mide alrededor de 1.75 metros y generalmente lleva ropas militares o utilitarias.

Planeta de Origen: Iotra es un planeta industrializado del sistema del Borde Exterior del mismo nombre. La Fuerza Pacificadora Iotrana (FPI) gobierna Iotra mediante una Junta de Concejo de los mejores ocho líderes militares.

Idioma: Los iotranos hablan Tranese, un rico idioma que tiene construcciones de oraciones y palabras simples y precisas. La mayoría de los iotranos aprenden a hablar Básico, aunque lo encuentran poco elegante y enrevesado.

Nombres de Ejemplo: Terika Etan, Mirip Pag, Dira Shal, Rodick Tag, Anvon Trig, Rova Zad.

Edades en Años: Niño 1-10; adolescente 11-16; adulto 17-44; mediana edad 45-65; anciano 66-84; venerable 85+

Aventureros: Debido a la carencia de respeto que los iotranos suelen tener por otras culturas alienígenas, rara vez se aventuran fuera de Iotra. Las dos excepciones son fugitivos que huyen del espacio Iotra y los Corchetes Iotranos (cazadores de recompensas muy entrenados) enviados para capturarlos. Los usuarios de la Fuerza iotranos son poco comunes, pero no lo son tanto como los rumores de cábalas secretas de iotranos entrenados en los caminos de los Jedi. Sin importar su trasfondo, todos los héroes iotranos nacidos en la Expansión Iotrana o en una colonia Iotrana deben usar su primer nivel en la clase soldado.

Rasgos de Especie Iotrano

- Modificadores a las Características: +2 Constitución, -2 Inteligencia, -2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los iotranos no reciben modificadores especiales debido al tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un iotrano es 10 metros.

- **Habilidad Marcial:** Los iotranos ganan un bonus de +1 por especie a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo.
- **Modificadores a las Habilidades:** Los iotranos ganan un bonificador de +4 por especie a los controles de Conocimiento (tácticas).
- **Dotes Adicionales:** Los ciudadanos iotranos ganan la dote gratuita Competencia con Grupo de Armas (armas sencillas). Los héroes iotranos y los profesionales también ganan la dote Competencia con Grupo de Armas (lanzadores de proyectiles).
- **Habilidades de Idiomas Gratuitas:** Leer/Escribir y Hablar Tranese, Hablar Básico.

Iotrano Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/12; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d4, cuchillo), o +1 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado) o +1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 12, Int 8, Sab 10, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales, cuchillo.

Habilidades: Conocimientos (tácticas) +4, Leer/Escribir Tranese, Hablar Básico, Hablar Tranese, Supervivencia +2.

Dotes: Competencia en Grupo de Armas (armas simples)

BLINDAJE DE CORCHETE IOTRANO

Tipo: Blind. Pesado **Competencia:** Pesada
Coste: 8.000* **Bonif. Máx Destreza:** +1
RD: 5 **Penal. por Blindaje:** -5
Peso: 20 Kg **Reducción Velocidad:** 2m
 *Incluye el precio de las armas montadas.

Originalmente diseñada para los Corchetes iotranos, este traje se ha ganado desde entonces el respeto de la comunidad de cazadores de recompensas por su versatilidad. Hay disponibles tres versiones: una elaborada para ajustarse a los iotranos, otra diseñada para otros humanoides de tamaño Medio, y una tercera diseñada para los humanoides de tamaño Pequeño.

Un traje de blindaje de Corchete cubre la cabeza, el torso, los brazos y las piernas. Montadas en el brazo derecho hay dos armas: una pistola de lazo y una pistola de mini dardos (consulta más abajo la descripción de estas armas). Oculta en el guantelete derecho está una hoja retráctil cuyas estadísticas son similares a las del cuchillo. La hoja puede extenderse o retraerse como una acción gratuita.

Un sistema sensor montado en el casco proporciona un bonus de +1 por equipo a todas

las tiradas de ataque realizadas con las armas a distancia que van de serie con la armadura.

PISTOLA DE LAZO DE BLINDAJE DE CORCHETE

Coste: 750	Aturdir/CD Fort: -
Daño: Especial	Tipo: Especial
Crítico: -	Multidisp/Automát: -
Incr. Distancia: 6m	Tamaño: Diminuta
Peso: 0,5 Kg	Grupo: Exótica

Este arma dispara una hebra triple de duracable contrapesada en cada uno de los tres extremos. Los girantes cables pueden atrapar a cualquier ser o criatura que ocupe un único cuadrado de 2 metros; las criaturas más grandes no pueden ser atrapadas.

Una tirada de ataque exitosa no causa daño pero fuerza al objetivo a superar una tirada de salvación de Reflejos (CD 14) o verse enredado. El objetivo puede realizar una acción de movimiento para quitarse el duracable pegajoso con un control de Vigor (CD 20) exitoso. La pistola puede ser disparada 5 veces antes de que necesite ser recargada. Un cartucho de repuesto vale 50 créditos.

PISTOLA DE MINI-DARDOS DE CORCHETE

Coste: 500	Aturdir/CD Fort: -
Daño: 1d8	Tipo: Penetradora
Crítico: 20	Multidisp/Automát: M
Incr. Distancia: 10m	Tamaño: Pequeña
Peso: 0,5 Kg	Grupo: Lanzaproyectiles

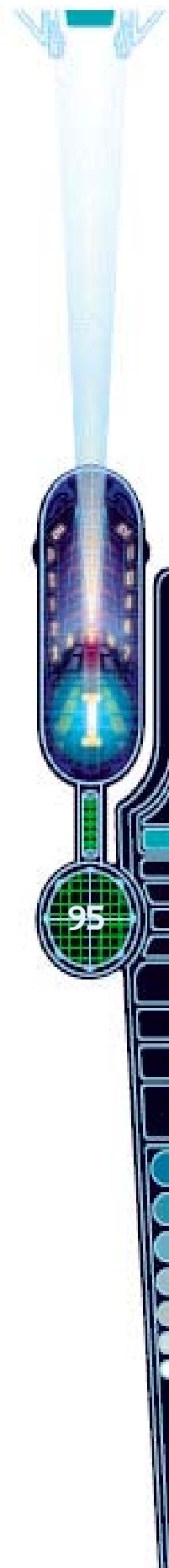
Este arma libera una rociada de agujas que causa 1d8 puntos de daño. Las agujas se bañan con una toxina paralizante que surte efecto sólo si el objetivo recibe daño de herida de un ataque con éxito (Herida CD 15: inicial 1d6 Des, parálisis secundaria durante 1d3 horas).

La pistola tiene bastante munición para 10 disparos; cada cartucho de recarga cuesta 50 créditos.

ISHI TIB

Los ishi tib son unos humanoides anfibios que viven en grandes familias comunales que varían en tamaño desde unos pocos cientos de miembros a más de diez mil individuos. Los ishi tib se aparean sólo para reproducirse, y toda la familia asume la responsabilidad del bienestar de los renacuajos ishi tib, que nunca conocen la identidad de sus padres. Las necesidades de la familia siempre se antepone a las necesidades del individuo.

Los ishi tib viven en ornavas ciudades construidas sobre arrecifes de coral cuidadosamente construidos. Son fervientes preservadores de los ecosistemas, no queriendo intervenir cuando el equilibrio ecológico está en juego. Aunque los ishi tib tienen pocos deseos



de abandonar su mundo, algunas veces son atraídos fuera de él por corporaciones con necesidad de directivos altamente organizados y planificadores urbanos sensibles con el entorno. La Alianza Rebelde también utilizó sus mentes preclaras para planear asaltos contra el Imperio, y varios expertos tácticos ishi tib estuvieron presentes durante la preparación crítica antes de la Batalla de Endor.

Los ishi tib deben sumergirse periódicamente en una solución salina similar a la de los océanos de Tibrin, o mueren por deshidratación.

Personalidad: Los ishi tib son pacientes, meticulosos, y perfeccionistas altamente organizados. Son rápidos en corregir los errores de otros miembros de su familia, y la mayoría son feroces defensores del entorno natural.

Descripción Física: Los ishi tib miden alrededor del metro ochenta y tienen la piel verde. Su cara con forma de estrella de cuatro puntas presenta unos ojos amarillos sin párpados montados sobre cortas antenas y un pico afilado y ganchudo. Sus pulmones pueden respirar tanto aire como agua.

Planeta de Origen: Tibrin, situado en el Borde Exterior, es un mundo de profundos océanos repleto de desarrollados arrecifes de coral y bancos de arena que sirven como centros comerciales para los ishi tib. La tecnología es probada cuidadosamente antes de ser introducida en Tibrin para evitar la contaminación. Las estructuras y edificios suelen estar hechos de coral y otros materiales orgánicos, y los animales realizan muchas tareas que normalmente hacen las máquinas.

Idioma: El Tibranese es un idioma de chillidos, graznidos y tableteo de picos. El Tibranese escrito utiliza jeroglíficos, un atavismo de los tiempos antiguos en los que sólo se podían grabar imágenes sencillas en objetos blandos dentro del entorno acuático de Tibrin.

Nombres de Ejemplo: Jund Voon, Koth-Morr, Kenjil Mang, Sciltra Rega, Harc Seff, Thilis-Brin, Shasa Tiel, Troc Slatter.

Edades en Años: Niño 1-6; adolescente 7-11; adulto 12-39; mediana edad 40-59; anciano 60-79; venerable 80+

Aventureros: Los ishi tib encontrados lejos de Tibrin suelen ser biólogos, ecologistas, y oceanógrafos. A pesar de sus habilidades organizativas y su alta inteligencia, muchos patrocinadores corporativos encuentran difícil trabajar con ellos. Estos ishi tib suelen enamorarse del viaje espacial antes de que puedan volver a Tibrin. Los héroes ishi tib suelen ser fronterizos, nobles y técnicos especialistas.

Rasgos de Especie Ishi Tib

- **Modificadores a las Características:** -2 Destreza, +4 Inteligencia.
- **Tamaño Medio:** Como criaturas de tamaño Medio, los ishi tib no reciben modificadores especiales debido al tamaño.
- **Velocidad:** La velocidad base de los ishi tib es 10 metros.
- **Respirar Bajo el Agua:** Como criaturas anfibias, los ishi tib no pueden ahogarse en el agua. También ganan un bonificador de +4 por especie a los controles de Nadar.
- **Arma Natural:** Un ishi tib puede realizar un ataque cuerpo a cuerpo desarmado con su pico ganchudo, causando 1d4 puntos de daño perforante (más los modificadores de Vigor). El ataque con el pico no provoca ataques de oportunidad.
- **Furia:** Cuando un ishi tib recibe daño de un ataque, puede elegir entrar en un estado de rabia. En este estado, el ishi tib gana +4 Vigor, +2 puntos de vitalidad por nivel (+0 para los ishi tib corrientes), y un bonus de +2 por furia a las salvaciones de Fortaleza y Voluntad, pero sufren una penalización de -2 a la Defensa. Mientras está en estado de furia, el ishi tib no puede utilizar habilidades que requieran paciencia y concentración, como Sigilo, Soltura con un Arma, o habilidades de la Fuerza. La furia puede durar un número de asaltos igual a 5 + el modificador de Constitución del ishi tib (pero mira más abajo). Al final de la furia, el ishi tib pierde los bonificadores de Vigor y los puntos de vitalidad extra. Además, el ishi tib está fatigado (penalización de -2 durante una cantidad de asaltos igual a la duración de la ira). Al comienzo de la furia, el ishi tib debe elegir un oponente y continuar atacando a ese oponente hasta que la furia acabe o hasta que el oponente baje a 0 puntos de herida (momento en el cual la furia termina). El ishi tib solo puede utilizar armas cuerpo a cuerpo (incluyendo su pico) cuando está furioso.
- **Hidratación:** Los ishi tib deben sumergirse en agua salada (o en una solución salina) durante al menos 1 minuto cada día o deshidratarse. Por cada día estándar que pasen sin rehidratarse, los ishi tib reciben 1d4 puntos de daño temporal a la

Constitución. Un ishi tib no puede recuperar los puntos de Constitución perdidos descansando mientras está deshidratado, y un ishi tib cuya Constitución se vea reducida a 0 muere.

● Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Tibranese.

Ishi Tib Corriente: Inic -1; Defensa 9 (-1 Des); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 cuerpo a cuerpo (1d4, pico), o -1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref -1, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 8, Con 10, Int 14, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +3, Conocimiento (biología) +4, Conocimiento (cualquiera) +3, Profesión (cualquiera) +2, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Idioma (cualquiera), Leer/Escribir Tibranese, Hablar Básico, Hablar Idioma (cualquiera), Hablar Tibranese, Nadar +4.

Notes: Ninguna.

CETRO DE CORAL DE TIBRIN KISH'NOL

Coste: 1200	Aturdir/CD Fort: -
Daño: 1d4	Tipo: Perforante
Crítico: 20	Multidisp./Automát.: M
Incr. Distancia: 6 m	Tamaño: Medio
Peso: 1'5 Kg	Grupo: Exótica

El arma de defensa personal preferida de los

ishi tib, el cetro de coral es un arma parecida a una vara que utiliza perdigones esféricos de afilado coral (cada uno de 6 milímetros de diámetro) propulsado por agua oxigenada extremadamente comprimida (en esencia es una pistola de agua de gran potencia).

Cada perdigón está cubierto de un adhesivo químico abrasivo. El objetivo sufre 1d4 puntos de daño perforante del perdigón. Si el perdigón causa algún daño de herida, se entierra en la carne del objetivo y causa 1 punto de herida adicional cada asalto hasta que el objetivo muere o se beneficia de un control exitoso de Curar Heridas (CD 15).

Un cetro de coral contiene 12 perdigones cuando se compra. Puesto que el arma es autosuficiente, no existen recargas disponibles. Una vez un cetro de coral agota sus cargas, debe ser reemplazado.

ITHORIANO

Los ithorianos son altos humanoides cuya apariencia distintiva lleva a muchas otras especies a referirse a ellos coloquialmente como “Cabezas de martillo”. Pacíficos y gentiles, los ithorianos son reconocidos como grandes artistas, brillantes ingenieros agrícolas, y hábiles diplomáticos.

Los ithorianos son quizás los mayores ecologistas de la galaxia. Tienen una sociedad tecnológicamente avanzada pero han dedicado muchos esfuerzos para preservar la belleza natural de las selvas de mundo tropical. Viven en lo que ellos llaman “rebaños”, en ciudades flotantes que se elevan sobre la superficie de su



Iotrano

Ishi Tib

Ithoriano

Jawa

planeta, donde luchan continuamente para mantener el equilibrio ecológico de lo que ellos denominan con adoración “Madre Selva”.

Los ithorianos desarrollaron el viaje espacial en un punto temprano en su historia. Viajan por el hiperespacio en grandes “naves rebaño”, que son obras maestras de ingeniería ambiental. Cada nave transporta una réplica perfecta de su jungla natal. Las naves rebaño ithorianas son una vista familiar de uno a otro confin de la galaxia. Muchas poblaciones planetarias esperan poder comerciar con cualquier producto exótico que los ithorianos traigan desde planetas distantes.

Personalidad: Los ithorianos tienden a ser tranquilos, pacíficos, calmados y gentiles.

Descripción Física: Los ithorianos son humanoides que miden entre 1.8 y 2.3 metros de altura, con largos cuellos que se curvan hacia delante y acaban en cabezas abombadas. Tienen dos bocas, una en cada lado del cuello, lo que produce un efecto de estéreo cuando hablan.

Planeta de Origen: Ithor, un planeta selvático situado en el Borde Intermedio, o una nave rebaño concreta. Los yuuzhan vong arrasaron Ithor durante la era de la Nueva Orden Jedi y lo dejaron inhabitable.

Idioma: Los ithorianos hablan el Ithorese que suena estereofónico. Los ithorianos que exploran la galaxia suelen aprender el Básico también.

Nombres de Ejemplo: Chandra Hobat, Deneb Both, Erd Lumas, Fandomar, Momaw Nadon, Oraltor, Phontos, Tendau Bendon, Thulls, Tol Ado, Tomla El, Whuvumm, Worlohp, Umwaw Moolis.

Edades en Años: Niño 1-13; adolescente 14-17; adulto 18-44; mediana edad 45-69; anciano 70-84; venerable 85+

Aventureros: Los aventureros ithorianos tienden a concentrarse en profesiones pacíficas. Adoran conocer a nuevos seres y ver nuevos lugares. Disfrutan negociando tratos y hallando soluciones pacíficas para los conflictos. Tienen una naturaleza espiritual atada a su devoción a la Madre Selva de su mundo natal. A menudo, las ansias de conocer mundo los llevan a explorar la galaxia durante un tiempo antes de que regresen eventualmente a Ithor o a la nave rebaño que los vio nacer.

Los ithorianos son típicamente nobles, exploradores, iniciados de la Fuerza, o cónsules Jedi.

Rasgos de Especie Ithoriano

- Modificadores a las Características: -2 Destreza, +2 Sabiduría, +2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño medio, los ithorianos no

reciben modificadores especiales debido a su tamaño.

- Velocidad: La velocidad base de un ithoriano es 10 metros.
- Voluntad Fuerte: Los ithorianos reciben un bonus de +1 por especie a las salvaciones de Voluntad.
- Modificadores a las Habilidades: Los ithorianos están en sintonía con la naturaleza. Reciben un bonus de +4 por especie a los controles de Conocimiento (saber de la naturaleza) y un bonus por especie de +2 a los controles de Supervivencia.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Ithorese.

Ithoriano Corriente: Inic -1; Defensa 9 (-1 Des); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o -1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref -1, Vol +2; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 8, Con 10, Int 10, Sab 12, Car 12. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Conocimiento (saber natural) +5, Profesión (ingeniero) +3, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Ithorese, Hablar Básico, Hablar Ithorese, Supervivencia +4

Dotes: Ninguna.

JAWA

Los jawas son carroñeros inteligentes de baja estatura. Aparentemente encontrados en cada rincón de Tatooine, los jawas sobreviven gorroneando basura, que forma la base de su economía, y ocultándose de los terribles depredadores del planeta.

Aunque no están tecnológicamente avanzados, los jawas tienen un don para descubrir modos poco usuales de conseguir que las cosas funcionen — al menos durante un tiempo. Aunque la mayoría de la gente desprecia a los jawas por sus prácticas poco limpias (y por su desagradable olor), también se dan cuenta de que los jawas en ocasiones ponen sus manos en tesoros incalculables.

Los jawas rondan por los desiertos y las planicies rocosas de su mundo natal en enormes vehículos de tracción llamados sandcrawlers. Estos vehículos también albergan talleres y cámaras de almacenaje llenas de tesoros o desperdicios, dependiendo de cómo vea uno la basura.

Personalidad: Los jawas son oportunistas y cobardes. Tienen una bien merecida reputación como ladrones y estafadores, aunque difícilmente considerarán estas palabras un

insulto. Los jawas están orgullosos de su habilidad para adquirir lo que otros obviamente no necesitan más y venden cosas que requieren un mantenimiento constante y costosas piezas de recambio.

Descripción Física: Los jawas miden 1 metro de alto más o menos. Llevan túnicas con capuchas oscuras que los cubren por completo, excepto sus brillantes ojos. Los xenobiólogos especulan que los jawas evolucionaron a partir de unos roedores que habitaban en cuevas, y muy pocas de las especies que han tratado con los jawas están en desacuerdo.

Planeta de Origen: Tatooine, situado en el Borde Exterior.

Idioma: Los jawas poseen un complicado idioma incomprensible e imposible de aprender por los no-jawas. Consiste en sílabas casi sin sentido que sólo lo cobran cuando se combinan con el énfasis producido por las feromonas. (Incluso cuando un jawa no está activamente conversando, su olor puede decirles a otros su estado de ánimo). Cuando están haciendo negocios con no-jawas, utilizan una forma simplificada de su lengua nativa conocida como Lengua Comercial Jawa.

Aunque pueden aprender a comprender otros idiomas, los jawas carecen de la capacidad vocal para hablar cualquier idioma que no sea el suyo.

Nombres de Ejemplo: Aved Luun, Dathcha, Eet Ptaa, Jek Nkik, Jit'tal, Het Nkik, Hrar Kkak, Rkik Dnec, Tteel Kkak.

Edades en Años: Niño 1-10; adolescente 11-15; adulto 16-36; mediana edad 37-52; anciano 53-64; venerable 65+

Aventureros: Los jawas tienen poca comprensión de la galaxia en su totalidad. Su miedo a lo desconocido mantiene sus pies firmemente apoyados en Tatooine. Un jawa sacado de su mundo natal podría asumir la vida de un explorador, un granuja o un técnico especialista.

Rasgos de Especie Jawa

- Modificadores a las Características: -4 Vigor, +2 Destreza, -2 Carisma.
- Tamaño Pequeño: Como criaturas Pequeñas, los jawas un bonificador de +1 a su Defensa y a las tiradas de ataque, y un bonificador de +4 a los controles de Escondarse. Deben utilizar armas más pequeñas que las que utilizan los seres de tamaño Medio, y sus límites de carga y alzamiento de peso son tres cuartas partes de los de los personajes de tamaño Medio.
- Velocidad: La velocidad base es 6 metros.

- Primitivo: Los jawas con clases heroicas o profesionales reciben la dote Competencia en Grupos de Armas (armas primitivas) y Competencia con Grupo de Armas (armas sencillas) en vez de las dotes de Competencias en Grupos de Armas normales.
- Visión en la Oscuridad: Los jawas poseen visión en la oscuridad (20 metros). La visión en la oscuridad es en blanco y negro, pero en todo lo demás funciona como la vista normal.
- Modificadores a las Habilidades: Los jawas reciben un bonus de +2 por especie a los controles de Supervivencia.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Jawa y Hablar Lengua Comercial Jawa.

Jawa Corriente: Inic +1; Defensa 12 (+1 Tam, +1 Des); Vel 6 m; PV/PH 0/10; Ata -1 cuerpo a cuerpo (1d2-2, desarmado), o +2 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +1, Vol +0; T P; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 6, Des 12, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales, túnicas del desierto.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1, Escondarse +5, Profesión (chatarrero) +2, Leer/Escribir Jawa, Hablar Jawa, Hablar Lengua Comercial Jawa, Supervivencia +3.

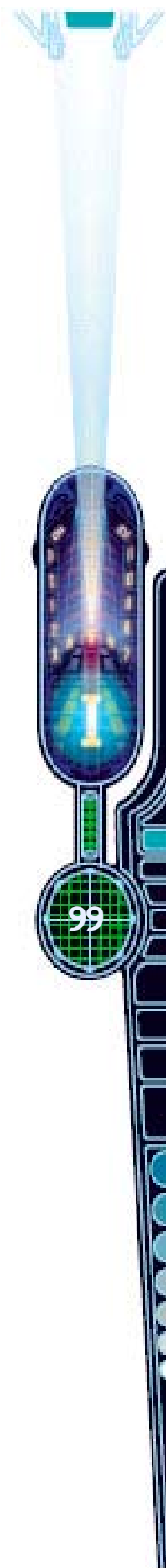
Dotes: Ninguna.

GRANADA DE IONES

Coste: 250	Aturdir/CD Fort: -
Daño: 6d6	Tipo: Energía
Crítico: 20	Multidisp./Automát.: -
Incr. Distancia: 4m	Tamaño: Diminuto
Peso: 0'5 kg	Grupo: Simple

Una granada de iones desata una crujiente ola de energía iónica que fríe los circuitos eléctricos, robóticos y cibernéticos en un radio de 6 metros. La explosión iónica no afecta a las criaturas orgánicas a menos que tengan algún equipo cibernético, como un ojo cibernético o una extremidad protésica. Una salvación de Reflejos con éxito (CD 15) reduce el daño a la mitad. Al contrario que las pistolas de iones, la granada de iones no tiene una posición de aturdir.

A los jawas, en particular, les encantan estos objetos como un medio de detener las insurrecciones de droides a bordo de sus atestados sandcrawlers.



JENET

Los jenets son carroñeros pendencieros que evolucionaron a partir roedores. Miles de años antes de la Batalla de Yavin, los jenets erradicaron a todos sus depredadores naturales y rápidamente superpoblaron su mundo.

Utilizaron sus propios hiperimpulsores para colonizar los otros seis planetas del sistema Tau Sakar y desde entonces se han dispersado por la galaxia, construyendo colonias en lejanos planetas cuyo aislamiento se combinó con el alarmante índice de reproducción de la especie ha creado grandes poblaciones endogámicas. Como los jenets prefieren vivir entre los suyos, nunca se han integrado por completo en la sociedad galáctica o han buscado unirse a la Alianza Rebelde.

Durante la era de la Rebelión, el Imperio esclavizó a los jenets y se aprovechó del alto índice de natalidad de la especie, asignándoles tareas peligrosas. El Imperio fue tan lejos como para cruzar selectivamente a los jenets en un intento de hacerlos menos inteligentes y más complacientes y pacifistas. Los efectos de los experimentos imperiales continuaron afectando a los jenets durante generaciones.

La sociedad jenet es conducida como una corporación y tiene una burocracia enrevesada y compleja sin remedio. Los jenets confían en sus increíbles memorias para evitar las lagunas burocráticas, lo que explica la carencia de informes escritos de la sociedad. Prefieren vivir en guaridas subterráneas y no les gustan los edificios altos.

El nombre de un jenet es más que un simple denominador. El nombre es un recuento oficial de todo lo que el jenet ha logrado, y se requieren dos testigos cada vez que es utilizado o “arreglado”.

Personalidad: Muchas especies encuentran a los jenets petulantes e insufribles. Carecen de tacto, apenas capaces de contenerse cuando se enfrentan a la ignorancia o a las mentiras, y están obsesionados por los detalles triviales. A los jenets no les parece nada extraordinario tener que amonestar a alguien que no han conocido nunca por la equivocación de un pariente lejano.

Descripción Física: Los jenets son humanoides de 1.5 metros de altura con la piel rosa pálida, ojos rojos como cuentas, mechones de pelo blanco y duros bigotes.

Planeta de Origen: Garban es un planeta templado del sistema Tau Sakar del Borde Exterior. Los jenets viven principalmente en grandes guaridas subterráneas muy profundas bajo la superficie del planeta.

Idioma: Los jenets se comunican usando chillidos, gritos, cotorreos, y ladridos agudos. No tienen lenguaje escrito, confiando

completamente en una tradición oral incluso para los detalles mundanos.

Nombres de Ejemplo: Channik el Que Construyó una Astronave y Voló hasta Ryloth, Lezarn el Que Comercia con Especies, Rish el Que Mató a Vahgar el Houk Borracho.

Edades en Años: Niño 1-4; adolescente 5-8; adulto 9-29; mediana edad 30-54; anciano 55-69; venerable 70+

Aventureros: Los jenets rara vez viajan solos y prefieren la compañía de otros jenets. Los jenets que abandonan su mundo natal o las colonias suelen encontrar trabajos con patrones menos discriminadores que aprovechan sus increíbles memorias. Los héroes jenet suelen ser fronterizos o granujas, aunque pueden pertenecer a cualquier clase.

Rasgos de Especie Jenet

- **Modificadores a las Características:** -2 Vigor, +2 Destreza, +2 Inteligencia, -4 Carisma.
- **Tamaño Medio:** Como criaturas de tamaño Medio, los jenets no reciben modificadores especiales debido a su tamaño.
- **Velocidad:** La velocidad base de los jenets es 12 metros.
- **Memoria Fotográfica:** Los jenets recuerdan todo lo que experimentan. El DJ puede permitir que un jenet realice un control de Sabiduría para determinar si ha oído o visto (según sea apropiado) algo o alguien anteriormente. La CD depende de cuán probable es que el jenet estuviera prestando atención y cuán destacado podría haber parecido el detalle en el momento. Si no hay oportunidad de que el jenet lo recuerde, el control falla automáticamente.
- **Visión en la Penumbra:** Los jenets pueden ver el doble de lejos de lo normal con poca luz. Conservan la capacidad de distinguir colores y detalles bajo estas condiciones.
- **Modificadores a las Habilidades:** Hábiles y rápidos, los jenets son hábiles escaladores y nadadores. Ganan un bonus de +2 por especie a los controles de Tregar, Escapismo, Saltar, y Nadar.
- **Dotes Adicionales:** Los jenets ganan las dotes gratuitas de Alerta y Correr.
- **Habilidades de Idiomas Gratuitas:** Hablar Jenet.

Jenet Corriente: Inic +1; Defensa 11 (+1 Des); Vel 12 m; PV/PH 0/10; Ata -1 cuerpo a cuerpo (1d3-1, desarmado), o +1 a distancia; CE

Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +1, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 8, Des 12, Con 10, Int 12, Sab 10, Car 6. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Tregar +1, Artesanía (cualquiera) +4, Escapismo +3, Saltar +1, Conocimiento (cualquiera) +2, Escuchar +2, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Básico, Hablar Jenet, Hablar Idioma (cualquiera), Observar +2, Nadar +1.

Dotes: Alerta, Correr.

KAMINOANO

No todos los kaminoanos son técnicos de clonación, pero los kaminoanos son famosos — entre aquellos que aún los recuerdan — como clonadores. Hace mucho tiempo, para sobrevivir mejor a la subida de los niveles de los mares tras finalizar una era glacial, los kaminoanos utilizaron la tecnología de clonación para asegurarse la continuidad de la especie, eliminando los defectos y permitiéndoles sobrevivir con menos requisitos. Consecuentemente, los kaminoanos son más duros, pero incluso la ingeniería genética no puede llevarlos más lejos.

Los kaminoanos no tienen respeto por las debilidades y tienden a pensar que las personas identificables como débiles están por debajo de ellos. No guardan animosidad alguna contra esos individuos: para los kaminoanos, tales individuos simplemente deberían ser eliminados del “rebaño” — y encuentran levemente molesto que otros no sean capaces de ver este hecho.

Aunque los kaminoanos son todos creados a partir de una muestra genética casi igual, aún existen variaciones considerables. El proceso de clonación no crea duplicados adultos perfectos, sino más bien niños que caen dentro de un conjunto dado de parámetros genéticos. Estos niños kaminoanos luego crecen y se desarrollan dentro de unas directrices definidas, pero aún son libres de escoger una carrera que les interese — siempre que la comunidad kaminoana lo apruebe.

Personalidad: Los kaminoanos son aparentemente educados, aunque esto es solo una fachada que oculta la intolerancia por la imperfección física. Muestran un aspecto de tranquila curiosidad y una actitud distante, pero por lo general son agradables y se les puede abordar. Sus voces son tan suaves y calmadas como sus modales.

Descripción Física: Los kaminoanos son seres bípedos delgados de piel pálida y ojos oscuros. Miden entre 2.1 y 2.7 metros y son delgados hasta el punto de parecer demacrados.

Tienen largos cuellos gráciles y dedos alargados. Sus bocas son un poco menores que las de los humanos, pero parecen aún más pequeñas a causa de sus grandes ojos. Las hembras kaminoanas son calvas, mientras que la mayoría de los machos poseen una pequeña cresta.

Planeta de Origen: El tormentoso planeta acuático de Kamino, situada en el límite del Espacio Salvaje.

Idioma: Los kaminoanos leen y escriben Kaminoano y Básico.

Nombres de Ejemplo: Aya Lim, Lama Su, Maru Lan, Tau Shel, Taga Sai, Seva Ke, Taun We.

Edades en Años: Niño 1-6; adolescente 7-10; adulto 11-39; mediana edad 40-59; anciano 60-79; venerable 80+

Aventureros: Los kaminoanos son criados genéticamente para llenar varios nichos. Un kaminoano puede convertirse en noble con tanta facilidad como en técnico especialista o soldado. Los exploradores son raros, los granujas más aún, y nunca se ha oído hablar de usuarios de la Fuerza kaminoanos.

Rasgos de Especie Kaminoano

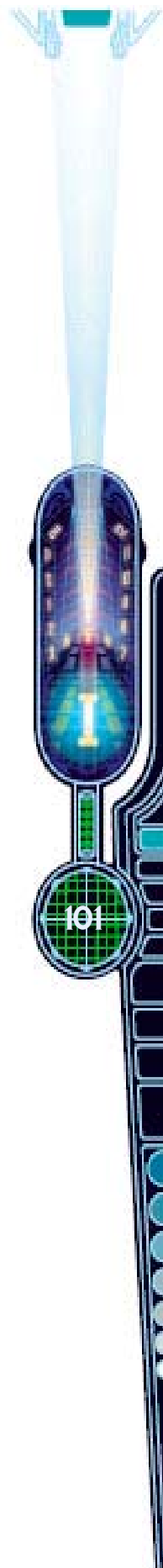
- Modificadores a las Características: +2 Constitución, -2 Sabiduría.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño medio, los kaminoanos no reciben bonificador o penalizador alguno debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de los kaminoanos es de 10 metros.
- Adaptable: Los kaminoanos reciben un bonus de +2 por especie a los controles de Supervivencia.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Básico y Kaminoano.

Kaminoano Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/12; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref +0, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 12, Int 10, Sab 8, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1 o Conocimiento (cualquiera) +1, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Kaminoano, Hablar Básico, Hablar Kaminoano, Supervivencia +1, Nadar +1.

Dotes: Ninguna



KEL DOR

Los kel dor evolucionaron en Dorin, un planeta con una atmósfera formada en su mayor parte por helio y un gas único a ese mundo. Las atmósferas comunes, como las que consisten en su mayoría en oxígeno, nitrógeno o dióxido de carbono, suelen ser venenosas para los kel dor; como mínimo, causan una irritación severa de los ojos y conductos respiratorios de los kel dor. Contrariamente, la atmósfera de Dorin es tóxica para la mayoría de los seres y la vida vegetal que no sean nativos del planeta.

Los kel dor que viven bajo cielos alienígenas amueblan sus hogares con materiales adaptados de la tecnología espacial de la especie, dotando a las estructuras con compartimentos estancos y grandes latas de aire de su mundo que duran desde tres meses a un año.

Cuando están fuera de sus hogares en un mundo alienígena, los kel dor deben utilizar máscaras respiratorias y protectores de los ojos. No pueden ver ni respirar sin estos dispositivos. La mayor parte de las máscaras kel dor incluyen codificadores de voz que amplifican las palabras del usuario; aunque sus cuerdas vocales funcionan con normalidad en su atmósfera nativa, los kel dor deben gritar para producir un sonido en atmósferas más corrientes. Su vista, sin embargo, se ve mejorada cuando están fuera de Dorin.

Personalidad: Los kel dor son amables y templados, y el kel dor medio nunca ignora o niega ayuda a otro ser necesitado. Al mismo

tiempo, creen en la justicia rápida y simple y no están en contra de tomarse la justicia por su mano.

Descripción Física: El kel dor medio mide entre 1.4 y 2 metros de altura, siendo los machos más altos y un poco más recios que las hembras. Su piel varía en color desde el rojo profundo al melocotón. La mayoría tiene ojos negros, aunque unos pocos nacen con el iris plateado, lo que algunos creen que significa que son poderosos en la Fuerza.

Planeta de Origen: Dorin, un planeta del Borde Exterior con una atmósfera tóxica para los que no son de allí.

Idioma: Los kel dor hablan Kel Dor y Básico.

Nombres de Ejemplo: Dorn Tlo, Eorin Zal, Plo Koon, Roor Trevol, Torin, Dol, Xol Kenyak, Yem Nemnin.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-15; adulto 16-44; mediana edad 45-59; anciano 60-69; venerable 70+

Aventureros: Los kel dor que deciden enfrentarse a los peligros de la vida fuera de su mundo tienden a ser nobles, diplomáticos, comerciantes, cazadores de recompensas, y Jedi. Su voluntad de ayudar a otros suele mezclarse con su sentido innato de la justicia, llevando a muchos a algún tipo de apoyo de la ley.

Rasgos de Especie Kel Dor

- Modificadores a las Características: +2 Destreza, -2 Constitución, +2



- Sabiduría.
- **Tamaño Medio:** Como criaturas de tamaño Medio, los kel dor no reciben modificadores especiales debido a su tamaño.
- **Velocidad:** La velocidad base de un kel dor es 10 metros.
- **Respirador de Gas:** Los kel dor no pueden sobrevivir sin su atmósfera nativa, específicamente sin un gas único de su mundo natal. Sin gafas protectoras, un kel dor se considera ciego (consulta el Sumario de Condiciones de Personajes en el Capítulo Doce de *Star Wars. El Juego de Rol*). Un kel dor sin una máscara respiradora adecuada puede retener el aliento un número de asaltos igual a su puntuación de Constitución antes de necesitar hacer controles de Constitución para evitar la asfixia (Consulta Asfixia y Ahogo en el Capítulo Doce del libro básico).
- **Visión en la Penumbra:** Lejos de su planeta natal, los kel dor ganan visión en la penumbra. Pueden ver el doble de la distancia normal con poca luz, y conservan la capacidad de distinguir colores y detalles bajo estas condiciones.
- **Habilidades de Idiomas Gratuitas:** Lee/Escribir y Hablar Básico y Kel Dor.

Kel Dor Corriente: Inic +1; Defensa 11 (+1 Des); Vel 10 m; PV/PH 0/8; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort -1, Ref +1, Vol +1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 12, Con 8, Int 10, Sab 12, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales, máscara respiradora, gafas protectoras.

Habilidades: Conocimiento (cualquiera) +2, Profesión (cualquiera) +3, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Kel Dor, Hablar Básico, Hablar Kel Dor.

Notes: Ninguna.

MÁSCARA RESPIRADORA ANTIOXÍGENO KEL DOR

Coste: 2000 (500 en Dorin)

Peso: 2 Kg

Fabricadas para ajustarse a los órganos respiratorios de los kel dor y preparadas con filtros compuestos de isótopos de Dorin, las máscaras respiradoras antioxígeno kel dor cuestan cientos de créditos más que otros

dispositivos similares (excepto en el propio Dorin). La unidad se ajusta cómodamente en el rostro de un kel dor, y los que no son kel dor confunden en ocasiones las máscaras respiradoras antioxígeno con mandíbulas insectoides o incluso agallas.

Los inusuales añadidos e isótopos de la máscara respiratoria antioxígeno pueden matar a un no-kel dor lo suficientemente estúpido como para ponerse una. Cualquier no-kel dor que intente respirar a través de la máscara sufre 3d6 puntos de heridas, reduciendo el daño a la mitad si supera una salvación de Fortaleza (CD 20). Se rumorea que el misterioso asesino kel dor Yem Nemnin utiliza su propia máscara respiratoria para matar a sus víctimas — no es el uso recomendado, pero es efectivo en cualquier caso.

Un suministro para todo un año de filtros para la máscara respiratoria antioxígeno cuesta 50 créditos en Dorin, y 200 créditos en cualquier otra parte.

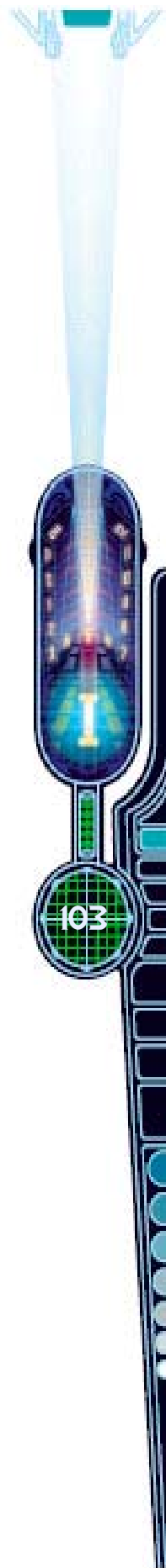
KERESTIANO

Los kerestianos son conocidos por toda la galaxia como cazadores incansables. La especie desarrolló la energía atómica y los motores sublumínicos pero nunca perfeccionaron la tecnología del hiperimpulsor.

Más de un milenio antes de la Batalla de Yavin, el sol kerestiano entró en un ciclo de actividad inusual que hizo que las temperaturas de Kerest, el planeta kerestiano, descendieran en picado. Sólo una fina línea de tierra cerca del ecuador el planeta quedó intocada por los glaciares. Varios grupos de kerestianos evacuaron el sistema en naves que no alcanzaban la velocidad de la luz, en busca de un nuevo hogar. Aquellos que se quedaron detrás revirtieron al barbarismo y comenzaron a darse caza entre ellos por comida y deporte. Unos cuantos escaparon de los helados eriales de Kerest a bordo de las naves de exploradores visitantes. Durante la era de la Rebelión, unos cuando cazadores kerestianos incluso hallaron su camino al servicio del Imperio y de la Alianza Rebelde.

Los kerestianos que huyeron de sus hogares a bordo de las naves sublumínicas entraron en animación suspendida. Incapaces de entrar en el hiperespacio, muchas de estas naves cayeron presa de fallos generalizados de los sistemas y colisiones en el espacio profundo, pero al menos una de estas colonias “perdidas” de kerestianos ha sido hallada a la deriva y revivida. Al contrario que sus descendientes bárbaros, estos kerestianos son civilizados, altamente disciplinados y saben expresar sus ideas.

Personalidad: Los kerestianos del Kerest actual son seres brutales y salvajes que hacen lo



que sea preciso para sobrevivir. Viven para la caza y para matar a cualquiera que se interponga en su camino. En un profundo contraste, los kerestianos “perdidos” son seres civilizados y compasivos que se entristecen por la casi destrucción y la regresión de su sociedad.

Descripción Física: Los kerestianos son humanoides altos y anchos de hombros de piel pálida, ojos con la pupila rasgada (normalmente verde esmeralda), y sendas cabelleras de largo y grueso pelo. Otro rasgo facial destacado es la serie de agujeros que corren junto a cada mejilla, un único ollar que se une con la boca, y conductos auditivos bajos y sin rasgos. Los kerestianos miden alrededor de 2’15 metros.

Planeta de Origen: Kerest, situado en el Borde Exterior. Una gruesa capa de hielo glacial lo cubre todo excepto una línea de tierra cercana al ecuador del planeta.

Idioma: El Kerestés es un intrincado idioma, que tiene muchas normas y excepciones únicas. Su forma escrita utiliza un alfabeto igualmente complejo.

Nombres de Ejemplo: Anzella, Galasett, Meergolo, Milacass, Ossune, Sallabas, Andov Syn.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-17; adulto 18-44; mediana edad 45-57; anciano 58-79; venerable 80+

Aventureros: Los kerestianos que se cansan de languidecer en los helados eriales de Kerest suelen encontrar trabajo fuera de su planeta como soldados de fortuna, mercenarios, y cazadores de recompensas. Los kerestianos “perdidos” están más interesados en el arte, la diplomacia, y la exploración. Los héroes pueden pertenecer a cualquiera de los dos grupos y pueden ser de cualquier clase heroica.

Rasgos de Especie Kerestiano

- Modificadores a las Características: +2 Vigor, -2 Inteligencia, -2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los kerestianos no reciben modificador alguno debido al tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un kerestiano es 20 metros.
- Resistente: Los kerestianos reciben un bonificador de +1 por especie a las tiradas de salvación de Fortaleza.
- Modificadores a las Habilidades: Los kerestianos ganan un bonus de +2 por especie a los controles de Supervivencia.
- Dotes Adicionales: Los kerestianos ganan la dote gratuita Dureza.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Kerestés

Kerestiano Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/13; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3+1, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 10, Con 10, Int 8, Sab 10, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Trepar +2, Saltar +2, Leer/Escribir Kerestés, Hablar Básico, Hablar Kerestés Supervivencia +2.

Dotes: Dureza.

VARAOSCURA KERESTIANA

Coste: 3000	Aturdir/CD Fort.: -
Daño: 2d6	Tipo: Energía
Crítico: 19-20	Multidisp./Automát.: -
Incr. Distancia: 6 m	Tamaño: Pequeño
Peso: 1 Kg	Grupo: Exótica

Este arma exótica, preferida por muchos cazadores de recompensas kerestianos, es lanzada como un boomerang. Cuando está desactivada, una varaoscura parece un trozo plano e increíblemente ligero de metal plateado de unos 2 centímetros de grosor, 7 de ancho, y 15 centímetros de largo, con un extremo redondeado y otro cuadrado.

Cuando se pulsa un botón cercano al extremo cuadrado, el arma emite un rayo de luz negra que se curva en el punto medio, dando a la varaoscura su forma distintiva de “V”. La luz negra corta cualquier material conocido y, como los sables de luz, ignora la reducción de daño de las armaduras.

La varaoscura es un arma arrojadiza de una mano que vuelve a su lanzador tanto si golpea como si falla su objetivo. Para atrapar con éxito una varaoscura que vuelve, el lanzador debe superar un control de Destreza (CD 5) Si se falla la tirada, el arma aterriza a los pies del lanzador, en un cuadrado de 2 por 2 metros adyacente a él; con un resultado de un 1 natural, la varaoscura causa su daño normal al lanzador antes de aterrizar en un cuadrado adyacente. La varaoscura retorna a su lanzador al principio del siguiente turno de éste y no puede ser lanzada más de una vez por asalto.

KHIL

Miembros de la Antigua República durante tanto tiempo como cualquiera puede recordar, los khil se consideran los verdaderos ciudadanos de la galaxia. Su especie tecnológicamente avanzada habita en incontables mundos, y sus ciudades metropolitanas atestiguan su deseo de vivir en armonía con otras especies pacíficas.

Antiguamente incondicionales al Nuevo Orden de Palpatine, los khil cambiaron

rápida su afiliación cuando la auténtica naturaleza y propósito de su régimen se hizo obvio. Los khil fueron sutiles en su oposición, cuidando no llamar la atención sobre su apoyo en la sombra a la Alianza Rebelde. Los khil ocultaron agentes Rebeldes en sus ciudades, pasaron de contrabando suministros y armas para las tropas Rebeldes a bordo de sus naves, y difundieron información falsa sobre las actividades Rebeldes para confundir a los investigadores imperiales.

Después de la caída del Imperio los khil reafirmaron su interés en la paz galáctica estando entre las primeras especies en unirse a la Nueva República. Su voluntad de sacrificarse y aceptar riesgos fue indudablemente puesta a prueba una vez más cuando los yuuzhan vong conquistaron parte de la galaxia.

Personalidad: Los khil son trabajadores brillantes y dedicados que odian las tareas inacabadas. Se frustran bastante cuando otros impiden su progreso o les hacen perder el tiempo. Respetan los derechos de otras especies amantes de la paz pero pueden ser arteros y vengativos cuando se los enfada. Consideran la música como una de las mayores disciplinas artísticas, y muchos khil adquieren fama como músicos.

Descripción Física: humanoides sin vello con la piel de tonos cadavéricos y una masa de filamentos carnosos en lugar de boca, los khil varían en altura de 1.2 a 2 metros. Filtran el aire a través de sus filamentos faciales (llamados hullepi).

Planeta de Origen: Los khil evolucionaron en los planetas Coloniales de Belnar, pero se han dispersado por toda la galaxia. Prefieren planetas con una mezcla de climas húmedos y pantanosos y grandes espacios abiertos.

Idioma: El Khilese es un idioma melodioso que otras especies encuentran agradable escuchar. Los khil producen el lenguaje respirando por hullepi de distinta longitud, y hasta ahora ninguna otra especie ha sido capaz de reproducirlo. El Khilese escrito es ornado y parece versos poéticos.

Nombres de Ejemplo: Geld Bernar, Grelde Farnor, Tarlo Gariar, Revel Mallinor.

Edades en Años: Niño 1-10; adolescente 11-15; adulto 16-49; mediana edad 50-74; anciano 75-89; venerable 90+

Aventureros: Los khil no son, por lo general, aventureros, aunque su naturaleza impulsiva puede llevar a algunos individuos por extraños caminos. Los héroes khil pueden pertenecer a cualquier clase.

Rasgos de Especie Khil

- Modificadores a las Características: -2 Constitución, +2 Inteligencia, +2 Sabiduría.
- Tamaño Medio: Los khil no reciben modificadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un khil es 10 metros.
- Hullepi: Los khil no sufren generalmente los efectos del hambre. En entornos estériles, como a bordo de una estación espacial o una nave bien mantenida, los khil sufren los efectos del hambre normalmente.
- Modificadores a las Habilidades: Los khil reciben un bonus de +4 por especie a los controles de Actuar (cantar).
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Khilese.

Khil Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/8; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort -1, Ref +0, Vol +1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 8, Int 12, Sab 12, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

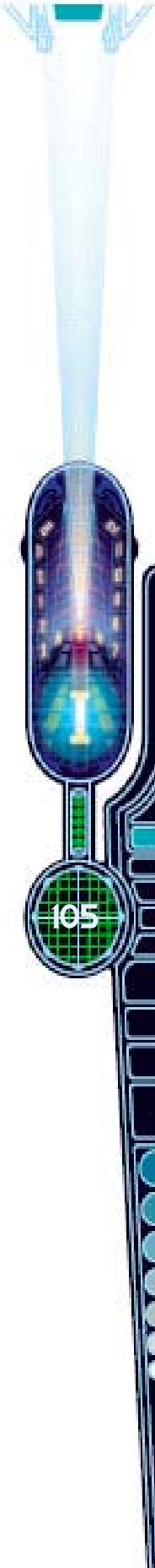
Habilidades: Artesanía (cualquiera) +3, Actuar (cantar) +4, Conocimiento (cualquiera) +3, Profesión (cualquiera) +2, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Khilese, Hablar Básico, Hablar Khilese.

Dotes: Ninguna.

KHOMMITE

Los khommites son una especie de clones creados a partir de una raza que dejó de desarrollarse hace más de mil años. En esa época, los khommites creyeron que su civilización había llegado a su cenit, y que no eran posibles más mejoras. En lugar de arriesgarse a la degeneración de su supuestamente cultura perfecta, decidieron asegurarse de que nada cambiaría. La clonación sustituyó con el tiempo a los nacimientos por completo. Puesto que el equilibrio de profesiones existente era considerado el ideal, cada clon tomaría los deberes de su predecesor.

Como resultado hubo una conformidad absoluta. Las ciudades se diseñaban en cuadrículas, y los edificios se construían con forma de cajas. Si algo empezaba a sufrir los estragos del uso y la rotura, se reemplazaba por una réplica exacta. La creatividad y el pensamiento libre se volvieron indeseables, y con el tiempo extraños.



El modo de vida altamente organizado de Khomm cambió cuando un khommite llamado Dorsk 81 descubrió que era capaz de sentir la Fuerza. Cuando dejó su mundo para estudiar en la academia del Maestro Skywalker, otros khommites lo consideraron un dudoso lunático. Todos esperaban que volviera a sus antiguos deberes, pero Dorsk 81 tenía otros planes. El planeta natal de los khommites fue atacado más tarde por una flota de poderosas naves imperiales y sufrió una destrucción masiva. Después de un golpe tan duro a su sociedad cuidadosamente ordenada, muchos khommites reconsideraron los beneficios de la conformidad pura sin innovaciones. Desde entonces algunos han dejado Khomm para seguir el ejemplo de Dorsk 81.

Personalidad: Entre los khommites la conformidad es más importante que la creatividad. Consecuentemente, los khommites son inteligentes pero de mentes cerradas; la mayoría de ellos están encerrados en sus vidas y no son muy innovadores ni imaginativos.

Descripción Física: Los khommites son una especie sin pelo de cuasi-humanos que miden entre 1.2 y 2 metros de alto. Pequeñas crestas recorren la parte más alta de la cabeza de los khommites.

Planeta de Origen: Khomm, un planeta verde pálido del Núcleo Profundo.

Idioma: Los khommites hablan y escriben Básico.

Nombres de Ejemplo: Brell 142, Dorsk 81, Edor 76, Kaell 116, Kiros 65, Rosk 102, Sestra 49, Telsa 89.

Edades en Años: Niño 1-10; adolescente 11-15; adulto 16-40; mediana edad 41-64; anciano 65-79; venerable 80+

Aventureros: Pocos khommites manifiestan el deseo de dejar su estructurada y ordenada sociedad. Aquellos que siguen la llamada de la aventura comienzan como nobles, exploradores o soldados.

Rasgos de Especie Khommite

- Modificadores a las Características: +2 Constitución, +2 Inteligencia, -2 Sabiduría.
- Tamaño Medio: Los khommites no reciben bonificadores debido a su tamaño.
Los khommites que miden entre 1.2 y 1.4 metros son considerados Pequeños y deberían ajustar sus puntuaciones de juego consecuentemente.
- Velocidad: La velocidad base de un khommite es 10 metros.
- Clon: Cada khommite representa generaciones de perfección en un

campo concreto. Cada uno es el final de una larga cadena de clones khommites idénticos que comparten la misma clase de personaje. Un khommite puede elegir de entre la siguiente lista de clases heroicas y profesionales: noble, explorador, soldado, persona común, diplomático, experto o matón. Utilizando las reglas de multiclase un khommite puede ganar niveles como iniciado de la Fuerza, cónsul Jedi o guardián Jedi; sin embargo, los khommites usuarios de la Fuerza son excepcionalmente raros (y el DJ no debería permitirlos como personajes heroicos). Si el khommite escoge una clase distinta a su clase escogida, pierde el 10% de toda la experiencia ganada desde ese momento.

- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Básico.

Khommite Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/12; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref +0, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 12, Int 12, Sab 8, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +2, Conocimiento (cualquiera) +2, Profesión (cualquiera) +2, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Idioma (cualquiera), Hablar Básico, Hablar Idioma (cualquiera).

Dotes: Ninguna.

KIAN'THAR

Los kian'thar son humanoides reptilianos que evolucionaron en los oscuros pantanos de Shaum Hii. En algún momento de su evolución, salieron de los pantanos y se establecieron en las orillas. Los kian'thar usan bestias para el transporte y el trabajo, montando normalmente grandes criaturas voladoras llamadas bentails. La mayoría se ganan la vida criando rebaños de grandes animales acuáticos conocidos como derlac.

Los kian'thar se congregan en pequeños pueblos construidos sobre aguas poco profundas. Los exploradores Shistavanen contactaron por primera vez con la especie tres siglos antes de la Batalla de Yavin. Este encuentro con los extranjeros dividió a los kian'thar en dos facciones: los lith'lon (o Conservadores) y los lllun (o Progesistas). Los lith'lon prefieren no tener trato con los extranjeros, mientras que los lllun buscan unirse a la gran comunidad galáctica. Aunque

tienen distintas opiniones en lo referente al futuro de la especie, las dos facciones no luchan entre sí.

Más de dos millones de kian'thar han dejado su mundo natal desde que la especie tuvo su primer contacto con los Shistavanens, buscando fortuna entre las estrellas.

Personalidad: Los kian'thar son émpatas naturales que son proclives a las ansias viajeras y los delirios — las mismas cualidades que espolearon a sus ancestros para abandonar los pantanos y asumir un estilo de vida más nómada. Los kian'thar también son muy trabajadores, acostumbrados a pocos avances tecnológicos. Aunque tienen humores cambiantes, la mayoría de kian'thar prefieren resolver las disputas pacíficamente antes que dirimirlas mediante la violencia.

Descripción Física: Los kian'thar tienen grandes cabezas, brillantes ojos hundidos, órganos olfativos consistentes en dos filamentos colgantes, y cambiantes placas de queratina que protegen sus cuellos. Sus cuerpos están cubiertos de finas escamas. El kian'thar adulto medio mide alrededor de 1'9 metros de altura.

Planeta de Origen: Shaum Hii, situado en el Cúmulo Tragan del Borde Exterior, tiene grandes masas de agua puntuadas por pantanosas marismas. Los kian'thar viven en pequeños poblados de modestos edificios unidos entre sí y suspendidos sobre las orillas pantanosas.

Idioma: El Kian'thar es un idioma de croares, chillidos, y sonidos burbujeantes. El Kian'thar escrito utiliza un alfabeto simple y

frases cortas.

Nombres de Ejemplo: Khral'Nas, Kreet'ah, Llleag'Mak, Lliegis'Nevz, Ttul'Thar.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-16; adulto 17-49; mediana edad 50-69; anciano 70-84; venerable 85+

Aventureros: Los kian'thar interesados en convertirse en parte de la sociedad galáctica disfrutan de los retos que conlleva estar lejos de Shaum Hii. Los kian'thar escrupulosos ponen su talento empático para trabajar como mediadores y consejeros, mientras que los miembros más dudosos de la especie hacen carrera como timadores y criminales. Los héroes kian'thar pueden pertenecer a cualquier clase heroica.

Rasgos de Especie Kian'thar

- Modificadores a las Características: -2 Destreza, +2 Constitución, -2 Inteligencia, +2 Sabiduría.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los kian'thar no tienen modificadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de los kian'thar es 10 metros (en tierra o en agua).
- Armadura Natural: Los kian'thar tienen pieles escamosas que les garantiza un bonus por armadura natural de +1 a la Defensa.
- Empatía: Los kian'thar tienen la habilidad de sentir las emociones de otras criaturas. Ganan un bonificador de +4 por especie a los controles de



Engañar y Averiguar Intenciones cuando estos tienen como objetivos a los seres vivos en un radio de 10 metros. Los kian'thar usuarios de la Fuerza también ganan un bonus de +4 por especie a los controles de Amistad y Empatía contra los seres vivos a una distancia de 10 metros.

- **Modificadores a las Habilidades:** Los kian'thar ganan un bonus de +4 por especie a los controles de Nadar.
- **Dotes Adicionales:** Los kian'thar confían en bestias de carga para realizar las tareas diarias. Ganan la dote gratuita de Afinidad Animal.
- **Habilidades de Idiomas Gratuitas:** Leer/Escribir y Hablan Kian'thar y Hablar Básico.

Kian'thar Corriente: Inic -1; Defensa 10 (-1 Des, +1 natural); Vel 10 m; PV/PH 0/12; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o -1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref -1, Vol +1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 8, Con 12, Int 8, Sab 12, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +0 o Conocimiento (cualquiera) +0, Manejo Animal +3, Leer/Escribir Kian'thar, Montar +2, Hablar Básico, Hablar Kian'thar, Nadar +4.

Dotes: Afinidad Animal.

KITONAK

Los kitonak son seres simples y primitivos que no han desarrollado la tecnología más allá de las herramientas más básicas y que carecen de lenguaje escrito. En su planeta natal, están organizados en pequeñas tribus que sobreviven cazando las manadas migratorias de chooba.

El logro más avanzado de la sociedad kitonak es la música que juega un papel principal en su cultura. Los jóvenes kitonak son educados mediante canciones épicas que pasan el conocimiento de generación en generación.

Los kitonak que son encontrados lejos de su mundo suelen ser esclavos liberados. Cuando el planeta natal de la especie fue descubierto por los exploradores algunas décadas antes del alzamiento del Imperio, varios esclavistas emprendedores pensaron que las obras musicales únicas de los kitonak los harían unas adiciones interesantes al personal de las casas de ricos señores del crimen y senadores oscuros. Sin embargo, la falta de voluntad de los kitonak para ceñirse a los pasos de cualquiera distinto de sí mismos (incluso ante las amenazas de violencia o muerte) les condujeron a la ejecución, el abandono o la liberación. Algunos

amos intentaron recuperar el gasto de la compra de sus inútiles esclavos haciendo que los kitonak pagaran por su libertad. La mayoría de estos kitonak hallaron trabajos como músicos, y la mezcla de la música popular galáctica y la música de la sociedad kitonak condujo a la aparición de varios estilos musicales innovadores durante la turbulenta era de la Rebelión.

Varios kitonak fueron reclutados como espías para la Alianza Rebelde durante la Guerra Civil Galáctica. Su especie estaba casi hecha a medida para el trabajo: provienen de una tradición de historias orales, por lo que tienen buena memoria, no se aburren simplemente mirando y esperando que pase algo, y la mayoría de los no-kitonak tienen dificultades para decir si un kitonak está despierto o dormido.

Personalidad: Los kitonak son seres de paciencia excepcional. Lo hacen todo con deliberada lentitud, incluyendo respirar y comer. Cada decisión es sopesada con gran cuidado, incluso si es algo tan trivial como cual de dos paquetes de raciones secas aparentemente idénticos comprar. Son tan lentos y metódicos que muchas otras especies se enfadan con ellos e intentan apresurarlos. Cuando otros intentan meterles prisa, los kitonak se mueven incluso más lento como protesta.

Los kitonak tienen un bien merecida reputación de ser locamente valientes, una vez que se enfrentan al peligro. Se muestran firmes ante cualquier oposición. Las únicas cosas que realmente temen son las arenas movedizas y las cuevas — las arenas movedizas porque representan una muerte lenta y dolorosa para un kitonak que sólo tiene que respirar una vez cada pocas horas, y las cuevas porque las leyendas kitonak afirman que son las puertas al Reino de los Muertos.

Descripción Física: Los kitonak son humanoides de macizas piernas y gruesos brazos que acaban en dedos rechonchos. Sus ojos, orejas, boca y otros orificios corporales son casi invisibles entre los pliegues de sus duras pieles correosas. Los kitonak poseen un juego extra de pulmones que les permite almacenar oxígeno hasta 4 horas.

Los kitonak adultos miden entre 1 metro y 1'5 metros.

Planeta de Origen: Kirdo III, un planeta árido del Borde Exterior. Los vientos levantes nubes de arena por la superficie del planeta a velocidades que suelen sobrepasar los 400 kilómetros por hora.

Idioma: Los kitonak hablan Kitonés y pueden aprender a hablar Básico con facilidad, aunque lentamente. Saben que otros seres se irritan cuando hablan con ellos, por lo que la

mayoría de los kitonak sólo hablan un idioma distinto del Kitonés cuando se les pregunta directamente o cuando sienten que tienen algo importante que decir.

Nombres de Ejemplo: Anarin, Enkor, Gorlak, Nert, Norzek, Rufar, Runk, Snit, Terno, Werg.

Edades en Años: Niño 1-5; adolescente 6-10 adulto 11-60; mediana edad 61-100; anciano 101-120; venerable 121+

Aventureros: Los aventureros kitonak suelen ser fronterizos o exploradores. Antes de la Purga Jedi, más de un Maestro Jedi se preguntó si los miembros de la especie kitonak serían adecuados para entrenar como Jedi; sin embargo, no existe ningún registro de que un Maestro Jedi haya entrenado a alguno. Los usuarios de la Fuerza kitonak suelen ser iniciados de la Fuerza que pasan la mayor parte del tiempo en meditación.

Rasgos de Especie Kitonak

- Modificadores a las Características: -2 Destreza, +2 Constitución, +2 Sabiduría, -2 Carisma.
- Tamaño Pequeño: Como criaturas de tamaño Pequeño, los kitonak ganan un bonus de +1 a la Defensa y de ataque, y un bonificador de +4 a los controles de Ocultarse. Deben utilizar armas de tamaño más pequeño que las que usan los seres de tamaño Medio, y sus límites de carga y levantamiento de peso son tres cuartos de los de estos personajes.
- Velocidad: La velocidad base de los kitonak es 6 metros.
- Armadura Natural: La gruesa piel correosa de un kitonak le proporciona un bonus de +2 por armadura natural a la Defensa.
- Lenta Reacción: Los kitonak reaccionan lentamente, incluso en combate. Sufren una penalización de -2 a las tiradas de iniciativa.
- Resistentes a la Persuasión: Otras especies reciben un penalizador de -4 a los controles de Engañar, Diplomacia, e Intimidar cuando tratan con un kitonak.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Hablar Kitonés.

Kitonak Corriente: Inic -3 (-1 Des, -2 especie); Defensa 12 (-1 Des, +1 tam, +2 natural); Vel 6 m; PV/PH 0/12; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d2, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref -1, Vol +1; T P; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 8,

Con 12, Int 10, Sab 12, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1 o Conocimiento (cualquiera) +1, Actuar (cualquiera) +0, Esconderse +3, Hablar Básico, Hablar Kitonés, Supervivencia +2.

Dotes: Ninguna.

CHIDINKALU

Coste: 2500

Peso: 3'5 Kg.

El chidinkalu es un instrumento musical casi exclusivamente tocado por los kitonak, aunque unos cuantos músicos bith también lo tocan. Tiene un registro bajo y es utilizado como la sección rítmica de muchas bandas de jatz. Es casi tan alto como el kitonak medio, con la base inclinada para que el músico pueda llegar a la pieza bucal.

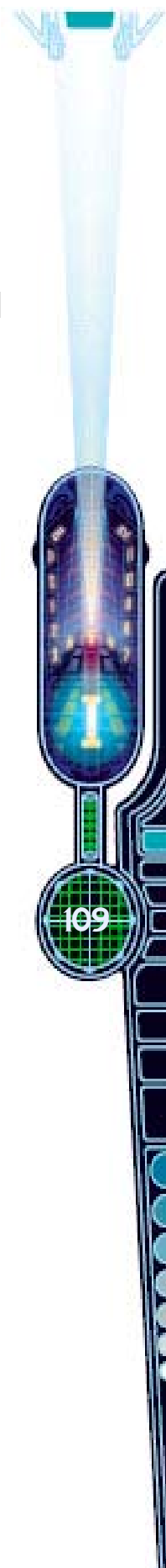
Se sopla aire en la pieza bucal, desde donde baja por el cuello dentro del cuerpo antes de doblar hacia arriba y esparcirse por el cono amplificador que apunta a la audiencia. Debido a su tamaño, sigue siendo un instrumento poco común utilizado sólo por los mercaderes más ricos y por los estudios.

KLATOONIAN

Los klatooinians son humanoides altos que proceden de un duro planeta desértico situado en un aislado rincón del Espacio Hutt.

Tradicionalmente, los klatooinians valoran la estabilidad y respetan los deseos de aquellas generaciones que los precedieron. Esta actitud ha dado como resultado el que los klatooinians sirvan a los hutts como esclavos voluntarios desde antes del nacimiento de la Antigua República, debido a un acuerdo realizado por sus antepasados. Sin embargo, cuando la Nueva Orden restauró la República y la guerra civil se extendió por la galaxia, el deseo de cambiar hizo presa en muchos jóvenes klatooinians. Muchos de ellos se negaron a ser esclavizados por los hutts, y estos descontentos hallaron con el tiempo su camino hasta las filas de organizaciones criminales o de la Alianza Rebelde. Los revolucionarios klatooinians también comenzaron secretamente a estudiar el antiguo y olvidado idioma Klatooinian con la ayuda de algunos textos frágiles y erosionados que habían escapado a la destrucción.

Aunque los klatooinians conocen los avances tecnológicos y la mayoría están entrenados en el uso del blaster para poder servir con eficacia a sus amos hutts como guardias o tropas de combates, muchos de ellos prefieren el estilo de vida más sencillo y con



poca tecnología que prevalece en su planeta natal. Es mucho más normal para un klatootinian empuñar una espada y un lanzador de proyectiles que una vibrohoja y un blaster.

Personalidad: Los klatootinians son más conocidos por su fiera determinación y lealtad. Aunque no terriblemente brillantes, son compañeros incondicionales y no se ofenden ni se desaniman con facilidad.

Descripción Física: Los klatootinians tienen una gruesa piel que varía de tono entre el verde oliva y el marrón oscuro. Tienen hocicos planos vagamente caninos y ojos oscuros bajo gruesas cejas. Cuando son adultos miden entre 1.6 y 2 metros sin diferencias de altura entre machos y hembras, aunque los machos suelen tener una constitución más fuerte.

Planeta de Origen: Klatootine, un mundo desértico situado en el Borde Exterior.

Idioma: La mayoría de los klatootinians hablan Huttese y son analfabetos. El idioma Klatootinian original solo existe en textos antiguos y sólo es conocido por unos pocos klatootinians.

Nombres de Ejemplo: Barada, Bekure, Chokk, Drekk, Jarakar, Kuuvat, Massa, Rokar, Sovara.

Edades en Años: Niño 1-9; adolescente 10-14; adulto 15-49; mediana edad 50-69; anciano 70-89; venerable 90+

Aventureros: Los aventureros klatootinian son por lo general fronterizos, exploradores, o soldados. Los klatootinians usuarios de la Fuerza son extremadamente raros.

Rasgos de Especie Klatootinian

- Modificadores a las Características: +2 Constitución, -2 Inteligencia.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio los klatootinians no reciben modificadores debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un klatootinian es 10 metros.
- Fuerte Voluntad: Los klatootinians reciben un bonificador de +2 por especie en las salvaciones del Voluntad.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Hablar Huttese.

Klatootinian Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/12; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref +0, Vol +2; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 12, Int 8, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Conocimiento (cualquiera) +1, Profesión (cualquiera) +1, Hablar Huttese.

Dotes: Ninguna.

Koorivar

Miles de años antes de la Batalla de Naboo, los koorivar (que en ese tiempo eran conocidos por otro nombre) emigraron de su sistema solar natal, con su estrella inestable, al más habitable sistema Kooriva. Después de “alquilar” el quinto planeta del sistema a la República galáctica durante siglos, la especie adoptó el nombre del planeta (Kooriva) y solicitó al Senado Galáctico la propiedad del sistema Kooriva. El Senado rechazó la proposición. Los koorivar se hicieron mercaderes ambulantes y con el tiempo consiguieron suficiente influencia para revocar la decisión del Senado.

Armados con agudas mentes para los negocios, los mercaderes koorivar viajaban de planeta en planeta, comprando barato en un sistema y vendiendo caro en otro. Al contrario que muchas otras especies, viajaban descaradamente a los rincones más lejanos de la galaxia en busca de lucrativas ocasiones de negocio. Muchos koorivar influyentes se convirtieron en notorios traficantes de armas, vendiendo armamento a facciones opuestas en varios conflictos planetarios. A pesar de sus esfuerzos por ocultar su implicación, el deseo de los koorivar de vender armas a cualquiera manchó su reputación como mercaderes legítimos. Cuando el gobierno koorivar se entrometió para proteger a sus mercaderes menos escrupulosos de los investigadores de la República, el Senado reforzó las sanciones económicas impuestas al Sistema Koorivar. Las naves de la República bloquearon el sistema Kooriva, y el gobierno local fue forzado a pagar un fuerte impuesto por cada transporte que se aproximaba o dejaba Kooriva.

El gobierno de Kooriva con el tiempo cedió a las leyes y la burocracia sobre el comercio de la República, permitiendo al Senado levantar el bloqueo y las sanciones contra Kooriva. La experiencia ha enseñado a los desconfiados mercaderes koorivar a legalizar sus negocios o usar medidas extremas para ocultar sus empresas ilegales.

Personalidad: Los koorivar son astutos, oportunistas, y cautos. Prefieren no ponerse en peligro y siempre intentan negociar o recurrir a engaños para escapar de una situación comprometida antes que optar por la violencia.

Descripción Física: Los adultos koorivar miden aproximadamente 1.9 metros de altura. Su piel varía de tono entre el magenta profundo y el malva al verde oscuro y el negro, y sus ojos son de un enfermizo tono amarillento. Unas protuberancias agrupadas cubren la frente de un

koorivar y se extienden hacia abajo por el puente de la nariz. Un cuerno espiral parecido a una hoja, de brillantes colores, se alza en lo alto de la cabeza de los koorivar.

Planeta de Origen: Kooriva, un planeta tropical del Borde Interior de vastos océanos y grandes bosques tropicales.

Idioma: Los koorivar hablan su propio lenguaje que combina susurros y siseos suaves con sutiles gestos de las manos. También hablan básico con soltura.

Nombres de Ejemplo: Passel Argente, Shand Essil, Terrem Jesond, Denaria Kee, Menas Neyrr, Leosa Vantare.

Edades en Años: Niño 1-12; adolescente 13-17; adulto 18-59; mediana edad 60-89; anciano 90-124; venerable 125+

Aventureros: Los koorivar aventureros exploran la galaxia en busca de la gloria y el beneficio. Muchos viajeros koorivar son nobles con sus propios transportes espaciales a los que les gusta emplear tripulaciones de especies mezcladas, aprovechando las distintas habilidades que cada especie tiene que ofrecer. Los mercaderes koorivar suelen trabajar juntos en pequeñas flotas, poniendo en común sus esfuerzos y sus recursos.

Los héroes koorivar pueden pertenecer a cualquier clase, aunque la mayoría son nobles y granujas.

Rasgos de Especie Koorivar

- Modificadores a las Características: -2 Constitución, +2 Inteligencia, +2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los koorivar no tienen modificadores especiales debido al tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un koorivar es 10 metros.
- Riqueza: Los personajes koorivar tiran un dado extra cuando determinan los créditos iniciales. Por ejemplo, un koorivar noble de nivel 1 comienza a jugar con 2d4 x 1000 créditos en vez de los 1d4 x 1000 créditos estándar.
- Fuerte Voluntad: Los koorivar tienen mentes enfocadas, dándoles un bonus de +1 por especie a las tiradas de salvación de Voluntad.
- Modificadores a las Habilidades: Los koorivar son buenos observadores del comportamiento y el lenguaje corporal. Ganan un bonificador de +2 por especie a los controles de Averiguar Intenciones.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Koorivar.

Koorivar Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/8; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort -1, Ref +0, Vol +1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 8, Int 12, Sab 10, Car 12. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Engañar +2, Diplomacia +2, Conocimiento (cualquiera) +2, Profesión (cualquiera) +2, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Koorivar, Averiguar Intenciones +2, Hablar Básico, Hablar Koorivar.

Dotes: Ninguna.

KREVAAKI

Los krevaaki son una antigua especie viajera que evolucionó a partir de crustáceos de aguas profundas. En su infancia y niñez temprana, utilizan todos sus tentáculos para realizar multitud de tareas, como arrastrarse, escalar, y manipular objetos. Cuando son adolescentes, los krevaaki se alzan derechos sobre seis de sus tentáculos y utilizan los otros dos como manos. Los krevaaki mayores aprenden a favorecer ciertos tentáculos para ciertas tareas. Un krevaaki adulto es incapaz de usar sus tentáculos inferiores para poco más que moverse o agarrarse a objetos grandes.

La xenofobia de otras especies se ha cobrado su precio en la sociedad krevaaki, lo que da lugar a que muchos de los krevaaki viajeros oculten su tentaculada mitad inferior.

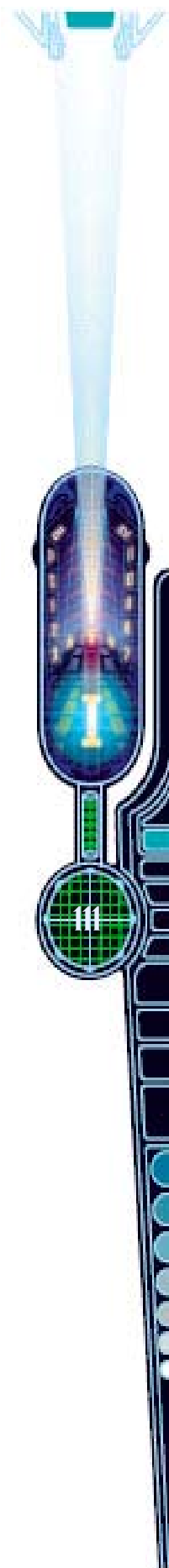
Personalidad: Los krevaaki son seres sabios y espirituales con una profunda comprensión de la Fuerza. A través de la meditación, aprender a reenfocar sus emociones negativas y rara vez llegan a la ira o la violencia. Prefieren resolver los conflictos pacíficamente — y sin atraer mucha atención sobre sí mismos. Buscan la sabiduría por medio de la exploración y demuestran poco interés por el dinero, la gloria, o el poder personal.

Descripción Física: Un krevaaki adulto se alza 2 metros y tiene ocho tentáculos segmentados, algunos con protuberancias que funcionan como pulgares oponibles.

El caparazón protector rojo que recubre el cuerpo suave y blando de un krevaaki está segmentado para permitir la máxima flexibilidad. Brotando de debajo de la cabeza del krevaaki, bajo sus brillantes ojos negros, hay seis tentáculos con nódulos olfativos. Los krevaaki no tienen nariz, por lo que confían en sus tentáculos para detectar los olores.

Planeta de Origen: Krevas, un planeta pantanoso situado en el Borde Exterior.

Idioma: Los krevaaki hablan y escriben Kreva.



Nombres de Ejemplo: Chal-Vosa, Craasadi, Jol Kion-Tas, Visto Skaasad, Vodo-Siosk Baas.

Edades en Años: Niño 1-12; adolescente 13-17; adulto 18-62; mediana edad 63-94; anciano 95-129; venerable 130+

Aventureros: Los krevaaaki viajan por la galaxia por muchas razones. Algunos buscan una mayor comprensión de la Fuerza. Otros buscan una coexistencia pacífica con otras especies. Unos pocos son atraídos por las estrellas por razones más allá de su entendimiento — abandonan su mundo natal sabiendo sólo que su destino reside en otro lugar.

Los aventureros krevaaaki tienden a ser fronterizos, nobles, exploradores, iniciados de la Fuerza, cónsules Jedi o guardianes Jedi.

Rasgos de Especie Krevaaaki

- Modificadores a las Características: +2 Sabiduría, -2 Carisma.
- Tamaño Medio: Los krevaaaki no reciben modificadores debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de los krevaaaki es 10 metros.
- Armadura Natural: El caparazón de un krevaaaki le proporciona un bonus de +2 a la Defensa por armadura natural.

- Tentáculos: Los krevaaaki utilizan sus tentáculos como los bípedos usan sus manos y sus piernas. Los krevaaaki reciben un bonificador de +2 por especie a los controles de Escalar. Además, los krevaaaki que seleccionan la dote Artista Marcial ganan un bonificador de +2 por especie a los controles de agarrar. Los tentáculos de los krevaaaki son menos diestros que una mano humanoide, haciendo que algunas tareas sean difíciles de realizar. A discreción del DJ, los krevaaaki reciben una penalización de -4 a los controles para manipular objetos pequeños como monedas o piedrecitas. Las habilidades afectadas incluyen Artesanía, Inutilizar Mecanismo, y Reparar. Un juego apropiado de herramientas para realizar las tareas penalizadas niegan el modificador (además de proporcionar su bonificador normal).
- Estoico: El rostro de un krevaaaki es una serie de placas quitinosas cambiantes con un alcance de expresiones limitado. El deslizamiento de estas placas es notable pero sin significado para los no-krevaaaki. Otras especies reciben un penalizador de -4 a los controles de Averiguar Intenciones



- contra los krevaaaki durante la comunicación cara a cara.
- Resistente: Los krevaaaki reciben un bonificador de +1 por especie a las salvaciones de Fortaleza.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Krevaa.

Krevaaaki Corriente: Inic +0; Defensa 12 (+2 natural); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref +0, Vol +1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 10, Int 10, Sab 12, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Escalar +3, Conocimiento (cualquiera) +1, Profesión (cualquiera) +2, Leer/Escribir Krevaa, Hablar Básico, Hablar Krevaa.

Dotes: Ninguna.

KRISH

Los krish adoran los juegos. Su economía y su cultura están basadas en el juego, las apuestas, y los deportes rigurosos. Cuanto más alta sea la apuesta, más interesante es el juego.

Los krish recorren impertérritos la galaxia buscando peligros, emociones y nuevas distracciones. Les gusta incitar al conflicto, correr riesgos, y apostar las vidas de otros. Estas búsquedas han llevado a muchos krish a convertirse en piratas, tahúres, mercenarios, y cazarrecompensas.

Los krish evolucionaron a partir de mamíferos depredadores de la jungla. Aunque les gusta ser parte de la comunidad galáctica, la especie ha contribuido bastante poco a su avance. Los krish dejan que su preocupación por los diversos pasatiempos culturales interfiera con su trabajo, y dejan que el interés propio gobierne sus vidas. Los oficiales krish suelen ser corruptos, tratando la política como cualquier otro juego y como una forma de ganar prestigio y poder personal.

Personalidad: Los krish buscan formas de concentrar su agresividad natural. Adoran jugar a juegos y resolver rompecabezas rebuscados, y son espectadores de cada deporte existente en la galaxia. Muy competitivos, prefieren un reto a “una muerte fácil” (una metáfora krish común para cualquier tipo de desigualdad). Por ejemplo, un cazador de recompensas krish dará a una presa débil cualquier ventaja imaginable con tal de hacer la caza más desafiante.

Los krish son astutos, carentes de miedo y de escrúpulos, y fáciles de incitar. Sonríen ante la adversidad y miran por encima del hombro

con aburrida diversión a los seres más débiles. Altruistas, no son.

Descripción Física: Los krish tienen cuerpos musculosos, narices chatas, pelo negro en hebras, y grandes bocas llenas de filas de pequeños y puntiagudos dientes. El krish medio mide alrededor de 1.75 metros de altura.

Los krish sonríen abiertamente incluso cuando están sólo ligeramente divertidos.

Planeta de Origen: Sanza, un planeta templado del Borde Intermedio. Cualquier tierra habitable que no sea necesaria para producir comida, fabricar bienes necesarios, o apoyar de otro modo la población indígena sirve como albergue de arenas, pistas de carreras, casinos, y otras empresas dirigidas al entretenimiento.

Idioma: El idioma de los krish está formado por gruñidos, mugidos, y vocalizaciones ásperas. El Krish escrito es un confuso batiburrillo de alfabetos combinados en palabras con tan pocas sílabas como sea posible.

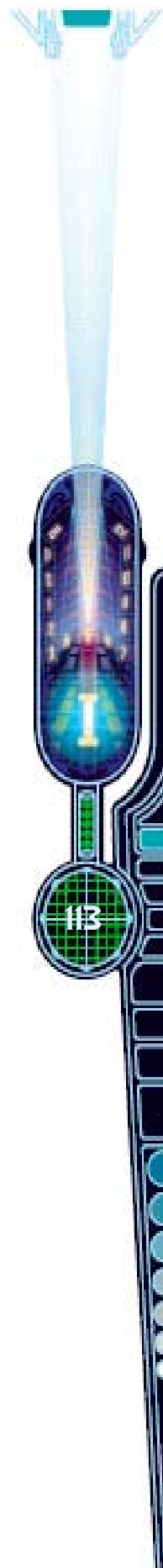
Nombres de Ejemplo: Endelvor Darvat, Gamgalon, Tyro Viveca, Ligg Panat.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-15; adulto 16-45; mediana edad 46-65; anciano 66-84; venerable 85+

Aventureros: Los krish aman los retos nuevos, y su poca capacidad de atención les hace notoriamente poco fiables como cohorte y compañeros de negocios. Los héroes krish suelen comenzar como soldados y exploradores. Los cazadores de recompensas, los señores del crimen, y los ases estelares también son comunes. Los usuarios de la Fuerza entre los krish son extremadamente raros, e incluso menos tienen la predisposición para ser Jedi.

Rasgos de Especie Krish

- Modificadores a las Características: +2 Vigor, -2 Inteligencia, -2 Sabiduría.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los krish no tienen modificadores debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un krish es 10 metros.
- Distráido con Facilidad: Los krish deben superar una tirada de salvación de Voluntad (CD 10) para permanecer concentrados en la tarea que tienen entre manos cuando se les presente la oportunidad de resolver un rompecabezas, jugar a un juego, u observar una competición. El DJ puede modificar la CD dependiendo de la urgencia de la tarea actual del krish y el atractivo de la nueva perspectiva o distracción. Si el krish falla la salvación, está aturdimiento durante un asalto (no puede realizar acciones pero puede defenderse normalmente).



Después de eso, el krish puede actuar con normalidad pero sólo participa en combate se es amenazado o atacado.

- **Modificadores a las Habilidades:** Los krish ganan un +2 por especie a los controles de Juegos de azar.
- **Dotes Adicionales:** Los krish ganan una de las siguientes dotes gratuitas: Atletismo, Competencia con Grupo de Armas (cualquiera), Dureza, Invisible, Manitas, Obstinación, Rastreo.
- **Habilidades de Idiomas Gratuitas:** Leer/Escribir y Hablar Krish.

Krish Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/13; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3+1, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 10, Con 10, Int 8, Sab 8, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +0 o Profesión (cualquiera) +0, Juegos de azar +1, Conocimientos (cualquiera) +0, Leer/Escribir Krish, Hablar Básico, Hablar Krish.

Dotes: Dureza.

KUBAZ

Los kubaz son una especie intelectual que da mucha importancia al tacto y al decoro. Los kubaz valoran el arte, la música y otras formas sofisticadas de entretenimiento, y ponen mucho énfasis en las tradiciones y la seguridad de la familia. Fuera de su mundo natal, su amor por el decoro suele verse frustrado por el hecho de que se alimentan casi exclusivamente de insectos. No reconocen a los seres insectoides — insectoides inteligentes incluidos — como otra cosa que no sea comida.

Los kubaz rara vez se encuentran lejos de su planeta de origen, puesto que no han desarrollado el viaje interestelar y deben confiar en otras especies para que los transporten. La República frenó el desarrollo de la tecnología del hiperimpulsor de los kubaz hasta que estos aprendieran a reconocer los derechos de los insectoides inteligentes. El Imperio mantuvo esta política, pero los kubaz cada vez estaban más ansiosos de ampliar su conocimiento sobre la galaxia durante la era de la Rebelión y dieron grandes pasos para desarrollar o adquirir la tecnología del hiperimpulsor. Mientras tanto, el Imperio utilizó sus amplios servicios de inteligencia para frustrar los esfuerzos de desarrollo de la sociedad kubaz como parte de su estrategia para aislar a las especies alienígenas de los humanos. Mediante la propaganda, el Imperio convenció a los kubaz

de que los Rebeldes estaban sabotando sus esfuerzos científicos, llevando a muchos kubaz a considerar al Imperio como su aliado y su amigo.

Personalidad: Los kubaz son seres sociales a los que les gusta saber todo lo que está pasando a su alrededor. Son honestos, francos, persistentes, y tenaces en sus tratos con otras especies, a veces hasta el extremo. Debido a su interés en el arte y en la reunión de información, los kubaz se ven envueltos en ocasiones en operaciones oscuras como el contrabando de arte o el espionaje. Del mismo modo que sus maltratos a los seres insectoides, los kubaz no ven estas empresas como ilegales o inmorales.

Descripción Física: Los kubaz tienen una piel dura de color verde-negro y un pelo hirsuto que crecen en la parte superior de sus cabezas. Sus ojos son muy sensibles a las longitudes de onda de luz roja; cuando están fuera de su planeta natal, deben llevar lentes protectoras. El rasgo más llamativo del rostro de un kubaz es su corta trompa prensil. Los kubaz adultos miden entre 1.7 y 2 metros de altura.

Planeta de Origen: Kubindi, un planeta del sistema Ku'Bakai, situado en el Borde Exterior.

Idioma: Los kubaz hablan y escriben Kubazi, pero aprenden otros idiomas rápidamente. Cuando hablan Básico, lo hacen con un curioso sonido nasal.

Nombres de Ejemplo: Garindan, Lorindan, Shuzz, Tavvar Va'ran, Thwim, Totolaya, Zubindi Ebsuk.

Edades en Años: Niño 1-9; adolescente 10-13; adulto 14-50; mediana edad 51-80; anciano 81-99; venerable 100+

Aventureros: Los aventureros kubaz suelen ser fronterizos, nobles, granujas, y exploradores. Los usuarios de la Fuerza kubaz son extremadamente raros.

Rasgos de Especie Kubaz

- **Modificadores a las Características:** -2 Vigor, +2 Destreza.
- **Tamaño Medio:** Como criaturas de tamaño Medio, los kubaz no reciben modificadores especiales debido al tamaño.
- **Velocidad:** La velocidad base de los kubaz es 10 metros.
- **Sensibilidad a la Luz:** Los kubaz sufren una penalización a las tiradas de ataque, los controles de habilidad, y los controles de características realizados cuando no llevan sus gafas protectoras. La penalización es de -4 bajo la luz normal (como la luz del día) y de -2 en la penumbra (como la luz de una vela). Un kubaz expuesto a una luz intensa sin sus gafas protectoras queda cegado

durante 2d6 horas (consulta el Sumario de Condiciones de los Personajes en el Capítulo Doce de *Star Wars. El Juego de Rol*).

- Modificadores a las Habilidades: Los kubaz construyen elaboradas redes de contacto para ayudarse a recabar información. Ganan un bonificador de +2 a los controles de Reunir Información.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Kubazi.

Kubaz Corriente: Inic +1; Defensa 11 (+1 Des); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata -1 cuerpo a cuerpo (1d3-1), o +1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +1, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 8, Des 12, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Gafas protectoras, variedad de pertenencias personales

Habilidades: Reunir Información +2, Conocimiento (cualquiera) +2, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Kubazi, Hablar Básico, Hablar Kubazi.

Dotes: Ninguna.

KUSHIBANO

Los kushibanos suelen ser confundidos con mascotas o alimañas, cuando de hecho son una raza inteligente con una compleja sociedad pacífica.

Los kushibanos tienen poca necesidad de herramientas o tecnología en su mundo natal, donde se las apañan para vivir en una armonía casi completa con su entorno natural. Aunque son presa para los grandes depredadores, los kushibanos acostumbran a utilizar el fuego para mantenerlos a raya. Como herbívoros, no necesitan herramientas para cazar o preparar la comida. Ya que se comen sus alimentos sin cocinar, tienen poco o ningún uso para los útiles de cocina o similares. Cuando un kushibano necesita refugiarse de los elementos, las cuevas sencillas o los huecos de los árboles son suficientes. Consecuentemente, los kushibanos valoran poco la economía espacial y tienen pocos deseos de abandonar su planeta.

Los kushibanos tienen un único método de expresar sus sentimientos: su pelaje normalmente blanco cambia de color con su estado emocional. Este “pelaje emocional” puede volverse completamente negro cuando la criatura está completamente desesperada.

Personalidad: Los kushibanos son seres generosos y amables, con un sentido del humor juguetón (normalmente irónico). Sin embargo, pueden ser vengativos y abiertamente sanguinarios cuando se los enfada o traiciona.

Tienen poco aguante con los abusones, los estúpidos y los misántropos.

Descripción Física: Los kushibanos son criaturas lagomorfas de 0’5 metros de longitud con un pelaje suave, orejas caídas, patas delanteras que pueden utilizar como manos, pequeñas y agudas narices, y grandes ojos de aspecto inocente. Pueden moverse a cuatro o a dos patas, aunque deben soltar lo que estén sosteniendo para ponerse a cuatro patas para cargar o correr.

Planeta de Origen: Kushibah, un planeta lujuriante y sin industrializar del Borde Exterior.

Idioma: Los kushibanos hablan y escriben Kushibano.

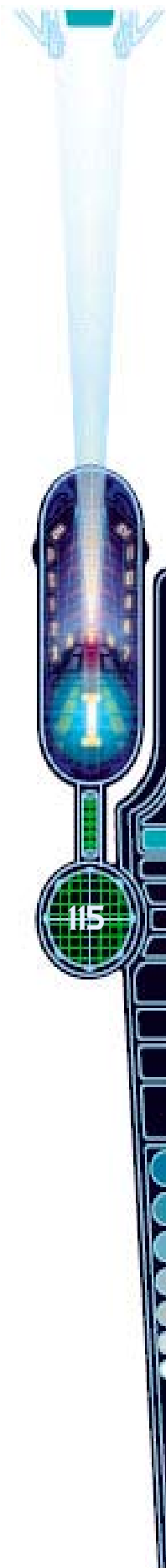
Nombres de Ejemplo: Asani, Cerlyk, Etyk, Ikrit, Mabbik, Mirax, Pritsi, Sibble, Tieko, Widdimur.

Edades en Años: Niño 1-5; adolescente 6-12; adulto 13-59; mediana edad 60-84; anciano 85-109; venerable 110+

Aventureros: La mayoría de los kushibanos se contentan con quedarse en su mundo. Sólo unos cuantos estudiosos, exploradores y Jedi realizan los largos viajes a lo largo de la galaxia.

Rasgos de Especie Kushibano

- Modificadores a las Características: -4 Vigor, +4 Destreza.
- Tamaño Diminuto: Como criaturas de tamaño Diminuto los kushibanos reciben un bonificador de +2 a la Defensa y a las tiradas de ataque. También ganan un bonus de +8 a los controles de esconderse. Por otro lado, sufren un penalizador de -8 a los intentos de agarrar, y sólo pueden utilizar armas de tamaño pequeño.
- Velocidad: La velocidad base de los kushibanos es 6 metros.
- Pelaje Emocional: El pelaje de un kushibano cambia de color para adaptarse a su estado de ánimo. Cualquier criatura familiarizada con los kushibanos gana un bonus de +2 por circunstancia a los controles de Averiguar Intenciones realizados contra los kushibanos siempre que pueda ver su pelaje.
- Modificadores a las Habilidades: Los kushibanos ganan un modificador de +4 por especie a los controles de Escapismo y Saltar.
- Dotes Adicionales: Los kushibanos reciben gratuitamente la dote Iniciativa Mejorada.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Kushibano.



Kushibano Corriente: Inic +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Mejorada); Defensa 13 (+2 Des, +1 tam); Vel 6 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d2-3, mordisco), o +4 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +2, Vol +0; T D; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 6, Des 14, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Ninguno.

Habilidades: Escapismo +6, Escondarse +7, Saltar +3, Sigilo +3, Leer/Escribir Kushibano, Hablar Kushibano, Supervivencia +1.

Dotes: Iniciativa Mejorada.

LANNIK

Los lannik son una raza de pequeños humanoides nativos del planeta Lannik. A pesar de su tamaño, los lannik son feroces guerreros con habilidades afiladas en un mundo peligroso lleno de depredadores naturales y una larga historia de batallas. Son más fuertes y rápidos de lo que su tamaño podría sugerir, convirtiéndolos en combatientes peligrosos.

Los lannik estaban dando sus primeros pasos en el espacio cuando los exploradores duros y los humanos los descubrieron. La República no tardó en aceptar a los lannik como miembros, lo que dio como resultado un influjo masivo del nuevo comercio y la tecnología en la cultura lannik. Las distintas facciones políticas de Lannik tenían diferentes ideas de lo que suponía un comercio razonable de las nuevas

tecnologías y con frecuencia discutían amargamente sobre los tratos hechos por otros grupos de lannik. Esto causó una gran agitación social de la que los lannik nunca se recuperaron completamente. Después de que varias organizaciones piratas vieran la división política como una oportunidad ideal para ganar contactos, el planeta natal de los lannik albergó puertos seguros y mercados negros en los que se podían vender mercancías ilegales. En un esfuerzo por contrarrestar esta agitación social, muchos gobiernos de los Planetas del Núcleo intentaron limitar la cantidad de tecnología vendida a los menos avanzados lannik. Por supuesto esto reforzó el impacto de la tecnología del mercado negro utilizada por criminales y piratas para adquirir influencia allí.

Con el tiempo, los diplomáticos corellianos ofrecieron redactar acuerdos con el gobierno planetario de los lannik para reforzar los lazos tecnológicos legítimos con los Planetas del Núcleo. Varias facciones terroristas lannik apoyadas por piratas hicieron todo lo que pudieron para evitar que el acuerdo entrara en vigor. La organización más poderosa de estas, el Iaro Rojo, causó problemas al Alto Tribunal Lannik durante años. Después de que la política anti-alienígena del Imperio entrara en juego, tanto las organizaciones legales como las ilegales redujeron el flujo de tecnología a Lannik, relegándolo a un retraso galáctico. No habiendo colonizado nunca otros planetas, los



lannik permanecieron aislados. Desde entonces, rara vez se los ha visto fuera de su planeta natal.

Personalidad: Aunque a menudo temperamentales e impetuosos, los lannik tienden hacia una temeridad que les permite pensar con claridad en todo momento, incluso cuando se enfrentan con situaciones extremadamente peligrosas.

Descripción Física: Los lannik adultos miden entre 1.1 y 1.3 metros y pesan entre 35 y 45 kilogramos. Las hembras tienden a ser tan altas como sus contrapartidas masculinas, aunque ligeramente más delgadas. La coloración de un lannik varía del rojo oscuro y el naranja al púrpura y el azul oscuro, con los ojos, el cabello, y la piel de un tono similar. Tienen grandes orejas puntiagudas capaces de rotar para captar sonidos distantes o apagados. Dado que tienen poca expresividad facial, los lannik suelen parecer sombríos o enfadados a aquellos que no están familiarizados con la especie.

Planeta de Origen: Lannik, situado en el Borde Intermedio.

Idioma: Los lannik hablan y escriben Lannik y Básico.

Nombres de Ejemplo: D'lassik Ellipor, Even Piell, Finux Zug, Meeda Odd, R'cardo Sooflie, Tivec Nuin.

Edades en Años: Niño 1-10; adolescente 11-17; adulto 18-54; mediana edad 55-79; anciano 80-99; venerable 100+

Aventureros: Los héroes lannik suelen convertirse en exploradores, utilizando su pequeño tamaño para entrar en lugares en los que las razas más grandes no podrían. En su propio mundo, los lannik pueden pertenecer a cualquier profesión, aunque suelen ser muy leales a cualquier carrera que escojan en un principio, cambiando rara vez a otro modo de vida.

Rasgos de Especie Lannik

- Modificadores a las Características: +2 Destreza, -2 Sabiduría, -2 Carisma.
- Tamaño Pequeño: Como criaturas de tamaño Pequeño, los lannik ganan un bonus de +1 por tamaño a su Defensa, y a las tiradas de ataque, y un bonificador de +4 a los controles de Esconderse. Deben utilizar armas más pequeñas que las de los seres de tamaño Medio, y sus límites de levantamiento de peso y carga son tres cuartas partes de las de los personajes de tamaño Medio.
- Velocidad: La velocidad base de un lannik es 6 metros.
- Sin Miedo: Los controles de Intimidar realizados contra un lannik sufren un

penalizador de -4. Los lannik también reciben un bonificador de +2 por especie a las salvaciones de Voluntad contra los efectos basados en el miedo (como la dote Presencia Aterradora).

- Dotes Adicionales: Los lannik reciben la dote gratuita Voluntad de Hierro.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Básico y Lannik.

Lannik Corriente: Inic +1; Defensa 12 (+1 Des, +1 tam); Vel 6 m; PV/PH 0/10; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d2, desarmado), o +2 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +1, Vol +1; T P; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 12, Con 10, Int 10, Sab 8, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +2 o Conocimientos (cualquiera) +2, Esconderse +5, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Lannik, Hablar Básico, Hablar Lannik.

Dotes: Voluntad de Hierro.

LEPI

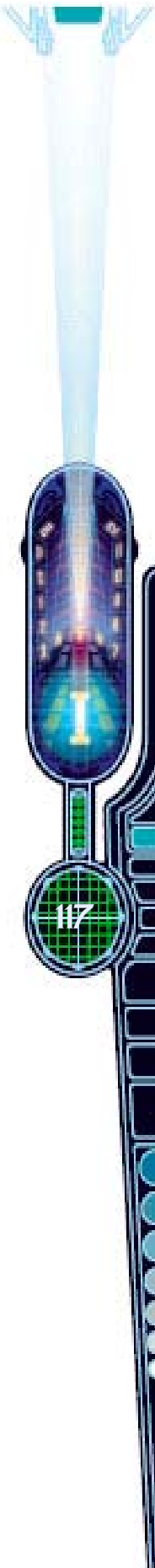
Los lepi son una especie de humanoides omnívoros que parecen conejos antropomórficos. Poseen un metabolismo realizado tal que siempre están en movimiento, dando una sensación de inquietud.

Los lepi desarrollaron y persiguieron el viaje estelar como respuesta a la superpoblación de su mundo de Coachelle Prime, aunque el sistema Coachelle parece haber proporcionado suficiente espacio para la especie. Viven en grandes guaridas bajo la superficie de su planeta y han colonizado todos los planetas de su sistema, incluyendo gran parte del cinturón de asteroides.

Los lepi tienen una alta tasa de reproducción. Una madre lepi tendrá hasta tres docenas de hijos a lo largo de su vida, y los lepi maduran sexualmente a la edad de 10 años estándar.

Personalidad: Los lepi son orgullosos y tienen fuertes lazos con sus grandes familias. Son ingeniosos, sociables, y suelen tener bastante buen humor, pero se enfadan con facilidad y no toleran los insultos a sus familias o a su especie.

Descripción Física: Los lepi son lagomorfos bípedos con grandes incisivos, largas orejas, cuerpos desgarbados y grandes pies. Los lepi están cubiertos de vello corto que varía de color entre el verde y el azul oscuro. Los machos adultos miden 1.9 metros de media, mientras que las hembras rondan 1.6 metros.



Planeta de Origen: Coachelle Prime, situado en el Borde Intermedio, en el sistema Coachelle.

Idioma: Los lepi hablan y escriben Lepese.

Nombres de Ejemplo: Augdon, Gagen, Javilla, Jaxxon, Lupher, Maximort, Nevlin, Roonis, Saper, Zyló.

Edades en Años: Niño 1-9; adolescente 10-14; adulto 15-44; mediana edad 45-59; anciano 60-74; venerable 75+

Aventureros: Los aventureros lepi tienden a ser fronterizos, exploradores, y especialistas técnicos. Los lepi más agresivos y dominantes pueden ser soldados, y unos pocos incluso tienen lo necesario para ser Jedi.

Rasgos de Especie Lepi

- Modificadores a las Características: -2 Vigor, +2 Destreza.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los lepi no reciben bonificadores debido a su altura.
- Velocidad: La velocidad base de un lepi es 10 metros.
- Arma Natural: Un lepi puede dar patadas tantas veces en un asalto como ataques tenga. La patada causa 1d4 puntos de daño como más el modificador de Vigor del lepi. El ataque de patada de un lepi no causa ataques de oportunidad.
- Modificadores a las Habilidades: Los lepi ganan un +8 por especie a los controles de Saltar y un bonificador de +2 por especie a los controles de Escuchar.
- Dotes Adicionales: Los lepi reciben la dote adicional Sutileza con un Arma (patada)
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Lepese.

Lepi Corriente: Inic +1; Defensa 11 (+1 Des); Vel 10m; PV/PH 0/10; Ata -1 cuerpo a cuerpo (1d3-1), o +1 cuerpo a cuerpo (1d4-1, patada) o +1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +1, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 8, Des 12, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1 o Profesión (cualquiera) +1, Saltar +8, Conocimiento (cualquiera) +1, Escuchar +2, Leer/Escribir Lepese, Hablar Básico, Hablar Lepese.

Dotes: Sutileza con un Arma (patada).

MENAHUUN

Considerados extintos hace mucho por los xenocientíficos de la República, la especie racional nativa de Lamaredd (que ellos llaman “Gran Menahua”) está muy viva. Después de cinco siglos en el exilio, estos seres una vez pacíficos han evolucionado hacia una sociedad tribal competitiva.

El sentido del olfato de los menahuun es pobre, lo que hace que la visión sea tan importante para la supervivencia. Su morfología física es muy acertadamente descrita como “lemúridos”, con largos brazos que casi tocan el suelo cuando se alzan en toda su altura. Los machos y las hembras muestran el dimorfismo sexual típico de los mamíferos, aunque ambos géneros rara vez llevan algo más que un simple taparrabos. La mayoría también lleva bolsas de cuero para llenar con raciones, herramientas, y un sencillo cuchillo.

Los menahuun fueron descubiertos cuando se creó un tosco campamento base a partir de la tripulación de una astronave estrellada en el planeta Lamaredd. Este asentamiento, llamado El Aterrizaje de Bartyn, creció y prosperó, pero entró en conflicto con los menahuun debido a la brutal represión que la colonia realizó contra los nativos. Los menahuun que no fueron cazados y asesinados por deporte se ocultaron en la espesura. Los menahuun se escondieron durante décadas, robando armas y otras piezas de tecnología, esperando su oportunidad para reconquistar su hogar ancestral.

Personalidad: Los menahuun son valientes y astutos, capaces de poner trampas complejas. Consideran a otras especies racionales que visitan Lamaredd como intrusos indeseados y le han cogido el gusto a eso de resolver las cosas por la fuerza — bien mediante duelos o en una guerra abierta.

Descripción Física: El menahuun típico se alza 1.2 metros sobre unas nervudas piernas hechas para correr y escalar. Como muchos mamíferos arbóreos, los menahuun tienen pies con dedos oponibles. Unos grandes ojos negros le dan al menahuun una visión aguda. Los menahuun están cubiertos de corto e hirsuto vello que varían en color desde el marrón óxido hasta el verde oliva.

Planeta de Origen: Lamaredd, un planeta en su mayoría salvaje en el sistema Lamaro del Borde Exterior.

Idioma: Los menahuun hablan y escriben Menahu.

Nombres de Ejemplo: Chylla, Eeytch, Henecho, Keychu, Suka, Teetch, T’kol, Ucheyek.

Edades en Años: Niño 1-5; adolescente 6-9; adulto 10-29; mediana edad 30-45; anciano 46-54; venerable 55+

Aventureros: Algunos menahuun expresan el deseo de explorar las estrellas. Los menahuun aventureros son típicamente fronterizos, nobles, exploradores, soldados o iniciado de la Fuerza. Pocos menahuun tienen la experiencia técnica para ser técnicos especialistas. No hay ejemplos de menahuun llegados a Jedi.

Rasgos de Especie Menahuun

- Modificadores a las Características: -2 Vigor, +2 Destreza, -2 Constitución, +2 Sabiduría, -2 Carisma.
- Tamaño Pequeño: Como criaturas pequeñas, los menahuun gana un bonus de +1 por tamaño a su Defensa así como a sus tiradas de ataque, y un bonus de +4 a los controles de Esconderse. Deben utilizar armas más pequeñas que las de los seres de tamaño Medio, y sus límites de alzamiento de peso y de carga son tres cuartas partes de las de los personajes de tamaño Medio.
- Velocidad: La velocidad base de un menahuun es 6 metros.
- Primitivos: Los menahuun con clases heroicas o profesionales reciben la dote Competencia en Grupo de Armas (armas primitivas) en vez de las dotes de armas usuales de su clase.
- Modificadores a las Habilidades: Los menahuun ganan un bonificador de +4 por especie a los controles de Tregar y un bonus de +2 por especie a los controles de Supervivencia.
- Dotes Adicionales: Los menahuun reciben la dote gratuita Alerta.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Menahu.

Menahuun Corriente: Inic +1; Defensa 12 (+1 Des, +1 tam); Vel 6 m; PV/PH 0/8; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d2-1, desarmado), o +2 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort -1, Ref +1, Vol +1; TP; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 8, Des 12, Con 8, Int 12, Sab 10, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Tregar +5, Artesanía (cualquiera) +1 o Conocimiento (cualquiera) +1, Esconderse +5, Escuchar +3, Leer/Escribir Menahu, Hablar Menahu, Observar +3, Supervivencia +4.

Dotes: Alerta.

MIRALUKA

En todo su aspecto exterior, los miraluka parecen humanos. Su acento puede ser de

cualquier parte desde Coruscant al Borde Exterior. Sólo un aspecto los diferencia de los humanos: Todos los miraluka nacen sin ojos. Aunque no están preocupados por aparentar ser humanos, prefieren no llamar la atención sobre sí mismos cuando viajan.

Los milenios de evolución privaron a los miraluka de la vista pero les garantizó la habilidad de “ver” a través de la Fuerza. Rara vez es toda una especie sensible a los flujos y reflujos de la Fuerza, pero los miraluka son una clara excepción.

La especie miraluka son la personificación del poder puro de la Fuerza. No es sorprendente que muchos miraluka hayan seguido las enseñanzas y la tradición de la Orden Jedi. Los Jedi miraluka lucharon durante la Guerra Sith y ayudaron a dar forma a la Orden Jedi durante los años y los siglos que siguieron a ésta. En los últimos días de la Antigua República, la Orden Jedi no sólo incluía miraluka Jedi, sino también cientos de sencillos miraluka con poco o ningún entrenamiento formal, la mayoría de ellos en puestos administrativos o de enseñanza.

Cuando el Imperio se alzó de las cenizas de la Antigua República, los miraluka sufrieron enormemente. La Purga Jedi barrió a miles de miraluka y forzó a incontables de ellos a ocultarse. Algunos miraluka se unieron a la Alianza Rebelde. Unos cuantos que estaban confundidos fueron presionados para entrar como peones y espías al servicio del Imperio y o bien cayeron en el lado oscuro o se autodestruyeron.

En la época de la Nueva Orden Jedi, los miraluka sólo habían comenzado a unirse de nuevo a la sociedad galáctica, aunque la amenaza de los yuuzhan vong fuerza a muchos a viajar de incógnito.

Personalidad: Los miraluka no tienen interés en el beneficio o la gloria personal. Son concienzudos, meditabundos y reflexivos. Una vez conciben un plan o curso de acción, rara vez se les hace cambiar de opinión.

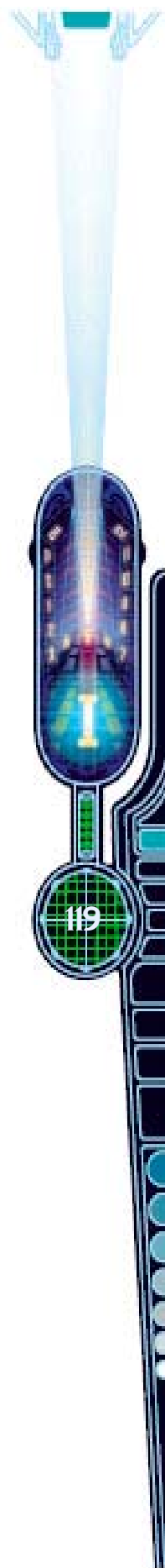
Descripción Física: Los miraluka miden alrededor de 1.8 metros. En casi todo, parecen humanos, excepto en que tienen unas cuencas oculares casi sin rasgos. Tienden a cubrir sus semblantes sin ojos con paños decorativos.

Planeta de Origen: Alpheridies, un planeta del sistema Abron, que está situado en el borde de la Región de Expansión.

Idioma: Los miraluka hablan y escriben Miralukés y Básico.

Nombres de Ejemplo: Damaya Guru, Eloun Kooladi, Embrul Joff, Shoaneb Culu, Visas Marr, Zebron Tadro.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-15; adulto 16-44; mediana edad 45-69; anciano 70-84; venerable 85+



Aventureros: Los aventureros miraluka no tienen restricciones a las clases, pero suelen ser nobles, iniciados de la Fuerza, cónsules Jedi, y guardianes Jedi.

Rasgos de Especie Miraluka

- Modificadores a las Características: -2 Destreza, +2 Inteligencia.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los miraluka no reciben modificadores debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de los miraluka es 10 metros.
- Reacción Rápida: A pesar de su falta de coordinación general, la velocidad de reacción de un miraluka es superior a la de la mayor parte de las otras especies. Los miraluka ganan un bonus de +2 por especie a los controles de iniciativa.
- Vista de la Fuerza: Los miraluka son ciegos a todas las longitudes de onda de la luz. Sin embargo, su habilidad para ver por medio de la Fuerza les permite sentir sus alrededores como si pudieran ver normalmente, permitiéndoles atacar y hacer controles de habilidad sin sufrir penalizaciones por ceguera. Usar la Vista de la Fuerza es una acción gratuita y no le cuesta al miraluka puntos de vitalidad.

- Dotes Adicionales: Los miraluka ganan la dote gratuita Sensible a la Fuerza. Un miraluka que escoja su primer nivel en una clase usuaria de la Fuerza (iniciado de la Fuerza, cónsul Jedi o guardián Jedi) también gana la dote Sentir.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Miralukés.

Miraluka Corriente: Inic +1 (-1 Des, +2 especie); Defensa 9 (-1 Des); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o -1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref -1, Vol +0; T M; PF 1; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 8, Con 10, Int 12, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

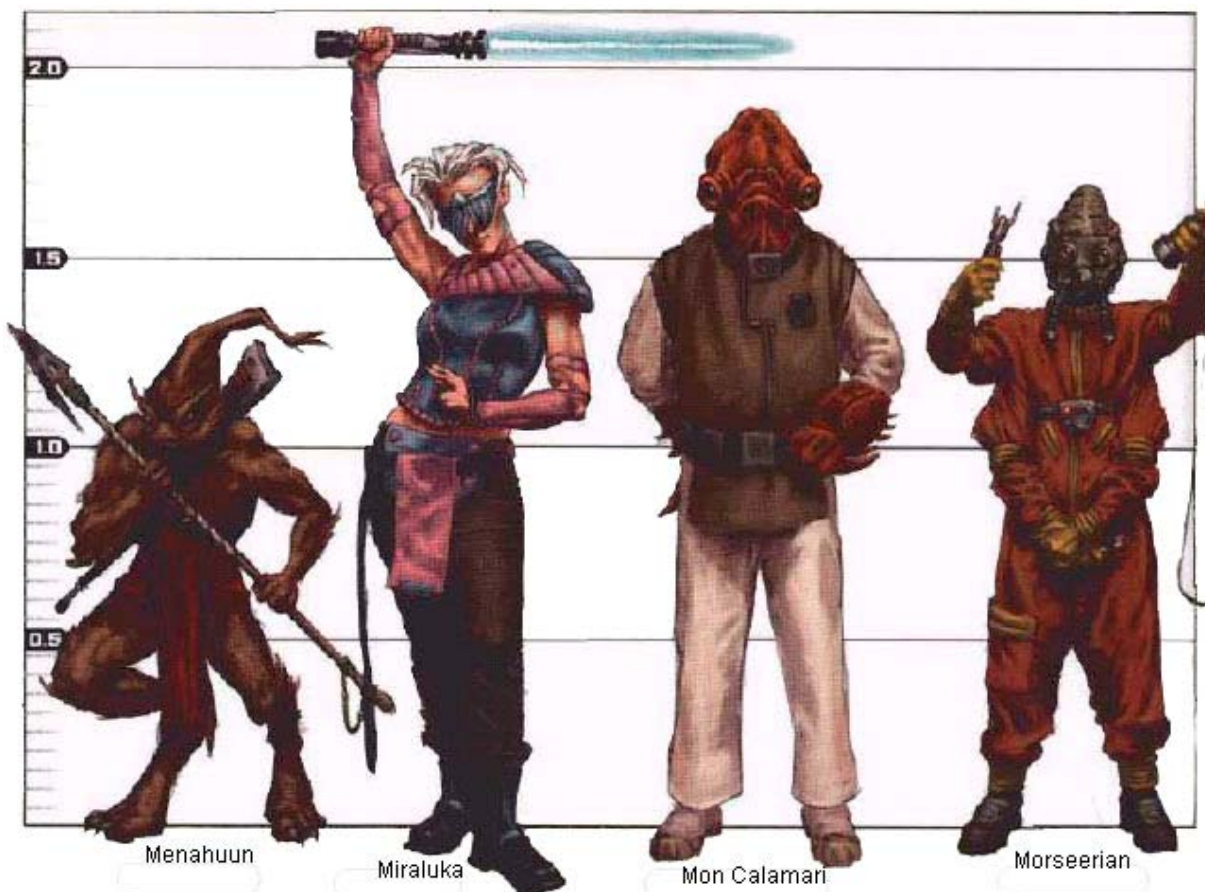
Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +2, Empatía +2, Amistad +1, Conocimiento (cualquiera) +2, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Miralukés, Hablar Básico, Hablar Miralukés.

Dotes: Sensible a la Fuerza

MON CALAMARI

Los mon calamari son habitantes de tierra que comparten su planeta del Borde Exterior con los Quarren. Tienden a hablar suavemente pero defienden con fuerza las causas que los inspiran. Los mon calamari creen que los seres



racionales deberían luchar para crear orden a partir del caos, escogiendo siempre que sea posible el mal menor. Sus ancestros fueron exploradores desde los primeros registros históricos de la especie. Siempre soñaron con viajar a las estrellas. Cuando finalmente consiguieron su sueño, se sintieron felices de descubrir que no estaban solos en la galaxia. La felicidad se convirtió en decepción cuando las fuerzas corruptas que infectaban a la República Galáctica en sus últimos años devastaron su planeta natal. Los mon calamari sufrieron una gran opresión cuando se formó el Imperio; por eso, fue una de las primeras civilizaciones alienígenas en declarar su apoyo a la Alianza Rebelde.

Los mon calamari son conocidos por sus agudas habilidades analíticas y de organización. Los mon calamari se han ganado la reputación de estar entre los mejores diseñadores de naves de la galaxia.

Personalidad: Los mon calamari dan cuerpo al idealismo y la osadía, a menudo adhiriéndose a causas que parecen desesperanzadoras o perdidas desde el principio. Son creativos y curiosos, ocultando un gran espíritu y mucho entusiasmo bajo una fachada tranquila y ordenada.

Descripción Física: Los mon calamari adultos miden entre 1.3 y 1.8 metros. Huelen a sal y a mar, y tienen grandes cabezas abombadas, grandes ojos y una piel suave y moteada.

Planeta de Origen: El tecnológico planeta acuoso Mon Calamari, en el Borde Exterior.

Idioma: Los mon calamari hablan y escriben Mon Calamariano y Básico. Suelen aprender Quarrenés.

Nombres de Ejemplo: Ackbar, Bant, Basz, Maliyu, Cilghal, Ibtisam, Jesmin, Jhemiti, Odanni, Oro, Perit, Ragab, Rekara, Shenir Rix, Tekba.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-16; adulto 17-40; mediana edad 41-57; anciano 58-79; venerable 80+

Aventureros: Los aventureros mon calamari buscan sus sueños entre las estrellas. Luchan para probar que incluso los pensadores y los soñadores pueden ser valientes y osados cuando es necesario. Pueden pertenecer a cualquier clase heroica.

Rasgos de Especie Mon Calamari

- Modificadores a las Características: -2 Constitución, +2 Inteligencia.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los mon calamari no reciben modificadores especial debido a su tamaño.

- Velocidad: La velocidad base de los mon calamari es de 10 metros en tierra y 6 metros en el agua.
- Respirar Bajo el Agua: Como criaturas anfibias, los mon calamari no pueden ahogarse en el agua. Reciben una bonificación de +4 por especie a los controles de Nadar.
- Visión en la Penumbra: Los mon calamari pueden ver hasta dos veces la distancia normal con poca luz (como a la luz de la luna o bajo el agua), y conservan la capacidad para distinguir los colores y los detalles en estas condiciones.
- Adaptación Ambiental: Los mon calamari ganan una bonificación de +1 por especie a las tiradas de salvación de Voluntad cuando están en entornos húmedos o acuáticos, pero sufren una penalización de -1 a las tiradas de Voluntad en los entornos secos o áridos.
- Modificadores a las Habilidades: Los mon calamari ganan un bonus de +4 por especie a los controles de Artesanía relacionados con un subgrupo escogido (como droides, aparatos electrónicos, o medpacs).
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Básico y Mon Calamariano.

Mon Calamari Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m, nad 6 m; PV/PH 0/8; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort -1, Ref +0, Vol -1 (entornos secos) o +1 (entornos húmedos o acuáticos); T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 8, Int 12, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +5, Conocimientos (cualquiera) +3, Profesión (cualquiera) +3, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Mon Calamariano, Leer/Escribir Quarrenés, Hablar Básico, Hablar Mon Calamariano, Hablar Quarrenés, Nadar +4.

Dotes: Ninguna.

BLASTER SUBAQUA

Coste: 2.300	Aturdir/CD Fort: -
Daño: 3d10 (sumergido) o 3d4 (no sumergido)	Tipo: Energía
Crítico: 20	Multidisp./Automát.: M
Incr. Distancia: Ver texto	Tamaño: Medio
Peso: 3 Kg.	Grupo: Pistolas Blaster



Una de las pocas armas de energía fabricadas por los mon calamari, lleva una acción de asalto completa atar o desatar el blaster Subaqua montado en el antebrazo. Soporta menos disparos que una pistola blaster normal pero está diseñado para funcionar bajo el agua — un entorno que deja a los sables de luz no-operativos y a las armas blaster convencionales inestables. Aprovechando la ventaja de los efectos refrescantes de la presión del agua oceánica, los diseñadores se dieron cuenta de que podrían incrementar la potencia del arma sin que esta se sobrecalentara.

Bajo el agua, el blaster Subaqua tiene un incremento de distancia de 8 metros y causa 3d10 puntos de daño; en una atmósfera de oxígeno el incremento de distancia del arma cae a 4 metros (con un alcance máximo de 20 metros) y sólo hace 3d4 puntos de daño. También el arma se sobrecalentará y explotará si es disparada 2 asaltos seguidos fuera de un entorno acuático, causando el mismo daño que una granada de fragmentación (consulta el Capítulo Siete del *Star Wars. El Juego de Rol*). Cualquier personaje que empuñe el blaster Subaqua cuando explota no tienen permitido hacer una tirada de salvación de Reflejos para evitar o reducir el daño.

Los blaster Subaqua utilizan unidades de alimentación normales, que sirven para 12 disparos.

MORSEERIAN

Una especie de cuatro brazos y dos piernas que sólo puede sobrevivir en una atmósfera rica en metano, los morseerians están entre los seres más reservados de la galaxia. Pocos no-morseerian han visto a uno sin el traje ambiental.

A pesar de haber vivido en los límites de la civilización galáctica durante casi doce mil años, los morseerians han mantenido oculta la situación y el nombre de su planeta natal, guardando esta información con sus vidas. En realidad “morseerian” podría no ser el verdadero nombre de esta especie. El nombre se deriva de una de sus pocas colonias conocidas.

Los morseerians son una visión extraña, ya que rara vez viajan más allá de la Región de Expansión. Aquellos que recorren las vías espaciales lo hacen en naves ovales de su propio diseño (variando en tamaño desde el de una lanzadera a grandes cargueros) o en cargueros modificados pasados de moda que han sido fabricados por otras especies. Sus naves sólo albergan atmósferas de metano.

Los morseerians buscan el comercio y tienden a tratar sólo con mercaderes con los que han tenido suerte en el pasado. A pesar de su

naturaleza reservada, los morseerians tienen unas excelentes relaciones con los mercaderes Squib y prefieren tratar con ellos antes que con otras especies.

Personalidad: Los morseerians son callados y reservados, comunicándose sólo con aquellos que tienen algo útil que ofrecerles. Aunque pacíficos, responden rápidamente a cualquier amenaza — real o imaginaria.

Descripción Física: Los morseerians son humanoides de cuatro brazos con cabezas alargadas y con forma de pepino. Sus trajes ambientales ocultan su piel translúcida, a través de la cual se pueden distinguir vagamente las venas pulsantes y los órganos internos.

Los morseerians tienen grandes ojos negros sin pupilas, una pequeña nariz y una estrecha boca triangular. Los machos y las hembras se alzan entre 1.5 y 1.7 metros de altura, y ambos géneros tienen una constitución que recuerda a los adolescentes humanos.

Planeta de Origen: Desconocido. Se supone que el planeta se sitúa en alguna parte del Borde Exterior.

Idioma: Los morseerians hablan y escriben su propio idioma.

Nombres de Ejemplo: Bargeth Relb, Flyrl Sacorbel, Myor Devker, Nabrun Leids, Nilek Rillion, Shalthan Leeru

Edades en Años: Niño 1-12; adolescente 13-17; adulto 18-43; mediana edad 44-68; anciano 69-79; venerable 80+

Aventureros: Aparte de sus expediciones comerciales, los morseerians rara vez interactúan con el resto de la galaxia. Aunque suministraron información sobre los movimientos de la flota imperial y los despliegues de tropas a los espías Rebeldes durante la Guerra Civil Galáctica, todo el mundo sabe que lo hicieron sólo porque los operarios del Emperador habían dado pasos para encontrar su sistema solar natal. Hay rumores persistentes de que existen iniciados de la Fuerza morseerian, pero no hay encuentros o intercambios documentados entre Jedi y morseerians, ni existe ningún registro de morseerians entre las filas de los Jedi.

Rasgos de Especie Morseerian

- Modificadores a las Características: Ninguna.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los morseerians no reciben bonificadores ni penalizadores especiales.
- Velocidad: La velocidad base de los morseerian es 10 metros.
- Respirador de Metano: Un morseerian en una atmósfera pobre en metano sin un traje ambiental protector puede

respirar durante una cantidad de asaltos igual a su puntuación de Constitución antes de que necesite hacer controles de Constitución para evitar la asfixia (consulta Asfixiarse y Ahogarse en el Capítulo Doce de *Star Wars. El Juego de Rol*).

- **Extremidades Adicionales:** Los morseerians tienen cuatro brazos. Los brazos extra les proporcionan un bonificador por especie de +4 a los controles de Tregar y a las presas. Pueden sostener objetos en cada una de sus cuatro manos.

Un morseerian tiene una mano diestra y cuatro zurdas. Un morseerian puede empuñar hasta cuatro armas, pero las penalizaciones normales por luchar con varias armas se aplican (consulta la dote Lucha con Múltiples Armas en el apéndice Nuevas Dotes).

- **Dotes Adicionales:** Los morseerians reciben la dote gratuita Multidextrismo, lo que reduce las penalizaciones que sufren cuando empuñan armas tanto en su mano diestra como en sus manos zurdas (consulta la descripción de la dote Multidextrismo en el apéndice de Nuevas Dotes). Ignoran el prerequisite de Destreza 15 para esta dote.
- **Habilidades de Idiomas Gratuitas:** Leer/Escribir y Hablar Morseerian.

Morseerian Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o -4 cuerpo a cuerpo (1d3, 4 ataques desarmados), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales, trajes ambientales (ver más abajo).

Habilidades: Tregar +4, Artesanía (cualquiera) +1 o Profesión (cualquiera) +1, Conocimiento (cualquiera) +1, Leer/Escribir Morseerian, Averiguar Intenciones +1, Hablar Básico, Hablar Morseerian.

Dotes: Multidextrismo.

TRAJE AMBIENTAL MORSEERIAN

Coste: 1500

Peso: 10 Kg (incluye máscara respiratoria)

Lejos de su planeta natal, los morseerians llevan ajustados trajes ambientales con máscaras respiratorias. El traje proporciona una atmósfera de metano personal similar a la hallada en el

planeta de los morseerians. Las máscaras respiradoras vienen equipadas con gafas protectoras y tiras diseñadas para ajustarse alrededor de la alargada cabeza de un morseerian. Además de crear una atmósfera artificial capaz de sostener a su usuario indefinidamente, el traje y la máscara protegen a éste contra los gases dañinos. Un morseerian que lleva el traje y la máscara es inmune a los venenos inhalados.

El traje ambiental tiene cientos de bolsillos de metano independientes así como unos sistemas de filtración redundantes que aseguran que sigue funcionando incluso cuando es pinchado por armas y fuego de blaster.

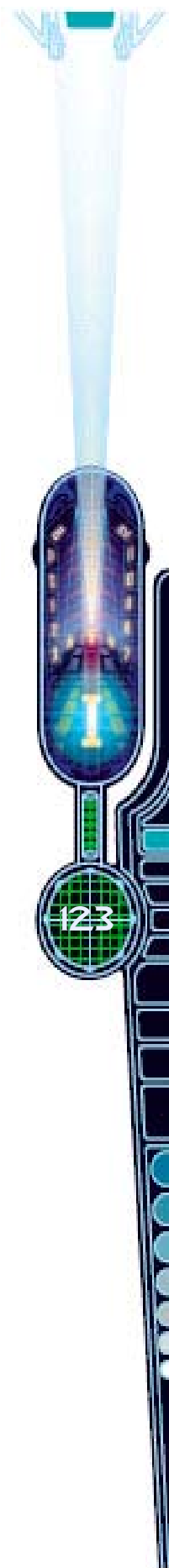
MRLSSI

Cuando los exploradores de la Antigua República reconocieron por primera vez el planeta Mrlssi y establecieron un contacto pacífico con los mrlssi hace más de siete milenios, la especie no había desarrollado el viaje espacial. Rápidamente adoptaron la tecnología avanzada, sin embargo. Utilizando las naves y los ordenadores que les dio la Antigua República, desarrollaron sus propios diseños de naves espaciales y tecnología informática. Para cuando la Antigua República dio paso al Imperio, los mrlssi eran considerados como algunos de los mejores diseñadores de naves y programadores de la galaxia. Demostraron ser particularmente hábiles al testear los productos de otras compañías, encontrar fallos, y fabricar sus propias versiones superiores.

El conocimiento es muy importante para los mrlssi. Consideran las posesiones materiales como algo transitorio y fugaz, mientras que el conocimiento es permanente y otorga poder. La educación es el centro de la cultura mrlssi, y Mrlsst alberga algunas de las universidades y escuelas técnicas de más renombre en la galaxia. Los estudiantes de muchas especies distintas asisten a las caras universidades, enseñados por brillantes estudiosos mrlssi.

Personalidad: Los mrlssi son seres mediatibundos y curiosos que disfrutan de los debates amistosos y jugueteando con dispositivos. Aunque los mrlssi se consideran a sí mismos grandes humoristas, su humor es muy seco para otras especies. En realidad, muchos no-mrlssi tienen dificultades en decir si un mrlssi está bromeando o no.

Descripción Física: Los mrlssi son bajos humanoides aviares no voladores, de piel azul, alas vestigiales, y plumas. Los mrlssi jóvenes tienen las plumas marrones o grises, pero a medida que van creciendo su plumaje se clarea y se hace más brillante. Unos grandes ojos les otorgan una vista aguda, y sus manos de tres



dedos tienen garras afiladas. Los mrlssi adultos miden entre 0.5 y 1.3 metros de altura.

Planeta de Origen: El bello mundo de Mrlsst, situado en la región de Colonias.

Idioma: Los mrlssi hablan y escriben Mrlsstese, y muchos de ellos también aprenden a hablar Básico. Sus altas voces aflautadas crisan a algunas especies, mientras otras las encuentran encantadoras.

Nombres de Ejemplo: Crisst Herssek, Kepor Dagwa, Krssibel Waray, Pagda Luwa, Virssl Jassr.

Edades en Años: Niño 1-4; adolescente 5-8; adulto 9-35; mediana edad 36-69; anciano 70-89; venerable 90+

Aventureros: Los mrlssi aventureros tienden a ser nobles y especialistas técnicos. Antes de la Purga Jedi, también existieron varios cónsules Jedi mrlssi

Rasgos de Especie Mrlssi

- Modificadores a las Características: -4 Vigor, -2 Constitución, +4 Inteligencia, +2 Sabiduría, +2 Carisma.
- Tamaño Pequeño: Como criaturas de tamaño Pequeño, los mrlssi ganan un bonificador de +1 a su Defensa y a las tiradas de ataque, así como un bonus de +4 a los controles de Esconderse. Deben utilizar armas de tamaño más pequeño que las criaturas de tamaño Medio, y sus límites de alzamiento de peso y carga son tres cuartos de los de éstas criaturas.
- Velocidad: La velocidad base de los mrlssi es 6 metros.
- Armas Naturales: Un mrlssi tiene garras afiladas y puede realizar un ataque de garra en lugar de un golpe desarmado normal. El ataque con la garra hace 1d4 puntos de daño cortante más el modificador de Vigor del mrlssi. Este ataque no provoca ataques de oportunidad.
- Modificadores a las Habilidades: Los mrlssi tienen una vista excelente y ganan un bonus de +8 por especie a los controles de Observar.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Mrlsstese.

Mrlssi Corriente: Inic +0; Defensa 11 (+1 tam); Vel 6 m; PV/PH 0/8; Ata -1 cuerpo a cuerpo (1d3-1), o -1 cuerpo a cuerpo (1d4-2, garra) o +1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort -1, Ref +0, Vol +1; T P; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 6, Des 10, Con 8, Int 14, Sab 12, Car 12. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Informática +3, Artesanía (cualquiera) +3, Esconderse +4, Conocimiento (dos cualesquiera) +3, Escuchar +2, Profesión (cualquiera) +2, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Idioma (cualquiera), Leer/Escribir Mrlsstese, Hablar Básico, Hablar Idioma (cualquiera), Hablar Mrlsstese, Observar +9.

Dotes: Ninguna

MUUNILIN

Muunilinst, el planeta natal de los muun, ha sido el centro financiero de la galaxia durante milenios. Cuando la República se dio cuenta de que necesitaba una moneda estándar, los Muuns fueron una elección lógica para encabezar su distribución y manejo. Muunilinst está bien defendida y tiene un acceso fácil para las naves de la República. Los Muuns, en su mayoría, llevan su responsabilidad con orgullo.

Cuando la Antigua República dio paso al Nuevo Orden del Emperador, los Muuns estuvieron entre las pocas razas no-humanas que permanecieron intactas. Los imperiales admitieron que ninguna otra especie estaba mejor equipada para supervisar la economía galáctica, y no querían arriesgarse a una represalia económica. Los administradores imperiales recibieron la tarea de monitorizar a los Muuns para asegurarse de que los créditos imperiales no hallaran su camino hasta las arcas de la Alianza Rebelde, pero el Nuevo Orden tenía poco que temer de los Muuns, cuya inquebrantable integridad les prohibía semejante conducta artera.

Personalidad: Los Muuns por lo general son avariciosos tanto en su vida personal como en los negocios. Rara vez contraen demasiadas obligaciones financieras, prefiriendo los riesgos calculados sobre las acciones impulsivas. Son extraordinariamente buenos en matemáticas, capaces de calcular estadísticas, probabilidades, y fórmulas intrincadas rápidamente y con poco esfuerzo.

Descripción Física: El muun medio mide alrededor de 1.9 metros de altura y tiene una cabeza alargada, casi sin rasgos, y un cuerpo delgado como un palo.

Planeta de Origen: Muunilinst es un planeta templado del Borde Exterior. Varias plataformas orbitales de defensa protegen el planeta de los ataques. Muunilinst guarda un alijo no revelado de metales preciosos (guardados en cámaras de seguridad secretas) utilizadas para respaldar el crédito de la República, del Imperio y de la Nueva República.

Idioma: Los Muuns hablan un idioma del mismo nombre. Consiste en dos sonidos — “eh” y “um” — combinados en distintos tonos, frecuencias y orden para crear un idioma similar

al lenguaje Binario de los droides. El Muun escrito es un lenguaje matemático y una simple taquigrafía del Muun hablado.

Nombres de Ejemplo: Ta'hat Gar, San Hill, Marhu Koss, Emont O'ock, Vedo Sillib.

Edades en Años: Niño 1-10; adolescente 11-15; adulto 16-50; mediana edad 51-79; anciano 80-94; venerable 95+

Aventureros: Los Muuns rara vez recorren la galaxia en busca de problemas. Cuando se encuentran lejos de Muunilinst, suele ser en viaje de negocios de uno u otro tipo, y normalmente están deseando volver a casa. Los Muuns jóvenes y aventureros (según los estándares muun, al menos) suelen arrepentirse de su decisión de dejar el hogar inmediatamente después de su primer fracaso. Sufren añoranza rápidamente y ponen todo su empeño en hallar una forma de volver a Muunilinst.

Rasgos de Especie Muun

- Modificadores a las Características: -2 Vigor, +4 Inteligencia.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los Muuns no reciben bonificadores ni penalizadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de los Muuns es 10 metros.
- Modificadores a las Habilidades: Los Muuns ganan un bonus de +2 por especie a los controles de Tasación, Conocimientos (negocios), y Profesión (comerciante), pero sólo si tienen 1 o más rangos en la habilidad apropiada. Cuando regatean sobre un precio, los Muuns ganan un bonus de +4 por especie a los controles de Diplomacia.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Muun.

Muun Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata -1 cuerpo a cuerpo (1d3-1, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 8, Des 10, Con 10, Int 14, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales, Módulo de datos.

Habilidades: Tasación +5, Artesanía (cualquiera) +3 o Conocimiento (cualquiera) +3, Diplomacia +4 (cuando están regateando), Conocimiento (negocios) +6, Profesión (cualquiera) +2 (+4 para Mercader), Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Muun, Hablar Básico, Hablar Binario, Hablar Muun.

Dotes: Ninguna.

MYNEYRSHI

Los myneyrshi son nativos de cuatro brazos procedentes de Wayland. Antes de que el Imperio conquistara su mundo y lo convirtiera en un almacén secreto para el Emperador, los myneyrshi estaban constantemente en guerra con otra de las especies inteligentes de Wayland, los Psadans. Los myneyrshi y los Psadans unieron fuerzas para expulsar a los imperiales de su mundo, pero fracasaron. El Imperio conquistó el planeta, esclavizó a su población indígena, y puso a los myneyrshi y a sus aliados a trabajar en la construcción de un inmenso complejo bajo el Monte Tantiss. La ocupación imperial de Wayland acabó poco después de la batalla de Endor.

La mayoría de los myneyrshi ven la tecnología como un recuerdo poco grato de sus conquistadores imperiales y prefieren el uso de armas y herramientas sencillas. Aunque los tratados de paz con otras especies indígenas de Wayland han durado años después de la marcha del Imperio, los myneyrshi siguen sin confiar en sus vecinos alienígenas.

Los yuuzhan vong conquistaron Wayland durante la era de la Nueva Orden Jedi, aunque miles huyeron y escaparon con sus vidas intactas, los primitivos myneyrshi se negaron a irse y fueron exterminados o expulsados a las profundidades de las junglas. Con tan pocas tribus como restan, el futuro de la especie es incierto.

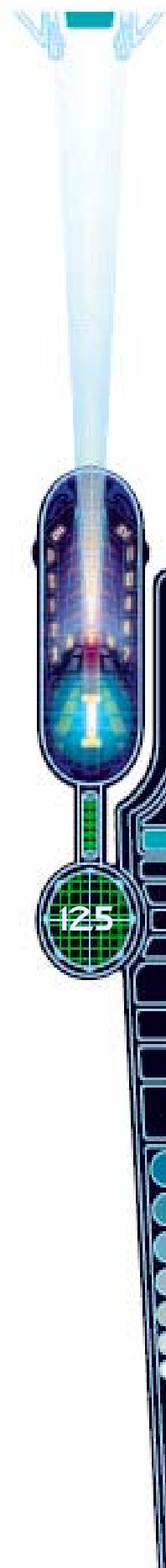
Personalidad: Los myneyrshi son seres obstinados, especialmente cuando tratan con humanos y otros extranjeros. Su experiencia durante la ocupación imperial de Wayland y su esclavismo hacen que desconfíen de los humanos y la tecnología. Los myneyrshi consideran cualquier cosa de naturaleza tecnológica como un “objeto de vergüenza” y evitan incluso estar cerca cuando es posible.

Descripción Física: De constitución delgada, los myneyrshi tienen dos torsos (uno sobre el otro), cuatro brazos, largas orejas puntiagudas, y una corta trompa en lugar de nariz. Todo su cuerpo está cubierto de una suave capa de carne cristalina azul. El myneyrsh medio mide 1.9 metros de altura.

Planeta de Origen: Wayland, un planeta de junglas remoto y poco interesante, en el Borde Exterior.

Idioma: Los myneyrshi hablan un lenguaje primitivo de resoplidos, graznidos y vocalizaciones profundas llamado Myneyrsh. No tienen forma escrita de su lenguaje. Los myneyrshi imparten conocimiento mediante la tradición oral.

Nombres de Ejemplo: Chyresh, Eychani, Orychee, Panaysha.



Edades en Años: Niño 1-12; adolescente 13-17; adulto 18-49; mediana edad 50-69; anciano 70-84; venerable 85+

Aventureros: Los myneyrshi no han expresado deseo alguno de dejar su planeta natal. Su aislamiento, su disgusto por la tecnología, y sus desagradables encuentros con el Imperio y los yuuzhan vong les desanima para recorrer la galaxia. Aunque las probabilidades son remotas, un myneyrsh desplazado a la fuerza de Wayland puede hallar una vida de aventura entre las estrellas y aprender a superar su desconfianza hacia la tecnología y las especies más avanzadas tecnológicamente. Un héroe myneyrsh sería con más probabilidad un fronterizo, un explorador, o un iniciado de la Fuerza.

Rasgos de Especie Myneyrsh

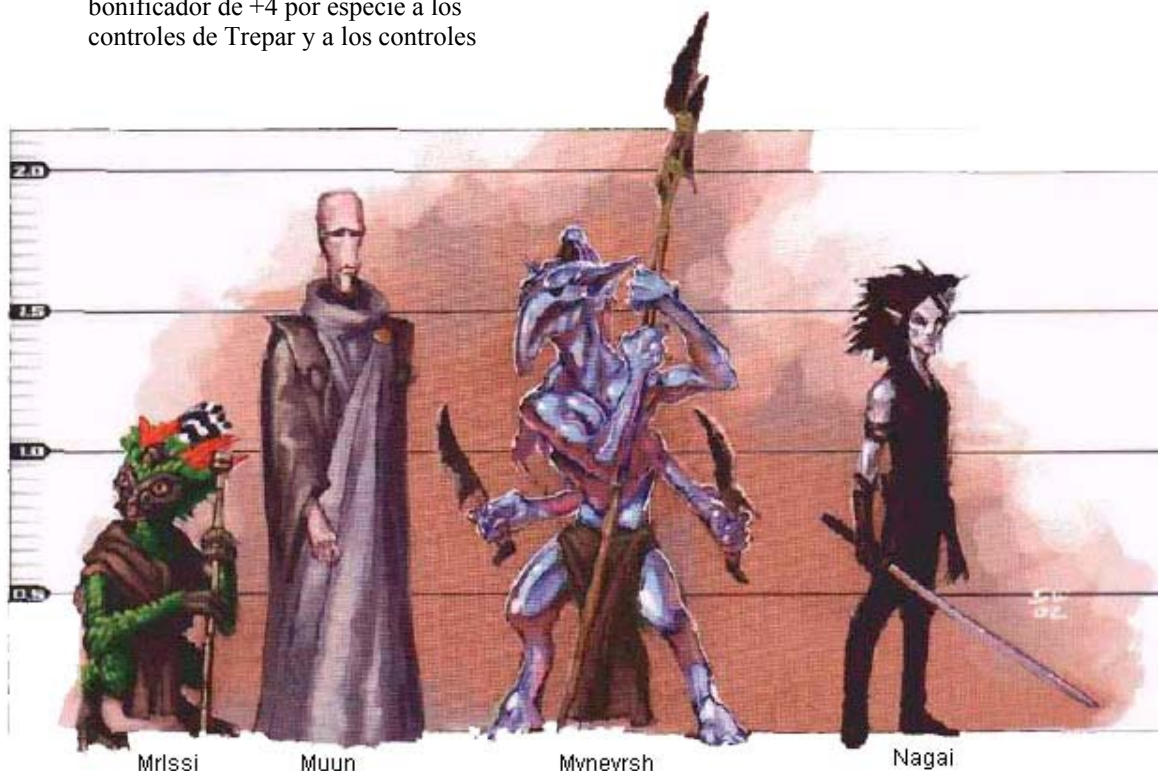
- Modificadores a las Características: -2 Inteligencia, +2 Sabiduría.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los myneyrsh no reciben modificadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de los myneyrshi es 10 metros.
- Armadura Natural: La carne cristalina de un myneyrsh le proporciona un bonus por armadura natural de +2 a la Defensa.
- Extremidades Adicionales: Los myneyrshi tienen cuatro brazos. Las extremidades extra les otorgan un bonificador de +4 por especie a los controles de Trepar y a los controles

para realizar una presa. Pueden sostener objetos en cada una de sus cuatro manos.

Un myneyrsh tiene una mano principal y tres manos zurdas. Un myneyrsh puede empuñar hasta cuatro armas, pero las penalizaciones normales por luchar con múltiples armas se aplican (consulta la descripción de la dote Lucha con Armas Múltiples en el apéndice de Nuevas Dotes).

- Tecnofobia: Los myneyrshi sufren una penalización de -4 a los controles de habilidad que requieran o incluyan dispositivos tecnológicos como ordenadores, blasters, vehículos, y naves espaciales.
- Primitivo: Los myneyrshi con niveles en clases heroicas o profesionales reciben la dote Competencia con Grupo de Armas (armas primitivas) en lugar de las dotes de Competencia con Grupo de Armas normales para su clase.
- Dotes Adicionales: Los myneyrshi ganan las dotes gratuitas Alerta y Sigiloso.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Hablar Myneyrsh y Psadan.

Myneyrsh Corriente: Inic +0; Defensa 12 (+2 natural); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o -4 cuerpo a cuerpo (1d3, mano diestra), -8 cuerpo a cuerpo



Mrlssi

Muun

Myneyrsh

Nagai

(1d3, 3 manos zurdas), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol +1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 10, Int 8, Sab 12, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Tregar +4, Escondarse +2, Conocimiento (naturaleza) +0, Escuchar +3, Sigilo +2, Hablar Básico, Hablar Myneyrsh, Hablar Psadan, Observar +3, Supervivencia +2.

Dotes: Alerta, Sigiloso.

NAGAI

Los nagai son guerreros misteriosos que empuñan cuchillos con un carisma inquebrantable y un estricto código del honor. Los primeros encuentros con los nagai llevaron a otras especies a tomarlos por invasores galácticos. Con el tiempo, se reveló que los nagai no estaban en una misión de conquista, si no más bien escapando. Habían declarado la guerra a los Tots, una especie extra-galáctica casi invencible que los había oprimido. Después de siglos de derramamiento de sangre, hizo falta una alianza con la Nueva República y con el Imperio para que los nagai derrotaran a los Tots y llegara la paz a la galaxia.

Dos factores primordiales determinan el temperamento de los nagai: las demandas de honor y el miedo a su “Antiguo Enemigo”, los Tots. Los nagai tienen pocas afinidades aparte de los lazos familiares. Ya han afrontado lo más duro bajo el yugo de los Tots, por lo que temen a pocas cosas, ni dejan que su preocupación por otros se imponga a su búsqueda de la libertad personal.

Personalidad: Los nagai son guerreros apasionados, centrados y disciplinados. Son conocidos por matar sin dudar, si les conviene, particularmente si el honor lo exige. Si no hay honor en la muerte, o si su enemigo es débil, no disfrutan de la victoria.

Algunos nagai muestran un extraño — algunos dirían que cruel — sentido del humor, nacido de los años de adversidad. Incluso a veces lo utilizan como arma para que un enemigo baje la guardia el tiempo suficiente para que el nagai golpee.

Descripción Física: Los nagai son humanoides delgados y adustos que miden alrededor de 1.8 metros. Su liso pelo negro y su pálida piel blanca refuerzan la imagen del nagai como un bello pero demacrado espectro. Los nagai son conscientes del efecto que su apariencia tiene en otros humanoides y lo explotan, dejando que otros los vean como débiles hasta que llega el momento de desvelar sus auténticas habilidades. La ropa y los peinados nagai son diversos, revelando la

inclinación de la especie por la expresión individual.

Planeta de Origen: Nagi, un planeta situado en las Regiones Desconocidas en los límites de la galaxia. Pocos no-nagai conocen su localización exacta.

Idioma: Los nagai hablan y escriben Nagaiano.

Nombres de Ejemplo: Den Siva, Harmon Sho, Hol B’shaki, Krai H’voc, Lusubrin T’shkali, Mendo, Nir Kento, Ozrei Rei, Sin Shai, Tai, Taru.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-18; adulto 19-44; mediana edad 45-60; anciano 61-74; venerable 75+

Aventureros: Los primeros nagai que visitaron la galaxia eran exploradores y soldados enviados desde su planeta natal, pero los aventureros nagai son libres de escoger cualquier clase heroica.

Rasgos de Especie Nagai

- Modificadores a las Características: +2 Destreza, -2 Constitución.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los nagai no reciben modificadores por su estatura.
- Velocidad: La velocidad base de un nagai es 10 metros.
- Voz Tranquilizadora: A voluntad, un nagai puede usar su voz para influir en otros alienígenas inteligentes. Un nagai gana un bonus por especie de +2 a los controles de Engañar, Diplomacia, Reunir Información, e Intimidar siempre y cuando el objetivo puede escuchar y entender las palabras del nagai.
- Dotes Adicionales: Los nagai reciben la dote Reflejos Rápidos.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Nagaiano.

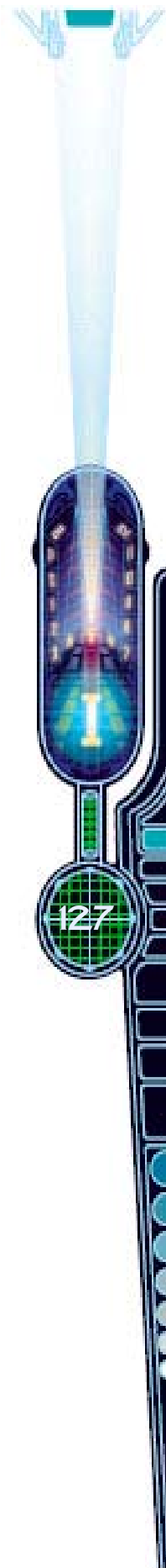
Nagai Corriente: Inic +1; Defensa 11 (+1 Des); Vel 10 m; PV/PH 0/8; Ata +0 cuerpo a cuerpo (2d4/19-20, espada Tehk’la), o +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort -1, Ref +3, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 12, Con 8, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales, espada Tehk’la (ver abajo).

Habilidades: Engañar +1*, Intimidar +1*, Conocimientos (cualquiera) +1, Leer/Escribir Nagaiano, Hablar Básico, Hablar Nagaiano

* Este bonus no incluye el bonificador de +2 por utilizar la voz tranquilizadora (ver los Rasgos de Especie Nagai, más arriba).

Dotes: Reflejos Rápidos.



ARMADURA ELECTROMALLA

Tipo: Potenciada	Dote: Potenciada
Coste: 12000*	Bonif. Des Máx: +4
RD: 5 †	Penal. Controles: -4
Peso: 8 Kg	Reducción Vel.: 2 m

* Disponible a la venta solo en Nagi

† Se aplica a armas de energía, excepto a los sable de luz

Los soldados nagai suelen llevar armadura de electromalla en batalla. El traje ajustado, negro brillante y de poco peso incorpora pequeñas células de energía que generan un campo eléctrico diseñado para absorber el daño de las armas de energía distintas de los sables de luz. La armadura también permite una flexibilidad máxima, dejando que el nagai conserve la ventaja que le proporciona su Destreza superior.

ESPADA TEHK'LA

Coste: 250 *	Aturdir/CD Fort: -
Daño: 2d4	Tipo: Penetradora
Crítico: 19-20	Multidisp./Automát.: -
Incr. Distancia: -	Tamaño: Pequeño
Peso: 1 Kg	Grupo: Vibroarmas

*Solo disponible a la venta en Nagi

La mayoría de los nagai prefieren la espada Tehk'la para el combate cuerpo a cuerpo. Esta retorcida variante de la vibrodaga común tiene los bordes serrados que cortan la carne del enemigo cuando se extrae la espada de la herida.

NAUTOLANO

Aunque anfibios, los nautolanos se sienten más a gusto dentro del agua que en la tierra. Sus tentáculos de cabeza, que sirven como un órgano sensor importante, apenas funcionan fuera del agua. Bajo el agua, los nautolanos pueden percibir los olores mediante sus tentáculos. El nautolano medio puede adivinar el estado emocional de otro ser basándose enteramente en los cambios de feromonas. La clave para su habilidad de comunicación reside en la percepción de señales de feromonas; sin ella, sus palabras pierden gran cantidad de significado.

Los nautolanos han coexistido en relativa paz con sus vecinos terrestres, los Anselmi, durante varios milenios. Los conflictos entre las especies han sido cortos por lo general, aunque a veces bastante sangrientos. Los nautolanos y los Anselmi sostuvieron cortas guerras sobre los derechos de pesca, el desarrollo subacuático, e incluso el tratamiento de residuos. Cuando parece que el espacio es un problema, los Anselmi tienden a invadir los territorios

nautolanos. Siendo físicamente superiores, los nautolanos repelían la mayoría de las incursiones el tiempo suficiente para que el desgaste desaconsejara la prolongación del conflicto. La República ha intercedido numerosas veces para calmar las disputas, pero puede ser solo una cuestión de tiempo el que las dos especies de Glee Anselm lleguen a la conclusión de que tienen diferencias irreconciliables.

Personalidad: Los nautolanos reflejan el ánimo de aquellos a su alrededor. Cuando se los enfrenta con odio y violencia, ellos responden del mismo modo. Cuando se les aborda de una forma calmada y civilizada, parecen serviciales y educados.

Descripción Física: Los nautolanos son humanoides anfibios con la piel verde moteada y ojos de tiburón. En lugar de cabello, un nautolano luce una corona de largos tentáculos verdes. La estructura ósea de los nautolanos está reforzada con cartilago extra que hace a la especie excepcionalmente resistente. Los nautolanos adultos miden 1.8 metros aproximadamente.

Planeta de Origen: Glee Anselm, un planeta de grandes pantanos, lagos y mares situado en el Borde Intermedio.

Idioma: Los nautolanos hablan y leen Nautila, pero su idioma sólo es pronunciable bajo el agua. En tierra, el Nautila pierde gran cantidad de detalle, lo que la mayoría de los nautolanos encuentran molesto. Cuando están fuera del agua, los nautolanos tienden a hablar Anselmiano — aprendido de sus vecinos no-anfibios, los Anselmi — o Básico, que les sirve durante sus viajes por la galaxia.

Nombres de Ejemplo: Garn, Hiskar Dorset, Kit Fisto, Ploss Niklos, Renko Losa, Setel Yast.

Edades en Años: Niño 1-9; adolescente 10-14; adulto 15-40; mediana edad 41-54; anciano 55-69; venerable 70+

Aventureros: Los nautolanos ansían la aventura. Los Nobles, exploradores, granujas, y soldados son comunes. Los nautolanos también pueden ser Inciados en la Fuerza, Cónsules Jedi y Guardianes Jedi.

Rasgos de Especie Nautolano

- Modificadores a las Características: +2 Constitución, -2 Inteligencia.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño medio, los nautolanos no reciben bonificadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: El movimiento base de un nautolano es 10 metros en tierra y 6 metros bajo el agua.
- Armadura Natural: Los nautolanos tienen pieles gomosas y ganan una

- bonificación de +1 a la Defensa por armadura natural
- Respirar Bajo el Agua: Como criaturas anfibias, los nautolanos no pueden ahogarse en el agua. Reciben un bonificador de +4 por especie a sus controles de Nadar.
- Sensor de Feromonas: Los nautolanos usan sus tentáculos para sentir la actitud de otros. Ganan un bonificador de +4 por especie a los controles de Averiguar Intenciones bajo el agua; el bonus cae hasta +1 fuera del agua.
- Visión en la Penumbra: Los nautolanos pueden ver tan lejos con poca luz (como a la luz de la luna o bajo el agua) como con luz normal, y retienen la habilidad de distinguir el color y los detalles bajo estas condiciones.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Nautila

Nautolano Corriente: Inic +0; Defensa 11 (+1 natural); Vel 10 m, nadando 6 m; PV/PH 0/12; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3 desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 12, Int 8, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +0 o Conocimientos (cualquiera) +0, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Nautila, Averiguar Intenciones +4 (+1 fuera del agua), Hablar Anselmiano o Hablar Básico, Hablar Nautila, Nadar +4.

Dotes: Ninguna.

NAZZAR

Los nazzar son una especie bípeda nativa del planeta Nazzri. Aunque los nazzar tienden a ser físicamente ágiles y fuertes, la especie tiene un largo historial de contemplación y filosofía. También tienden a ser xenófobos, lo que hace que sean una vista poco común fuera de su planeta natal.

El sistema Nazzri fue aceptado en la Antigua República temprana en la historia galáctica, pero tuvo poco contacto aparte de mantener un representante en el senado y de mandar comunicados oficiales. El gobierno nazzar se extendió para abarcar tres sistemas cercanos, y luego cambió gradualmente desde una monarquía pura a una oligarquía religiosa. A lo largo de las tres eras principales de juego, el gobierno de los nazzar mantiene una adherencia estricta a los principios de las catorce sectas de Ulizra, su religión estatal. Estos principios incluyen los conceptos de que los extranjeros

pueden contaminar la cultura nazzar, que todos los corrientes filosóficas en desacuerdo con Ulizra deben ser destruidas, y que un grupo es siempre de mayor importancia que un individuo. Estas creencias hacen difícil que otras especies abran relaciones comerciales con los nazzar, o incluso que los nazzar mantengan relaciones cordiales con la mayoría de las otras especies. Aunque es legal que los extranjeros se queden en los sistemas nazzar, éstos suelen hallar su bienvenida poco amistosa.

Los nazzar hallados fuera de su mundo natal suelen caer en una de dos categorías: exiliados que han renegado de las enseñanzas de Ulizra y predicadores que buscan llevar sus verdades filosóficas a nuevas personas. Los exiliados nazzar encuentran nuevas organizaciones que seguir, y muchos se han convertido en fanáticos seguidores de grupos marginales. Los predicadores nazzar encuentran poca aceptación para Ulizra fuera de sus sistemas natales y no tardan mucho en abandonar sus misiones. Muy raras veces, un ciudadano con buena posición en la religión nazzar puede dejar el planeta en un *boqeri*, una especie de exilio autoimpuesto que se realiza para buscar la verdad espiritual. La duración de un boqeri depende de cuánto lleve al buscador encontrar la verdad que le faltaba en casa. Muchos nazzar que realizan estos viajes descubren que la galaxia es un lugar demasiado interesante como para volver a casa.

Cuando el Emperador se hizo con el poder, la mayoría de los nazzar simplemente volvieron a sus sistemas natales e ignorando el resto de la galaxia. Esta actitud persiste durante la era de la Nueva Orden Jedi. Nazzri aún tiene que aceptar la invitación para formar parte de la Nueva República. Si la amenaza yuuzhan vong pasa de Nazzri, los nazzar pueden seguir ignorando los sucesos del universo que los rodea.

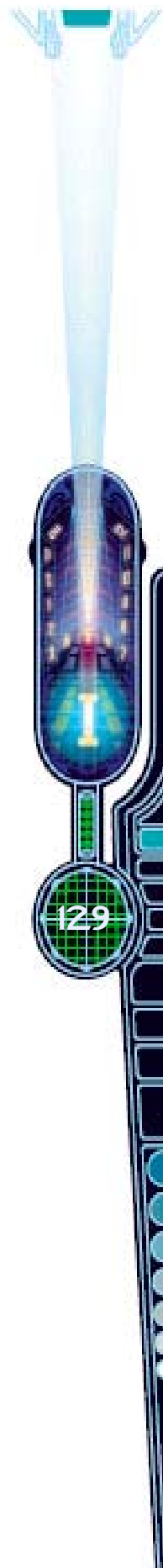
Personalidad: Los nazzar son nobles pero distantes. Son profundamente espirituales e intolerantes con creencias que no encajen con la suya propia. Algunos nazzar que dejan su planeta natal pueden superar sus prejuicios naturales y su xenofobia media formando lazos de amistad con otras especies de la galaxia. Estos nazzar son compañeros fiables e incondicionales.

Descripción Física: Los nazzar miden dos metros de alto, de media. Su piel oscura está cubierta de un vello fino que varía entre el gris claro y el azul oscuro. Sus cabezas alargadas tienen rasgos faciales equinos distintivos.

Planeta de Origen: Nazzri, un verde y templado planeta del Borde Medio.

Idioma: Los nazzar hablan y leen Nazzar.

Nombres de Ejemplo: BrrygTallak, Drm Roqar, Qrrl Toq, Srrn Kanas, Vrrk Jikat.



Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-17; adulto 18-55; mediana edad 56-89; anciano 90-124; venerable 125+

Aventureros: Los nazzar que abandonan su mundo natal en busca de la verdad espiritual suelen verse arrastrados a la aventura. Tienden a ser nobles, exploradores, soldados, iniciados de la Fuerza, cónsules Jedi, y guardianes Jedi.

Rasgos de Especie Nazzar

- Modificadores a las Características: +2 Vigor, +2 Destreza, -2 Sabiduría, -4 Carisma
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los nazzar no reciben modificadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un nazzar es 10 metros.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Nazzar.

Nazzar Corriente: Inic +1; Defensa 11 (+1 Des); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +1, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 12, Con 10, Int 10, Sab 8, Car 6. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Conocimiento (cualquiera) +2, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Nazzar, Hablar Nazzar.

Dotes: Ninguna.

NEIMOIDIANO

Los neimoidianos son la especie dominante en varios sistemas planetarios dentro del mismo sector que su planeta natal, Neimoidia. El sistema Neimoidia en sí mismo está escasamente poblado, puesto que la mayoría de neimoidianos prefieren vivir fuera. La ropa representa el estatus en la sociedad neimoidiana, por lo que la mayor parte de los neimoidianos que viajan al extranjero favorecen largas túnicas de ricas telas con elaborados collares, tocados y mantos.

Los neimoidianos tienen dos motivaciones principales: controlar sus alrededores en todo momento y adquirir tanta riqueza y poder como puedan. Esta última meta podría parecer un método lógico para conseguir la primera, pero para un neimoidiano, la búsqueda de poder y riqueza es un fin en sí mismo. Estos rasgos dieron origen a la Federación de Comercio, una de las fuerzas de la República Galáctica más poderosas e influyentes económicamente hablando. No todos los neimoidianos sirven a la Federación de Comercio, pero pocos neimoidianos independientes pueden vivir sin mantener fuertes lazos con la Federación de Comercio y sus miembros.



Nautolano

Neimoidiano

Nazzar

Neti

Los neimoidianos explotan constantemente las debilidades de otros — tanto amigos como enemigos. La extorsión y la manipulación son prácticas perfectamente aceptables, en particular cuando se orientan a otras especies. La mayoría de los neimoidianos toman medidas para ocultar sus acciones tras velos de legalidad u otros “esfuerzos de buena fe”, aunque sólo sea para minimizar su responsabilidad en el asunto y para evitar la vergüenza. Los neimoidianos detestan que se les pida cuentas por los resultados fallidos de un plan.

Personalidad: Los neimoidianos son avariciosos, arteros y cobardes. Detestan el combate y prefieren dejar que otros luchen por ellos. El primer recurso de un neimoidiano cuando se ve acorralado es negociar por su vida. Si eso falla, el neimoidiano suplicará por ella.

Descripción Física: Los neimoidianos miden entre 1.6 y 2 metros de altura y son de constitución débil. Su piel varía del verde moteado al gris, y sus rostros vagamente reptilianos son planos y alargados. Tienen los ojos rojos, gruesos labios y carecen de nariz.

Planeta de Origen: Neimoidia, un pequeño y húmedo planeta situado en la Región de Colonización.

Idioma: Los neimoidianos hablan y escriben su propio idioma y el Básico. En privado, los neimoidianos utilizan a veces un lenguaje gestual sin palabras, llamado Pak Pak.

Nombres de Ejemplo: Daultay Dofine, Hath Monchar, Jurnal Arrant, Kund Ekor, Lott Dod, Lufa Danak, Nute Gunray, Rune Haako, Tey How.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-16; adulto 17-40; mediana edad 41-57; anciano 58-79; venerable 80+

Aventureros: Los héroes neimoidianos suelen ser nobles o granujas, pero dadas las tendencias cobardes de la especie, los aventureros neimoidianos son bastante escasos.

Rasgos de Especie Neimoidiana

- Modificadores a las Características: -2 Vigor, +2 Inteligencia, +2 Sabiduría, -2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los neimoidianos no reciben bonificadores ni penalizadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un neimoidiano es 10 metros.
- Modificadores a las Habilidades: Astutos y engañosos, los neimoidianos ganan un bonus de +2 por especie a los controles de Tasación y de Engañar.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Neimoidiano y Pak Pak (lenguaje de signos).

Neimoidiano Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata -1 cuerpo a cuerpo (1d3-1, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol +1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 8, Des 10, Con 10, Int 12, Sab 12, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Túnicas de calidad, variedad de pertenencias personales

Habilidades: Tasación +3, Engañar +2, Conocimiento (cualquiera) +3, Profesión (cualquiera) +3, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Neimoidiano, Leer/Escribir Pak Pak, Hablar Básico, Hablar Neimoidiano, Hablar Pak Pak.

Dotes: Ninguna.

NETI

Los neti son una especie de plantas racionales que fueron halladas por primera vez en el planeta Ryyk. (Algunos los llamas Ryyk a causa del nombre de su planeta.) Unos cuatro mil años antes de la Batalla de Yavin, una supernova destruyó el planeta. Se sabe de neti que sobrevivieron a la destrucción de su mundo natal y que ahora esperan ser descubiertos en localizaciones remotas.

Como plantas, los neti sobreviven mediante la fotosíntesis, aunque también necesitan agua. Los neti son extremadamente longevos, con una esperanza de vida media de varios miles de años. Un neti se reproduce creando unas cuantas semillas, pero esto ocurre sólo una vez cada varios siglos. Las semillas suelen permanecer latentes durante más de un milenio antes de germinar.

Los neti también son capaces de cambiar su tamaño y forma a voluntad. Un neti hábil puede cambiar su forma a una aproximadamente humanoide, una rechoncha forma cuadrúpeda, o una sólida masa parecida a un árbol entre los 2 y los 9.5 metros de altura. Son capaces de mantener estas formas incluso cuando están dormidos o inconscientes.

Algunos científicos sugieren que el planeta Myrkr es el verdadero planeta natal de los neti. Aunque el Maestro Ood Bnar era nativo de Ryyk, también es posible que los neti se trasladaran de Myrkr a Ryyk en algún momento en el pasado. A pesar de los esfuerzos de los estudiosos Jedi, es posible que la galaxia nunca averigüe los verdaderos orígenes de la especie neti.

Personalidad: Los neti son grandes intelectuales y exploradores naturales, deseosos de descubrir los secretos de la Fuerza y de la galaxia que los rodea. Establecen lazos rápidamente con aquellos con intereses parecidos.



Descripción Física: Los neti son plantas racionales con una recia piel gris parecida a la corteza de los árboles, delgados brazos como ramas, y gruesos cuerpos troncales. El follaje de los neti tiende a ser marrón o negro y crece en la parte superior del cuerpo de un neti. Los neti también muestran una corona de “pelo” vegetal negro-verdoso que parece cabello. Unos apéndices parecidos a raíces les sirven como pies. Cuando descansan, un neti adulto parece un árbol de 5 metros.

Planeta de Origen: Ryyk, un planeta del Borde Intermedio. Una supernova destruyó el mundo no mucho antes de la Guerra Sith. La mayoría de los neti encontrados desde entonces proceden del planeta Myrkr del Borde Interior.

Idioma: Los neti hablan y leen su propio idioma. El Neti utiliza una combinación de elementos verbales y gestos, haciéndolo difícil de aprender. Otras especies deben gastar 2 puntos de habilidad para aprender a Hablar Neti. La mayoría de los neti también aprenden Básico.

Nombres de Ejemplo: Frond Dra-Ioor, Ood Bnar, Shal-Koom, Tuwan Urlu.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-59; adulto 60-1.999; mediana edad 2.000-2.499; anciano 2.500-3.999; venerable 4.000+

Aventureros: Todos los neti son sensibles a la Fuerza. Aquellos que viven en reclusión tienden a ser adeptos de la Fuerza, mientras que aquellos que se unen al resto de la galaxia pueden ser cónsules o guardianes Jedi. Los exploradores neti también son posibles.

Rasgos de Especie Neti

- Modificadores a las Características: -4 Destreza, +2 Constitución, +2 Inteligencia, +2 Sabiduría
- Tamaño Variable: Como criaturas de tamaño Medio, los neti no reciben modificadores especiales debido al tamaño. Como criaturas Grandes, los neti sufren una penalización por tamaño de -1 a la Defensa, -1 a las tiradas de ataque, y de -4 a los controles de Ocultarse. Tienen un Frente/Flanco de 2m por 2m/4m en forma humanoide o de árbol, 2m por 4m/2m en forma cuadrúpeda. Sus límites de alzamiento de peso y carga se doblan respecto a los de personajes de tamaño medio. Como criaturas Enormes, un neti sufre una penalización de -2 a la Defensa, -2 a las tiradas de ataque y -8 en los controles de Ocultarse. Tienen un Frente/Flanco de 4m por 4m/6m. Sus límites de levantamiento de peso y de

carga se cuadruplican respecto a los de criaturas de tamaño Medio.

- Velocidad: La velocidad base de un neti es 10 metros.
- Metamorfos: Un neti tiene la habilidad innata de alterar su forma y tamaño a voluntad. Un neti puede variar su tamaño en cualquier punto entre Medio y Enorme. Un neti también puede variar su forma para ser aproximadamente humanoide, rechoncho y cuadrúpedo, o sólido y parecido a un árbol. Cambiar de tamaño y forma es una acción de round completo.

Incluso en forma cuadrúpeda o de árbol, un neti tiene apéndices manipuladores para manejar herramientas y realizar ataques. Un neti en forma cuadrúpeda es más difícil de tumbar o mover con una embestida bantha (recibiendo una bonificación de +4 por estabilidad en las tiradas para resistir estos efectos), pero no puede correr o cargar. Un neti en su forma estacionaria de árbol es extremadamente resistente a estos ataques (bonificación de +12 por estabilidad en todas las tiradas para resistir lanzamientos y embestidas bantha), pero está inmóvil.

Los puntos de herida extra que un neti gana por ser Enorme desaparecen si asume una forma más pequeña. Un neti que recibe 12 o más puntos de herida en forma Enorme no puede reducir su tamaño hasta que no sea curado.

- Fotosíntesis: Debido a que son plantas, los neti no tienen necesidad de comida. Tienen una necesidad de agua enormemente reducida siempre y cuando tengan acceso regular a la luz de espectro amplio. Un neti solo necesita una décima parte del agua necesaria para la mayoría de las razas, pero si se le priva de la luz del sol, se muere de hambre, del mismo modo que otras razas cuando carecen de comida. Un neti con la Dote de Control que entra en un trance de la Fuerza puede sobrevivir casi indefinidamente en una zona con luz natural y lluvia.
- Camuflaje: En su forma de árbol, un neti gana un bonus de +8 por circunstancia a los controles de Ocultarse cuando se esconde entre otros árboles y vegetación similar.

- ☉ Dotes Adicionales: Los neti reciben la dote bonificada de Sensible a la Fuerza.
- ☉ Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Neti.

Neti Corriente: Inic -2; Defensa 8; Vel 10 m; PV/PH 0/12; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, sin armas), o -2 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref -2, Vol +1; T M; PF 1; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 6, Con 12, Int 12, Sab 12, Car 10. Código de desafío B.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Empatía +3, Mejorar Característica +3, Conocimientos (cualquiera) +2, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Neti, Hablar Básico, Hablar Neti.

Dotes: Sensible a la Fuerza

Neti Corriente(Grande): Inic -2; Defensa 7 (-2 Des, -1 Tam); Vel 10 m; PV/PH 0/12; Ata -1 cuerpo a cuerpo (1d4, sin armas), o -3 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref -2, Vol +1; T G; Frente/Flanco 2m por 2m/4m (forma humanoide o de árbol), 2m por 4m/2m (forma cuadrúpeda); PF 1; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 6, Con 12, Int 12, Sab 12, Car 10. Código de desafío B.

Equipo: Ver arriba

Habilidades: Como arriba excepto Esconderse -6

Dotes: Ver arriba.

Neti Corriente(Enorme): Inic -2; Defensa 6 (-2 Des, -2 Tam); Vel 10 m; PV/PH 0/24; Ata -2 cuerpo a cuerpo (1d6, sin armas), o -4 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref -2, Vol +1; T G; Frente/Flanco 4m por 4m/6m; PF 1; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 6, Con 12, Int 12, Sab 12, Car 10. Código de desafío B.

Equipo: Ver arriba

Habilidades: Como arriba excepto Esconderse -10

Dotes: Ver arriba.

NIKTO

Los Nikto evolucionaron en Kintan, un duro planeta situado en las profundidades del Espacio Hutt. Las mutaciones desatadas por la atmósfera radioactiva del planeta crearon cinco subespecies Nikto diferentes (pero genéticamente compatibles), cada una adaptada a un nicho ecológico específico.

Los Nikto tienen un rango limitado de expresiones faciales simples debido a su carencia de musculatura. Sus ojos “vigilantes” y

su aparentemente expresión anonadada suele llevar a otros a subestimar la inteligencia de los Nikto. La vida en Kintan y la brutal ocasional de sus amos hutt han hecho de los Nikto astutos combatientes.

Los Nikto nunca han desarrollado la tecnología del hiperimpulsor pero se los encuentra por toda la galaxia como esclavos de los hutts. En su mayoría, los Nikto se contentan con una vida de servidumbre, prefiriendo la esclavitud a una vida de trabajo duro y penurias en su mundo natal. Cuando dos Nikto de diferentes subespecies tienen desendencia (un suceso usual desde que los hutts esclavizaron a la especie), los hijos adoptan los rasgos de la especie de uno de los progenitores.

Personalidad: Los Nikto carecen de carisma y prefieren seguir órdenes antes que darlas. Lo que les falta de espíritu libre lo compensan con resolución y tenacidad. También se adaptan rápidamente a su entorno.

Descripción Física: Todos los Nikto son humanoides reptiliano de piel correosa, a veces cubiertos de espinas o cuernos. Todas las cinco subespecies tienen profundos ojos negros, a veces cubiertos por membranas protectoras. Los Nikto adultos miden 1.8 metros de altura, de media.

Planeta de Origen: Kintan, un planeta radioactivo situado en el Borde Exterior.

Idioma: Los Nikto hablan y escriben Nikto. La mayoría de los Nikto que dejan su planeta natal también aprenden a hablar Básico.

Nombres de Ejemplo: Calliose, D'we'mouk, Ga'p'tashi, Giran, Ma'w'shiye, Nour'we'sha, Nysad, Po'me'nuk, Tu'rsc'yulir, Vedain, Vizam, Way'w'nok, Wumdi.

Edades en Años: Niño 1-10; adolescente 11-15; adulto 16-35; mediana edad 36-54; anciano 55-64; venerable 65+

Aventureros: Los aventureros Nikto pueden pertenecer a cualquier clase, con ciertas subespecies gravitando hacia ciertas clases. La clase de fronterizo es la más común entre los Nikto. Los Nikto Verde, del Sur, y Pálido suelen ser exploradores, mientras que los Nikto Rojos y de la Montaña son normalmente soldados.

ESRAL'SA'NIKTO (NIKTO DE LA MONTAÑA)

Los Nikto azul-gris de la montaña tienen aletas nasales a través de las cuales filtran el polvo, la arenilla o los gases peligrosos. Unas aletas sobresalen de sus mejillas y sirven como sus órganos auditivos primarios. Estas aletas también ayudan al control de la temperatura, refrescando al Nikto en verano, y aplastándose contra la cabeza para calentar al Nikto en invierno. Unas cavidades simétricas en el cuello



sirven para un propósito similar. Las garras de un Nikto de montaña son cortas y romas, más adaptadas para escalar piedras y árboles.

Rasgos de Subespecie Esral'sa'Nikto

- Modificadores a las Características: +2 Vigor, -2 Sabiduría, -2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los Nikto de montaña no reciben modificadores especiales a las características.
- Velocidad: La velocidad base de los Nikto de montaña es 10 metros.
- Armadura Natural: La recia piel de un Nikto de montaña le proporciona un bonus de +2 por armadura natural a la Defensa.
- Modificadores a las Habilidades: Los Nikto de montaña ganan un bonus de +2 por especie a los controles de Escalar cuando trepan por superficies rocosas y un bonus de +4 por especie a los controles de Supervivencia (montaña).
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Hablar Nikto.

Esral'sa'Nikto Corriente: Inic +0; Defensa 12; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3+1, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la subespecie; TS Fort +0, Ref +0, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 10, Con 10, Int 10, Sab 8, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Escalar +2 (+4 cuando trepan por superficies rocosas), Artesanía (cualquiera) +1 o Conocimientos (cualquiera) +1, Leer/Escribir Nikto, Hablar Básico, Hablar Nikto, Supervivencia (montaña) +4.

Dotes: Ninguna

GLUSS'SA'NIKTŌ (NIKTŌ PÁLIDO)

Los Nikto pálidos varían en color desde el blanco al gris, lo que les ayuda a sobrevivir en las blanqueadas costas rocosas del Archipiélago Gluss'elta en Kintan. Los Nikto pálidos tienen una cresta de pequeños cuernos rodeando sus ojos, así como pequeñas aletas similares a las grandes aletas de los Nikto de montaña. Los Nikto pálidos son excelentes navegantes.

Rasgos de Subespecie Gluss'sa'Nikto

- Modificadores a las Características: +2 Vigor, +2 Constitución, -2 Inteligencia, -2 Sabiduría, -2 Carisma

- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los Nikto pálidos no reciben modificadores especiales debido al tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de los Nikto pálidos es 10 metros en tierra y 6 metros en el agua.
- Armadura Natural: La gruesa piel de un Nikto pálido les proporciona un bonus de +2 por armadura natural a la Defensa.
- Retener el Aliento: Un Nikto pálido puede retener su aliento durante un número de asaltos igual a 25 veces su puntuación de Constitución antes de que necesite realizar un control para evitar ahogarse (consulta Asfixia y Ahogo en el Capítulo Doce de *Star Wars. El Juego de Rol*). Los Nikto pálidos también reciben un bonificador de +4 a los controles de Nadar.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Nikto.

Gluss'sa'Nikto Corriente: Inic +0; Defensa 12 (+2 natural); Vel 10 m; PV/PH 0/12; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3+1, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref +0, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 10, Con 12, Int 8, Sab 8, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1 o Conocimientos (cualquiera) +1, Leer/Escribir Nikto, Hablar Básico, Hablar Nikto, Nadar +5.

Dotes: Ninguna.

KADAS'SA'NIKTŌ (NIKTŌ VERDE)

Los Kadas'sa'Nikto son más comúnmente llamados Nikto verdes. Tienen pieles escamosas verdes, prominentes crestas en las cejas, y pequeños cuernos rodeando sus ojos. Carecen de las aletas de la nariz presentes en otras especies — evolucionar en los árboles de los peligrosos bosques de Kintan alivió la necesidad de filtrar el polvo, a la vez que incrementó la importancia del sentido olfativo para la caza y la supervivencia. Los Nikto verdes tienen sensibles narices visibles y garras adaptadas para trepar a los árboles.

Rasgos de Subespecie Kadas'sa'Nikto

- Modificadores a las Características: +2 Vigor, -2 Inteligencia, -2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los Kadas'sa'Nikto no

reciben bonificadores ni penalizadores especiales debido a su tamaño.

- **Velocidad:** La velocidad base de los Nikto verdes es 10 metros.
- **Armadura Natural:** La gruesa piel escamosa de un Nikto verde le proporciona un bonificador de +2 por armadura natural a la Defensa.
- **Olfatear:** Los Nikto verdes pueden detectar a los enemigos que se acercan, descubrir a los oponentes ocultos, y rastrear mediante su sentido del olfato. Pueden identificar olores familiares del mismo modo que los humanos reconocen vistas familiares y pueden detectar oponentes mediante el olfato a una distancia de 10 metros. Si el oponente está contra el viento, el alcance se incrementa a 20 metros; si está a favor del viento, éste baja a 6 metros. Los olores fuertes, como el humo o la basura en descomposición, pueden ser detectados al doble del alcance dado arriba. Los olores embriagadores pueden ser detectados al triple de distancia.

Cuando un Nikto verde detecta un aroma, no se revela la localización exacta. En vez de eso, el Nikto solo sabe que su presa está presente en algún lugar dentro del alcance. Debe utilizar una acción de asalto completo

para identificar la dirección del olor. A una distancia de 2 metros, el Nikto verde puede señalar la localización exacta del aroma. Los Nikto verdes no necesitan averiguar la localización de un oponente totalmente oculto que es descubierto por este método.

Los Nikto verdes también pueden seguir rastros por el olor, realizando controles de Supervivencia para encontrar o seguir un rastro. La CD típica para un rastro fresco es 10 (sin importar que tipo de superficie tenga el olor). Esta se incrementa o disminuye dependiendo de la potencia del aroma de la presa, del número de criaturas, y del tiempo del rastro. Por cada hora que haya pasado, la CD se incrementa en 2. Esta habilidad funciona por lo demás siguiendo las reglas de la dote de Rastreo. Los Nikto que rastrean siguiendo el olor ignoran los efectos de las condiciones del terreno y de la poca visibilidad.

- **Modificadores a las Habilidades:** Los Nikto verdes reciben un bonificador de +2 a los controles de Escuchar, un bonus de +2 por especie a los controles de Escalar cuando trepan árboles, y un bonus de +2 por especie a los controles de Supervivencia (bosque)
- **Habilidades de Idiomas Gratuitas:**



Esral'sa'Nikto

Gluss'sa'Nikto

Kadas'sa'Nikto

Kajain'sa'Nikto

M'shento'su'Nikto

Leer/Escribir y Hablar Nikto.

Kadas'sa'Nikto Corriente: Inic +0; Defensa 12 (+2 natural); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3+1, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 10, Con 10, Int 8, Sab 10, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Escalar +2 (+4 cuanto trepan árboles), Artesanía (cualquiera) +0 o Conocimientos (cualquiera) +0, Escuchar +2, Leer/Escribir Nikto, Hablar Básico, Hablar Nikto, Supervivencia (bosque) +2.

Dotes: Ninguna.

MÁSCARA DE CAZA DAS'SKAR

Coste: 3000 (1500 para media máscara)

Peso: 0,5 Kg (0,25 Kg para media máscara)

Esta máscara, específicamente creada por los hutts para sus leales cazadores y cazarrecompensas Kadas'sa'Nikto, tiene dos partes: la mitad superior cubre los ojos, la nariz, y las sienes, y la mitad inferior cubre la mandíbula y los pómulos del portador. Las dos mitades de la máscara encajan completamente, y puede llevarse cualquiera de ellas o ambas. El diseño de la máscara suele incorporar rasgos de alguna bestia depredadora, como crestas huesudas y dientes, añadiendo fiereza a la apariencia del usuario.

Aunque la máscara das'skar fue diseñada para los cazadores Kadas'sa'Nikto, con una forma que se adapta a la estructura facial de esta subespecie en particular, cualquier humanoide de tamaño Medio puede llevarla.

La mitad superior de una máscara das'skar incorpora unas lentes especiales que mejoran la luz, otorgando al portador visión en la penumbra. La mitad inferior de la máscara incluye sensores que mejoran la habilidad del portador para localizar criaturas mediante el olfato, proporcionando un bonus de +2 por equipo a los controles de Supervivencia cuando están rastreando una presa. Sólo los usuarios que tienen la habilidad de olfatear ganan este bonificador.

KAJAIN'SA'NIKTŌ (NIKTŌ ROJO)

Los Nikto rojos son la subespecie de Nikto más común. Tienen la piel escarlata y se encuentran como en casa en los desiertos abrasadores. Unos pequeños cuernos asoman de sus cejas y sus mejillas, mientras que sus fosas nasales están protegidas por unas finas "aletas nasales" permeables que mantienen el polvo y la arenilla

del desierto. Consiguen oxígeno extra y conservan la humedad gracias a los tubos respiratorios de sus cuellos. Los Nikto rojos pueden sobrevivir hasta una semana sin agua.

Rasgos de Subespecie Kajain'sa'Nikto

- Modificadores a las Características: +2 Constitución, -2 Inteligencia, -2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los Nikto rojos no tienen modificadores especiales debido al tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un Nikto rojo es 10 metros.
- Armadura Natural: La gruesa piel de un Nikto rojo le proporciona un bonus de +2 por armadura natural a la Defensa.
- Habitante del Desierto: Los Nikto rojos reciben un bonificador de +4 por especie a los controles de Supervivencia (desierto) y pueden sobrevivir hasta 1 semana antes de necesitar realizar controles de Constitución contra la sed (consulta Hambre y Sed en el Capítulo Doce del libro básico de reglas).
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Nikto.

Kajain'sa'Nikto Corriente: Inic +0; Defensa 12 (+2 natural); Vel 10 m; PV/PH 0/12; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 12, Int 8, Sab 10, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1 o Conocimientos (cualquiera) +1, Leer/Escribir Nikto, Hablar Básico, Hablar Nikto, Supervivencia (desierto) +4.

Dotes: Ninguna.

M'SHENTŌ'SLI'NIKTŌ (NIKTŌ DEL SUR)

Los Nikto del Sur tienen la piel blanca, amarilla o naranja. Carecen de los cuernos, las crestas y las aletas faciales comunes a otras subespecies de Nikto. En su lugar, los Nikto del sur tienen grandes tubos evolucionados y prominentes en la parte trasera de su cabeza. Estos tubos les permiten sentir vibraciones ultrasónicas.

Los adeptos de la Fuerza son más comunes entre los Nikto del sur más que en otras subespecies de Nikto.

Rasgos de Subespecie M'shento'su'Nikto

- Modificadores a las Características: +2 Destreza, -2 Inteligencia, -2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los Nikto del sur no reciben bonificadores ni penalizadores especiales a causa de su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de los Nikto del sur es 10 metros.
- Armadura Natural: La recia piel de un Nikto sureño le proporciona un bonus de +2 a la Defensa por armadura natural.
- Modificadores a las Habilidades: Los evolucionados tubos sensores de ultrasonidos de los Nikto del sur que corren por la parte posterior de sus cabezas les garantizan un bonificador de +4 por especie a los controles de Escuchar y un bonus de +2 a los controles de Buscar y Observar.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Nikto.

M'shento'su'Nikto Corriente: Inic +1; Defensa 13 (+1 Des, +2 natural); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +1, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 12, Con 10, Int 8, Sab 10, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +0 o Conocimientos (cualquiera) +0, Escuchar +4, Leer/Escribir Nikto, Montar +2, Buscar +1, Hablar Básico, Hablar Nikto, Observar +2.

Dotes: Ninguna.

NIMBANIEL

Los nimbanels (o nimbaneses) son una especie de humanoides reptiles de sangre caliente conocidos por su adoración a las matemáticas complejas y a la burocracia intrincada. Utilizan símiles para complicar y oscurecer los significados a conciencia. Prefieren resolver un conflicto aturdiendo a sus oponentes con procedimientos oficiales, retorciendo las reglas, y con bloqueos administrativos.

Los nimbanels ponen sus talentos organizativos al servicio de importantes organizaciones comerciales como clanes hutt, ejecutivos del Sector Corporativo, y la Oficina de Naves y Servicios. Gracias a los hutts, muchos nimbanels se han asegurado altas posiciones administrativas en la galaxia y han conservado su estilo de vida.

Aunque la mayoría de los nimbanels sirven a los hutts como esclavos voluntarios, sólo unos pocos son libres para seguir su propio camino en la galaxia, a menudo tras años de dedicado servicio a sus maestros. Construyen grandes redes de contactos comerciales y rápidamente se ganan una reputación de exigentes emprendedores obsesionados con la forma y el procedimiento — pero invariablemente consiguen que el trabajo se haga de un modo eficiente, incluso si tienen que molestar a otros en el camino.

Personalidad: Los nimbanels se enorgullecen de su inteligencia, eficacia, y ética profesional. Los nimbanels siguen el procedimiento establecido de forma natural y no se ven intimidados ni desanimados por la burocracia compleja. Pueden ser crueles, implacables, y maliciosos, denegando incluso la petición más básica si un procedimiento burocrático no se sigue al pie de la letra.

Descripción Física: Los nimbanels son humanoides reptilianos de cabezas calvas, piel pálida, oscuros ojos redondos, y hocicos enmarcados por mechones de vello facial. Los nimbanels adultos miden entre 1'6 y 1'9 metros.

Planeta de Origen: Nimban, un planeta del Borde Exterior.

Idioma: Todos los nimbanels hablan Nimbanés, Básico, y Huttese, ya que la estructura de sus hocicos les permiten articular una amplia variedad de idiomas con facilidad.

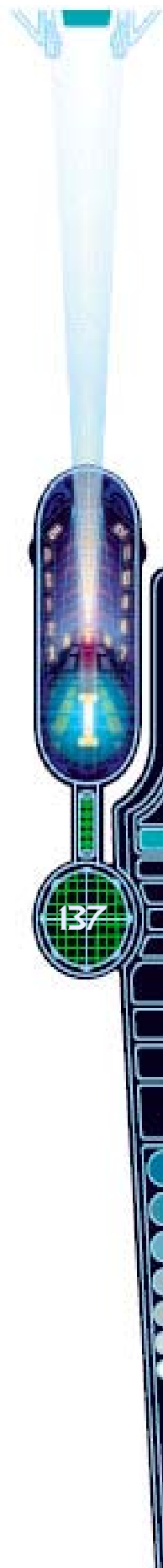
Nombres de Ejemplo: Alee Aroval, Beels Lebeleb, Gallo Memm, Lhojugg, Mosep Binneed, Nirbella Tanless, Pok Nar-Ten, Prenlarr Brelm, Sarab Mullo.

Edades en Años: Niño 1-12; adolescente 13-16; adulto 17-45; mediana edad 46-64; anciano 65-79; venerable 80+

Aventureros: Los nimbanels que se hacen aventureros suelen ser nobles, granujas, o especialistas técnicos. Utilizan sus habilidades para hacer recados para los hutts o servir a los intereses comerciales de varias corporaciones galácticas.

Rasgos de Especie Nimbanel

- Modificadores a las Características: +2 Inteligencia, -2 Sabiduría.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los nimbanels no reciben modificadores especiales debido al tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de los nimbanels es 10 metros.
- Modificadores a las Habilidades: Los nimbanels ganan un bonificador de +2 por especie a los controles de Informática, y un bonificador de +4 a



los controles de Conocimiento (Burocracia).

- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Nimbanés, y Hablar Huttese.

Nimbanel Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 10, Int 12, Sab 8, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Informática +4, Artesanía (cualquiera) +2, Conocimientos (cualquiera) +2, Conocimientos (burocracia) +5, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Nimbanés, Hablar Básico, Hablar Huttese, Hablar Nimbanés.

Dotes: Ninguna

NOEHON

Los noehon son diminutos insectoides arbóreos proclives a las luchas internas. En vez de tener un gobierno unificado, viven en comunidades aisladas que denominan *amalgamas*. Una amalgama noehon puede albergar a cualquier número de individuos entre unos cuantos cientos y 10.000 miembros. Un macho dominante dirige la amalgama expulsando a los noehons machos adolescentes cuando “se hacen adultos” e intercambiando a las hembras adolescentes superfluas con otras amalgamas por bienes valiosos, tecnología, o chucherías preciosas. Algunas amalgamas robaran a las hembras adolescentes de otras en lugar de comerciar con ellas, particularmente si la amalgama es pequeña, está mal defendida, o es vulnerable de otro modo.

Los mercaderes extraterrestres introdujeron los blasters y las vibroarmas en la cultura industrializada de los noehon, convirtiendo las rivalidades tribales en toda una “guerra de amalgamas” que continúan hasta que uno de los bandos es aniquilado. Aunque los noehons nunca desarrollaron el vuelo espacial, su planeta recibe suficientes visitantes que están más que contentos de transportar noehons fuera de su mundo por un “precio justo”, que ha permitido a esta especie altamente adaptable colonizar otros mundos de la galaxia.

Cuando el macho dominante de una amalgama está demasiado débil para gobernar por la fuerza, un macho rival más joven lo mata y usurpa el control de la amalgama. La mayoría de los visitantes saben que no deben meterse entre un noehon ambicioso y su “destino”.

Personalidad: Los machos y las hembras noehons criados en una amalgama suelen ser

abusones y belicosos. Aplacan a sus superiores tímidamente y son innecesariamente crueles con sus inferiores y subordinados. Los noehons criados fuera de una amalgama son más tranquilos y están más preparados para funcionar socialmente con el resto de la comunidad galáctica.

Los noehons son seres exigentes y disciplinados. Utilizan cualquier recurso a su alcance y nunca descartan algo que pueda serles útil más tarde.

Descripción Física: Los noehons parecen insectos bípedos con enormes ojos multifacetados, grandes mandíbulas, cuatro brazos, y un caparazón blando recubierto de cortas cerdas. El noehon medio mide alrededor de 1'1 metros de altura. Unas glándulas a cada lado de sus bocas producen una secreción de olor almizcleño utilizada para marcar su territorio, posesiones, e incluso a sus subordinados. Todo noehon exuda un almizcle distintivo.

Planeta de Origen: Noe'ha'on, un mundo selvático situado en la Región de Expansión.

Idioma: El Noehonés hablado combina olores con cliques de mandíbulas y sonidos chirriantes. Los noehons no tienen lenguaje escrito. Tienen problemas para aprender otros idiomas pero comercian lo suficiente con los extranjeros como para hacer que merezca la pena aprender Básico.

Nombres de Ejemplo: Gi'kha, Hark'r, Ki'nara, Ri'zat, Tir'uh, Zak'r.

Edades en Años: Niño 1-2; adolescente 3-4; adulto 5-24; mediana edad 25-37; anciano 38-44; venerable 45+

Aventureros: La mayoría de los noehons encontrados en la sociedad galáctica son esclavos, descendientes de esclavos, o esclavistas. Gravitan hacia prácticas que refuerzan una jerarquía estricta, como la ley, la contabilidad, y el crimen organizado. Los héroes noehons pueden pertenecer a cualquier clase, aunque ningún noehon hasta la fecha ha optado por aprender (o ha poseído la aptitud para aprender) el camino de los Jedi.

Rasgos de Especie Noehon

- Modificadores a las Características: +2 Destreza, -2 Inteligencia, -2 Carisma.
- Tamaño Pequeño: Como criaturas Pequeñas, los noehons ganan un bonus de +1 a su Defensa, y a las tiradas de ataque, y un bonificador de +4 a los controles de Esconderse. Deben utilizar armas más pequeñas que las de los seres de tamaño Medio, y sus límites de carga y levantamiento son tres cuartas partes de lo normal.

- **Velocidad:** La velocidad base de un noehon es 6 m. Su velocidad escalando es también de 6 metros.
- **Extremidades Adicionales:** Los noehons tienen cuatro brazos acabados en garras. Los brazos extra les dan un bonus de +4 a los controles de Escalar y agarrar.
Un noehon tiene una mano diestra y tres zurdas. Un noehon puede empuñar hasta cuatro armas, pero las penalizaciones normales se aplican por luchar con múltiples armas (consulta la dote de Lucha Multiarma en el apéndice de Nuevas Dotes).
- **Almizcle:** El almizcle de los noehon es una esencia embriagadora que permanece indefinidamente. Eliminar la esencia de uno mismo o de un objeto requiere 3d10 días de lavado regular.
- **Modificadores a las Habilidades:** Los noehons ganan un bonus de +8 por especie a los controles de Tregar y siempre pueden escoger 10 en esos controles, incluso cuando es distraído o se enfrenta a condiciones adversa.
- **Dotes Adicionales:** Los noehons reciben la dote gratuita de Multidextrismo, lo que reduce las penalizaciones que sufren cuando empuñan armas en sumas manos diestras y zurdas (consulta la descripción de la dote de Multidextrismo en el apéndice de Nuevas Dotes). Ignoran el prerequisite de Destreza 15 necesario para esta dote.
- **Lingüista Limitado:** Los noehons que deseen hablar un idioma distinto del suyo deben gastar 2 puntos de habilidad para adquirir la habilidad de Hablar Idioma adecuada.
- **Habilidades de Idiomas Gratuitas:** Hablar Noehonés.

Noehon Corriente: Inic +1; Defensa 12 (+1 Des, +1 Tam); Vel 6 m, Trep 6 m; PV/PH 0/10; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d2, desarmado), o -3 melée (1d2, 4 golpes desarmado), o +2 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +1, Vol +0; TP; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 12, Con 10, Int 8, Sab 10, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Tregar +8, Conocimientos (cualquiera) +1 o Profesión (cualquiera) +2, Hablar Básico, Hablar Noehonés.

Dotes: Multidextrismo.

NOGHRI

Los noghri son una especie humanoide pequeña y compacta nativa del aislado planeta Honoghr en el Borde Exterior. Cazadores natos, prefieren utilizar armas primitivas, normalmente matando a sus víctimas en distancias cortas.

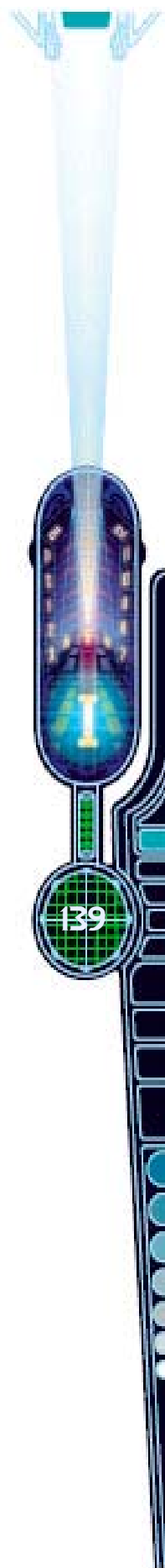
La cultura de los noghri está construida alrededor de clanes (entre ellos Kihm'bar, Bakh'tor, Eikh'mir y Hakh'khar) con una larga historia de sangrienta rivalidad. Cuando tuvieron lugar las Guerras Clon, los clanes habían aparcado sus diferencias y habían aprendido a coexistir, ignorantes de la existencia de otros seres inteligentes en la galaxia. Una batalla espacial en la órbita de su planeta dio como resultado una aeronave estrellada que contaminó el planeta con sustancias químicas tóxicas. Los noghri afrontaban la hambruna y la extinción cuando un visitante de las estrellas vestido de negro llegó: Darth Vader. Éste prometió salvarlos de su mundo moribundo; a cambio, los noghri juraron servirle a él y al Imperio.

Los noghri sirvieron a Vader como sus asesinos secretos durante décadas. Cinco años después de la muerte de Vader, uno de ellos reconoció a Leia Organa-Solo como la hija de Darth Vader. Pasaron de servir al Imperio a servir a "Lady Vader". Varios clanes de noghri siguieron dedicados a la protección de Leia y su familia bien entrada ya la era de la Nueva Orden Jedi.

Los noghri rara vez recorren la galaxia solos. Durante la Guerra Civil Galáctica, siempre se los encontraba en compañía de agentes de Darth Vader o (durante un corto periodo de tiempo) con las fuerzas del Gran Almirante Thrawn. Más tarde, se los encontró en compañía de los agentes de la Nueva República, así como de los aliados, amigos, y parientes de Leia Organa-Solo.

Personalidad: Los noghri son guerreros feroces y dedicados que sitúan el honor de sus clanes y la seguridad de sus protegidos por encima de todo. Para una especie relativamente primitiva, son astutos, rápidos en adaptarse, y conscientes de costumbres y rituales. No pillan bien el concepto de humor y no son particularmente sociables.

Descripción Física: Los noghri son pequeños humanoides compactos. Un noghri típico tiene la piel gris, brillantes ojos negros hundidos en unas cuencas óseas, garras y colmillos. Los noghri adultos miden alrededor de 1'3 metros de altura.



Planeta de Origen: El devastado mundo de Honoghr, situado en el Borde Exterior.

Idioma: Los noghri hablan y escriben Honoghran (a veces llamado Noghrés por los lingüistas galácticos). Hablan Básico con soltura, aunque con suaves voces espeluznantes y en susurros.

Nombres de Ejemplo: Cahkmaim clan Eikh'mir, Ekhrikhon clan Bakh'tor, Khabarakh clan Kim'bar, Ovkhevam clan Bakh'tor, Ruhk clan Baikh'vair, Sakhiskah clan Tlakh'sar.

Edades en Años: Niño 1-8; adolescente 9-12; adulto 13-44; mediana edad 45-59; anciano 60-74; venerable 75+

Aventureros: Los aventureros noghri suelen ser fronterizos, exploradores o soldados. Los usuarios de la Fuerza noghri son escasos. Muchos de los que dejaron su mundo natal se convirtieron en guardaespaldas al servicio de Darth Vader, el Gran Almirante Thrawn, o Leia Organa-Solo (dependiendo de la época).

Rasgos de Especie Noghri

- Modificadores a las Características: +2 Destreza, +2 Sabiduría, -4 Carisma.
- Tamaño Pequeño: Como criaturas Pequeñas, los noghri ganan un bonus de +1 a su Defensa, y a las tiradas de ataque, y un bonificador de +4 a los controles de Escondarse. Deben

utilizar armas más pequeñas que las de los seres de tamaño Medio, y sus límites de carga y levantamiento son tres cuartas partes de lo normal.

- Velocidad: La velocidad base de un noghri es 6 metros.
- Olfato Realzado: Un noghri puede identificar a un individuo por el olfato a una distancia de 10 metros si supera un control de Sabiduría (CD 10). El alcance se incrementa a 20 metros si el individuo está contra el viento y disminuye a 6 metros si está en la dirección del viento. Si el noghri no ha conocido anteriormente al individuo, un control de Sabiduría sólo revela la especie del individuo o algún olor particular (lo que permite al noghri reconocer al individuo en el futuro).
- Primitivo: Los noghri de clases heroicas o profesionales reciben la dote gratuita Competencia con Grupo de Armas (armas primitivas) en vez del la Competencia con Grupo de Armas normal a su clase.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Honoghran (Noghrés).

Noghri Corriente: Inic +1; Defensa 11 (+1



Des); Vel 6 m; PV/PH 0/10; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d2, desarmado), o +2 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +1, Vol +1; T P; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 12, Con 10, Int 10, Sab 12, Car 6. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Esconderse +5, Escuchar +2, Sigilo +2, Leer/Escribir Honoghran, Hablar Básico, Hablar Honoghran, Supervivencia +2.

Dotes: Ninguna.

NOSAURIAN

Los nosaurians son una especie reptiliana bípeda conocida por su odio hacia los humanos. La subyugación y la represión del Imperio ha contribuido en gran medida a este odio.

Aunque han tenido sus momentos duros, los nosaurians son conscientes y están orgullosos de sus antiguas costumbres; por ejemplo, cuando el sol se hunde en el horizonte de Nuevo Plympto, rebuznan a todo pulmón para “cantar su atardecer”. Los nosaurians que están en el interior de edificios pueden sentir cuando el sol se pone, y algunos incluso llevan a cabo este extraño ritual en otros mundos, rebuznando en momentos inoportunos por razones que la mayoría de las otras especies no puede comprender.

Los nosaurians ven en blanco y negro — un rasgo que rara vez es debilitante. También tienen la curiosa habilidad de iluminar las paredes de su boca — un rasgo que apoya la teoría de que los nosaurians evolucionaron a partir de reptiles entomófagos que utilizaban esa característica para atraer a pequeños insectos y otras presas.

La Nueva República ayudó a Nuevo Plympto a recuperarse de los duros años bajo ocupación imperial, pero no pudo reparar el daño infligido a los nosaurians por sus señores imperiales, ni pudo defenderlos contra los invasores yuuzhan vong durante la era de la Nueva Orden Jedi. Cuando los yuuzhan vong asaltaron Nuevo Plympto, causaron muchas bajas entre los nosaurians. Frustrados por las represalias nosaurianas, los yuuzhan vong desencadenaron un virus consumidor de vida sobre el planeta, dejándolo inhabitable y forzando a la Nueva República a imponer una estricta cuarentena. Afortunadamente, la mayoría de los nosaurians se las arreglaron para huir de su planeta antes de su destrucción.

Personalidad: Los nosaurians son sociales y templados por naturalezas. Sin embargo, las injusticias que los humanos dirigentes han causado a su especie ha hecho que la mayoría de los nosaurians estén amargados y enfadados. El asalto sin piedad de los yuuzhan vong a Nuevo

Plympto sólo ha transformado de los nosaurians a una especie de un fatalismo indignado.

Descripción Física: Los nosaurians se alzan entre 1.2 y 1.5 metros de altura. Tienen cuatro dedos ágiles en cada mano y poseen pies de tres dedos, parecidos a los de las aves. Tienen una piel gruesa que varía en tono desde el verde claro hasta el negro. Su rasgo más impactante es la cresta de cuernos que nacen en su frente como un tocado salvaje. Los cuernos están lo suficientemente afilados como para cornear a los enemigos, aunque la mayoría de los nosaurians protegen sus cuernos para evitar roturas accidentales. Los nosaurians particularmente viejos o pendencieros son reconocidos por los trozos rotos irregulares de sus cabezas.

Planeta de Origen: Nuevo Plympto, un planeta templado en la región de los Planetas del Núcleo.

Idioma: Los nosaurians hablan su propio idioma, que consiste en ladridos, gorjeos y silbidos siseantes. Su lenguaje escrito combina dos alfabetos antiguos e incluye muchas metáforas asociadas a la naturaleza, el clima, y el ciclo estacional.

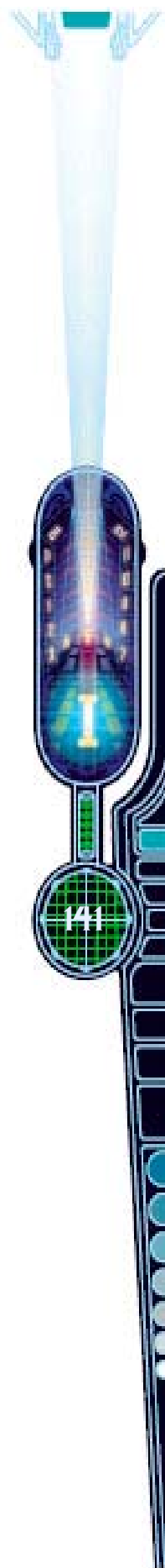
Nombres de Ejemplo: Fefar Blackeye, Clegg Holdfast, Churra Leafhorn, Moco Minkfruit.

Edades en Años: Niño 1-10; adolescente 11-15; adulto 16-45; mediana edad 46-79; anciano 80-99; venerable 100+

Aventureros: Los aventureros nosaurian pueden pertenecer a cualquier categoría, aunque los fronterizos y los soldados son más comunes en la era de la Nueva Orden Jedi.

Rasgos de Especie Nosaurian

- Modificadores a las Características: +2 Destreza, -2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los nosaurians no reciben modificadores especiales a causa de su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un nosaurian es 10 metros.
- Arma Natural: Un nosaurian puede cornear a sus enemigos en vez de realizar un ataque desarmado. El ataque con los cuernos causa 1d6 puntos de daño perforante (más los modificadores por Vigor) y no provoca ataques de oportunidad. Un nosaurian que carga y golpea a su oponente con una cornada hace doble daño.
- Modificadores a las Habilidades: Los nosaurians ganan un bonus de +2 por especie a los controles de Escalar y Supervivencia.



🌀 Habilidades de Idiomas Gratuitas:
Leer/Escribir y Hablar Nosaurian.

Nosaurian Corriente: Inic +1; Defensa 11 (+1 Des); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 cuerpo a cuerpo (1d6, cornear), o +1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +1, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 12, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Tregar +2, Artesanía (cualquiera) +1, Conocimientos (cualquiera) +1, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Nosaurian, Hablar Básico, Hablar Nosaurian, Supervivencia +2.

Dotes: Ninguna.

NLIKNOG

Los nuknog son diminutos humanoides con pequeños cerebros y poca paciencia. Casi 1000 años antes de la Batalla de Yavin, los líderes nuknog “vendieron” su planeta natal a un consorcio de corporaciones mineras sin escrúpulos a cambio de trabajos, comida y modestas comodidades.

Los nuknog trabajaron en las minas y las fábricas de procesamiento, realizando tareas consideradas demasiado peligrosas para el personal extraplanetario. No recibieron dinero alguno por su trabajo, comieron sobras, y durmieron en apretados barracones militares prefabricados. El equipo de mala calidad y los accidentes mineros reclamaron numerosas vidas nuknog, y en todo ese tiempo los nuknog no sintieron que las corporaciones estuvieran explotándolos o maltratándolos.

Los nuknog siguieron siendo los esclavos secretos de una u otra corporación durante siglos a medida que los contratos cambiaban de manos. Hasta que un par de Jedis llegaron al planeta en busca de un criminal huido no supo la gran comunidad galáctica del maltrato de los nuknog. El Senado de la República ordenó a las corporaciones mineras que acabaran con todas las operaciones en el planeta de los nuknog y que recompensaran varios siglos de salarios perdidos. Las corporaciones se disolvieron en medio de la controversia, dejando a los nuknog con minas vacías, fábricas vacías y estómagos vacíos. La simpatía hacia los nuknog creció mucho. Trabajadores humanitarios de la República entregaron suministros a los hambrientos nuknog y se ofrecieron para ayudar a reconstruir la devastada industria agrícola del planeta. Creyendo que la República, como las corporaciones mineras, podría manipularlos de algún modo, los nuknog cogió la comida gratis

pero echó la culpa a la República de privarlos del único modo de vida que conocían. Sus líderes exigieron que la República les proveyera de suministros y comida a perpetuidad. Cuando quedó claro que los nuknog no querían ayudarse a sí mismos, toda la compasión por la especie se evaporó.

Con el alzamiento de los Separatistas y los sucesos que condujeron a las Guerras Clon, la República se encontró con agitaciones políticas en muchos frentes. La situación de los nuknog dejó de llamar la atención del Senado o de la totalidad de la galaxia. Los nuknog tenían ahora otro motivo para estar dolidos con la República.

Los nuknog cambiaron muy poco después de las Guerras Clon y la caída de la Antigua República. La vida media de un nuknog es casi doblada si sitúa su hogar en un lugar fuera de su planeta — un lujo que pocos nuknog pueden permitirse. Con todo, algunos nuknog han comprado pasaje en varias naves de paso, normalmente vendiéndose como esclavos.

Personalidad: Los nuknog tienen poca paciencia, son seres mezquinos, y fácilmente manipulables que rara vez ven el cuadro completo de las cosas. Están resentidos con todos los otros seres de la galaxia y culpan al chivo expiatorio más conveniente para sus problemas. Los nuknog más valientes realmente tienen la voluntad y el empeño de alzarse por encima de sus precarias vidas, y lo consiguen.

Descripción Física: Un nuknog es un humanoide reptiliano bípedo con un largo cuello pellejado, un hocico bulboso, cortas piernas y una cresta desigual que recorre su cráneo. El nuknog medio mide aproximadamente 1.2 metros de altura.

Planeta de Origen: Sump es un planeta húmedo y dilapidado del Borde Exterior que pocos se molestan en visitar. La contaminación de los intereses mineros extraplanetarios ha polucionado el ecosistema, creando grandes pantanos tóxicos incapaces de soportar vida alguna. Sin embargo, los nuknog se las apañan para sobrevivir, aunque a duras penas.

Idioma: Los nuknog hablan un idioma del mismo nombre. Consiste en chillidos, ladridos y gruñidos. El nuknog escrito utiliza un alfabeto sencillo.

Nombres de Ejemplo: Ver Bolko, Buhar Lod, Po Nulnik, Skoo Runkin, Ark Roose, Noop Warko.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-16; adulto 17-35; mediana edad 36-49; anciano 50-64; venerable 65+

Aventureros: La mayoría de los nuknog agarran la oportunidad de dejar Sump y nunca vuelven. Se los manipula con facilidad mediante promesas de pasaje seguro fuera de su planeta, pero tienen pocas habilidades que ofrecer.

Algunos nuknog se convertirán en esclavos sólo para poder salir del planeta, aunque no todos los nuknog quieren tomar semejantes acciones extremas, teniendo en cuenta como se trata a la mayoría de los esclavos. Los héroes nuknog suelen ser fronterizos.

Rasgos de Especie Nuknog

- Modificadores a las Características: +2 Destreza, -2 Inteligencia, -2 Sabiduría.
- Tamaño Pequeño: Como criaturas pequeñas, los nuknog ganan un bonus de +1 a su Defensa, y a las tiradas de ataque, y un bonus de +4 a los controles de Esconderse. Deben utilizar armas más pequeñas que las de los seres de tamaño Medio, y sus límites de levantamiento de peso y de carga son $\frac{3}{4}$ partes del marcado para los personajes de tamaño Medio.
- Velocidad: La velocidad base de los nuknog es 6 metros.
- Acelerar: Los nuknog pueden mejorar temporalmente su agilidad, reflejos y velocidad. Un nuknog acelerado gana un bonus temporal de +4 a la Destreza (lo que mejora su Defensa, sus ataques a distancia, las salvaciones de Reflejos, y las habilidades basadas en la Destreza) y se mueve al doble de su velocidad normal (12 metros). Mientras utiliza esta habilidad, el nuknog no puede utilizar habilidades que requieran paciencia y concentración, como Sigilo, Pericia en Combate, o cualquier habilidad basada en la Fuerza. La aceleración dura un número de asaltos igual a 5+ el modificador de Constitución del nuknog. Al final de este periodo, el nuknog pierde los beneficios de la aceleración y está fatigado (-2 al Vigor y la Destreza; no puede correr o cargar) durante una cantidad de asaltos igual a la duración de la aceleración. Un nuknog puede utilizar la habilidad de acelerar tantas veces al día como 3+ el modificador de Constitución del nuknog.
- Modificadores a las Habilidades: Los nuknog tienen sentidos agudos. Ganan un bonus de +2 por especie a los controles de Escuchar, Buscar y Avistar.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Nuknog.

Nuknog Corriente: Inic +1; Defensa 12 (+1 Des, +1 Tam); Vel 6 m; PV/PH 0/10; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d2, desarmado), o +2 a

distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +1, Vol -1; T P; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 12, Con 10, Int 8, Sab 8, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1 o Conocimientos (cualquiera) +1, Escuchar +1, Leer/Escribir Nuknog, Buscar +1, Hablar Básico, Hablar Nuknog, Avistar +1.

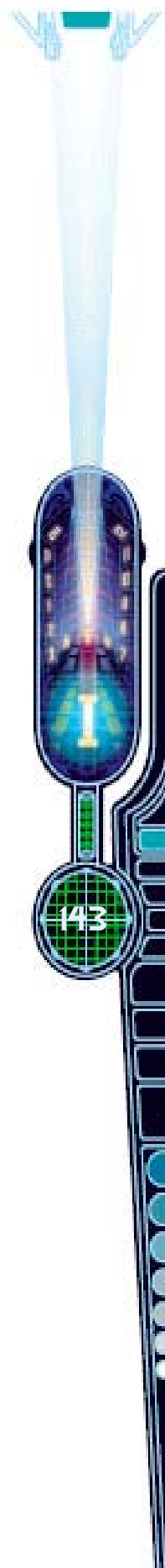
Dotes: Ninguna.

OMWATI

Los omwati son una esbelta especie humanoide procedente del Borde Exterior de Omwat. Desarrollaron su propia cultura y tecnología, creyendo que eran los únicos seres inteligentes de la galaxia. Se unificaron en los comienzos de su historia bajo un único gobierno mundial, consiguiendo así evitar las devastadoras guerras que plagan muchos mundos a punto de convertirse en sociedades espaciales. Disfrutaron de un periodo casi ininterrumpido de desarrollo de la filosofía, las artes, la medicina y las teorías matemáticas. Sus métodos de fabricación, irrigación, minería y construcción son bastante avanzados, aunque su nivel tecnológico general está bastante por debajo de lo que se considera el estándar galáctico. Sus ciudades únicas, parecidas a panales, se extienden por el planeta, y aún así el ambiente permanece casi tan limpio como el que se encuentra en planetas sin colonizar. Los omwati se las apañaron para hacer lo que pocas especies han conseguido — un equilibrio entre las necesidades de producción de una sociedad tecnológicamente avanzada y una sólida administración de los recursos de su planeta.

La primera nave de la Antigua República en visitar Omwat era un Destructor Estelar de clase *Victoria* comandado por el futuro Gran Moff, Wilhuff Tarkin. La sociedad omwati — después de la sorpresa inicial — dio la bienvenida a los visitantes. Tarkin y su equipo dejaron atrás información tecnológica, cultural e histórica para que los omwati la estudiaran y partieron con la promesa de que otras naves llegarían. Tarkin no informó a los omwati de que su planeta debía haber sido visitado por las antiguas naves de los primeros años de la República, ya que su especie existía en otras partes de la galaxia — de hecho, una pequeña comunidad medraba en Coruscant.

Pasó más de una década antes de que Tarkin regresara a Omwat. Siempre un hombre con visión de futuro, había decidido mantener a la sociedad nativa de Omwat como un secreto entre él y sus compañeros comandantes de misión, esperando que algún día pudieran beneficiarse de un planeta que podría ser su



gabinete estratégico. Cuando el Emperador le concedió a Tarkin el dominio sobre los Territorios del Borde Exterior, el Gran Moff presintió que había llegado el momento de sacar provecho de los omwati.

Mientras los diplomáticos imperiales mantenían a la gente de Omwat embelesados con cuentos sobre la sociedad galáctica (sin mencionar nunca a sus primos de otros lugares), Tarkin supervisaba la construcción de una instalación educativa orbital. Una vez estuvo completa los imperiales revelaron su auténtica naturaleza. Los omwati tendrían que pasar unos tests de inteligencia y aptitud a nivel planetario y entregar aquellos niños que sacaran mayor puntuación; se les dijo que la resistencia tendría como resultado la destrucción de sus ciudades desde la órbita del planeta. Los omwati aceptaron relucientes. Entregaron cientos de niños omwati, y nunca volvieron a saber de ellos.

Cuando el Tarkin y muchos de sus asociados más cercanos murieron en la destrucción de la Estrella de la Muerte, la instalación orbital en Omwat fue abandonada. Mientras tanto, los omwati habían estado desarrollando en secreto una nave capaz de librarse del efecto gravitacional de su planeta y se las arreglaron para alcanzar el satélite. No recuperaron a sus hijos perdidos, pero encontraron la tecnología que los ayudó a avanzar enormemente en su naciente programa espacial. Los omwati desarrollaron su primera nave capaz de usar un hiperimpulsor casi diez años después de la Batalla de Endor. Este desarrollo estuvo espoleado por el deseo de hallar a los niños que se habían perdido entre las estrellas. Los omwati no querían creer los datos del satélite que decían que todos excepto diez estaban muertos.

Los diplomáticos de la Nueva República con el tiempo contactaron con los exploradores omwati — pero sólo después de que estos omwati aterrizaran a varias pequeñas colonias y estaciones de carburante del Borde Exterior — y otra de las atrocidades del Imperio se documentó exhaustivamente. Los omwati extraplanetarios dieron la bienvenida a sus primos “primitivos” con los brazos abiertos.

Personalidad: Los omwati son gentiles, inteligentes, y sabios. Tienen presentes las lecciones del pasado cuando miran al futuro, y muestran grandes habilidades resolviendo problemas. Los omwati valoran la familia sobre la amistad, y la amistad por encima de todo lo demás.

Descripción Física: La piel de los omwati muestra un tinte azulado, y los colores de ojos más comunes son los tonos de azul. El color de su enmarañado cabello varía del cobrizo al blanco perlado. Los omwati tienen un físico

esbelto, casi frágil. Los omwati adultos miden entre 1.6 y 2.1 metros de altura.

Planeta de Origen: Omwat, un planeta verde anaranjado de sabanas y montañas situado en el Borde Exterior.

Idioma: Los omwati hablan Omwatés, un idioma elegante con varias inflexiones tonales extrañas. El Omwatés escrito utiliza un trazo y unas letras que encajan como piezas de un rompecabezas para formar palabras.

Nombres de Ejemplo: Girral, Helix Lur, Orthán, Pillik, Xel Tanni, Qwi Xux, Zallir.

Edades en Años: Niño 1-12; adolescente 13-17; adulto 18-40; mediana edad 41-65; anciano 66-84; venerable 85+

Aventureros: Los omwati aventureros suelen ser fronterizos, nobles o exploradores que viajan por la galaxia en busca de los omwati abducidos por Tarkin. Los más dedicados de estos omwati pueden adaptarse al arquetipo de cazarrecompensas proporcionado en el Capítulo Catorce del libro de reglas básico. Para cuando se produjo la invasión de los yuuzhan vong durante la era de la Nueva Orden Jedi, ya se había formado una tradición de la Fuerza en Omwat, basada en los documentos proporcionados por el primer equipo de contacto de Tarkin.

Rasgos de Especie Omwati

- Modificadores a las Características: -2 Vigor, +2 Inteligencia, +2 Sabiduría.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los omwati no reciben modificadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de los omwati es 10 metros.
- Dotes Adicionales: Los omwati ganan la dote gratuita Manitas.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Omwatés.

Omwati Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata -1 cuerpo a cuerpo (1d3-1, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol +1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 8, Des 10, Con 10, Int 12, Sab 12, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Informática +3, Artesanía (cualquiera) +3, Conocimientos (dos cualesquiera) +2, Profesión (cualquiera) +2, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Omwatés, Reparar +3, Hablar Básico, Hablar Omwatés.

Dotes: Manitas (Dote gratuita).

ORTOLANO

Los ortolanos son humanoides recios y bajos originarios del frío mundo de Orto. La comida es la parte más importante de la vida de un ortolano poco es muy escasa en su mundo. Los ortolanos confían en una gruesa capa de grasa (que los aísla del frío y se convierte en una fuente de energía cuando escasea la comida) y en un olfato y un oído muy desarrollados que les permiten encontrar comida o rastrear presas durante largos recorridos. Se muestran casi obsesivos en lo que respecta a tener comida en su estómago y se atiborran a la primera oportunidad.

Orto es un planeta rico en minerales y los ortolanos, aunque no están tecnológicamente avanzados según los estándares galácticos, son unos mineros muy eficientes. La economía ortolana está basada en el trueque, por lo que las compañías manufactureras que pueden llevar la mayor parte de la comida o importar comida muy exótica a Orto pueden recibir materias primas a bajo coste. Durante la era de la Rebelión, los ortolanos fueron más o menos dejados en paz por el Imperio, aunque éste puso limitaciones a su capacidad de viajar desde su planeta natal. Durante tanto tiempo como los ortolanos cambiaron su mineral con las industrias “correctas” (como TaggeCo y SoroSuub), el Imperio se mostró indiferente con los pequeños humanoides. Los ortolanos comerciaron tanto con la Alianza como con el Imperio durante esa época, y la Guerra Civil Galáctica llenó muchos estómagos en Orto.

Personalidad: Los ortolanos suelen estar contentos si están bien alimentados. También disfrutan mucho de la música de todos los estilos, ya que su gran oído puede captar sonidos que pocos más pueden escuchar, haciendo de cada concierto en vivo o de cada grabación de incluso las tonadas más familiares una nueva experiencia para un ortolano.

Muchos seres consideran a los ortolanos idiotas porque suelen querer trabajar por poco más que una comida. Sin embargo, más de un oficial imperial de alto rango o noble estirado se ha encontrado con valiosos secretos militares u objetos de arte que han desaparecido después de que un “estúpido” músico ortolano y su banda tocaran por poco más que una comida en su fiesta.

Descripción Física: Los ortolanos tienen orejas caídas, ojos parecidos a cuentas de cristal, largas narices parecidas a trompas, y pequeñas bocas. Cada mano acaba en cuatro gruesos dedos con ventosas en la punta, y sus cortas piernas tienen rodillas poco articuladas, lo que les hace anadear cuando caminan. Una gruesa piel suelta cubierta con corto vello azul parecido

al terciopelo cuelga de sus gordos cuerpos. Los ortolanos adultos miden entre 1.1 y 1.7 metros.

Planeta de Origen: Orto, una desolación helada situada en el Borde Exterior. El planeta tiene una estación de crecimiento corta e impredecible, y las hambrunas son frecuentes.

Idioma: Los ortolanos hablan su propio idioma, cuya forma hablada consiste en gruñidos, ululatos, y palabras comprimidas en una sílaba fuerte y otra débil. Los ortolanos también hablan Básico con soltura.

Nombres de Ejemplo: Bedo, Eembek, Miebar, Nabkess, Ooben, Rebo, Ruznee, Yddc.

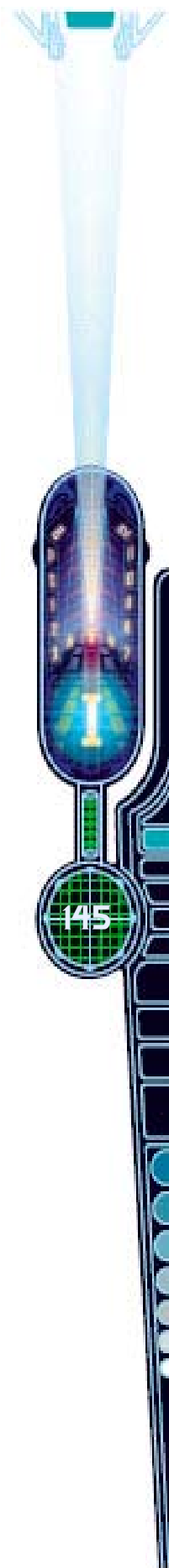
Edades en Años: Niño 1-5; adolescente 6-11; adulto 12-39; mediana edad 40-54; anciano 55-70; venerable 71+

Aventureros: Los ortolanos se sienten felices de abandonar su planeta natal en cuanto se presenta la oportunidad. Los aventureros ortolanos gravitan hacia las clases de fronterizo y granuja, aunque no tienen restringida ninguna clase.

Rasgos de Especie Ortolano

- Modificadores a las Características: -2 Destreza, +2 Constitución.
- Tamaño Pequeño: Como criaturas Pequeñas, los ortolanos gana un bonificador de +1 a su Defensa y a las tiradas de ataque, y un bonus de +4 a los controles de Ocultarse. Deben utilizar armas de tamaño más pequeño que las de los seres de tamaño Medio, y sus límites de carga y alzamiento de peso son tres cuartos de los normales.
- Velocidad: La velocidad base de un ortolano es 6 metros.
- Olfato Agudo: Los ortolanos tienen un sentido del olfato muy agudo. Un ortolano con la dote de Rastrear gana un bonificador de +4 por especie a los controles de Supervivencia cuando rastrea a un sujeto en un radio de 2 kilómetros de su localización actual.
- Fortaleza Intestinal: Los ortolanos ganan un bonificador de +2 a las salvaciones de Fortalezas contra los venenos ingeridos.
- Modificadores a las Habilidades: Los ortolanos reciben un bonificador de +4 por especie a los controles de Supervivencia cuando están buscando comida.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Ortolano.

Ortolano Corriente: Inic -1; Defensa 10 (-1 Des, +1 Tam); Vel 6 m; PV/PH 0/12; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d2, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1,



Dotes: Ninguna.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Los pacithhips son humanoides paquidérmicos cuya sociedad está dividida en tres castas: la casta erudita, la casta guerrera, y la casta agricultora. La forma de los colmillos de un pacithhip determina a que casta pertenece. Los colmillos no alcanzan su tamaño final hasta la edad adulta, y en este punto no hay discusión sobre si el pacithhip será erudito, guerrero o granjero. Los eruditos interpretan la ley y educan a los jóvenes. Los guerreros hacen valer la ley y defienden a las comunidades de pacithhip. Los agricultores tradicionalmente proporcionan comida y ropa, pero su papel se ha expandido para incluir la fabricación de vehículos, droides, y armas.

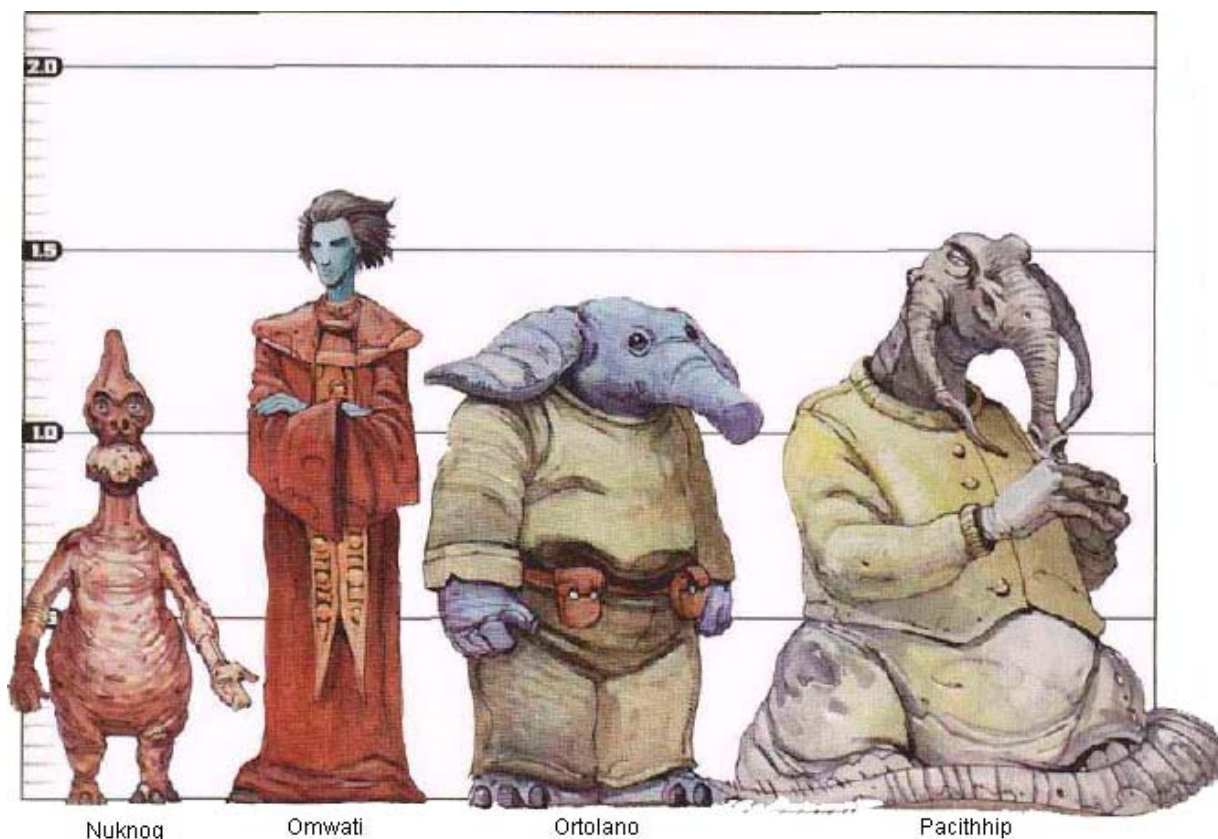
Cuando los exploradores imperiales llegaron al planeta de los pacithhip, estos aún no habían desarrollado la tecnología del hiperimpulsor, la

potencia de fusión o la tecnología del repulsor. Los pacithhips acababan de dominar los combustibles fósiles y la maquinaria de precisión por sí solos y fueron subyugados con facilidad por el Imperio. Después de la Batalla de Endor, los pacithhips tomaron las instalaciones imperiales desiertas de su mundo natal y comenzaron a importar tecnología estándar. Poco después de la formación de la Nueva República, los pacithhips fueron una visión común en la galaxia.

Personalidad: Seres racionales y tolerantes por naturaleza, los pacithhips tienden a aceptar el modo en el que son las cosas y rara vez cuestionan la autoridad. El pacithhip medio hace caso de las enseñanzas de la casta erudita, que enfatiza la justicia y la igualdad. Los pacithhips disfrutan tratando con miembros de otras especies y rápidamente se adaptan a los distintos climas y costumbres.

Descripción Física: Los pacithhips poseen rasgos elefantinos, incluyendo una larga trompa y finos colmillos de elefantes. Una arrugada piel gris cubre el grueso cuerpo humanoide, y una cresta huesuda protege la parte trasera de su cráneo. Los ojos de un pacithhip están situados a los lados de su cabeza, garantizándole una visión de 360°. El pacithhip medio mide alrededor de 1,5 metros de altura.

Planeta de Origen: Shimia, un planeta templado situado en el Borde Exterior cerca de la Carrera Corelliana. El planeta tiene llanuras



herbosas limitadas por cordilleras de montañas que se sumergen en el mar.

Idioma: Los pacithhip hablan Shimiés, un idioma de ronquidos, barritos, y vocalizaciones complicadas. El Shimiés escrito emplea pictogramas que representan varios nombres, verbos y frases hechas. Los pacithhips no tienen dificultad para hablar Básico.

Nombres de Ejemplo: Aruka, Gepto Hukudi, Ketwol, Ossom Okwar, Runkara, Sossil Wekwa.

Edades en Años: Niño 1-12; adolescente 13-17; adulto 18-44; mediana edad 45-69; anciano 70-84; venerable 85+

Aventureros: Los pacithhips que no creen en el sistema de castas de su sociedad son propensos a dejar Shimia y asentarse en cualquier otro lugar. Su deseo de explorar la galaxia no los marca como insatisfechos — en su mayoría, la sociedad pacithhip moderna alienta a los individuos a “encontrar su propio camino”. Los comerciantes pacithhips son hallados frecuentemente en la Carrera Corelliana.

Los héroes pacithhip pueden pertenecer a cualquier clase, aunque la mayoría de los pacithhip encontrados fuera de Shimia son fronterizos, granujas y exploradores.

Rasgos de Especie Pacithhip

- Modificadores a las Características: +2 Vigor, -2 Destreza.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los pacithhips no obtienen modificadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un pacithhip es de 8 metros.
- Armadura Natural: La gruesa piel de un pacithhip les proporciona un bonificador de +2 a la Defensa por armadura natural.
- Arma Natural: Un pacithhip puede cornear a los oponentes con sus dos afilados colmillos, causando 1d6 puntos de daño perforante (más modificadores de Vigor). Atacar con los colmillos no provoca ataques de oportunidad.
- Estable: Los pacithhips tienen un centro de gravedad bajo y utilizan sus colas para proporcionarse una estabilidad adicional. Ganan un bonus de +4 por estabilidad a los controles para resistirse a las cargas bantha y a los ataques de derribo.
- Modificadores a las Habilidades: Un pacithhip puede ver en todas las direcciones a la vez. Gana un bonus de

+2 por especie a los controles de Observar.

- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Shimiés.

Pacithhip Corriente: Inic -1; Defensa 11 (-1 Des, +2 natural); Vel 8 m; PV/PH 0/10; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3+1, desarmado), o +1 cuerpo a cuerpo (1d6+1, cornear), o -1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref -1, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 8, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +2 o Conocimientos (cualquiera) +2, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Shimiés, Hablar Básico, Hablar Shimiés, Observar +2.

Dotes: Ninguna.

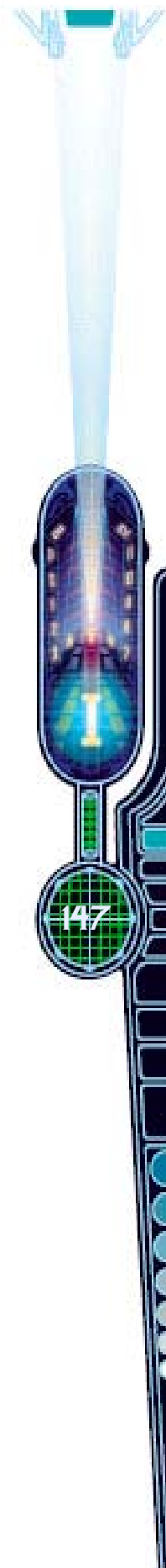
PA'LOWICK

Una expedición minera descubrió el planeta de los pa'lowick unos diez años antes de la Batalla de Endor, lo que convierte a los pa'lowicks en una de las especies que se han unido a la sociedad galáctica más recientemente. Aunque tecnológicamente primitivos, los pa'lowicks tienen una sociedad feudal sofisticada y altamente adaptable (dirigida por familias nobles). Acogieron bien el contacto con otras especies e intercambiaron alimentos y objetos primitivos por dispositivos tecnológicos útiles que no podían construir por sí mismos.

El comercio regular con otras especies ha cambiado poco el modo de vida de los pa'lowicks. Aunque les gusta coleccionar objetos de alta tecnología, la mayoría se contenta con “anidar” en su planeta natal, disfrutando de la vida sencilla de la agricultura, la pesca, la caza y el relato de historias. Aparte de su rica cultura, los pa'lowicks tienen poco que ofrecer a la galaxia — un hecho que probablemente los libró del esclavismo imperial.

Los nobles pa'lowick periódicamente consideran unirse a la Nueva República, pero la Nueva República ha hecho poco para atraerlos. El desinterés de la Nueva República ha tenido poco impacto en la sociedad pa'lowick, ya que a la mayoría de los pa'lowicks les importan más bien poco los sucesos que conforman la comunidad galáctica.

Personalidad: Los pa'lowicks son carroñeros natos que demuestran una paciencia increíble. Muestran tendencias ritualistas, cambiando pocas veces su modo de hacer las cosas. Los pa'lowicks luchan para preservar las tradiciones del pasado mientras acogen la



tecnología que es útil. Cantar y contar historias son los pasatiempos favoritos de los pa'lowicks.

Descripción Física: Un pa'lowick tiene un torso redondo, brazos y piernas largos y delgados, piel moteada (normalmente amarilla, verde y marrón), y dos bocas: una al final de un largo hocico, y la otra situada bajo la base del hocico. Dos afilados colmillos sobresalen de la boca inferior del pa'lowick, y se desarrollan completamente durante la mediana edad. El pa'lowick medio mide alrededor de 1.6 metros de altura.

Planeta de Origen: Lowick, un planeta pantanoso del Borde Exterior.

Idioma: Los pa'lowick hablan Lowickese. Con la introducción reciente de la tecnología en su mundo, han adaptado el alfabeto Básico para crear el Lowickese escrito. Para los incultos, parece un galimatías escrito en Básico.

Nombres de Ejemplo: Larisselle Chatrunis, Aneeda Desha, Meep Erdles, Sal Orbeo, Sy Snootles, Roopak Weelak.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-16; adulto 17-44; mediana edad 45-59; anciano 60-74; venerable 75+

Aventureros: Los pa'lowicks rara vez dejan Lowick. Aquellos que se van lo hacen deslumbrados por las historias de los mercaderes sobre el resto de la galaxia. Una vez que han estado fuera unas cuantas semanas, suelen quedarse sin créditos y acaban como vagabundos, criminales o esclavos. Los héroes pueden pertenecer a cualquier clase, aunque la mayoría de los pa'lowicks hallados fuera de su planeta son fronterizos o nobles.

Rasgos de Especie Pa'lowick

- Modificadores a las Características: -2 Vigor, +2 Destreza, +2 Sabiduría.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los pa'lowicks no reciben modificadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un pa'lowick es 10 metros.
- Primitivos: Los pa'lowicks con clases heroicas o profesionales reciben la dote gratuita Pericia con Grupo de Armas (armas primitivas) en lugar de las dotes normales de Pericias en Grupos de Armas.
- Respirar Bajo el Agua: Los pa'lowicks son anfibios y no pueden ahogarse en agua. También ganan un bonificador de +4 por especie a los controles de Nadar.
- Arma Natural: Un pa'lowick adolescente o adulto tiene dos largos y afilados colmillos que sobresalen de la mandíbula inferior de su segunda boca.

Estos colmillos causan 1d4 puntos de daño perforante (más los modificadores de Vigor), y los ataques realizados con los colmillos no provocan ataques de oportunidad.

Cuando un pa'lowick alcanza la mediana edad, sus colmillos se caen y su boca inferior crece para cubrirlo.

- Modificadores a las Habilidades: Los pa'lowicks gana un bonus de +4 a los controles de Ocultarse y Supervivencia en los entornos pantanosos.

- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Lowickese.

Pa'lowick Corriente: Inic +1; Defensa 11 (+1 Des); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata -1 cuerpo a cuerpo (1d3-1, desarmado), o -1 cuerpo a cuerpo (1d4-1, cornear), o +1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +1, Vol +1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 8, Des 12, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +3 o Actuar (cualquiera) +3 o Conocimientos (cualquiera) +3, Ocultarse +5 (sólo entornos pantanosos), Leer/Escribir Lowickese, Hablar Básico, Hablar Lowickese, Supervivencia +5 (entornos pantanosos), Nadar +3.

Dotes: Ninguna.

PHINDIANO

Los phindianos son unos seres tecnológicamente avanzados conocidos por la creación de varias maravillas tecnológicas, incluyendo dispositivos capaces de borrar la memoria.

Antes del alzamiento del Imperio, una organización criminal llamada El Sindicato dirigía el planeta natal de los phindianos. Los líderes phindianos del Sindicato utilizaban su control sobre la distribución de la comida y otros suministros para mantener a la población a raya. Cualquiera que se opusiera al Sindicato veía borrados sus recuerdos y era exiliado a otros planetas. Los Jedi ayudaron a los phindianos a expulsar al Sindicato e instalar un gobierno democrático, que permaneció hasta la formación del Nuevo Orden del Emperador. A pesar de un puñado de revueltas phindianas (todas las cuales fueron fácilmente reprimidas por el Imperio), el planeta phindiano permaneció bajo el yugo imperial hasta poco después de la Batalla de Endor. Un año después de su liberación, los phindianos se unieron a la Nueva República y han seguido siendo miembros desde entonces.

Personalidad: Los phindianos muestran gran afecto por sus familias y amigos, pero los extraños los encuentran distantes y contradictorios. Aunque perceptivos y astutos, pueden ser seres cascarrabias y de algún modo sarcásticos con tendencia a la melancolía y la exageración. Tratar con ellos puede ser exasperante. Por su parte, a los phindianos les gusta trastear con los dispositivos tecnológicos, prefiriendo a menudo la compañía de tales cosas a la compañía de otros seres inteligentes.

Descripción Física: El phindiano medio se alza 1.7 metros de altura. Los phindianos son seres delgados, de aspecto triste con una piel oscura que a veces presenta manchas blancas. Unos círculos blancos rodean sus ojos amarillos o dorados. Los phindianos tienen largos brazos flexibles que cuelgan por debajo de sus rodillas. Prefieren llevar ropas simples y prácticas con pocos ornamentos.

Planeta de Origen: Phindar, un planeta templado del Borde Exterior.

Idioma: Los phindianos hablan Phindiano y Básico. Su idioma nativo está formado por silbidos suaves y sonidos vocálicos particularmente largos.

Nombres de Ejemplo: Banikou, Guerra Derida, Paxxi Derida, Gerpha, Hem, Karke, Meerka, Teeyr Verke.

Edades en Años: Niño 1-12; adolescente 13-16; adulto 17-39; mediana edad 40-54; anciano 55-74; venerable 75+

Aventureros: Los héroes phindianos suelen ser nobles, granujas, exploradores, y técnicos especialistas. Los usuarios de la Fuerza phindianos son posibles, pero escasos.

Rasgos de Especie Phindiano

- Modificadores a las Características: +2 Inteligencia, -2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los phindianos no reciben bonificadores ni penalizadores debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de los phindianos es 10 metros.
- Dotes Adicionales: Los phindianos ganan la dote gratuita Manitas.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Phindiano.

Phindiano Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos

de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 10, Int 12, Sab 10, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Informática +3, Artesanía (cualquiera) +3, Conocimientos (cualquiera) +2, Profesión (cualquiera) +2, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Phindiano, Reparar +3, Hablar Básico, Hablar Phindiano.

Dotes: Manitas

PHO PH'EAHIAN

Los pho ph'eahianos rara vez son vistos lejos de su planeta natal, Pho Ph'eah. Tienen un parecido pasable con los chadra-fan, aunque su tamaño mayor, su pelaje azul y el juego extra de brazos los distinguen inmediatamente. Los pho ph'eahianos habitan las regiones montañosas de su planeta natal. Sus cuatro brazos son ideales para escalar los riscos rocosos, y su grueso pelaje les permite resistir las bajas temperaturas.

Cuando la Antigua República contactó por primera vez con los pho ph'eahianos más de mil años antes de la Batalla de Yavin, la especie ya había desarrollado la fusión nuclear, la tecnología de repulsores y naves espaciales con impulsores sublumínicos. A base de dismantelar y volver a montar las astronaves con hiperimpulsor que les dio la República, los manitas pho ph'eahianos fueron capaces de construir su propia tecnología de hiperimpulsor, aportando unas cuantas mejoras por el camino. Desde que aprendieron la forma de dejar su sistema solar natal, los pho ph'eahianos se encuentran en cada rincón de la galaxia. Las corporaciones y los astropuertos, particularmente en el Sector Corporativo, emplean con frecuencia a los pho ph'eahianos como ingenieros.

Personalidad: La mayoría de los pho ph'eahianos son sociables y alegres. Disfrutan siendo el centro de atención. Ven sus cuerpos como una “manifestación sagrada del espíritu” y se lavan religiosamente para asegurar que las manchas de su cuerpo no ensucien sus almas. A parte de su disposición alegre y su obsesión con la limpieza, los pho ph'eahianos son muy conocidos por sus habilidades técnicas.

Descripción Física: Los pho ph'eahianos son una especie humanoide bípeda de cuatro brazos con un brillante pelaje azul y grandes orejas con forma de abanico. El pho ph'eahiano medio mide alrededor de 1.7 metros de altura.



Planeta de Origen: Pho Ph'eah, un planeta del Borde Exterior cercano al Sector Corporativo. La distante órbita elíptica del planeta lo mantiene alejado de su sol la mayor parte del tiempo. Durante estos periodos "oscuros", el sol aparece como una lejana manchita en el cielo de Pho Ph'eah, y los pho ph'eahianos deben confiar en su capa termal de vello para mantenerse calientes.

Idioma: El Pho Ph'eahese es un idioma sofisticado de gritos, chillidos, y ladridos agudos. El Pho Ph'eahese escrito utiliza un complicado juego de caracteres que representan las sílabas habladas.

Nombres de Ejemplo: Cho'ree, Darshev, Fe'heon, Garv, Le'shar, Lo'pho'r, Rova, Shev, Veerzan, Vo'ray.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-16; adulto 17-45; mediana edad 46-65; anciano 66-84; venerable 85+

Aventureros: Los pho ph'eahianos prefieren permanecer en su planeta natal, aunque se ven atraídos por trabajos lucrativos como ingenieros y mecánicos, especialmente en el Sector Corporativo. Los héroes pho ph'eahianos suelen ser fronterizos o técnicos especialistas, aunque pueden pertenecer a cualquier clase.

Rasgos de Especie Pho Ph'eahiano

- Modificadores a las Características: +2

Inteligencia, -2 Sabiduría.

- **Tamaño Medio:** Como criaturas de tamaño Medio, los pho ph'eahianos no reciben modificadores especiales por su tamaño.

- **Velocidad:** La velocidad base de un pho ph'eahiano es 10 metros.

- **Extremidades Adicionales:** Los pho ph'eahianos tienen cuatro brazos. Los brazos extra les otorgan un bonificador de +4 por especie a los controles de Trepas y a los ataques de presa. Pueden sostener objetos en cada una de sus cuatro manos.

Un pho ph'eahiano tiene una mano diestra y tres manos zurdas. Un pho ph'eahiano puede empuñar hasta cuatro armas, pero se aplican las penalizaciones normales por luchar con armas múltiples (consulta la descripción de la dote Lucha con Múltiples Armas en el apéndice de Nuevas Dotes).

- **Vello Termal:** Los pho ph'eahianos ganan un bonus de +4 por especie a los controles de Fortaleza para resistir los efectos del frío extremo (consulta Calor y Frío en el Capítulo Doce de *Star Wars. El Juego de Rol*).

- **Modificadores a las Habilidades:** Los pho ph'eahianos ganan un bonificador de +4 por especie a los controles de



- Supervivencia en los entornos montañosos.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Pho Ph'eahese.

Pho Ph'eahiano Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o -4 cuerpo a cuerpo (1d3, golpe desarmado mano diestra) -8 cuerpo a cuerpo (1d3, 3 ataques desarmados manos zurdas), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 10, Int 12, Sab 8, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Escalar +4, Artesanía (cualquiera) +3, Conocimientos (cualquiera) +2, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Pho Ph'eahese, Hablar Básico, Hablar Pho Ph'eahese, Supervivencia +3 (sólo en entornos montañosos).

Dotes: Ninguna.

PSADAN

Los psadans son nativos de Wayland, un planeta del Borde Exterior común que ganó mala fama cuando el Emperador Palpatine lo escogió como localización de su base y su almacén secretos.

Antes de la llegada del Imperio, los psadans estaban constantemente en guerra con otras especies inteligentes indígenas de Wayland, los myneyrshi. En un esfuerzo para resistir la esclavización imperial, los psadans y los myneyrshi unieron fuerzas para expulsar al Imperio. Desafortunadamente, no tuvieron éxito y fueron subyugados.

Los psadans capturados se destinaron al trabajo, excavando la base secreta del Emperador bajo el Monte Tantiss. Pocos psadans poseían la inteligencia o la voluntad para resistirse a sus opresores imperiales. Unos cuantos psadans evitaron la captura y la esclavitud retirándose a las profundidades de las junglas de Wayland, pero estaban mal equipados para presentar una resistencia sólida.

Después de la caída del Imperio y la destrucción de la base del Emperador bajo el Monte Tantiss, los psadans y los myneyrshi disfrutaron de un corto periodo de paz. Cuando los yuuzhan vong llegaron y construyeron una base en Wayland, los psadans y los myneyrshi intentaron expulsar a los invasores extragalácticos; de nuevo, sus esfuerzos fracasaron. Los yuuzhan vong se dispusieron a librar al planeta de la "plaga" de psadans y myneyrshi. Aunque algunos psadans habían sido evacuados en naves de la República, la mayor parte de la especie se negó a marcharse.

Como con los myneyrshi, el futuro de los psadans sigue siendo incierto.

Personalidad: Los psadans son adoradores de la naturaleza que disfrutan cazando. Su religión dicta que ninguna parte de una bestia muerta puede ser desperdiciada. Su bajo nivel de inteligencia los hace obstinado y beligerantes. A pesar de un poco estúpidos, los psadans son altamente resistentes a la manipulación telepática.

Descripción Física: Los psadans tienen grandes rostros planos, piernas cortas y gruesas, y escamas duras como rocas. Sus espaldas están cubiertas con un caparazón de duras placas armadas, y suelen adornar sus cuerpos con pieles y huesos de criaturas que han cazado. El psadan medio mide alrededor de 1.5 metros de altura.

Planeta de Origen: Wayland, un remoto mundo selvático del Borde Exterior.

Idioma: El Psadan es un lenguaje gutural consistente en gruñidos, gañidos, y profundas vocalizaciones. No existe forma escrita del lenguaje. Los psadans transmiten el conocimiento mediante la historia oral.

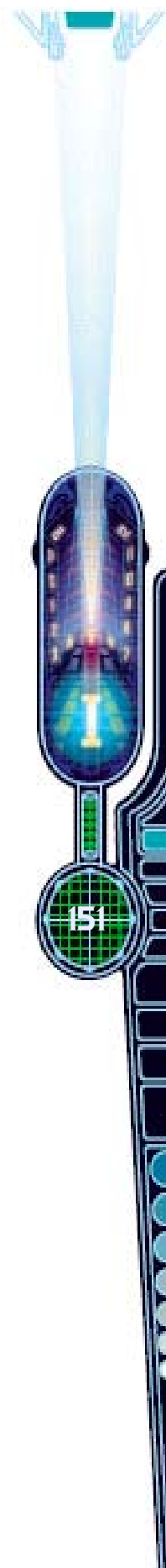
Nombres de Ejemplo: Ba'han, Da'yid, Lupec, Parla, Rhev, Rsidd, Sinni, Sy'nir, Yaodi.

Edades en Años: Niño 1-8; adolescente 9-13; adulto 14-54; mediana edad 55-74; anciano 75-89; venerable 90+

Aventureros: Los psadans tienen poco o ningún interés en explorar la galaxia. Pocos psadans buscan salir de Wayland. Dada su actitud beligerante, la situación remota de Wayland, y la presencia, primero del Imperio y luego de los yuuzhan vong, es poco probable que los psadans tengan muchas oportunidades para vagar por la galaxia. Los héroes psadans suelen ser miembros exiliados o desplazados de la especie; comúnmente son soldados, exploradores y adeptos de la Fuerza. Los psadans también pueden convertirse en Guardabosques (consulta el Capítulo Dos: Clases de Prestigio).

Rasgos de Especie Psadan

- Modificadores a las Características: +2 Vigor, -2 Destreza, +4 Constitución, -4 Inteligencia, -4 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los psadans no tienen modificadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un psadan es 8 metros.
- Armadura Natural: Los psadans ganan un bonificador de +2 a la Defensa por armadura natural.
- Reducción de Daño: Los psadans tienen un caparazón grueso y lleno de bultos



que cubre sus cuerpos. El caparazón armado de un psadan le proporciona una RD 3, que se apila con la reducción de daño proporcionada por la armadura manufacturada.

- Obstinado: Los psadans reciben un bonus de +1 por especie a las salvaciones de Voluntad.
- Primitivo: Los psadans con clases heroicas o profesionales reciben la dote gratuita Pericia con Grupo de Armas (armas primitivas) en vez de las dotes de Pericia con Grupo de Armas normales para la clase.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Hablar Myneyrsh y Psadan.

Psadan Corriente: Inic -1; Defensa 11 (-1 Des, +2 natural); DR 3; Vel 8 m; PV/PH 0/14; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3+1, desarmado), o -1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +2, Ref -1, Vol +1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 8, Con 14, Int 6, Sab 10, Car 6. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Hablar Myneyrsh, Hablar Psadan, Supervivencia +2.

Dotes: Ninguna.

QUARREN

Los quarren son humanoides muy resistentes y adaptables que provienen del distante planeta Mon Calamari en el Borde Exterior, planeta que comparten con la especie del mismo nombre. Los mon calamari viven en la superficie del planeta, mientras que los quarren habitan ciudades llenas de oxígeno en las profundidades de los océanos.

Los quarren se divirtieron a costa del deseo de exploración de los mon calamari, considerándolos demasiado estúpidos para empeñarse en ese comportamiento. Muy pocos quarren salieron de Mon Calamari durante los últimos años de la Antigua República. La actitud de los quarren hacia la exploración fue confirmada cuando las aventuras de los mon calamari resultaron en la invasión del planeta y la esclavización de ambas especies por parte de las fuerzas imperiales. Los primeros intentos de resistirse a la dominación acabaron con el Imperio destruyendo ciudades enteras, haciendo que muchos quarren huyeran de su mundo y que otros profundizaran en los océanos más todavía.

Fuera de su planeta, los quarren suelen evitar verse mezclados con el Imperio o la Rebelión. En vez de eso se ven mezclados en ocupaciones oscuras, trabajando con piratas, contrabandistas, esclavistas y redes de espionaje independientes. Muchos de estos quarren culpan tanto al

Imperio como a los Rebeldes (incluso más que los mon calamari, a los que consideran simplemente estúpidos) de la devastación que tuvo lugar en su planeta. Intentan obtener algo de venganza sin atraer más daño a su mundo o a sí mismos.

Personalidad: Prácticos y conservadores, los quarren tienden a odiar el cambio y desconfían de cualquiera que demuestre un optimismo y un idealismo abierto.

Descripción Física: El quarren medio mide entre 1.4 y 1.9 metros de altura. Sus cabezas parecen calamares de cuatro tentáculos, por lo que el nombre “cara-calamar” los ha seguido a otros mundos. Tienen la piel correosa y ventosas en los dedos. Sus ojos son típicamente azul claro o turquesa.

Planeta de Origen: El acuoso planeta tecnológico de Mon Calamari (situado en el Borde Exterior).

Idioma: Los quarren hablan Quarrenés y Básico. Tienden a aprender Mon Calamariano.

Nombres de Ejemplo: Kelmur Woig, Kruluk, Lyyr Zartoq, Moren Chonk, Nollo Kanx, Notha Dab, Nrin Yakil, Salin Glek, Seggor Tels, Tessek, Thulwuk Thur, Trioger Sllus, Tsillin Wel, Vekker, Vuhlg Worrik, Walif Merv, Wheade Daud, Borun Call.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-16; adulto 17-40; mediana edad 41-57; anciano 58-79; venerable 80+.

Aventureros: Los quarren dejan su mundo para escapar de su dependencia de los mon calamari. Suelen buscar los márgenes de la sociedad, actuando como granujas o nobles en organizaciones criminales o con grupos mercenarios, piratas, bandas fuera de la ley, o contrabandistas.

Rasgos de Especie Quarren

- Modificadores de Características: +2 Constitución, -2 Sabiduría, -2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los Quarren no tienen modificadores debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un quarren es 10 metros.
- Respirar Bajo el Agua: Como criaturas anfibias, los quarren no pueden ahogarse en agua. Reciben un bonificador de +4 por especie a los controles de Nadar.
- Visión en la Penumbra: Los quarren pueden ver dos veces más lejos que otras razas en condiciones de poca luz (como a la luz de la luna o bajo el agua). Conservan la capacidad para distinguir colores y detalles bajo estas condiciones.

- Habilidades de Idiomas Gratuitas:
Leer/Escribir y Hablar Básico y
Quarrenés.

Quarren Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m, Nad 6 m; PV/PH 0/12; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado) o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref +0, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 12, Int 10, Sab 8, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1, Conocimientos (cualquiera) +1, Profesión (cualquiera) +0, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Quarrenés, Hablar Básico, Hablar Quarrenés, Hablar Mon Calamariano, Nadar +4.

Dotes: Ninguna.

QUERMIANO

Los quermianos son una rama de la especie xexto de Troiken. Hace casi diecisiete mil años, unos científicos arkanianos mudaron a sus antepasados primitivos al sistema Quermia. Los arkanianos terraformaron el nuevo planeta de los quermianos para que tuviera un esplendor bucólico. Los arkanianos llevaron entonces varias manipulaciones genéticas sobre los xextos transplantados y vieron como evolucionaban. Después de varias generaciones, los arkanianos se dedicaron a otros experimentos, dejando que los quermianos siguieran su propia evolución.

Durante los siguientes diez mil años, los quermianos desarrollaron una sociedad muy avanzada en su mundo-jardín. Sin depredadores peligrosos, con abundante suelo fértil, y mares cálidos que proporcionaban agua potable llena de minerales y nutrientes vitales, los larguiruchos invertebrados casi alcanzaron el paraíso. Cuando los exploradores de la Antigua República llegaron al sistema solar, los quermianos habían colonizado otros planetas cercanos y estaban a punto de explorar el resto de la galaxia. Dieron la bienvenida a los extraños visitantes de las estrellas. Pocas décadas después, eran participantes activos de la comunidad galáctica.

Los quermianos son famosos por su habilidad telepática aparente. Los quermianos pueden comunicarse sin palabras entre sí mirándose a los ojos. Los quermianos niegan tener telepatía, afirmando que simplemente comprenden muy bien el lenguaje corporal de los otros.

Los xenobiólogos dudan de esta afirmación, señalando una actividad altamente inusual en

ciertas partes de los cerebros de los quermianos, pero hasta ahora no se ha aportado ninguna prueba científica contundente que confirme o desmienta los poderes psíquicos de los quermianos. (Para propósitos de mecánica del juego, sin embargo, esta habilidad funciona como la Telepatía).

La sociedad quermiana alienta la contemplación filosófica avanzada. Su especie incluye algunos de los mayores pensadores de la galaxia. Durante la Era de la Rebelión, sin embargo, el Nuevo Orden del Emperador expulsó a los profesores y filósofos quermianos de sus puestos en las universidades de toda la galaxia. Durante la Purga Jedi, la mayoría huyeron hasta su sistema solar natal. Muchos de ellos fueron Jedis de renombre, pero incluso los quermianos que no eran Jedi cayeron víctimas de la violencia del pueblo. Los fanáticos del Nuevo Orden afirmaban que todos los quermianos eran Jedi, y que habían inducido pensamientos malvados en las mentes de otros seres usando sus poderes telepáticos. Poco antes de la invasión de los yuuzhan vong, el gobierno planetario quermiano comenzó a dar pasos para volver a unirse a la comunidad galáctica.

Personalidad: Los quermianos son una gente amable y sin pretensiones. Les gusta razonar, detestan la violencia, y disfrutan relacionándose con otros miembros de otras especies y culturas.

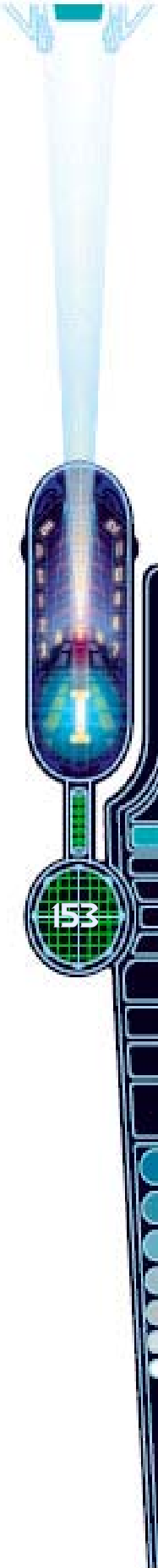
Descripción Física: Los quermianos tienen cuatro brazos, dos pies con garras y pequeños cuerpos. Las manos de uno de sus pares de manos contienen sus glándulas olfatorias. Sus cabezas se balancean casi hipnóticamente al final de un largo cuello. Unos pequeños ojos profundos descansan sobre una boca sin labios que parece esbozar una sonrisa divertida permanente. El cerebro quermiano está dividido entre la cabeza y la cavidad pectoral. El color de la piel varía desde el blanco ceniciento al gris oscuro. Los adultos de la especie se alzan entre 1.6 y 2.3 metros de altura, sin diferencia de tamaño entre machos y hembras.

Planeta de Origen: El bello planeta Quermia del Borde Exterior.

Idioma: Los quermianos tienen su propio lenguaje hablado y escrito. El quermiano hablado suele ser descrito como melódico, y el alfabeto quermiano contiene tantas vocales como consonantes. Los quermianos también hablan básico con soltura.

Nombres de Ejemplo: Yrrani Basa, Ayra Foon, Naaz Hola, Yrael Poof, Tyan Maereth.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-16; adulto 17-42; mediana edad 43-65; anciano 66-85; venerable 86+



Aventureros: Los aventureros quermianos suelen convertirse en nobles o granujas o entran en una de las clases de usuarios de la Fuerza. Pocos, si acaso hay alguno, pertenecen a una clase más orientada al combate, ya que los quermianos suelen confiar más en la razón que en la violencia.

Rasgos de Especie Quermiano

- Modificadores a las Características: -2 Vigor, +2 Destreza, -2 Constitución, +2 Inteligencia, +2 Sabiduría.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los quermianos no reciben bonificadores ni penalizadores debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un quermiano es 10 metros.
- Telepatía de Corto Alcance: Los quermianos pueden comunicarse telepáticamente con otros quermianos así como con usuarios de la Fuerza con la dote Sentir. Usar esta habilidad es una acción de asalto completo. Un quermiano debe establecer contacto visual con la persona con la que desea contactar telepáticamente y tener éxito en un control de Sabiduría (CD 10). Un control fallido indica que el intento no ha tenido éxito, aunque el quermiano puede intentarlo de nuevo. El quermiano debe ver físicamente al

objetivo; por ejemplo, el contacto visual a través de una comunicación por la HoloRed no bastaría. Si el objetivo desea resistirse al contacto telepático, debe superar una salvación de Voluntad (CD 20) para bloquear la transmisión de pensamiento. Los quermianos sólo pueden transmitir frases simples e impresiones emocionales, y deben renovar el contacto telepático cada asalto con una nueva salvación de Voluntad. Esta habilidad no permite que los no-quermianos envíen mensajes telepáticos, sólo recibirlos.

- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Quermiano.

Quermiano Corriente: Inic +1; Defensa 11 (+1 Des); Vel 10 m; PV/PH 0/8; Ata -1 cuerpo a cuerpo (1d3-1, desarmado), o +1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort -1, Ref +1, Vol +1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 8, Des 12, Con 8, Int 12, Sab 12, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +3, Conocimientos (cualquiera) +3, Profesión (cualquiera) +2, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Quermiano, Hablar Básico, Hablar Quermiano.

Dotes: Ninguna.



QWOHOG

Los qwohog, o “Danzantes de las olas”, son pequeños y ágiles humanoides anfibios que suelen habitar en ríos, lagos y corrientes de agua dulce, aunque están igual de bien en tierra. Los exploradores de la Alianza Rebelde descubrieron a estos graciosos nadadores mientras exploraban el planeta Qwohog en busca de valiosos depósitos de cristal, y en poco tiempo las comunidades qwohog establecieron lazos comerciales con los visitantes del espacio. Los espías imperiales se enteraron del descubrimiento de los rebeldes y se hicieron con el control de las operaciones mineras del planeta. Los qwohog no ofrecieron resistencia alguna, permitiendo apenas que el Imperio saqueara y arrasara su planeta.

Cuando los imperiales se retiraron después de la Batalla de Endor, los exploradores rebeldes volvieron para reparar el daño, proteger el planeta Qwohog de más agresiones, y averiguar el destino de varios agentes rebeldes que se quedaron en el planeta, y desde entonces miles de qwohog han hallado su camino hacia otros mundos a bordo de naves de la Alianza. Los líderes qwohog orquestaron la colonización de otros planetas habitables para asegurar la supervivencia de la especie. Durante la era de la Nueva Orden Jedi, existen colonias de qwohog que medran por toda la galaxia.

Aunque tecnológicamente primitivos, los qwohog asimilaron con rapidez la tecnología galáctica en su sociedad y se encuentran bastante cómodos comerciando con extranjeros pacíficos y tecnológicamente más avanzados. Los qwohog ofrecen comidas, ropas resistentes de origen vegetal, conchas, bálsamos curativos naturales, y otros productos medicinales. En su planeta natal, los qwohog llevan ropajes ligeros fabricados con plantas nativas. Los Danzantes de las Olas de otros planetas sustituyen sus ropas por otras hechas con otras plantas o por unas fabricadas por las empresas locales.

La fisiología qwohog está adaptada al agua dulce, y los Danzantes de las Olas no pueden permanecer en agua salada durante mucho tiempo antes de que la salinidad del agua queme sus agallas y dañe sus pulmones.

Hablan enviando ondas sonoras a través del agua, pero en tierra dependen de un lenguaje de signos único o de máscaras vocalizadoras (parecidas a las utilizadas por los anómidos) que transforman las ondas de sonidos y los sutiles movimientos de mandíbula en palabras.

Personalidad: Los qwohog trabajan y juegan duro, dividiendo sus energías a partes iguales entre la supervivencia y el placer. Aunque los Danzantes de las Olas extraen la fuerza y la inspiración de sus comunidades, muchos son alejados de su mundo natal por un

sentido viajero y el ansia de explorar lo desconocido. Aunque muy confiados y deseosos de hacer amigos, un qwohog puede mostrar una asombrosa ferocidad cuando se los juzga mal.

Descripción Física: Los qwohog tienen una piel suave, escamas en lugar de pelo, ojos negros y una complexión delgada aunque musculosa. Unas escamas levantadas crecen en lo alto de sus cabezas, y rodean sus muñecas, cinturas y tobillos. Dos filas de agallas bajo sus brazos hacen circular el agua por sus cavidades pulmonares; fuera del agua, las agallas son casi indetectables.

Los qwohog no tienen nariz y detectan los olores con una protuberancia de piel sensible sobre sus bocas. Sus orejas son largas y puntiagudas, y los líderes suelen decorarlas con fragmentos de conchas para mostrar su posición dentro de la comunidad de Danzantes de las Olas.

El qwohog adulto medio mide alrededor de 1.2 metros de altura.

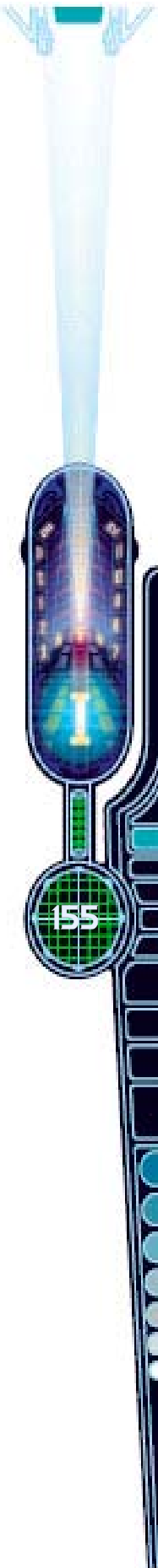
Planeta de Origen: Hirsi, un planeta del Borde Exterior cubierto en su mayoría por lagos de agua dulce. La poca tierra que hay en Hirsi contiene pequeños depósitos de raros cristales rudic, que son valiosos por su uso en los dispositivos de detección.

Idioma: Los qwohog utilizan ondas de sonido para comunicarse bajo el agua. En el aire, estas ondas sonoras sólo pueden escucharse en un radio de 4 metros, y se necesitan varios dispositivos para traducir las ondas sonoras a palabras. Los qwohog también utilizan un lenguaje de signos para comunicarse a distancia fuera del agua. Este lenguaje de signos nativo ha sido reemplazado por el Básico, pero aún es parte de la herencia qwohog.

Nombres de Ejemplo: Ceyluun, Eelid, Falor, Indeeri, Jebel, Kei No Kay, K'zk, Melleod, Nemedor, Pol, Saryana, Zaami.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-16; adulto 17-40; mediana edad 41-59; anciano 60-74; venerable 75+

Aventureros: Los qwohog eran desconocidos para el resto de la galaxia hasta que los agentes imperiales y rebeldes descubrieron su mundo natal durante la Era de la Rebelión. Muchos qwohog sirvieron en la Alianza Rebelde durante la Guerra Civil Galáctica y fueron recompensados con puestos en la Nueva República. Los qwohog independientes suelen ser contratados como proveedores y médicos, aunque algunos han encontrado trabajo como pilotos. Los héroes qwohog pueden pertenecer a cualquier clase aunque los fronterizos y los exploradores son las más comunes.



Rasgos de Especie Qwohog

- Modificadores a las Características: +2 Destreza, -2 Sabiduría.
- Tamaño Pequeño: Como criaturas de tamaño Pequeño, los qwohog ganan un bonus por tamaño de +1 a su Defensa, y a sus tiradas de ataque, así como un bonificador de +4 a los controles de Escondarse. Deben utilizar armas más pequeñas que las que utilizan los seres de tamaño Medio, y sus límites de levantamiento de peso y de carga son tres cuartos de los normales.
- Velocidad: La velocidad base de un qwohog es 6 metros en tierra, y 12 metros en el agua.
- Respirar Bajo el Agua: Como criaturas anfibias, los qwohog no pueden ahogarse en agua. Los qwohog reciben un bonus de +8 por especie a los controles de Nadar y siempre pueden escoger 10 en tales controles, incluso bajo condiciones adversas.
- Aversión al Agua Salada: Un qwohog sumergido en agua salada durante más de 10 minutos comienza a sufrir daño (1 punto por minuto) cuando la sal empieza a quemar sus agallas y sus pulmones.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Qwohog, Hablar Básico o el Lenguaje de Signos Qwohog

Qwohog Corriente: Inic +1; Defensa 12 (+1 Des, +1 Tam); Vel 6 m, Nad 12 m; PV/PH 0/10; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d2, desarmado), o +2 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +1, Vol -1; T P; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 12, Con 10, Int 10, Sab 8, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +2, Escondarse +5, Conocimiento (cualquiera) +2, Leer/Escribir Qwohog, Hablar Básico o Lenguaje de Signos Qwohog, Hablar Qwohog, Nadar +8.

Dotes: Ninguna.

MÁSCARA VOCALIZADORA QWOHOG

Coste: 100

Peso: 0.25 Kg

Este dispositivo, creado por los técnicos anómidos, permite a los qwohog conversar en tierra a distancias normales. La máscara convierte las ondas sonoras y los sutiles movimientos de mandíbula del usuario en palabras y frases sintetizadas. Está programado

sólo para un idioma (normalmente Básico o Qwohog) pero puede ser reprogramada para sintetizar palabras de un idioma distinto, con un control de Reparar con éxito (CD 30).

Alguien que no sea qwohog que intente usar la máscara vocalizadora puede hacerlo con un control de Destreza exitoso (CD 25). Una tirada fallida hace que la máscara genere sonidos inarticulados e indescifrables, nada más.

RANAT

Durante mucho tiempo se consideró a los ranats, o con queecon en su propio idioma, animales descerebrados. El descubrimiento de que tenían un idioma propio forzó a los xenobiólogos de la Nueva República a concederles la categoría de seres semiinteligentes. Sin embargo, debido al gusto de los ranats por la carne de los niños humanos, la mayoría de las otras especies los consideran criaturas salvajes y malvadas. No ayuda el que los ranats sean belicosos y arrogantes — en su idioma “con queecon” se traduce como “los conquistadores”.

Los colonos humanos casi exterminaron de su planeta natal, masacrándolos como venganza por las muertes de muchos niños humanos. Tres ranats huyeron abordo de una nave mercante tras matar a su tripulación. La nave no llegó muy lejos, estrellándose en el cercano planeta Aralia, que los ranats adoptaron como su nuevo planeta natal. A pesar de sus limitadas opciones genéticas, los ranats procrearon a un ritmo impresionante, dando lugar a una nueva colonia. Los ranats que nacían con defectos genéticos profundos servían como alimento para los especímenes más sanos. Décadas después de llegar a Aralia, los ranats se reafirmaron como una especie resistente (para disgusto de los humanos).

Los ranats habitan en guaridas subterráneas de crecimiento descontrolado, y utilizan sus incisivos y sus garras para excavar túneles y madrigueras. A causa de que sus incisivos crecen tanto como un centímetro por hora, los ranats roen algo constantemente para paliar este crecimiento.

Personalidad: Los ranats son seres orgullosos, agresivos, malhumorados, obstinados, y traicioneros que hacen lo que crean necesario para asegurar su supervivencia. Son feroces cuando se ven acorralados y amenazados. Aunque primitivos y brutales según la medida galáctica, les gusta acaparar objetos tecnológicos y baratijas de valor personal.

Descripción Física: Un ranat es una criatura parecida a un roedor delgada, sucia y de un metro de altura con unos incisivos prominentes y afilados. Las cortas y duras garras de un ranat,

aunque no son terriblemente efectivas en combate, le permiten cavar con facilidad en la tierra blanda y en la arcilla. Su cuerpo peludo es flexible, permitiéndole deslizarse por estrechas aberturas.

Las garras de un ranat son prensiles, con dedos oponibles que le permiten agarrar objetos con facilidad.

Planeta de Origen: El planeta del Borde Exterior Rydar II (hasta la Era del Alzamiento del Imperio). Después de que los colonos humanos exterminaran a los ranats de Rydar II, los supervivientes adoptaron el planeta selvático del Borde Exterior de Aralia como su nuevo mundo natal.

Idioma: Los ranats tienen su propio idioma hablado y escrito. Los ranats son capaces de aprender otros idiomas, incluyendo el Básico.

Nombres de Ejemplo: Engal Jeers, Kleef, Marbor, Nestra Pallik, Reegesk, Targan, Veerz, Nevar Yalnal.

Edades en Años: Niño 1-4; adolescente 5-8; adulto 9-26; mediana edad 27-40; anciano 41-54; venerable 55+

Aventureros: Los aventureros ranat suelen estar motivados por su propio interés, pocas veces hallando aliados entre los humanos u otras especies inteligentes. Las relaciones que incluyen a un ranat suelen acabar en traición, ya que sólo los ranats más excepcionales pueden resistirse al gusto de la blanda carne humana o superar la naturaleza misantrópica de la especie. Los “héroes” ranat tienden a ser fronterizos y granujas, y no se ha oído hablar de usuarios de la Fuerza ranat.

Rasgos de Especie Ranat

- Modificadores a las Características: +2 Destreza, -2 Inteligencia, -2 Carisma.
- Tamaño Pequeño: Como criaturas de tamaño Pequeño, los ranats ganan un bonificador de +1 por tamaño a la Defensa, a las tiradas de ataque, y un bonus de +4 a los controles de Esconderse. Deben utilizar armas de menor tamaño que las que utilizan los personajes de tamaño Medio, y sus límites de carga y levantamiento de peso son $\frac{3}{4}$ de los de estos personajes.
- Velocidad: La velocidad base de un ranat es 10 metros, o 2 metros cavando en tierra blanda o arcilla.
- Arma Natural: Un ranat puede morder a sus oponentes con sus poderosas mandíbulas y sus afilados dientes, causando 1d4 puntos de daño perforante (más los modificadores por Vigor). El mordisco no provoca ataques de oportunidad.

- Cuerpo Flexible: Los ranats tienen unos cuerpos planos y medio flexibles. Ganan un bonificador de +4 por especie a los controles de Escapismo y pueden pasar por aberturas demasiado estrechas para criaturas Pequeñas, pero suficientemente grandes para albergar a una criatura Diminuta.
- Visión en la Oscuridad: Los ranats pueden ver en la oscuridad hasta una distancia de 20 metros. La visión en la oscuridad es en blanco y negro, pero por lo demás funciona como la vista normal.
- Primitivo: Los ranats con niveles en clases heroicas o profesionales reciben la dote Competencia con Grupo de Armas (armas primitivas) en lugar de las dotes de Competencias con Grupo de Armas usuales para su clase.
- Enemistad con humanos: Los ranats reciben una penalización de -2 a los controles de Engañar, Diplomacia, Actuar, Reunir Información, e Intimidar cuando tratan con humanos.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Ranat.

Ranat Corriente: Inic +1; Defensa 12 (+1 Des, +1 Tam); Vel 10 m, Cav 2 m; PV/PH 0/10; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +1 cuerpo a cuerpo (1d4, mordisco), o +2 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +1, Vol +0; T P; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 12, Con 10, Int 8, Sab 10, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

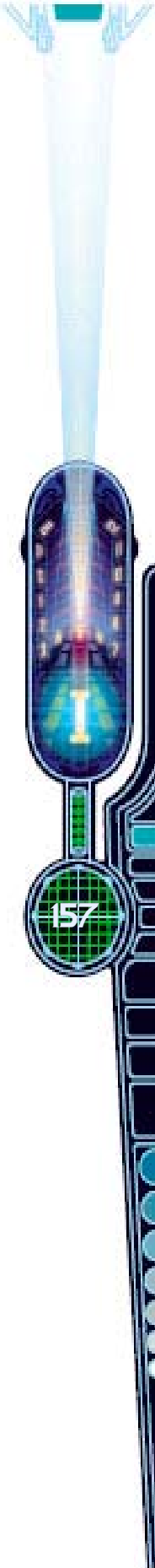
Habilidades: Escalar +1, Artesanía (cualquiera) +0, Escapismo +5, Ocultarse +5, Saltar +1, Leer/Escribir Ranat, Hablar Ranat.

Dotes: Ninguna.

RANTH

Los ranth son depredadores cazadores que habitan el frío lado oscuro de un planeta carente de mareas, cuyas dos grandes lunas proporcionan la única iluminación natural. Los ranth han aprendido a contar el tiempo estudiando los caminos de estos dos satélites.

En algún momento de su pasado distante, los primitivos ranth se dividieron en dos sociedades distintas. El primer grupo formó comunidades permanentes sobre los grandes glaciares a la deriva, avanzando lentamente hacia una sofisticada civilización industrial con un gobierno formal, interés en los asuntos galácticos, y ciudades de asombrosa arquitectura dentro de las cavernas heladas. El segundo grupo siguió siendo nómada y salvaje



en comparación con el primero. Estos ranth que deambulan en pequeñas tribus carecen de la tecnología de sus compatriotas más sedentarios y dependen de incasables bestias de carga y de sus agudos instintos cazadores para sobrevivir. En su mayoría, los ranth civilizados y los nómadas se evitan mutuamente, ya que casi todos los encuentros entre ambos ha resultado en violencia y derramamiento de sangre.

Ambas ramas de ranth mantienen fuertes lazos familiares, y cada familia posee sus propias tradiciones, historia, y conjunto de valores (a menudo dictados por el anciano de la familia). Los ranth civilizados tienen mucho contacto con el resto de la galaxia, y se adaptan a las últimas tendencias. Los ranth salvajes visten pieles y ropas de cuero fabricadas de las pieles de las bestias muertas, tienden a temer a los extranjeros, y trabajan para minar la sociedad ranth civilizada.

El Imperio ocupó el planeta de los ranth durante un tiempo. Los agentes imperiales que buscaban bases Rebeldes secretas se encontraron con los ranth. Los ranth civilizados aceptaron el gobierno imperial sin luchar, beneficiándose de la introducción de nueva tecnología y teniendo al Imperio como un símbolo de grandes logros y promesas. Los ranth nómadas estaban muchos menos contentos con el Imperio. Atacaban patrullas imperiales y estaciones mineras antes de desaparecer en los eriales helados. Incapaces de rastrear a los ranth salvajes, los imperiales pidieron ayuda a los ranth civilizados. Los habitantes de las ciudades siguieron las órdenes sin dudar, llevando a muchos conflictos abiertos entre los ranth civilizados y primitivos.

Los ingenieros imperiales cambiaron la faz del planeta de los ranth con pozos mineros, construcciones y contaminación. Con la derrota del Imperio, los ranth civilizados se hicieron con el control de las instalaciones mineras imperiales abandonadas y las instalaciones de fabricación. Desde entonces, las condiciones del planeta se han deteriorado. Las instalaciones mineras se han convertido en ciudades dormitorio superpobladas de ranth que disfrutaron de una protección sin límites de los depredadores bajo el gobierno imperial. La explosión demográfica resultante ha dejado a estos ranth en la pobreza.

Los ranth nómadas continúan organizando ataques contra las comunidades ranth civilizadas. Entretanto, los ranth civilizados luchan para empujar a sus congéneres primitivos hacia las profundidades de los eriales helados, donde no puedan suponer amenaza alguna. Ninguna de las dos sociedades muestra signos de querer cambiar.

Personalidad: Los ranth tienen poca paciencia pero rara vez mantienen rencillas. Los ranth civilizados airean su rabia en inocuas pero vistosas demostraciones antes de que la cosa llegue a más. Los ranth salvajes desatan su ira en ataques salvajes, demostraciones de poderío físico, y actos de violencia momentáneos. Los ranth civilizados son más perspicaces, introspectivos, y apáticos que sus primos nómadas. Los ranth nómadas son decididos, apasionados y calculadores.

Descripción Física: Un ranth tiene un pelo brillante de color azul pálido, afiladas garras y colmillos, ojos oscuros, y una cola peluda. Un ranth adulto típico mide alrededor de 1.65 metros de altura.

Planeta de Origen: Caaraz, situado en los Territorios del Borde Exterior, es un planeta sin influencia de mareas que siempre tiene una cara mirando al sol y la otra atrapada en una noche perpetua. El lado iluminado es ardientemente caliente e incapaz de soportar la vida.

Idioma: Los ranth hablan su propio lenguaje, que consiste en ronroneos, gruñidos, y vocalizaciones guturales. El Ranth escrito utiliza un alfabeto consistente en cortas marcas de garras cortas que se combinan para formar los diferentes caracteres.

Nombres de Ejemplo: Foreez Ch'zori, Eshee Dersat, Evasta Foosher, Feychar Paska, Jasstal Rasheer, Tir'arr Zur.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-15; adulto 16-45; mediana edad 46-65; anciano 66-84; venerable 85+

Aventureros: Desde la derrota del Imperio, muchos ranth civilizados han dejado su mundo natal y se han unido a la gran comunidad galáctica. Suelen encontrar trabajo como guías de la naturaleza en otros planetas árticos así como mercenarios, guardaespaldas, y cazadores de recompensas. Los pocos ranth nómadas que se encuentran fuera de Caaraz son esclavos recolocados por las fuerzas imperiales durante la era de la Rebelión.

Los héroes ranth pueden pertenecer a cualquier clase, aunque los fronterizos, granujas y exploradores son los más comunes.

Rasgos de Especie Ranth

- Modificadores a las Características: +2 Destreza, -2 Inteligencia, -2 Sabiduría.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los ranth no sufren penalizadores ni reciben bonificadores debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un ranth es 10 metros.
- Arma Natural: Un ranth puede atacar a los oponentes con una afilada garra, realizando 1d3 puntos de daño cortante

- (más el modificador de Vigor). El ataque de garra no provoca ataques de oportunidad.
- **Piel Aislante:** Los ranth ganan un bonus de +4 por especie en las tiradas de salvación para resistirse a los efectos del frío extremo (consulta Frío y Calor en el Capítulo Doce de *Star Wars. El juego de rol*).
- **Modificadores a las Habilidades:** Los ranth nómadas ganan un bonificador de +2 por especie a los controles de Supervivencia en los climas árticos. Los ranth civilizados no reciben este bonificador.
- **Dotes Adicionales:** Los ranth tienen agudos sentidos y ganan la dote gratuita Alerta.
- **Habilidades de Idiomas Gratuitas:** Leer/Escribir y Hablar Ranth, y Hablar Básico (sólo los ranth civilizados).

Ranth Corriente: Inic +1; Defensa 11 (+1 Des); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, garras), o +1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +1, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 12, Con 10, Int 8, Sab 8, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +2 o Conocimiento (cualquiera) +2 o Profesión (cualquiera) +2, Escuchar +1, Leer/Escribir Ranth, Hablar Básico (sólo ranth civilizados), Hablar Ranth, Observar +1, Supervivencia +1 (+5 sólo ranth nómadas en climas árticos)

Dotes: Alerta.

RODIANO

Los rodianos provienen del sistema solar Tyrius en el Borde Intermedio, y su cultura da mucho énfasis a la caza y el rastreo.

El planeta natal de los rodianos es húmedo y está ahogado por grandes bosques tropicales llenos de peligrosas formas de vida. Los rodianos evolucionaron a brutales cazadores y asesinos para sobrevivir. A medida que su tecnología se hacía más avanzada, comenzaron a exterminar otras formas de vida en su planeta a un paso cada vez mayor. Si una nave de exploración de la República no hubiera alcanzado Rodia cuando lo hizo, el ecosistema del planeta bien podía haber sido dañado más allá de todo remedio, y los rodianos habrían muerto. En vez de eso, se unieron a la República Galáctica, fascinados por las poderosas naves que les permitían viajar a las estrellas y las

maravillosas armas de energía utilizadas por los alienígenas que encontraron.

La cultura rodiana está edificada casi enteramente alrededor del concepto de “la caza”. Su arte glorifica la violencia y el acto de acechar a la presa. Cuanto más inteligente y peligrosa sea la presa de un cazador, más honorable es la caza. Los rodianos tienen numerosos festivales anuales que existen solamente para honrar tales actividades. Desde que se unieron al resto de razas de la galaxia que viajan por el espacio, los rodianos han llegado a ver la caza de recompensas como la profesión más honrada que existe. Muchos de ellos han tenido éxito en este campo.

Personalidad: Los rodianos tienden a ser violentos, tenaces y obstinados.

Descripción Física: Los rodianos tienen ojos multifacetados que varían en color del azul claro al negro pez, una nariz afilada, y una piel que es universalmente verde oscura. Un rodiano típico tiene una prominente cresta de espinas que recorre la parte de atrás de su cráneo. Sus dedos son largos y flexibles, y acaban en ventosas. El rodiano medio mide entre 1.5 y 1.7 metros de alto.

Planeta de Origen: Rodia, un planeta industrial del Borde Intermedio lleno de densos bosques tropicales.

Idioma: Los rodianos hablan Rodese y Básico, pero pueden aprender a hablar Huttese también.

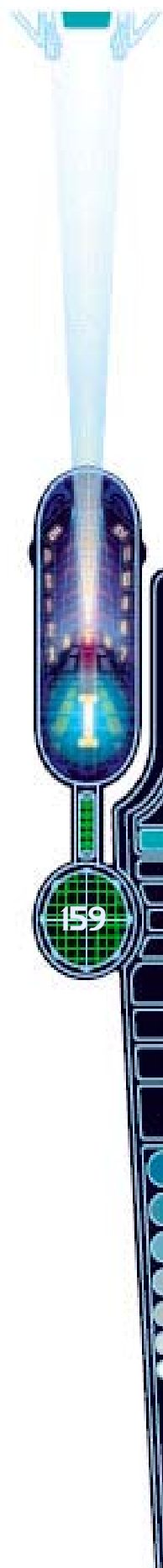
Nombres de Ejemplo: Andoomi Hui, Avaro Sookcool, Beedo, Chido, Clezo, Drooto, Sploonore, Doda, Gorak Khzam, Greedo, Greeata, Griv, Gulek, Lohn, Keerik, Kelko, Koobis Nu, Loa Tibeeme, Malo, Meris Gen, Navik, Ne'chak, Neela, Neesh, Pqweeduk, Revidjasa, Skee, Slerog Fenn, Teeko, Treedor, Tulagn, Wald

Edades en Años: Niño 1-12; adolescente 13-15; adulto 16-35; mediana edad 36-49; anciano 50-59; venerable 60+

Aventureros: Los aventureros rodianos dejan su planeta natal para mejorar sus habilidades, esperando volver algún día y reclamar el título de Maestro Cazador. Con este fin, escogen roles que les permitan afilar sus habilidades de caza, incrementar su poder en batalla, y finalmente ganar experiencia para algún día ganar la prestigiosa profesión de “cazador de recompensas”. Pocos rodianos tienen algo que ver con la Fuerza, por lo que los usuarios de la Fuerza rodianos son muy escasos.

Rasgos de Especie Rodiano

- **Modificadores a las Características:** +2 Destreza, -2 Sabiduría, -2 Carisma.



- **Tamaño Medio:** Como criaturas de tamaño Medio, los rodianos no reciben modificador alguno por su estatura.
- **Velocidad:** La velocidad base de un rodiano es 10 metros.
- **Modificadores a las Habilidades:** A pesar de su baja Sabiduría, los rodianos son muy perceptivos y ganan una bonificación de +2 por especie a los controles de Escuchar, Buscar y Observar.
- **Dotes Adicionales:** Los rodianos reciben la dote Rastrear. A todos los rodianos se les enseña a rastrear cuando son jóvenes.
- **Habilidades de Idiomas Gratuitas:** Leer/Escribir y Hablar Básico y Rodese.

Rodiano Corriente: Inic +1; Defensa 11 (+1 Des); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +1 a distancia(3d4, blaster de bolsillo); CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +1, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 12, Con 10, Int 10, Sab 8, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales, blaster

Habilidades: Trepar +1, Artesanía (cualquiera) +1 o Conocimiento (cualquiera) +1, Escuchar +1, Leer/Escribir Básico,

Leer/Escribir Rodese, Buscar +2, Hablar Básico, Hablar Rodese, Observar +1, Supervivencia +1.

Dotes: Rastreo.

LÁTIGO CRIOGÉNICO RODIANO

Coste: 750	Aturdir/CD
Fort: 12	
Daño: 2d4 (Ver texto)	Tipo:
Cortadora/Energía	
Crítico: 20	Multidisp./Auto
mát.: -	
Incr. Distancia: -	Tamaño:
Pequeño	
Peso: 1 Kg.	Grupo: Exótico

Este simple látigo enrollado tiene una capa externa de paneles de metal flexibles. Por el núcleo del látigo circulan sustancias extremadamente frías que hielan los paneles exteriores. Cuando el borde del látigo golpea a alguna criatura u objeto, el frío extremo de los fríos paneles de metal causan una reacción química casi explosiva que genera un aturridor golpe de frío y un fuerte crujido.

El látigo criogénico causa 1d4 puntos de daño cortante y 1d4 puntos de daño por frío. El objetivo de un golpe con éxito debe superar también una tirada de salvación de Fortaleza (CD 12) o quedar aturridos durante 1 asalto por



el entumecedor frío. Este arma no puede aturdir o causar daño por frío a una criatura que lleve una armadura media, pesada o potenciada, o con una bonificación a la Defensa por armadura natural de +3 o superior.

El látigo criogénico tiene consideración de arma cuerpo a cuerpo con un alcance de 4 metros, aunque el que lo empuña no amenaza la zona en la que puede hacer un ataque. Al contrario que otras armas con alcance, el que empuña el látigo puede utilizarlo contra enemigos en cualquier posición (incluidos los adyacentes). Sin embargo, utilizar el látigo provoca un ataque de oportunidad, como si el usuario estuviera empuñando un arma a distancia.

Como el látigo puede enroscarse alrededor de la pierna u otra extremidad de un enemigo, puede utilizarse para hacer ataques de derribo. El usuario puede soltar el látigo para evitar ser derribado durante su propio intento de derribo.

Cuando utiliza el látigo criogénico, el usuario gana una bonificación de +2 por equipo a su tirada opuesta de ataque cuando intenta desarmar a un oponente (incluyendo la tirada para evitar ser desarmado si la tirada falla).

FUSIL LARGO RODIANO

Coste: 1500	Aturdir/CD Fort: -
Daño: 3d4+1	Tipo: Energía
Crítico: 19-20	Multidisp./Automát.: M
Incr. Distancia: 50 m	Tamaño: Medio
Peso: 3.5 Kg.	Grupo: Exótico

**El coste se dobla fuera de Rodia*

Los nativos rodianos han construido escopetas de caza ligeras durante miles de años para que les ayudaran a cazar. En tiempos antiguos, estos “fusiles largos” eran armas de proyectiles simples, fabricadas con cañones más largos que incrementaban su alcance y precisión. En los tiempos modernos, los armeros rodianos aún fabrican fusiles largos utilizando las técnicas clásicas pero potenciando a las armas con la energía blaster más común ahora. Un fusil largo bien fabricado es tanto una obra de arte como un arma mortal. La larga culata de madera tiene tallas abstractas que se supone que traen suerte al cazador, y el cañón metálico suele ser cubierto con grabados que relatan epopeyas rodianas.

Es necesario un entrenamiento especial para usar adecuadamente un fusil largo rodiano. Utilizan unidades de alimentación de blaster normales, pero cada unidad de alimentación sólo proporciona 25 disparos antes de agotarse. Los fusiles largos están diseñados para matar o herir a la presa, y no tienen posición de aturdir.

La mayoría de los fusiles largos rodianos son objetos maestros (+1). Algunos son armas

maestras (+2) que causan 3d4+2 y cuestan 3000 créditos. Los coleccionistas de armas ávidos buscan desesperadamente una versión superior (+3), que causa 3d4+3 puntos de daño y cuesta 6000 créditos (mínimo).

RUURIANO

Los ruurianos son una pequeña especie parecida a orugas conocidas en el Sector Corporativo por sus logros académicos y su habilidad lingüística. Nacen de huevos en estado larvario e inmediatamente engrosan las listas de trabajadores activos, preocupándose por sus mayores, fabricando productos, y dirigiendo el gobierno ruuriano. Después de varios años como larva, un ruuriano entra en estado de pupa, emergiendo de su crisálida como una especie de mariposa con alas de colores. Las alas-croma sólo se preocupan de aparearse, comer, y dormir, dejando los asuntos sociales a las generaciones más jóvenes.

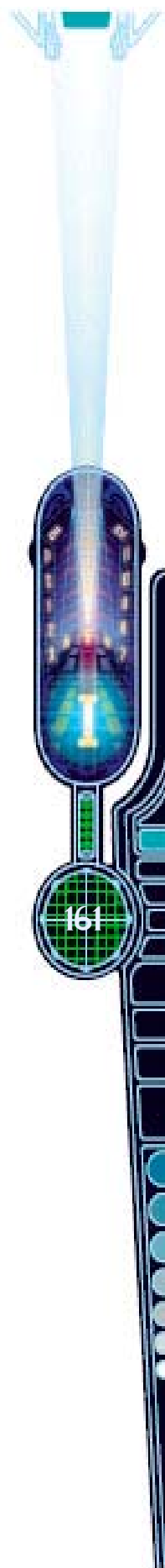
Debido a su gran inteligencia y a un talento natural para aprender idiomas, las larvas ruurianas encuentran trabajo por toda la galaxia como diplomáticos e instructores. Muchos ruurianos muestran impresionantes dotes artísticas, llegando a ser reconocidos músicos, arquitectos y diseñadores.

Personalidad: Los ruurianos en estado de larva son los miembros de su especie que se encuentran más comúnmente. Son seres sensibles, atentos, y responsables. Las alas-croma pierden gran parte de su agudeza intelectual, y suelen ser tímidos o distantes, y se van volviendo más vagos a medida que pasa el tiempo, puesto que todas sus necesidades son cubiertas por su descendencia larvaria.

Descripción Física: Los ruurianos son seres artrópodos de largos cuerpos tubulares, ojos rojos multifacetados, antenas plumosas, y un vello marcado por anillos rojizos. La larva ruuriana media mide 1.1 metros de altura. Las alas-croma ruurianas también tienen alas de colores brillantes.

Planeta de Origen: Ruuria es un planeta selvático húmedo y cálido cerca del Sector Corporativo. Alberga algunos de los mejores institutos de alta enseñanza, que se especializan en ciencias intelectuales como las matemáticas, la física y la filosofía.

Idioma: El ruurese es un idioma elegante con sonidos típicos de muchas otras lenguas. El ruurese escrito consiste en un complicado remolino de líneas, todas escritas en distintos ángulos. A los ruurianos les gusta aprender nuevos idiomas y están capacitados para realizar un espectro de vocalizaciones más amplio que la mayoría de las especies.



Nombres de Ejemplo: Amisus, Reeor Bufaali, Laalu Daorjay, Vobaa Eelunri, Bivikorn Phaanan, Skynx, Tuur Raarbossi.

Edades en Años: Niño 1-7; adolescente 8-11; adulto 12-34; mediana edad (ala-croma) 35-42; anciano 43-49; venerable 50+

No se aplican los modificadores de habilidad normales (listados en la Tabla 6-1: Efectos de la Edad en el libro básico de *Star Wars el Juego de Rol*) cuando un ruuriano pasa de adulto (larva) a mediana edad (ala-croma). En su lugar se aplican los siguientes modificadores: -4 Inteligencia, +4 Carisma.

Aventureros: Los ruurianos destacan como embajadores, científicos y músicos. Los héroes ruurianos suelen ser nobles o técnicos especialistas, aunque pueden pertenecer a cualquier clase. Los ruurianos usuarios de la Fuerzas son raros.

Rasgos de Especie Ruuriano

- Modificadores a las Características de la Larva: -2 Vigor, -2 Constitución, +4 Inteligencia. Modificadores a las Características del Ala-croma: -2 Vigor, -2 Constitución, +4 Carisma.
- Tamaño Pequeño: Como criaturas de tamaño Pequeño los ruurianos reciben un bonificador de +1 por Tam a la Defensa y a las tiradas de ataque, así como un +4 a los controles de Esconderse. Deben utilizar armas más pequeñas que las de los seres de tamaño Medio (consulta Miembros Adicionales, más abajo).
- Velocidad: La velocidad base de un ruuriano es 6 metros. Las alas-croma ruurianas también pueden volar a una velocidad de 10 metros (maniobrabilidad media).
- Hexápodo: Los ruurianos tienen seis patas pequeñas y gruesas. Ganan un bonus de estabilidad de +4 para resistir las cargas bantha y los ataques de derribo, y pueden llevar la misma carga que las criaturas de tamaño Medio (consulta el Capítulo Seis del libro básico para ver los límites de carga).
- Extremidades Adicionales: Los ruurianos tienen diez delgados brazos. Los miembros adicionales les otorgan un bonus de +5 a los controles de Preparar y a los controles para agarrar (aunque reciben una penalización de -4 a los controles de agarrar debido a su tamaño). Las diez manos de un ruuriano son capaces de agarrar y manipular un arma Diminuta u otro objeto similar,

como un blaster de bolsillo. Un ruuriano debe utilizar dos manos para coger y manipular objetos de tamaño Pequeño y cuatro manos para sujetar y usar objetos de tamaño Medio. Los ruurianos son demasiado pequeños para manipular objetos Grandes con efectividad.

A pesar de tener diez brazos, un ruuriano sólo tiene una mano diestra y una mano zurda (como la mayoría de las especies con dos brazos). Un ruuriano puede empuñar dos armas, pero se aplican las penalizaciones normales por luchar con dos armas (consulta la Tabla 8-3: Penalizadores a la Lucha con Dos Armas en *Star Wars. El Juego de Rol*).

- Lingüista Experto: Una larva ruuriana con niveles en clases profesionales o heroicas gana la habilidad gratuita de Hablar un Idioma en cada nivel del personaje. Las alas-croma ruurianas pierden la habilidad de hablar y comprender idiomas adicionales.
- Dotes Adicionales: Los ruurianos ganan la dote gratuita de Ambidextrismo.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Ruurese.

Larva Ruuriana Corriente: Inic +0; Defensa 11 (+1 Tam); Vel 6 m; PV/PH 0/8; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d2-1, desarmado), o -4 cuerpo a cuerpo (1d2-1, 2 golpes desarmado), o +1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort -1, Ref +0, Vol +0; T P; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 8, Des 10, Con 8, Int 14, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Preparar +4, Artesanía (cualquiera) +4 o Actuar (cualquiera) +2, Esconderse +4, Conocimientos (dos cualesquiera) +3, Profesión (cualquiera) +2, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Idioma (cualquiera), Leer/Escribir Ruurese, Hablar Básico, Hablar Idioma (cualquiera), Hablar Ruurese.

Dotes: Ambidiestro.

Larva Ruuriana Corriente: Inic +0; Defensa 11 (+1 Tam); Vel 6 m, vol 10 m (medio); PV/PH 0/8; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d2-1, desarmado), o -4 cuerpo a cuerpo (1d2-1, 2 golpes desarmado), o +1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort -1, Ref +0, Vol +0; T P; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 8, Des 10, Con 8, Int 10, Sab 10, Car 14. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1 o Actuar (cualquiera) +3, Escondarse +4, Conocimientos (dos cualesquiera) +1, Leer/Escribir Ruurese, Hablar Básico, Hablar Ruurese.

Dotes: Ambidiestro.

RYBET

Siendo una especie de nómadas galácticos que sólo interactúan con otros de su especie para aparearse, los rybets afirman haber evolucionado en Varl, el ahora devastado — algunos dicen que legendario — planeta natal de los hutts. A pesar de esta afirmación, el planeta de origen de la especie sigue siendo desconocido. Gran parte de la historia de la especie se perdió durante las Guerras Clon, pero los rybets afirman que una guerra entre su especie y los hutts casi destruye Varl y que los rybets, con el tiempo, se alzarán de nuevo para destruir a sus antiguos enemigos (una amenaza que divierte a los hutts). Los hutts se adhieren a su creencia de que fueron los únicos seres en sobrevivir a la misteriosa destrucción que se desató en el sistema Ardos mucho antes del inicio de la historia escrita. La mayoría de los eruditos están de parte de los hutts, aunque ninguno puede ofrecer una explicación mejor para el origen de los rybets. Sea cual sea la verdad, existe mucho odio entre rybets y hutts.

Los rybets se encuentran a lo largo de las autopistas espaciales más usadas de los territorios de los Bordes Medio y Exterior. Detestan la vida planetaria, prefiriendo vivir en naves espaciales, instalaciones orbitales, o astropuertos. Algunos trabajan como pilotos de transportes, mecánicos espaciales, e ingenieros de los astropuertos; muchos se ganan la vida pilotando cargueros vagabundos y transportando pequeñas cargas y contrabando. Los rybets tienen el don de acabar en el lado equivocado de la ley, y los viajeros experimentados que dependen de naves privadas para viajar dudan cuando se trata de hacerlo en un transporte o un carguero pilotado por un rybet, dado que el riesgo de no alcanzar nunca su destino es muy alto.

Los xenobiólogos estiman que menos de un billón de rybets viven en la galaxia. Algunos atribuyen la relativa escasez de la especie a su naturaleza solitaria y a la ausencia de un asentamiento rybet establecido. También le echan la culpa a la guerra de sexos de la especie: los machos rybets inexplicablemente detestan a las hembras. (Lo contrario se cumple en las hembras de la especie). Sólo una irresistible compulsión por reproducirse puede superar el miedo y el asco de los machos por las

hembras. Los rybets se sienten obligados a reproducirse cada 10 años de sus vidas adultas.

Las hembras dejan una puesta de entre tres y ocho huevos. Una pareja rybet permanece junta durante uno o dos años, normalmente enlazando sus naves y tomando ambos parte en la crianza de los niños. Con el tiempo, sin embargo, empiezan a crisparse de los nervios; si el macho no se marcha por iniciativa propia, suele acabar muerto o mutilado. Los niños rybet maduran rápidamente. Cuando cumplen cinco años ya están listos para abrirse su propio camino en la galaxia. Una madre rybet que mata a su pareja suele vender su nave, dándoles así a sus hijos los medios para comenzar sus vidas. Si no, deben averiguar como apañárselas después de que su madre los eche de su nave.

Personalidad: Los rybets son oportunistas impertinentes, taimados y astutos. Están bien adaptados a la vida en el espacio, prefiriendo un estilo de vida nómada, y la oscura bodega de carga de una nave al palacio más suntuoso del mundo. No les gusta quedarse en ninguna parte por mucho tiempo, y su comprensión de la moral y la ética es cuestionable como poco.

Descripción Física: Los rybets son humanoides rechonchos de piel verde y rugosa, con cuatro largos dedos en las manos y en los pies que acaban en ventosas vestigiales. Los tonos de piel varían desde el verde brillante al oliva oscuro, con leves rayas ocre a lo largo de las mejillas. Sus ojos son saltones, y los párpados se les cierran en el centro de los mismos. Los machos adultos miden entre 1.2 y 1.5 metros de altura, mientras que las hembras miden entre 1.5 y 1.9 metros.

Planeta de Origen: Los rybets afirman que su especie se originó en el planeta Varl, situado en el Borde Exterior. Los hutts dudan de esta afirmación, al igual que muchos xenobiólogos.

Idioma: Los rybets hablan y escriben su propio idioma (Rybes), que está lleno de gruñidos y croares. Muchos también aprenden el Básico.

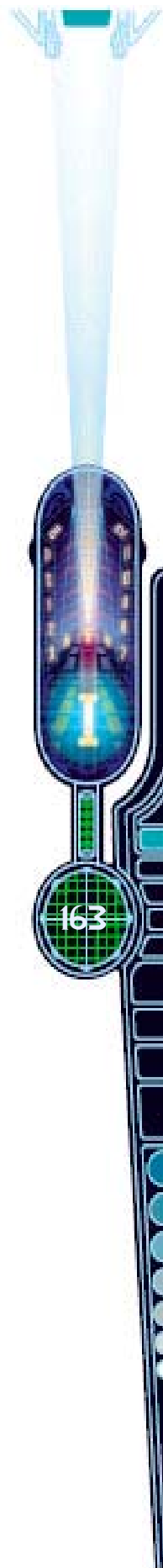
Nombres de Ejemplo: Rilba Bronk, Moruth Doole, Brilf Greepto, Gribbet, Brayg Krenimec.

Edades en Años: Niño 1-5; adolescente 6-9; adulto 10-40; mediana edad 41-60; anciano 61-70; venerable 71+

Aventureros: Los aventureros rybet típicamente son fronterizos, exploradores, y granujas. La mayor parte de las especies ven el concepto de un rybet jedi risible, y hasta ahora ningún rybet ha encontrado atractivo el camino del jedi.

Rasgos de Especie Rybet

- Modificadores a las Características de los Machos: -2 Vigor, +2 Destreza;



Modificadores a las Características de las Hembras: +2 Vigor, -2 Destreza.

- **Tamaño Pequeño** (sólo los machos): Como criaturas Pequeñas, los machos rybet ganan un bonus de +1 por tamaño a su Defensa y a las tiradas de ataque, y un bonificador de +4 a los controles de Escondarse. Deben utilizar armas de menor tamaño que las que utilizan los seres de tamaño Medio, y sus límites de carga y levantamiento de peso son tres cuartas partes de las de estos personajes.
- **Tamaño Medio** (sólo las hembras): Como criaturas de tamaño Medio, las hembras rybet no reciben modificador alguno debido al tamaño.
- **Velocidad**: Los machos rybets tienen una velocidad base de 6 metros en tierra y en agua. Las hembras tienen una velocidad base de 10 metros en tierra y en agua.
- **Respirar Bajo el Agua**: Como criaturas anfibias, los rybets no pueden ahogarse en el agua. Los rybets ganan un bonificador de +4 por especie a los controles de Nadar.
- **Dotes Adicionales**: Los rybets reciben la dote gratuita de Viajero Espacial.
- **Habilidades de Idiomas Gratuitas**: Leer/Escribir y Hablar Rybese.

Rybet Corriente (macho): Inic +1; Defensa 12 (+1 Des, +1 tam); Vel 6 m, Nad 6 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d2-1, desarmado), o +2 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +1, Vol +0; T P; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 8, Des 12, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Astronavegar +2, Artesanía (cualquiera) +2 o Conocimientos (cualquiera) +2, Escondarse +5, Pilotar +3, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Rybese, Hablar Básico, Hablar Rybese, Nadar +3.

Dotes: Viajero Espacial

Rybet Corriente (hembra): Inic -1; Defensa 9 (-1 Des); Vel 10 m, Nad 10 m; PV/PH 0/10; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3+1, desarmado), o -1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref -1, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 8, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Astronavegar +2, Artesanía (cualquiera) +2 o Conocimientos (cualquiera) +2, Pilotar +1, Profesión (cualquiera) +1,

Leer/Escribir Rybese, Hablar Básico, Hablar Rybese, Nadar +5.

Dotes: Viajero Espacial

RYN

Los ryn son una raza de vagabundos interestelares que deambulan por la galaxia como peones, mercaderes, pilotos, obreros, y exploradores. Conocidos por su estimulante música y su fugacidad, los ryn poseen una cierta cantidad de las características de los gitanos.

Los ryn han sido viajeros espaciales desde hace tanto que han olvidado su lugar de origen. Ni siquiera las grandes bibliotecas de Obroa-skai o Woostri pueden confirmar su lejano origen. Las teorías sobre porqué los ryn se extienden por la galaxia son abundantes, y los propios ryn tienen dos leyendas contradictorias al respecto. Una dice que los ryn fueron una vez feroces guerreros que partieron una vez hacia el Borde Interior contra una amenaza hace mucho olvidada. La otra profesa que los ryn ofrecieron voluntariamente diez mil de sus músicos y animadores a un planeta cercano cuya cultura carecía de poetas y artistas. La mayor concentración de ryn durante la época de la Nueva Orden Jedi yace en un rincón remoto del Sector Corporativo.

Universalmente injuriados y recelados, los ryn tienen reputación de ladrones y estafadores, y su filosofía personal sobre hacer lo que sea necesario para sobrevivir no hace más que reforzar esa reputación. La invasión de la galaxia por parte de los yuuzhan vong durante la era de la Nueva Orden Jedi crea millones de refugiados en el Brazo Tingel de la galaxia. Durante estos tiempos difíciles, los ryn son sometidos al ostracismo e invariablemente relegados a las peores partes de los campamentos de refugiados. Dada sus supersticiones sobre la higiene personal, o más exactamente la ausencia de esta, el característico olor de los ryn significa que la “peor parte” de un campamento de refugiados está en algún lugar cerca de las letrinas comunales.

Personalidad: Los ryn son extravagantes, gregarios, autosuficientes, e impulsivos. Trabajan duro, a menudo buscando empleo como animadores, comerciantes, mecánicos o tripulación. Adoran los secretos y han llegado a esperar poco por parte de las otras especies; por lo tanto se muestran reticentes antes cualquier no-ryn que les ofrezca ayuda.

Descripción Física: Los ryn tienen rasgos afilados, delgadas colas, y tonos de piel que van del violeta claro al azul-negro profundo. Sus cuerpos están cubiertos con una vello de tonalidad humosa que varía en color del marrón claro al blanco nevado. Los ryn suelen tener los ojos marrones o azules, aunque algunos los

tienen verdes o ámbar. Sus picos quitinosos están perforados y se extienden hacia abajo más allá de sus bocas de labios delgados. Los ryn masculinos se dejan crecer largos bigotes blancos que combinan con su sucio pelo blanco.

Los ryn adultos miden entre 1.4 y 1.8 metros de altura.

Planeta de Origen: Desconocido, aunque las investigaciones llevan a algunos a especular que el planeta natal de los ryn se sitúa en alguna parte de la región de los Planetas del Núcleo.

Idioma: Los ryn tienen su propio idioma. El habla Ryn utilizan tonos e inflexiones combinadas de un modo cuya mejor descripción es melodioso. Los jóvenes ryn también aprenden Básico para poder integrarse con mayor facilidad en la sociedad galáctica.

Nombres de Ejemplo: Clarani, Doumar, Droma, Gaph, Kelzpol, Melisma, Mezza, Neldor, Ormarda, Reznim, Romany, R'vanna, Sapha, Shimor.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-15; adulto 16-48; mediana edad 49-65; anciano 66-79; venerable 80+

Aventureros: Los héroes ryn generalmente comienzan como fronterizos o exploradores, a veces tomando niveles en las clases de noble o técnico especialista. Se sabe que existen adeptos de la Fueza ryn, pero aún tienen que abrazar algunas de las tradiciones Jedi.

Rasgos de Especie Ryn

- Modificadores a las Características: Ninguno.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio los ryn no tienen modificadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un ryn es 10 metros.
- Pico Musical: Un ryn puede tocar su pico perforado como si de un instrumento musical se tratase. En su mayoría, los ryn sólo tocan su pico para divertir a los niños, pero algunos son tan buenos que pueden imitar el lenguaje Binario hablado por muchos droides con un control exitoso (CD 20) de Actuar (flauta). A menos que el ryn tenga la habilidad de Hablar Binario, no se puede comunicar con un droide de este modo.
- Cola Prensil: Un ryn puede utilizar su cola prensil para agarrar objetos o criaturas, aunque la cola por sí misma sólo puede llevar o soportar una carga ligera. La cola no puede ser utilizada para realizar ataques, pero cuando se utiliza para ayudarse en una presa o para un ataque de desarme, la cola

proporciona un bonificador de +2 al control de habilidad del ryn.

- Modificadores a las Habilidades: Los ryn ganan un bonus de +2 por especie a los controles de Actuar.
- Dotes Adicionales: Los ryn reciben la dote gratuita Infamia.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Básico y ryn.

Ryn Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +3; Vig 10, Des 10, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +2 o Conocimiento (cualquiera) +2, Actuar (cualquiera) +2, Juegos de azar +1, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Ryn, Hablar Básico, Hablar Ryn.

Dotes: Infamia

SAKIYANO

Los sakiyanos rara vez se aventuran lejos de su sistema solar natal, demostrando poco interés en el viaje o el comercio con el resto de la galaxia.

Durante los días de la Antigua República, existían dudas entre los xenobiólogos sobre si clasificar a los sakiyanos como una especie cuasi-humana. La inusual estructura de su cerebro llevó a los xenobiólogos imperiales a determinar que eran una especie alienígena distinta.

El evolucionado cerebro de los sakiyanos tiene casi el doble del tamaño de un cerebro humano medio. Aunque el cerebro de los bith sigue siendo uno de los más avanzados entre las especies alienígenas, las partes del cerebro sakiyano que procesan la información sensorial son superiores incluso a las de los bith. Estos agudos sentidos ayudaron a los sakiyanos primitivos a sobrevivir contra los feroces depredadores de su mundo natal, pero incluso cuando la especie empezó a desarrollar la habilidad de usar herramientas y construir armas y refugios, conservaron sus agudos sentidos. De hecho, los sakiyanos poseen lo que otras especies consideran una percepción casi sobrenatural.

Una serie de invasiones extraplanetarias salpican la historia sakiyana, a lo largo de la cual la cultura sakiyana sobrevivió gracias a un estado de vigilancia constante. Los planes de evacuación se preparan meticulosamente y se revisan constantemente. La mayoría de las comunidades sakiyanas tienen varios planes de



evacuación en caso de invasión y guerra. Más aún, cada casa y agencia gubernamental yace sobre plataformas con repulsores ligeros para transportar rápidamente a la gente, los recursos y los suministros hasta localizaciones seguras. Una vez en movimiento, las tropas sakiyanas llevan acabo una serie constante de ataques de guerrilla contra los enemigos hasta que sus invasores se retiran de las tierras conquistadas. Las colonias sakiyanas llevan consigo la tradición de la defensa y la movilidad, resistiendo la dominación Sith, las fuerzas de la Hegemonía Tion y otras opresiones. En los últimos siglos, han caído bajo el control económico de los hutts pero han evitado el esclavismo manteniendo a las “babosas” a distancia en todo lugar excepto en los centros de comercio más importantes de Saki.

Los lazos entre los sakiyanos y los hutts se forjan principalmente alrededor de la tecnología de los repulsores. Los sakiyanos adoptaron rápidamente y mejoraron la tecnología de los repulsores importada por los exploradores de la Antigua República. Durante siglos, han adaptado la tecnología a sus necesidades, centrándose principalmente en fabricar los motivadores más pequeños y más eficientes. A los hutts les gusta mucho la tecnología de repulsores sakiyana, ya que les permite construir plataformas repulsoras más pequeñas y elegantes.

Gracias a su situación cerca del corazón del Espacio Hutt, el planeta de los sakiyanos escapó a la tiranía del Imperio, aunque muchos tenicos sakiyanos fueron forzados a trasladarse a instalaciones de investigación imperiales, donde contribuyeron al desarrollo de una nueva generación de tanques repulsores imperiales. El sistema Saki también pasó inadvertido a los yuuzhan vong cuando presionaron el Espacio Hutt — al menos durante el primer avance. El liderazgo sakiyano sigue preocupado por que su método tradicional de enfrentarse a las invasiones alienígenas no funcione si las flotas de guerra de los yuuzhan vong atacan su hogar. Aunque por lo general ignoraron Hapan y las aperturas políticas de la Nueva República antes de la aparición de los yuuzhan vong (dirigiéndolos a los hutts), los sakiyanos han demostrado interés en ayudar al Consorcio de Hapes y a la Nueva República en la preparación de una contraofensiva.

Personalidad: Los sakiyanos son cautos en sus tratos con otras especies y suelen situar sus propios intereses y los de sus comunidades sobre otros. No les gusta que se les demuestre que están equivocados y tienen poco sentido del humor.

Descripción Física: Los sakiyanos carecen de cabellos, y el color de su piel varía desde el

negro al violeta oscuro pasando por el carmesí. (También existe una subespecie de piel pálida, pero la sociedad sakiyana los trata como marginados). Tienen cráneos grandes y unas pupilas que se contraen en líneas en lugar de en puntos. Los adultos miden entre 1.6 y 2.1 metros de altura.

Planeta de Origen: El planeta tropical de Saki, situado cerca del centro astrográfico del Espacio Hutt en el Borde Exterior.

Idioma: Los sakiyanos poseen su propio lenguaje, y muchos aprenden a hablar Básico y Huttese también.

Nombres de Ejemplo: Ejaf Ya-Drun, Johr Penyk, Djas Puhr, Kol Rzad, Tudan Sal, Moja Skunax, Vihn Thas.

Edades en Años: Niño 1-10; adolescente 11-15; adulto 16-48; mediana edad 49-74; anciano 75-84; venerable 85+

Aventureros: Los sakiyanos que se atreven a aventurarse fuera de su planeta natal suelen ser nobles, exploradores, y granujas. Algunos sakiyanos se convierten en cazadores de recompensas y asesinos, utilizando sus agudos sentidos y su habilidad para rastrear las presas por el olor. Los usuarios de la Fuerza sakiyanos son poco comunes.

Rasgos de Especie Sakiyano

- ☉ Modificadores a las Características: Ninguno
- ☉ Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño medio, los sakiyanos no reciben modificadores especiales debido a su altura.
- ☉ Velocidad: La velocidad base de un sakiyano es 10 metros.
- ☉ Visión en la Oscuridad: Los sakiyanos pueden ver en la oscuridad hasta 20 metros. La visión en la oscuridad es en blanco y negro, pero por lo demás funciona como la vista normal.
- ☉ Modificadores a las Habilidades: Los sakiyanos tienen unos sentidos muy agudos y ganan un bonus de +2 por especie a los controles de Escuchar, Buscar, y Avistar. Un sakiyano también reciben un bonificador de +2 por especie a los controles de Supervivencia cuando están rastreando por el olor.
- ☉ Dotes Adicionales: Los sakiyanos utilizan su aguda percepción como un sentido del peligro limitado, mejorando sus reflejos. Los sakiyanos gana la dote adicional Reflejos Rápidos.
- ☉ Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Sakiyano.

Sakiyano Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1 o Profesión (cualquiera) +1, Conocimientos (cualquiera) +2, Escuchar +2, Leer/Escribir Sakiyano, Buscar +2, Hablar Básico o Hablar Huttese, Hablar Sakiyano, Avistar +2.

Notes: Reflejos Rápidos.

SANYASSANO

Estos bárbaros vagabundos galácticos han sido una plaga en la zona exterior del Sector Moddell durante tanto como cualquiera pueda recordar. Su planeta de origen da cabida a un billón de hoscos sanyassanos, la mayoría de los cuales ansían llegar a las estrellas.

La mayor parte de las especies conocen a los sanyassanos como guerreros y camorristas agresivos, famosos por su fuerza y su temperamento y la ausencia de pensamientos profundos. Su historia deja entrever eras en las que la sociedad sanyassana era mucho más avanzada que la cleptocracia hallada en el planeta durante la época de la Antigua

República, la Rebelión y la Nueva República. Aunque primitivos tecnológicamente hablando según los estándares galácticos, la belicosa especie robó los secretos del viaje espacial y están llegando a las estrellas con celo expansionista. A las partidas de caza sanyassanas les gusta hacer presa en los pacíficos habitantes de la luna boscosa de Endor, y los ewoks tiemblan ante las horribles historias de los “demonios de la estrella oscura”.

Los sanyassanos merodean por el Sector Moddell sin piedad en sus naves robadas, atacando a cualquiera que se cruce en su camino y robando cualquier nueva tecnología que puedan rescatar de las colonias atacadas y de las naves enemigas naufragadas. Otras especies se aprovechan de la naturaleza viciosa de los sanyassanos y los emplean como matones, guardaespaldas o tropas de choque.

Personalidad: Brutales e inmisericordes, los sanyassanos son depredadores calculadores y carroñeros sin piedad que sólo respetan la fuerza y roban lo que no saben fabricar.

Descripción Física: Los sanyassanos tienen una piel correosa de color arcilla. Miden entre 1.6 y 2.5 metros de altura y son de constitución fuerte. Sus caras de simios se describen mejor como “cadavéricas” con sus pieles tirantes sobre sus huesos. Los sanyassanos tienen los ojos hundidos, coronados por cejas prominentes y una boca relativamente pequeña y sin labios.



Tienen frentes altas y desgredadas melenas de cabello negro cae sobre sus hombros.

Planeta de Origen: El sombrío y tormentoso planeta de Sanyassa IV, situado en el Borde Exterior.

Idioma: Los sanyassanos hablan su propio idioma, en el que se distinguen gruñidos guturales, ronquidos y chillidos. Los sanyassanos pueden hablar Básico con fluidez.

Nombres de Ejemplo: Dranjat, Jorak, Krenna, Kresho, Luryk, Maygo, S'Zingo, Terak, Terakaya, Urkreg, Vortek, Zaykul.

Edades en Años: Niño 1-8; adolescente 9-13; adulto 14-39; mediana edad 40-52; anciano 53-69; venerable 70+

Aventureros: Aunque los sanyassanos pueden pertenecer a cualquier clase heroica, suelen ser soldados y exploradores. Algunos sanyassanos particularmente astutos se hacen granujas.

Rasgos de Especie Sanyassano

- Modificadores a las Características: +2 Vigor, -2 Destreza, +2 Constitución, -2 Inteligencia.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los sanyassanos no reciben modificadores debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de los sanyassanos es de 10 metros.
- Armadura Natural: La gruesa piel de un sanyassano le proporciona un bonificador de +1 a la Defensa por armadura natural.
- Modificadores a las Habilidades: Los sanyassanos ganan un bonus por especie de +2 a los controles de Intimidar y Supervivencia.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Sanyassano.

Sanyassano Corriente: Inic -1; Defensa 10 (-1 Des, +1 Natural); Vel 10 m; PV/PH 0/12; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3+1, desarmado), o -1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref -1, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 8, Con 12, Int 8, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +0 o Conocimientos (cualquiera) +0, Intimidar +2, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Sanyassano, Hablar Básico, Hablar Sanyassano, Supervivencia +2.

Dotes: Ninguna.

SARKANO

Los sarkanos no suelen dejar su planeta natal. Cuando deben viajar por la galaxia, suelen hacerlo en grupos de al menos tres, una reminiscencia de una época en la que su especie estaba fuertemente dominada por una estructura de castas. Los sarkanos solitarios suelen ser exiliados que han cometido ofensas graves en su planeta natal.

La tecnología sarkana es igual a la norma galáctica, pero la especie nunca desarrolló su propio medio de viaje espacial. Los extranjeros encuentran difícil interactuar con los sarkanos a nivel comercial o diplomático, ya que su intrincada cultura se centra en rígidos y antiguos códigos de conducta que esperan que los alienígenas visitantes conozcan. Aquellos que violan los códigos de conducta sarkanos son despachados como bárbaros y unos eficientes guardaespaldas los alejan de los sarkanos de alto rango. Además de usar sus gruesas colas para añadir equilibrio y estabilidad, los sarkanos entrenados en las tradiciones de artes marciales nativas aprenden a usarlas como armas.

Durante el reinado del Imperio, los sarkanos permitieron a regañadientes que los humanos y los representantes de compañías conocidas por tener el favor del Emperador los insultaran no adhiriéndose a los rituales apropiados. Sin embargo, tan pronto como llegó la noticia de la muerte del Emperador, volvieron a sus modos habituales — como pudo descubrir un sorprendido corredor de SoroSuub cuando los sarkanos repentinamente exigieron un saludo formal en su lengua nativa. La SoroSuub ha estado intentando reestablecer las relaciones comerciales con Sarka desde entonces.

Los rubíes nova se encuentran entre las gemas más comunes en Sarka, pero no aparecen en ningún otro mundo y siguen siendo un bien valioso en la mayoría de los asentamientos de la galaxia. Los sarkanos han utilizado los rubíes nova para hacerse fabulosamente ricos, y aunque algunos de los complejos vacacionales y los espaciopuertos más lujosos sen encuentran en Sarka, los nativos encuentran graciosos a los “estúpidos alienígenas” que codician la inútiles piedras brillantes.

Personalidad: Orgullosos y distantes, los sarkanos valoran el ritual y el protocolo y tienen poca paciencia con aquellos que demuestran desconocer las costumbres y la cultura sarkanas. Consideran un insulto incluso la más inocente comparación con otras culturas. La mayoría de los sarkanos son condescendientes, tensos, y difíciles de complacer, pero también pueden ser amables y serviciales con los individuos que se ganan su respeto o su amistad.

Descripción Física: Los sarkanos son reptiles altos con escamosas pieles verdes, ojos

amarillos con pupilas rasgadas, y gruesas colas. Tienen hocicos afilados, y sus bocas están llenas de afilados colmillos. Suelen decorar sus garras con barnices multicolores y símbolos de clan. Prefieren la ropa suelta de colores brillantes generalmente adornada con joyas. Tanto los machos como las hembras miden entre 1.9 y 2.2 metros de altura.

Planeta de Origen: El planeta rico en piedras preciosas de Sarka, situado en el Borde Intermedio.

Idioma: Los sarkanos hablan Sarkese, un complicado idioma que utiliza tanto palabras como sutiles gestos corporales. Los diplomáticos sarkanos y los exploradores suelen aprender también a hablar Básico.

Nombres de Ejemplo: B'neer, Demesk, Fisuran, Ganis, Jilieren, Melas, Siran, Sonus, Tybellor, U'vala.

Edades en Años: Niño 1-12; adolescente 13-18; adulto 19-50; mediana edad 51-79; anciano 80-95; venerable 96+

Aventureros: Los aventureros sarkanos suelen ser nobles o granujas, aunque no sufren restricciones de clase.

Rasgos de Especie Sarkano

- Modificadores a las Características: +2 Vigor, -4 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los sarkanos no tienen bonificador alguno debido al tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un sarkano es 10 metros.
- Armas Naturales: Un sarkano puede atacar con una de sus afiladas garras. El ataque con la garra causa 1d3 puntos de daños de corte (más los modificadores de Vigor) y no provoca ataques de oportunidad. Un sarkano que escoge la dote de Artes Marciales puede golpear a un oponente con su cola en lugar de hacer un ataque con la garra. La cola causa 1d6 puntos de daño como más 1.5 veces el modificador de Vigor del sarkano, amenaza para crítico con un 20 natural, y no provoca ataques de oportunidad.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Sarkese.

Sarkano Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3+1, garra), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 10, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 6. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1, Conocimientos (cualquiera) +1, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Sarkese, Hablar Sarkese, Hablar Básico.

Dotes: Ninguna.

SAUVAX

Los sauvax son crustáceos anfibios que habitan las regiones costeras de Leritor, criando y cazando comida y construyendo poblados a lo largo de los riscos, las piscinas mareales, y las playas. En tierra, se propulsan sobre seis alargadas patas segmentadas; en el agua, nadan usando las cerdas de su bajo vientre y sus colas gemelas parecidas a timones.

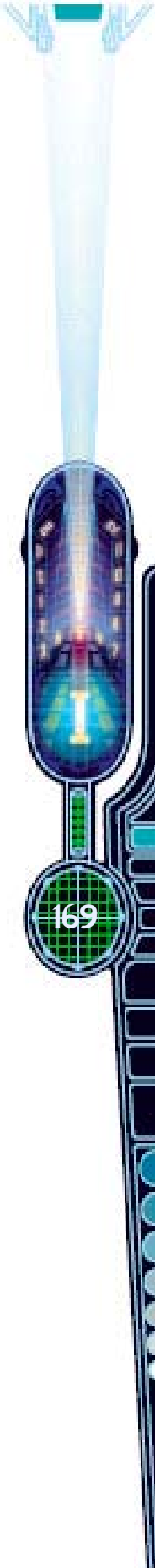
Los sauvax crean sus casas y herramientas para el uso diario, aunque su civilización es bastante primitiva. La mayoría lleva una lanza multiusos (llamada *gruush* en su propio lenguaje). La usan para pescar en las aguas de la plataforma continental y para cultivos diversos de algas y limos en las piscinas mareales. Los sauvax viven en pequeños poblados tribales llamados *kuuvan* (un término que también significa “tribu”), consistentes en estructuras hechas de piedra y contrafuertes con arena y madera muerta. Los extranjeros entienden poca cosa de su sociedad y cultura puesto que los colonos rara vez los encuentran.

Personalidad: La mayoría de los extraplanetarios que se encuentran con sauvax los ven como seres bruscos, prepotentes y con intenciones de llevar a cabo sus negocios con el mínimo de molestias posibles. Los sauvax suelen hablar poco, pero pueden ser feroces cuando son amenazados.

Descripción Física: Un caparazón quitinoso y flexible cubre la mayor parte de la cabeza y el torso de un sauvax. Sus ojos saltones les otorgan gran visibilidad, y dos delicadas antenas aumentan sus sentidos. Sus grandes brazos parecen torpes en tierra y sirven como unas armas formidables — en cada mano, dos grandes dedos (uno oponible) forman una buena pinza, mientras que tres dedos más pequeños (uno oponible) les permiten una manipulación más delicada. El sauvax adulto mide entre 1.5 y 1.8 metros de altura.

Planeta de Origen: Leritor, un planeta rico en minerales pero sin otro rasgo de importancia situado cerca del Espacio Bothan en el Borde Intermedio.

Idioma: Las bocas de los sauvax pueden realizar la mayoría de los sonidos necesarios para un idioma. Hablan su propia lengua, pero gracias al infrecuente contacto con los colonos han conseguido una mínima comprensión de Básico.



Nombres de Ejemplo: Chuuvus, Gurruul, Juucsuur, Kruuvurn, Muurbux, Tchuul, Uukk, Vrujuun.

Edades en Años: Niño 1-5; adolescente 6-9; adulto 10-44; mediana edad 45-69; anciano 70-89; venerable 90+

Aventureros: Los aventureros sauvax suelen ser fronterizos y exploradores. Aquellos que adquieren habilidad con las armas modernas pueden convertirse en formidables soldados. No se ha hallado nunca un sauvax usuario de la Fuerza.

Rasgos de Especie Sauvax

- Modificadores a las Características: +2 Vigor, -2 Destreza, +2 Constitución, -2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los sauvax no reciben modificadores positivos ni negativos debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un sauvax es 10 metros en tierra y 6 metros en el agua.
- Armadura Natural: El grueso caparazón de los sauvax les garantiza un bonus de +4 a la Defensa por armadura natural.
- Armas Naturales: Un sauvax puede realizar un ataque de pinza cada asalto, causando 1d6 puntos de daño cortante (más los modificadores de Vigor). El ataque de pinza no provoca ataques de oportunidad.
- Pinzas: Las pinzas de un sauvax pueden agarrar y manipular armas primitivas y objetos sencillos, pero no objetos pequeños y articulados como blasters, sables de luz, datapads, medpacs, y otro equipo diseñado para especies con manos.
- Respirar Bajo el Agua: Los sauvax no pueden ahogarse en agua.
- Modificadores a las Habilidades: Los sauvax ganan un bonificador de +4 por especie a los controles de nadar. También poseen sentidos agudos y ganan un +2 por especie a los controles de Escuchar y Avistar.
- Dotes Adicionales: Los sauvax ganan la dote gratuita Competencia con Grupo de Armas (armas primitivas).
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Sauvax.

Sauvax Corriente: Inic -1; Defensa 13 (-1 Des, +4 natural); Vel 10 m, Nad 6 m; PV/PH 0/12; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d6+1, pinza), o +1 cuerpo a cuerpo (1d8+1, gruush), o -1 a distancia (1d8+1, gruush); CE Rasgos de la

especie; TS Fort +1, Ref -1, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 8, Con 12, Int 10, Sab 10, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Gruush (ver abajo), variedad de pertenencias personales dentro de un saco de algas.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +2, Conocimientos (cualquiera) +1, Escuchar +2, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Sauvax, Hablar Sauvax, Avistar +2, Nadar +5.

Dotes: Competencia con Grupo de Armas (armas primitivas).

GRUSH (LANZA DE PESCA SAUVAX)

Coste: 50	Aturdir/CD Fort: -
Daño: 1d8	Tipo: Penetradora
Crítico: 20	Multidisp./Automát.: -
Incr. De Dist.: 4 m	Tamaño: Grande
Peso: 2 Kg.	Grupo: Primitiva

El *gruush* es una larga lanza de pesca con un asta de madera, hueso afilado o metal. Un extremo de la lanza acaba en una punta barbada y un garfio. Un *gruush* puede empuñarse como un arma cuerpo a cuerpo o ser arrojado.

SELONIANO

Los selonianos son mamíferos inteligentes nativos del sistema Corelliano. Su sociedad está organizada en “cubiles”. Cada cubil viven en una comuna subterránea que consiste en una hembra fértil, llamada la Reina, varios machos fértiles, y un gran número de hembras estériles. Dentro de un cubil existen subgrupos llamados “familias” — descendencia procedente del mismo macho fértil — y cada familia suele ser entrenada para realizar una serie de tareas y trabajos específicos. Una Reina puede quedarse preñada hasta cinco veces al año, dando cada vez a luz a cinco o más niños. Las hembras estériles cubren la mayoría de los papeles en la sociedad seloniana, mientras que las Reinas y los machos están seguros en los cubiles. Las “ciudades” selonianas en realidad son un conjunto de varios cubiles, cada uno de ellos especializado principalmente en una habilidad o arte. Estos cubiles se ayudan y apoyan entre sí mediante un complicado sistema de trueques e intercambio de favores.

Los selonianos se preocupan principalmente por la seguridad de sus cubiles y de su gente como un todo. Casi sin excepciones, creen que las necesidades del grupo son más importantes que los deseos individuales, y cada acción que se lleva a cabo está pensada para alcanzar las metas de su cubil o el bienestar de la especie en general.

A pesar de su aparente sociedad primitiva, la tecnología seloniana va a la par del estándar galáctico: sus cubiles están conectados mediante

redes informáticas y sistemas de transmisión rápida, y su capacidad de producción industrial ayuda a alimentar los voraces Astilleros de Ingeniería Corellianos con componentes de alta tecnología. Los selonianos también han sido los inventores de su propia tecnología espacial, construyendo naves que lo llevan a través del sistema Corelliano. No construyen naves equipadas con hiperimpulsores porque, como pueblo, no están muy interesados en aventurarse más allá del sistema Corelliano.

La falta de interés en el resto de la galaxia y la política de enviar solamente selonianos altamente entrenados para interactuar con otras especies, mantuvo a los selonianos a salvo de la dominación imperial. Fueron barridos en las luchas de poder que siguieron al colapso del gobierno imperial en el sistema Corelliano y se enfrentaron a la aterradora posibilidad de que su mundo pudiera ser destruido. Esto ha hecho que los selonianos abandonen la mayoría de las interacciones con otras culturas, incluso dentro del sistema Corelliano. Aún así, el shock ha conmovido de tal forma la sociedad seloniana que algunos selonianos están intentando cambiar su cultura para poder tratar más honestamente con otras especies.

Personalidad: La mayor parte de los selonianos prefieren quedarse en su planeta y no se preocupa por interactuar con otras especies. Seleccionan hembras selonianas estériles para entrenarlas para que se relacionen con los humanos y otros alienígenas. Dominan modales y actitudes que tranquilizan a la especie alienígena seleccionada. Aunque esto hace que muchos vean a los selonianos como amistosos, sociables y caritativos, la realidad es que la mayoría de ellos no tienen otro interés más allá del bien de su cubil. Tienen una profunda necesidad psicológica de alcanzar el consenso.

Descripción Física: Los selonianos son seres esbeltos, que se sienten cómodos caminando a dos o a cuatro patas, cuyos cuerpos son más alargados que los del humano básico, pero con las piernas y los brazos más cortos. Tienen garras retráctiles en sus manos parecidas a patas. Sus gruesas colas mejoran su equilibrio cuando están de pie, y sus estrechas caras acaban en unos hirsutos bigotes. Tienen un pelaje lacio y brillante de color negro o marrón, y aunque normalmente no llevan ropas en su planeta natal, llevan los uniformes apropiados u otras vestimentas cuando trabajan o están de visita en alguna otra parte. Los adultos miden entre 1.8 y 2.2 metros de altura, siendo las hembras más grandes que los machos.

Planeta de Origen: Selonía, un planeta templado situado en la región de los Planetas del Núcleo. La superficie del planeta está

formada por miles de islas separadas por innumerables mares, ensenadas y bahías.

Idioma: Los selonianos hablan, leen, y escriben su propio idioma. Los selonianos acostumbrados a tratar con extranjeros hablan Básico también.

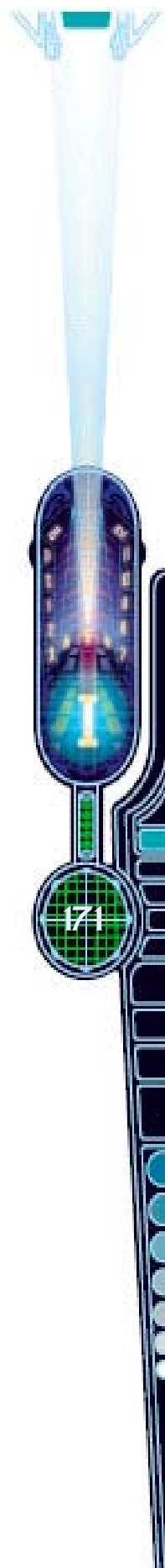
Nombres de Ejemplo: Cavisek, Chertyl Ruluwoor, Dracmus, Kleyvits, Maronea, Salculd, Vissica.

Edades en Años: Niño 1-8; adolescente 9-14; adulto 15-35; mediana edad 36-55; anciano 56-74; venerable 75+

Aventureros: Los aventureros selonianos pueden pertenecer a cualquier clase excepto Jedi; la estrechez de miras de la mayoría de los selonianos y la carencia de auténtica compasión por otros seres los convierte en unos malos candidatos para el entrenamiento Jedi.

Rasgos de Especie Seloniano

- Modificadores a las Características para las Hembras Estériles: +2 Destreza, -2 Inteligencia, -2 Sabiduría. Modificadores a las Características para los Machos o la Reina: +2 Destreza, -2 Sabiduría, -2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los selonianos no tienen modificadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: Los selonianos tienen una velocidad base de 10 metros cuando andan sobre dos patas o de 12 metros cuando caminan sobre cuatro. Tienen una velocidad natatoria de 12 metros.
- Armas Naturales: Un seloniano puede atacar con una de sus afiladas garras. El ataque con garras causa 1d3 puntos de daño cortante (más modificadores de Vigor) y no provoca ataques de oportunidad.
- Agorafóbico: Los selonianos pasan la mayor parte de sus vidas en cubiles subterráneos y se sienten incómodos en los grandes espacios abiertos. Cuando salen al exterior o cuando entran en un recinto espacioso, un seloniano debe superar una salvación de Voluntad (CD 12). Si la tirada de salvación falla, el seloniano sufre una penalización de -4 a todos los controles de habilidad y todas las tiradas de ataques hasta que el seloniano vuelva a un espacio cerrado. Incluso si la primera salvación tiene éxito, el seloniano debe realizar otra salvación de Voluntad cada 4 asaltos, incrementando la CD en 2 puntos cada vez. Una vez el seloniano falla la salvación, no es necesario realizar más



tiradas de Salvación. Un seloniano puede gastar 4 puntos de habilidad para eliminar la penalización.

- **Visión en la Oscuridad:** Los selonianos pueden ver en la oscuridad hasta 20 metros. La visión en la oscuridad es en blanco y negro, pero por o demás es igual a la visión normal.
- **Visión en la Penumbra:** Los selonianos pueden ver el doble de distancia que un personaje normal en la penumbra (como bajo la luz de la luna o bajo el agua). Conservan la habilidad de distinguir colores y detalles bajo estas condiciones.
- **Modificadores a las Habilidades:** Los selonianos ganan un bonificador de +4 a los controles de Nadar.
- **Habilidades de Idiomas Gratuitas:** Leer/Escribir y Hablar Seloniano.

Seloniano Corriente (Hembra Estéril):

Inic +1; Defensa 11 (+1 Des); Vel 10 m (de pie), 12 m (a cuatro patas), Nad 12 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, garra), o +1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +1, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 12, Con 10, Int 8, Sab 8, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Diplomacia +1, Conocimiento (cualquiera) +0 o Profesión (cualquiera) +0, Leer/Escribir Seloniano, Hablar Básico, Hablar Seloniano, Nadar +4.

Dotes: Ninguna.

Seloniano Corriente (Macho): Inic +1; Defensa 11 (+1 Des); Vel 10 m (de pie), 12 m (a cuatro patas), Nad 12 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, garra), o +1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +1, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 12, Con 10, Int 10, Sab 8, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Informática +1, Artesanía (cualquiera) +1, Profesión (cualquiera) +0, Conocimientos (cualquiera) +1, Leer/Escribir Seloniano, Hablar Seloniano, Nadar +4.

Dotes: Ninguna.

SHI'IDO

A pesar de su naturaleza secretista, los shi'ido no pueden resistir la necesidad de viajar por la galaxia y aprender cosas de otras especies. Poco se sabe de ellos excepto que pueden tomar la forma de virtualmente cualquier otra especie humanoide que deseen. Llegan a grandes

extremos, sin excluir la violencia, para guardar los secretos de su especie

Los shi'ido exploran la galaxia sin otro propósito que aprender sobre otras culturas. Los shi'ido viajan de mundo en mundo a bordo de transportes espaciales, atrayendo tan poca atención sobre sí mismos como sea posible. En ocasiones los shi'ido llegan a un planeta que les gusta y pasan el resto de sus largas vidas en él, adoptando las costumbres locales e insinuándose en las vidas diarias de la especie indígena.

Personalidad: Los shi'ido son curiosos, tímidos y secretistas. Prefieren evitar las confrontaciones, especialmente en su mundo natal, donde aparentan ser alienígenas inocuos, criaturas no dañinas, rocas, o árboles para evitar a los extranjeros. Comprenden que algunas otras especies temen sus habilidades cambiaformas y por eso se muestran reticentes a llamar la atención sobre sí mismos.

Descripción Física: En su forma natural, los shi'ido son humanoides de piel pálida sin vello. Miden alrededor del metro ochenta. Tienen huesos finos y densos, dobles articulaciones, y tendones elásticos, que les ayudan a asumir la apariencia de virtualmente cualquier otra especie.

Planeta de Origen: Lao-mon (Sh'shuun en Shi'idese), un mundo tropical de la región colonial poblado por grandes depredadores. Ninguna expedición a Lao-mon ha conseguido evidencias de que los shi'ido — o cualquier otra especie inteligente — hayan vivido nunca allí. Se asume que la habilidad cambiaformas de la especie los protege del descubrimiento y de los depredadores.

Idioma: El Shi'idese es un lenguaje antiguo que incorpora un amplio rango de vocalizaciones. Los Xenobiólogos no están seguros de que exista una forma escrita del Shi'idese. Los shi'ido pueden aprender a hablar y leer otros lenguajes, y los que se aventuran más allá de su mundo natal dominan rápidamente el Básico.

Nombres de Ejemplo: Los shi'ido cambian sus nombres tan a menudo como de forma, aunque un shi'ido que se asienta en un mundo puede mantener el mismo nombre durante cientos de años. Los nombres de ejemplo incluyen Akarren Duufor, Borborygmus Gog, Mammon Hoole, Isoh Rykken, Shall Screel, y Xev Tallus.

Edades en Años: Niño 1-10; adolescente 11-60; adulto 61-210; mediana edad 211-360; anciano 361-500; venerable 501+

Aventureros: Docenas de shi'ido recorren la galaxia disfrazados como diferentes especies. Muchos gobiernos han intentado investigar a los sospechosos de ser shi'ido, sin éxito. Los héroes

shi'ido pueden pertenecer a cualquier clase no-Jedi: los shi'ido temen a los Jedi y su percepción maravillosa.

Rasgos de Especie Shi'ido

- Modificadores a las Características: -2 Constitución.
- Tamaño Medio: Como criaturas de Tamaño Medio, los shi'ido no tienen modificadores ni penalizadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de los shi'ido es 10 metros.
- Telepatía: Como si fuera una acción de movimiento, un shi'ido puede emitir una impresión telepática a cualquier número de criaturas inteligentes hasta 100 metros de distancia en cada round. Cada criatura que falle una Salvación de Voluntad ($DC = 5 + \frac{1}{2}$ del nivel del personaje shi'ido + el modificador de Carisma del shi'ido) sufre una penalización de -4 a Avistar para descubrir el disfraz del shi'ido.
- Cambiaformas: Los shi'ido pueden cambiar de forma, textura y coloración sus cuerpos para imitar a otras especies humanoides de Tamaño Medio (y cualquier ropa llevada). Un shi'ido no gana ninguna de las habilidades o rasgos de la especie imitada, pero el efecto dura tanto como el shi'ido

desea. Un shi'ido no revierte automáticamente a su forma natural si es aturdido, si está fatigado, exhausto, inconsciente, moribundo o muerto.

La habilidad de "cambio de piel" de un shi'ido mejora con la edad. Los shi'ido de mediana edad y mayores pueden asumir la forma de cualquier especie o criatura alienígena Pequeña o Grande. Incluso pueden aparecerse como objetos inanimados Grandes o Medios. El cambio de apariencia es una acción de asalto completo y garantiza una bonificación de +10 a los controles de Disfraz.

- Modificadores a las Habilidades: Un shi'ido gana un bonus de +4 por especie a los controles de Escapismo.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Shi'idese.

Shi'ido Corriente: Inic 0; Defensa 10; Vel 10m; PV/PH 0/8; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort -1, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 8, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Disfraz +11, Escapismo +4, Conocimientos (Especies alienígenas) +1, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Shi'idese,



Hablar Básico, Hablar Shi'idese.

Dotes: Ninguna

SHISTAVANEN

Los shistavanens son cánidos humanoides xenófobos del sistema solar Uvena. Son cazadores excelentes y pueden rastrear a su presa tanto en una calle urbana atestada como en una llanura desolada. Son ágiles y tienen los sentidos altamente desarrollados, incluyendo la habilidad de ver en la oscuridad casi total.

Como especie, los shistavanens son aislacionistas que no quieren que los extraños se entrometan en sus asuntos. Aunque no les prohíben a los alienígenas que vayan al sistema Uvena para que lleven a cabo empresas comerciales, favorecen sin sentirse culpables a los suyos en la ley y en el comercio. Aunque esto causó algunos roces con el Imperio mientras el Nuevo Orden del Emperador estuvo en su cenit, el talento de los shistavanens acechando a sus presas era más valioso para el departamento de inteligencia que el deseo del brazo político del Imperio de dar ejemplo con ese oscuro planeta. Negar a los shistavanens la oportunidad de ejercer abiertamente sus negocios fue satisfacción suficiente para el Imperio.

Personalidad: Los shistavanens son agresivos y directos. Prefieren la compañía de su propia especie a la de otros y son conocidos (y a veces temidos) por su hosco comportamiento, su conducta dominante, y su mal temperamento. Algunos shistavanens son más abiertos y sociables, aunque pocos son capaces de apartar todos sus prejuicios culturales.

Descripción Física: Los shistavanens adultos miden entre 1.3 y 1.9 metros de altura, y los machos tienden a ser más altos y de constitución más fuerte que las hembras. Sus cuerpos están cubiertos de grueso pelo marrón o negro, sus orejas están en la parte alta de sus cabezas y tienen hocicos alargados con grandes colmillos.

Planeta de Origen: Uvena Prime, uno de los varios planetas habitables del sistema Uvena (situado en los Territorios del Borde Exterior).

Idioma: Los shistavanens hablan su propio idioma, que consiste principalmente en fuertes ladridos y gruñidos. Desde el alzamiento del Imperio, muchos shistavanens también han aprendido Básico.

Nombres de Ejemplo: Mar Balayan, Mal Biron, Kal Lup, Tar Lup, Shaalir Resh, Sirul Rosk, Riv Shiel, Caet Shrov, Lak Sivrak, Voolvif Monn.

Edades en Años: Niño 1-9; adolescente 10-13; adulto 14-40; mediana edad 41-60; anciano 61-95; venerable 96+

Aventureros: Algunos shistavanens superan su xenofobia y se meten en la galaxia de cabeza para perseguir un amplio rango de carreras. Muchos aprovechan su velocidad y reflejos superiores y se convierten en pilotos, guardaespaldas, mercenarios, cazarrecompensas, señores del crimen, o incluso cazadores profesionales. Aunque favorecen las clases de granuja, explorador, y soldado, los shistavanens pueden pertenecer a cualquier clase heroica.

Rasgos de Especie Shistavanen

- Modificadores a las Características: +2 Destreza, -2 Inteligencia, -2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los shistavanens no reciben modificadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de los shistavanens es 10 metros.
- Xenófobo: Los shistavanens tienen problemas para mantener relaciones civilizadas con otras especies. Reciben un penalizador de -4 a los controles de Diplomacia y Carisma realizados para mejorar la actitud de los miembros de otras especies. Del mismo modo, imponen un penalizador de -4 a los intentos de otras especies de mejorar la actitud de los shistavanens hacia ellos.
- Visión en la Penumbra: Los shistavanens pueden ver el doble que una persona normal con poca luz (como a la luz de la luna o bajo el agua). Conservan la capacidad de distinguir los colores y los detalles bajo estas condiciones.
- Dotes Adicionales: Los shistavanens gana las dotes gratuitas de Alerta e Iniciativa Mejorada.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Shistavanen.

Shistavanen Corriente: Inic +5 (+1 Des, +4 Iniciativa Mejorada); Defensa 11 (+1 Des); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +1, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 12, Con 10, Int 8, Sab 10, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +2, Escuchar +2, Leer/Escribir Shistavanen, Hablar Básico, Hablar Shistavanen, Avistar +2.

Dotes: Alerta, Iniciativa Mejorada.

SKAKOANO

Los skakoanos son una especie tecnológicamente avanzada que se especializa en la microelectrónica, la ingeniería espacial, y las últimas técnicas de fabricación.

Durante la época de la Antigua República, los skakoanos estuvieron entre las especies más influyentes de la Tecno Unión, un consorcio galáctico de megacorporaciones con representación en el Senado Galáctico. A pesar de los recelos de otros miembros de alto rango de la Tecno Unión, el portavoz skakoano Wat Tambor prometió apoyar a los Separatistas del Conde Dooku. El Senado respondió expulsando a los representantes de la Tecno Unión. Esto contribuyó a que el planeta de los skakoanos se separara de la República y se uniera al Movimiento Separatista.

Los skakoanos fueron fundamentales para los éxitos de la Tecno Unión a lo largo de las Guerras Clon. Sin embargo, los días de la Tecno Unión estaban contados. De las cenizas de la Antigua República emergió el Imperio y con él, el Nuevo Orden del Emperador. Las burocracias avariciosas e interesadas como la Tecno Unión, el Gremio de Comerciantes y la Federación de Comercio ya no tenían razón de ser, y sus supervisores no-humanos no eran de fiar bajo el nuevo régimen. Los humanos desplazaron a la fuerza a los miembros skakoanos de la Tecno Unión. Los skakoanos no pudieron hacer nada excepto abandonar su planeta y observar impotentes cómo el Imperio dismantelaba la Tecno Unión y situaba a sus compañías constituyentes (entre ellas la Fábrica de Armaduras Baktoid, Hoersch-Kessel Driveworks Inc., y Armas Balmorran) bajo supervisión imperial.

La caída del Imperio y el nacimiento de la Nueva República no pudieron superar el creciente sentido aislacionista de los skakoanos. Su desagrado hacia la humanidad nublaba sus poco frecuentes tratos con la Nueva República, y se muestran menos inclinados a compartir sus avances tecnológicos. Durante la era de la Nueva Orden Jedi, la mayoría de las otras especies ven a los skakoanos como xenófobos secretistas y manipuladores a los que es mejor dejar con sus asuntos.

El planeta natal de los skakoanos tiene una atmósfera única y altamente presurizada. Por esta razón, los skakoanos sólo pueden sobrevivir en las atmósferas estándar con la ayuda de un traje presurizado especial. El traje presurizado skakoano oculta completamente el cuerpo y la cara de su portador. Si el traje se rompe o es destruido, su ocupante skakoano no puede sobrevivir durante mucho tiempo.

Personalidad: Los skakoanos son seres fríos, calculadores y carentes de humor con un

fuerte sentido de la auto-preservación. Pocos tienen el coraje suficiente para abandonar su planeta. Confían en la lógica para resolver los problemas, sin importar si están planeando una guerra galáctica o diseñando un hiperimpulsor eficaz. Los skakoanos suelen encontrarse con sus trajes presurizados, que utilizan para ocultar sus emociones, llevando a muchas especies a especular que los skakoanos son autómatas sin corazón. En realidad, poseen toda una variedad de emociones.

Descripción Física: Los visitantes no suelen ser bienvenidos en el planeta skakoano; consecuentemente, los no-skakoanos aún tienen que aprender que aspecto tiene un skakoano bajo su traje presurizado. Sin el traje presurizado un skakoano parece un humano descarnado con pliegues de piel de un color gris enfermizo que envuelven un estrecho armazón esquelético. El lascivo semblante de un skakoano presenta unos ojos oscuros hundidos, una nariz chata, y una boca parecida a una ranura, carente de dientes con una constante mueca de enfado.

Los trajes presurizados de los skakoanos vienen equipados con vocalizadores sintetizados que distorsionan deliberadamente los patrones de voz de sus usuarios, añadiendo un toque místico a la especie.

Los skakoanos adultos miden entre 1.4 y 2.1 metros de altura.

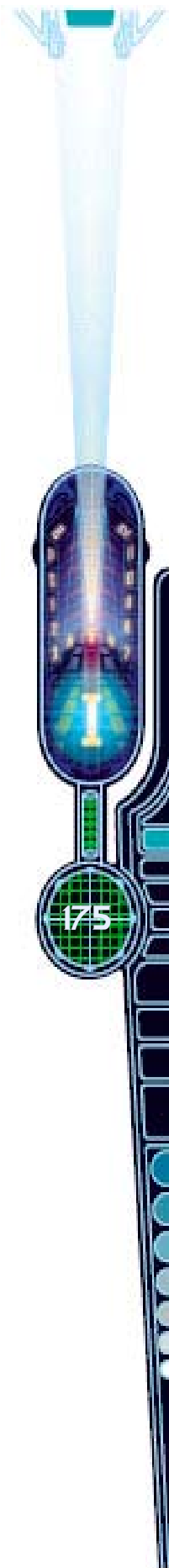
Planeta de Origen: Situado en la región de los Planetas del Núcleo, Skako es una ciudad planetaria comparable a Coruscant en tamaño y población, pero sin el encanto o el placer estético de su arquitectura. Las especies acostumbradas a una presión atmosférica estándar sólo pueden soportar la densa presión de la atmósfera de Skako durante un breve periodo de tiempo antes de sufrir daños permanentes. Esto también se cumple para los skakoanos que se hallan en planetas con una presión atmosférica estándar sin un traje presurizado que los proteja.

Idioma: El Skakoverbal es un complejo idioma maquinal parecido al Bocce, con trazas de Binario. La Skakoforma, la forma escrita del idioma de los skakoanos, suele ser confundida con esquemas técnicos y diagramas de circuitos.

Nombres de Ejemplo: Zona Dreon, Pel Karmek, Girt Marko, Orna Meng, Vol Meybor, Madeca Rex, Wat Tambor, Gegon Valt, Taron Von.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-15; adulto 16-44; mediana edad 45-59; anciano 60-69; venerable 70+

Aventureros: Los skakoanos tienen un miedo terrible a sufrir una muerte horrible por asfixia o descompresión explosiva. Rara vez dejan Skako por este motivo. Cuando lo hacen



siempre llevan trajes presurizados que ocultan totalmente sus rasgos y utilizan vocalizadores que distorsionan sus voces. Los skakoanos hallados lejos de su planeta natal suelen ser nobles y técnicos especialistas. No se conoce la existencia de ningún usuario de la Fuerza.

Rasgos de Especie Skakoano

- Modificadores a las Características: -2 Destreza, +2 Inteligencia.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio los skakoanos no reciben modificadores de ningún tipo debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de los skakoanos es 10 metros, aunque el traje presurizado (ver más abajo) puede dificultar su movilidad.
- Fisiología Única: Las atmósferas basadas en oxígenos son venenosas para los skakoanos, quemando sus pulmones para 1d6 puntos de daño por asalto de exposición. Los skakoanos también necesitan una atmósfera de alta presión y reciben 1d6 puntos de daño cada asalto que están expuestos a una presión atmosférica "estándar" preferida por otras especies. Un skakoano expuesto a ambas condiciones simultáneamente recibe 2d6 puntos de daño por asalto. Una tirada de salvación de Fortaleza (CD 20) reduce el daño a la mitad, pero se necesita una nueva salvación cada asalto de exposición. Los skakoanos dependen de trajes

presurizados especiales (ves más abajo) para evitar los efectos dañinos de una atmósfera hostil.

- Dotes Adicionales: Los skakoanos ganan las dotes gratuitas de Competencia con Blindaje (ligero) y Manitas
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir Skakoforma y Hablar Skakoverbal.

Skakoano Corriente: Inic -1; Defensa 9 (-1 Des); RD 2 (traje presurizado ligero); Vel 10 m (8 m con traje presurizado medio, 6 m con traje presurizado pesado); PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o -1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref -1, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 8, Con 10, Int 12, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Informática +3, Artesanía (cualquiera) +2, Conocimientos (dos cualesquiera) +2, Profesión (cualquiera) +2, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Skakoforma, Reparar +3, Hablar Básico, Hablar Skakoverbal.

Dotes: Competencia con Blindaje (ligero), Manitas.

TRAJE PRESURIZADO SKAKOANO

Traje Presurizado Ligero

Tipo: Blindaje Ligero **Dote:** Ligero

Coste: 1000*

Bonif. Máx. Des: +4

RD: 2

Penalización Control: -2

Peso: 5 Kg

Reducción Veloc.: No



Skakoano

Skrilling

S'kryti

Sludir

Traje Presurizado Medio

Tipo: Blindaje Medio	Dote: Medio
Coste: 4500*	Bonif. Máx. Des: +3
RD: 4	Penalización Control: -4
Peso: 20 Kg	Reducción Veloc.: 2 m

Traje Presurizado Pesado

Tipo: Blindaje Pesado	Dote: Pesado
Coste: 11000*	Bonif. Máx. Des: +1
RD: 6	Penalización Control: -6
Peso: 45 Kg	Reducción Veloc.: 4 m

* Disponible a la venta sólo en Skako o por mediación de la Tecno Unión.

SKRILLING

Los skrillings son una especie de carroñeros galácticos. Cuando una especie llamada m'shinni colonizó el planeta de los skrillings, éstos eran poco más que primitivos pastores nómadas. Los m'shinni encerraron los ganados de skrilling, reclamaron su tierra, y dejaron que los pacíficos y primitivos alienígenas se las apañaran para sobrevivir. En unas pocas generaciones, los skrillings se han integrado en las colonias m'shinni de su planeta como una clase permanente de mendigos. Desde aquí, se expandieron por toda la galaxia.

Muchas especies ven a los skrillings como molestias desagradables. Devoran la carne pasada cruda que pondría mortalmente enfermos a otros seres, y han elevado los quejidos a una forma de arte. Cuando un skrilling desea algo, lo pide continuamente, volviendo sobre el tema incansablemente. Sugieren varias estrategias para compartir el objeto o lograr cualquier objetivo que el skrilling tenga en mente, y ofrecen pequeños regalos o favores como intercambio. Si el poseedor de un objeto se muda, el skrilling vuelve a aparecer, incluso en un sistema solar distinto. Un skrilling suele conseguir lo que quiere; son expertos en hallar la “fibra sensible” de una persona. La mayoría de los skrillings son lo suficientemente inteligentes, como para saber cuando alguien al que están molestando ha sido llevado al límite en el que está a punto de ponerse violento. En tales casos, se olvidan de su deseo — al menos temporalmente.

Los skrillings pueden ser hallados por todos los asentamientos de la galaxia, viajando en naves espaciales montadas a partir de varias ruinas. Tienen la habilidad innata de mostrarse en los planetas donde se han celebrado batallas y pueden hallarse cadáveres sin reclamar, así como equipo que puede ser reparado y vendido. Esta tendencia ha dado pie al dicho de que un enemigo pronto será “pasto de skrilling”.

Los skrillings suelen acechar en los límites de organizaciones criminales violentas o viven cerca de cámaras de torturas de déspotas sin

escrúpulos — cualquier parte donde halla un buen suministro de cuerpos muertos y otra carroña. Durante la Guerra Civil Galáctica, sin embargo, muchos skrillings también sirvieron como valiosos espías para la Alianza Rebelde, debido a su habilidad para descubrir información.

Personalidad: Cortos de entendederas aunque persistentes, los skrillings son carroñeros avariciosos y malhumorados sin sentido alguno de la etiqueta cultural. Tienden a ser seguidores más que líderes.

Descripción Física: Los skrillings son humanoides recios con una piel arrugada y gris, gruesos dedos, y pequeños ojos hundidos. En lugar de nariz u ollares, presentan un juego de ocho tubos respiratorios. Sus bocas tienen varias filas de dientes afilados como cuchillas. Una cresta huesuda adorna la parte alta de la cabeza calva de un skrilling, extendiéndose desde la frente a la nuca. Los recién nacidos skrilling utilizan sus crestas de cabeza para abrirse paso a través de la cáscara de sus huevos; la cresta no tiene ninguna otra función.

Los skrillings adultos miden entre 1.5 y 1.9 metros de altura.

Planeta de Origen: Agrimundo-2079, situado en el límite del Borde Medio.

Idioma: Los skrillings hablan su propio idioma. También hablan Básico con fluidez, aunque sus tubos respiratorios les dan un acento nasal y parecido a un gemido.

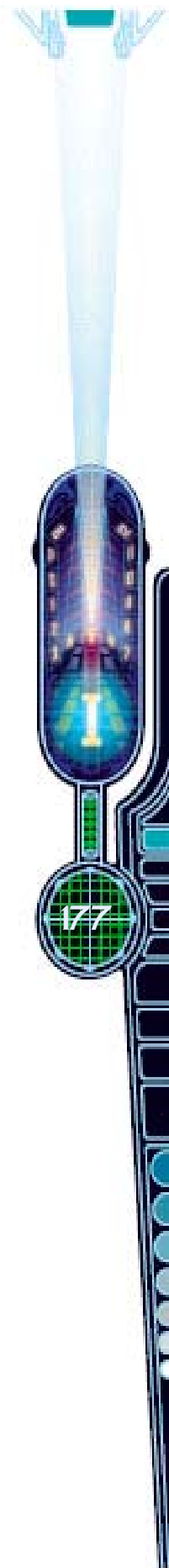
Nombres de Ejemplo: Vigik Orne, Doke Gerkin, Morgot, Pearce, Piret Mubikai, Threx Qaspi, Yettel Sarn, Pote Snitkin.

Edades en Años: Niño 1-4; adolescente 5-10; adulto 11-55; mediana edad 56-84; anciano 85-102; venerable 103+

Aventureros: Los aventureros skrilling gravitan hacia las clases de granuja y soldado. No se sabe que exista ningún skrilling usuario de la Fuerza.

Rasgos de Especie Skrilling

- Modificadores a las Características: +2 Vigor, -2 Destreza, -2 Inteligencia, +2 Sabiduría, -2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los skrillings no reciben modificadores especiales debido a su altura.
- Velocidad: La velocidad base de un skrilling es 10 metros.
- Vómito Nauseabundo: Una vez cada 1d4 asaltos, un skrilling puede vomitar a un enemigo adyacente como si fuera un ataque de melée de contacto. El objetivo de un ataque con éxito debe superar una tirada de Fortaleza (CD 15) o estar asqueado durante 2d6



asaltos. Una criatura asqueada no puede realizar otras acciones aparte de una acción de movimiento por turno.

- **Modificadores a las Habilidades:** Como mendigos expertos, los skrollings gana un bonificador de +2 por especie a los controles de Engañar, Diplomacia, y Averiguar Intenciones.
- **Habilidades de Idiomas Gratuitas:** Leer/Escribir y Hablar Skrolling.

Skrolling Corriente: Inic -1; Defensa 9 (-1 Des); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3+1, desarmado), o -1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref -1, Vol +1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 8, Con 10, Int 8, Sab 12, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales y desechos.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1 o Conocimientos (cualquiera +1), Diplomacia +1, Leer/Escribir Skrolling, Averiguar Intenciones +3, Hablar Básico, Hablar Skrolling.

Dotes: Ninguna

S'KYTRI

Los alados s'kytri provienen de Skye, un planeta que el Imperio renombró como Marat V. En su lengua nativa, "s'kytri" significa "Nacido del viento".

Las iluminadas creencias de los Jedi atrajeron a Klarymére, el Patriarca s'kytri. Su cambio de lealtad hacia los Jedi durante las Guerras Clon condenaron a los s'kytri a la esclavitud imperial tras la Purga Jedi. El Imperio conquistó su mundo, y los s'kytri pasaron muchos años de forzada servidumbre bajo Majestrix Kharys, un sádico s'kytri escogido por Darth Vader para hacer valer la doctrina imperial.

La caída del Imperio Galáctico trajo la restauración de la independencia de los s'kytri y el retorno del patriarcado. Los años de crisis económica dieron nacimiento a una creciente contracultura de jóvenes rebeldes y veleidosos, a pesar de que los ancianos del clan se adherían al regreso de las tradiciones. Desde la Batalla de Endor y la formación de la Nueva República, los líderes s'kytri han rehusado cortésmente todas las proposiciones de los extranjeros a unirse a la gran comunidad galáctica.

Los s'kytri parecen mucho más interesados en proteger y alimentar su mundo natal tratándolo como si fuera una entidad viva que respira. También tienen miedo de perder su cultura. La mayoría de los s'kytri tienen poco uso para la tecnología, aunque el contacto con el resto de la galaxia ha hecho que algunos s'kytri

adopten con reluctancia la tecnología diseñada para mejorar la calidad de vida.

Aunque mamíferos, los s'kytri nacen de huevos. La ropa no es importante para los s'kytri, porque demasiado material crea una resistencia al viento indeseada durante los vuelos. Los machos llevan tobilleras con la insignia de sus clanes, y ambos géneros llevan ligeras vestimentas pegadas.

Personalidad: Orgullosos, independientes y cabezotas, los s'kytri dan gran importancia a la tradición y a los valores del "mundo antiguo". Detestan la violencia pero combaten con habilidad y coraje cuando son amenazados. Se ven como inherentemente superiores a las especies que son incapaces de volar naturalmente. Los adultos jóvenes s'kytri tienden a ser especialmente arrogantes, desafiantes y rebeldes.

Descripción Física: Los s'kytri tienen un físico delgado y musculoso, y rasgos cincelados y atractivos. Alas correosas crecen de sus omoplatos. Aunque físicamente fuertes, los s'kytri tienen huesos huecos y son mucho más ligeros de lo que parecen al primer vistazo. Los adultos miden entre 2 y 2.2 metros, y los s'kytri por debajo del metro ochenta son considerados "bajos" según los estándares de la especie.

Los machos s'kytri suelen tener la piel azul pálido, mientras que las hembras suelen ser de un verde claro. Menos del uno por ciento de la población nace con la pigmentación diferente; los s'kytri tratan a estas crías como abominaciones de la naturaleza y las destruyen. El color del pelo varía del marrón oscuro al amarillo sucio hasta el blanco lunar.

Planeta de Origen: Skye, un planeta templado y montañoso localizado en el sistema de Marat (en la zona del Borde Exterior).

Idioma: Los s'kytri hablan su propio lenguaje (S'kytric) así como el Básico. Una vez considerado una lengua muerta, el S'kytric ha vuelto a la vida entre los artistas y los músicos que lo utilizan como la base de una reposición folk.

Nombres de Ejemplo: Aragh, Daltrid, Deverén, Kailél, Kharys, Klarymére, Nebaél, Rordys, Shelryn, Thyswar.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-17; adulto 18-39; mediana edad 40-54; anciano 55-74; venerable 75+

Aventureros: Los aventureros s'kytri son típicamente exploradores y nobles, aunque los usuarios de la Fuerza también son posibles. Los s'kytri fronterizos, granujas, soldados y especialistas técnicos son mucho menos comunes, aunque las nuevas generaciones de s'kytri pueden escoger estas clases para desafiar a sus ancianos y sus enseñanzas.

Rasgos de Especie S'kytri

- Modificadores a las Características: +2 Vigor, -2 Constitución, -2 Sabiduría
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los s'kytri no reciben bonificaciones ni penalizaciones a causa de su tamaño.
- Velocidad: La velocidad de los s'kytri es 10 metros en tierra y 10 metros en el aire (maniobrabilidad pobre)
- Volar: Los s'kytri son capaces de volar, pero no pueden hacerlo si llevan más peso que su carga media.
- Fuerte de Voluntad: Los s'kytri son resolutos y ganan un bonus de +1 por especie a las salvaciones de Voluntad.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar S'kytric

S'kytri Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m, volando 10 m (pobre); PV/PH 0/8; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3+1, desarmado), o +1 cuerpo a cuerpo (1d8+1, espada larga), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort -1, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 10, Con 8, Int 10, Sab 8, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1 o Conocimientos (cualquiera) +1, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir S'kytric, Hablar Básico, Hablar S'kytric.

Notes: Ninguno.

SLUDIR

Los feroces sludir evolucionaron de una primitiva sociedad tribal a una intrincada sociedad de castas feudales dirigentes, guerreras, artesanas, y obreras. Además de aprender las tradiciones y las formas de sus castas concretas, a los niños sludir se les enseñaba a respetar el código de la guerra. El combate se convertía en la verdadera prueba de carácter de un sludir. Ocultarse y retirarse eran las tácticas de los cobardes; un sludir que recurriera a estas tácticas no sólo se deshonraba a sí mismo, si no que también deshonraba a su clan.

La civilización sludir siguió sin cambios hasta algunos años antes de la Guerra Civil Galáctica, cuando los esclavistas extranjeros comenzaron a capturar bandas de guerreros sludir y los vendían como gladiadores. Cuando los exploradores imperiales llegaron al planeta de los sludir, el esclavismo ya había debilitado la estructura del sistema de castas sludir. El Imperio declaró que los sludir eran una “especie esclava legítima” y destruyó los restos de su

intrincada sociedad feudal de castas exportando a los guerreros sludir, los artesanos y los obreros a campos de trabajo imperiales por toda la galaxia.

Un puñado de sludir esclavizados escapó de sus captores y se unió a la Alianza Rebelde. Muchos más se unieron a organizaciones criminales, donde su poderío físico los convertía en excelentes matones, piratas, guardaespaldas e (irónicamente) esclavistas. Sin importar su afiliación, la mayoría de los sludir recurrían a la violencia para conseguir un rango mayor en cualquier organización o sociedad que los aceptara.

Los sludir recuperaron el control de su planeta natal después de la caída del Imperio. Un nuevo gobierno planetario surgió, hecho a partir de una laxa alianza de oscuros sludir de varias disposiciones, desde refinados contrabandistas hasta malvados señores del crimen. Muchos esclavos sludir liberados volvieron a su planeta, esperando reunirse con sus clanes o encontrar a otros que respetaran su código de honor. Aquellos horrorizados con el nuevo estado del planeta sludir emigraron a varios rincones de la galaxia en busca del rango, la gloria o la muerte en el combate.

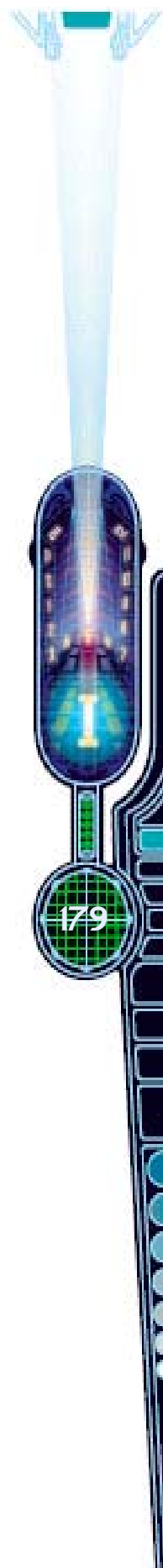
Aunque no sienten tecnofobia, los sludir rara vez acogen las tecnologías avanzadas como el viaje espacial y los blasters, prefiriendo el combate mano a mano y la intimidación para resolver las disputas.

Personalidad: Los sludir son directos y cortantes. Para ellos la fuerza física y la habilidad en el combate traen el poder y el prestigio. Aparte de su sentido del honor en combate, les importa poco la etiqueta y el protocolo, y los actos de subterfugio les desagradan Creen que se merecen cualquier cosa que puedan coger por la fuerza.

Descripción Física: Los sludir tienen seis patas y un torso humanoide. Unas placas de caparazón duro protegen sus espaldas y sus flancos. La cabeza de un sludir está formada principalmente por un grueso hocico con cuatro ollares y una gran boca llena de dientes. Peinan sus densas melenas de distintas formas. Un sludir adulto mide alrededor de 1.75 metros de altura y unos 2.3 metros de largo.

Planeta de Origen: Sludren, un planeta aislado y escarpado de los Territorios del Borde Exterior.

Idioma: El Sludese es un lenguaje rudo de gruñidos, ronquidos, y chillidos. No existe forma escrita del Sludese aparte de unas matemáticas en base 6. Los artesanos sludir plasman las ideas mediante intrincadas imágenes, una práctica reemplazada por el Básico durante la era de la Rebelión.



Nombres de Ejemplo: Chyanlev, Dukarz, Jyzatch, Kaylorz, Omze, Opolzur, Quintik Kahr, Ryzrytch, Shume, Webyllus, Zanjast Rahm.

Edades en Años: Niño 1-7; adolescente 8-12; adulto 13-40; mediana edad 41-55; anciano 56-74; venerable 75+

Aventureros: Los primeros aventureros que abandonaron Sludren eran esclavos, pero muchos de ellos escaparon de la esclavitud y se convirtieron en criminales, mercenarios y soldados. Su naturaleza violenta los ha convertido en una visión poco frecuente en los mundos desarrollados, pero común en los planetas conocidos por sus actividades criminales.

Aunque los sludir pueden pertenecer a cualquier clase, los exploradores y los soldados son los más comunes.

Rasgos de Especie Sludir

- Modificadores a las Características: +2 Vigor, +2 Constitución, -2 Inteligencia, -2 Sabiduría, -4 Carisma.
- Tamaño Grande: Como criaturas Grandes, los sludir sufren una penalización de -1 a su Defensa y las tiradas de ataque debido a su tamaño, así como una penalización de -4 a los controles de Esconderse. Tienen un Frente/Flanco de 2 m por 4 m/2 m. Sus límites de levantamiento de peso y de carga son el triple de los de los personajes de tamaño Medio (consulta Capacidad de Carga en *Star Wars. El Juego de Rol*).
- Velocidad: La velocidad base de un sludir es 10 metros.
- Armadura Natural: Los sludir ganan un +1 a la Defensa por armadura natural.
- Reducción de Daño: Los sludir adolescentes y mayores tienen un caparazón grueso que los cubre y les proporciona una RD de 2, que se acumula con cualquier RD proporcionada por una armadura manufacturada.
- Honor de Batalla: Un sludir debe superar una salvación de Voluntad (CD = puntos de heridas actuales del Sludir) para destrabarse de una melée en curso o para rechazar iniciar una melée contra un oponente que claramente lo ha provocado, acosado, amenazado o retado.
- Hexápodo: Las seis patas de un sludir le garantizan un bonificador de +4 por estabilidad para resistir los ataques de derribo y las cargas bantha.
- Intimidación Física: Los sludir utilizan su modificador de Vigor en lugar de su

modificador de Carisma para los controles de Intimidar.

- Sin Miedo: Los sludir ganan un bonificador de +2 por especie a las salvaciones de Voluntad para resistir los efectos de miedo (como la dote Presencia Aterradora).
- Dotes Adicionales: Los sludir ganan la dote gratuita Correr.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Básico, y Hablar Sludese.

Sludir Corriente: Inic +0; Defensa 10 (-1 Tamaño, +1 natural); RD 2; Vel 10 m; PV/PH 0/12; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d4+1, desarmado), o -1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref +0, Vol -1; T G; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 10, Con 12, Int 8, Sab 8, Car 6. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1, Esconderse -4, Intimidar +2, Leer/Escribir Básico, Hablar Básico, Hablar Sludese.

Dotes: Correr.

SLUISSI

Los sluissi han sido participantes activos de la sociedad galáctica desde los primeros días de la Antigua República. Cuando se encontraron por primera vez con los exploradores duros y humanos, los sluissi sólo empezaban a explorar los sistemas solares cercanos con su propia tecnología más rápida que la luz, y abrazaron encantados el concepto de una unión galáctica mayor. Construyeron grandes naves por todo el sistema de Sluis Van y otros planetas cercanos donde habían establecido colonias para estimular la interacción con otros viajeros de las estrellas. Los sluissi rápidamente se hicieron conocidos como los mejores técnicos de mantenimiento de naves de la galaxia.

Los sluissi dirigen astilleros de reparación y construcción de naves respetables y eficientes, donde los capitanes de las naves y las corporaciones pueden hallar las mejores reparaciones, mejoras, y modificaciones a la carta que el dinero pueda comprar. Sin embargo, los sluissi también son extremadamente metódicos y dolorosamente lentos en su trabajo. Para ellos, la construcción de una nave es una forma de arte. La mayoría de los clientes intentan ser pacientes, porque los técnicos sluissi pueden hacer mejoras y mantener en funcionamiento naves que la mayoría de los otros mecánicos han declarado causas perdidas. Incluso el Imperio reconoció que le convenía no atacar a las poblaciones técnicas de sluissi en Sluis Van.

Personalidad: Los sluissi son pacientes, sociables, y abiertos. Industriosos y calmados bajo presión, adoran trastear con dispositivos sea o no su especialidad la mecánica de naves y su reparación. Esto los convierte en miembros de tripulación populares en virtualmente cualquier nave que viaje por el espacio.

Descripción Física: El torso superior de un sluissi presenta dos brazos y manos de cuatro dedos. La mitad inferior de sus cuerpos es serpentina, larga y muy musculada. Sus cuerpos están

Planeta de Origen: Sluis Van, situado en los Territorios del Borde Exterior.

Idioma: Los sluissi hablan Sluissese. También hablan Básico, aunque tienden a cecear y alargar muchas palabras debido a la estructura de sus bocas y lenguas, parecidas a las de una serpiente.

Nombres de Ejemplo: Sirlahn Alsek, Ten Dome, Vsil Ejahsa, Usahn L'sehl, Seka N'sehnor, Mektiss Risohr, Hass Sonax, Secles Uslopos.

Edades en Años: Niño 1-8; adolescente 9-14; adulto 15-39; mediana edad 40-59; anciano 60-75; venerable 76+

Aventureros: Los aventureros sluissi tienden a ser técnicos especialistas pero pueden pertenecer a cualquier clase.

Rasgos de Especie Sluissi

- Modificadores a las Características: -2 Destreza, +2 Inteligencia, +2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los sluissi no tienen modificadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un sluissi es 10 metros.
- Dotes Adicionales: Los sluissi ganan la dote gratuita de Manitas.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Sluissese.

Sluissi Corriente: Inic -1; Defensa 9 (-1 Des); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o -1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref -1, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 8, Con 10, Int 12, Sab 10, Car 12. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Informática +4, Artesanía (cualquiera) +2, Conocimientos (cualquiera) +2, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Sluissese, Reparar +4, Hablar Básico, Hablar Sluissese.

Dotes: Manitas.

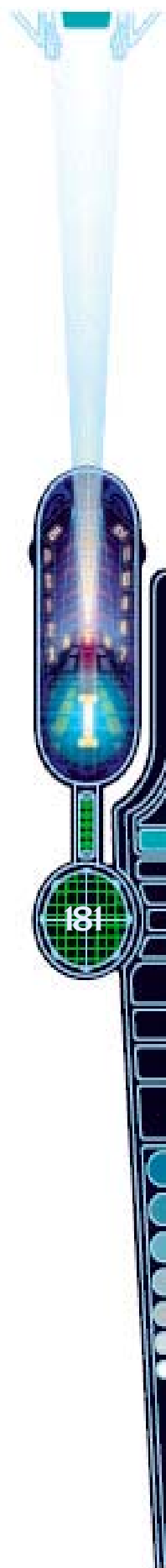
SNIVVIANO

Los snivvianos evolucionaron en un planeta helado de largos inviernos, lo que hizo que desarrollaran una gruesa piel que les proporciona resistencia a las temperaturas extremadamente bajas. Sin embargo, el clima de su planeta natal demuestra ser tan duro que los snivvianos pasaban meses enteros en sus hogares subterráneos. Desarrollaron su gran sentido artístico como un medio de pasar el rato, y aunque sus avances tecnológicos hace tiempo que los liberaron de la necesidad de hibernar durante las estaciones más duras, muchos snivvianos aún sienten la compulsión biológica de quedarse en sus hogares durante varios meses a lo largo del año. Pasan este tiempo creando su excelente literatura y otras obras de arte. La especie ha dado muchos artistas y escritores brillantes cuyo trabajo atraen a un sorprendentemente amplio rango de especies y culturas.

Los snivvianos han pasado por grandes dificultades. Las primeras civilizaciones snivvianas fueron destruidas por brillantes psicópatas y sociópatas que aparecían cada vez que nacía una pareja de machos gemelos. Invariablemente, uno de los gemelos crecía para convertirse en un déspota carismático que inspiraba lo peor en la sociedad snivviana, creando una decadente dinastía a partir de la peor parte de sus seguidores, y finalmente destruyéndose a sí mismo y a gran parte de la sociedad snivviana en guerras violentas. Nunca se sabía cual de los gemelos sería el “malo”, y los amables snivvianos no podían matar a un niño inocente a pesar de los miedos de que un gemelo podría llevar la condenación a millones de seres. En vez de ello, la sociedad snivviana intentó encarcelar a los gemelos hasta que uno mostrara tendencias sociópatas, pero algunos se las apañaron para engañar al sistema.

Con el tiempo, los snivvianos utilizaron la ingeniería genética para evitar que nacieran gemelos varones. La cultura snivviana se estabilizó, pero no acababan de desarrollar el viaje interestelar antes de que cayeran víctimas de los brutales thalassianos, que los vendían como esclavos o los desollaban para hacer ropas con sus gruesas pieles. La Antigua República descubrió esta cruenta práctica y tomó cartas en el asunto para salvar a los snivvianos antes de que su cultura fuera aniquilada.

Desde los tiempos de la Antigua República, los snivvianos han establecido colonias por toda la galaxia. Su reputación como escritores y artistas continúa creciendo, y algunos de los mejores dramaturgos y guionistas de holovideo son snivvianos. Los artistas snivvianos tienen el don para crear obras que llegan a muchos niveles diferentes, algo que consiguen, en parte,



intentando vivir la vida del personaje o la especie sobre la que están escribiendo. Varios artistas snivvianos con futuro han muerto en el culmen de sus carreras mientras estaban trabajando como cazarrecompensas — o en otras profesiones peligrosas — con el único propósito de conseguir una visión directa del personaje de su obra maestra.

Aunque la sociedad snivviana sobrevivió al dominio imperial, las limitaciones que el Imperio impuso a la capacidad de viajar libremente de los snivvianos y sus programas de ingeniería genética incrementaron la probabilidad de que nacieran gemelos machos. Algunos temen que otro destructor snivviano “madure” durante el periodo de la Nueva Orden Jedi. De hecho, al menos una obra literaria snivviana, escrita por un autor anónimo, afirma ser la crónica de una subida hasta el poder de un snivviano asesino que pretende “crear una escultura de cuerpos quemados y metal retorcido que llegue desde uno a otro confin de la galaxia.” Fue publicada poco después de que los primeros invasores yuuzhan vong llegaran a la galaxia. Muchos snivvianos aceptan la afirmación de la obra como cierta y creen que uno de los suyos está aliado con los invasores extragalácticos.

Personalidad: Como especie, los snivvianos son amables y perspicaces. Les gusta examinar las cosas que otros dan por hecho, buscar mensajes subliminales simbólicos en las cosas y en los sucesos corrientes. Los snivvianos tienen muchas obras “maestras” de arte en varios estadios de desarrollo, obras que creen que será su legado a la galaxia cuando ellos mueran. Naturalmente, el nivel del verdadero talento artístico es tan variado entre los snivvianos como entre otras especies — los snivvianos son propensos a decir “No existe mayor amor que el un artista por su obra maestra.”

No todos los snivvianos están tan dedicados a las artes. Estas excepciones han derribado civilizaciones de snivvianos a lo largo de los milenios.

Descripción Física: Los snivvianos son humanoides bajos y recios, que miden entre 1.2 y 1.6 metros cuando son adultos, con la piel dura y escaso cabello. Sus caras están dominadas por unos hocicos sobresalientes y unos caninos pronunciados.

Planeta de Origen: Cadomai Prime, un planeta frío situado en los Territorios del Borde Exterior cerca del Sector Corporativo.

Idioma: Los snivvianos tienen su propio idioma. Hablan Básico con fluidez, aunque con un tono nasal.

Nombres de Ejemplo: Bakken, Dezzen, Dezirdna, Elinzelor, Geezum, Nejet, Prinzan, Rachalt Hyst, Rincholar, Seerna, Snaggletooth,

Takeel, Thasca Knarr, Wiorkettle, Zereldspidar, Zutton.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-17; adulto 18-49; mediana edad 50-79; anciano 80-105; venerable 106+

Aventureros: Los aventureros snivvianos puede ser de cualquier clase, pero los granujas son los más comunes. Los snivvianos suelen convertirse en multiclase para aprender más del universo y lo que los rodea.

Rasgos de Especie Snivviano

- Modificadores a las Características: Ninguna.
- Tamaño Pequeño: Como criaturas de tamaño Pequeño, los snivvianos reciben un bonificador de +1 por especie a la Defensa y a las tiradas de Ataque, así como un +4 a los controles de Escondarse. Deben utilizar armas de tamaño menor que las que utilizan los seres de tamaño Medio, y sus límites de levantamiento de peso y de carga son $\frac{3}{4}$ de los de estos mismos seres.
- Velocidad: La velocidad base de un snivviano es 6 metros.
- Armadura Natural: La gruesa piel de un snivviano le proporciona un bonus de +2 a la Defensa por armadura natural.
- Resistencia al Frío: La piel de un snivviano le otorga algo de protección contra el frío extremo (consulta Calor y Frío en el Capítulo Doce del manual de reglas básico).
- Actividades Creativas: Un snivviano debe dedicar al menos 2 puntos de habilidad por nivel a habilidades de Artesanía, Profesión o Conocimiento relacionadas con empeños artísticos o creativos.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Snivviano.

Snivviano Corriente: Inic +0; Defensa 13 (+1 tamaño, +2 natural); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol +0; T P; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1, Escondarse +4, Conocimientos (cualquiera) +1, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Snivviano, Hablar Básico, Hablar Snivviano.

Dotes: Ninguna.

SPINER

Una especie humanoide con la capacidad de lanzar púas de sus brazos y su espalda, los spiners casi han llegado a la extinción debido a los desastres naturales y a sus propias inclinaciones violentas.

Los spiners evolucionaron en un planeta bien oculto entre bancos de nubes estelares del Sector Elrood. Su planeta natal explotó cuando su estrella se convirtió en una supernova hace unos 200 años antes del alzamiento del Imperio. Los científicos de la Antigua República descubrieron el desastre inminente en proceso, pero no pudieron rescatar más que a unos pocos miles de individuos. Estos spiners fueron absorbidos rápidamente por la sociedad galáctica. Poco sobrevivió de su propia cultura, puesto que sus tradiciones eran incompatibles en su mayor parte con las sociedades alienígenas cercanas de sus asentamientos o en las que se establecieron, y la tecnología spinner (con la excepción de ciertas técnicas de manejo de la energía geotermal) estaba muy por debajo del estándar galáctico.

Es creencia general que la población superviviente de spiners es demasiado pequeña para que la especie evite la extinción. El futuro de la especie está aún más en peligro por el poco conocido hecho de que un defecto genético impide que los spiners se reproduzcan en un lugar distinto del Sector Elrood. Sin embargo, los historiadores interesados han señalado que

algunas colonias de spiners “perdidos” pueden existir dentro del Sector Elrood. Los registros de su existencia pueden haberse perdidos con la destrucción de su planeta y el alzamiento del Imperio.

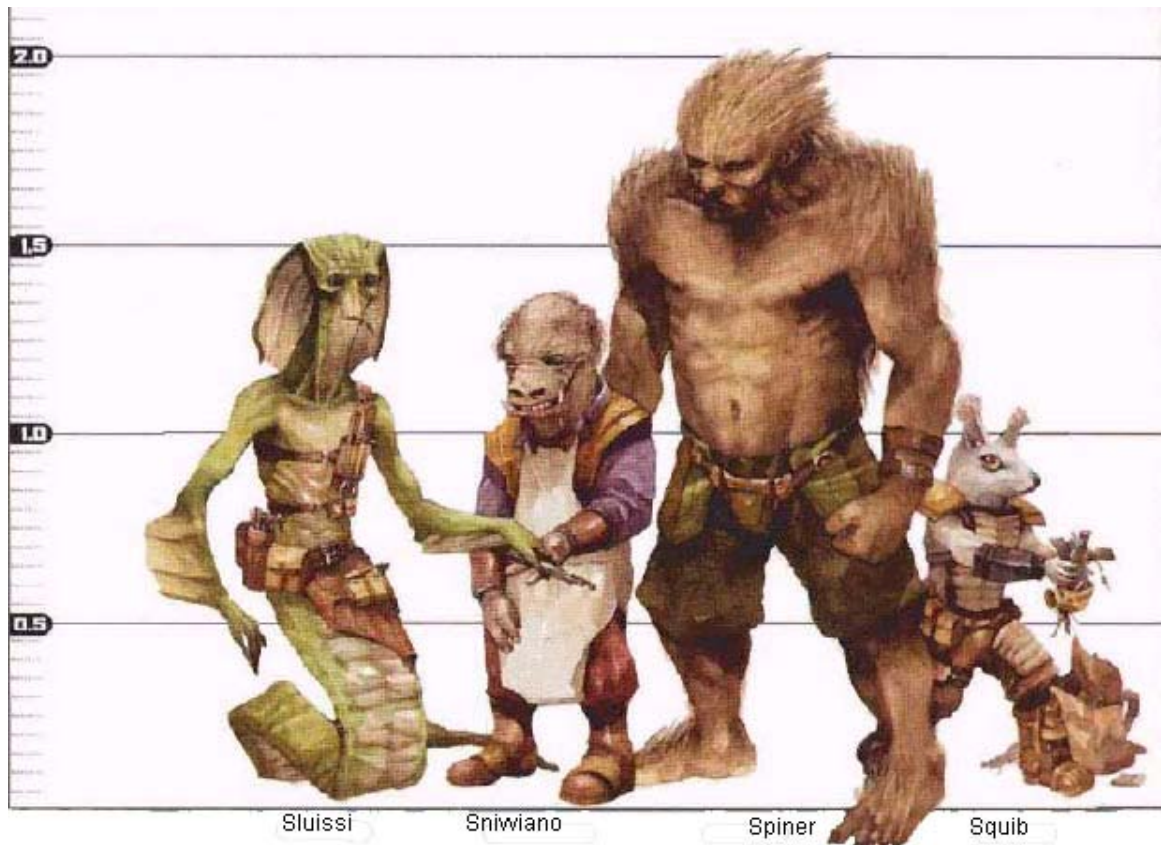
Personalidad: Los spiners son seres lacónicos que normalmente no dicen lo que piensan. Aunque son leales a sus amigos y honrados en sus tratos, suelen parecer secos, reservados e introvertidos a los extraños.

Descripción Física: Los spiners son seres musculosos cubiertos de suave pelaje marrón. Sus rostros presentan un corto hocico y pequeños y hundidos ojos negros. Sus espaldas están cubiertas de rígidas espinas que pueden erizar o bajar tensando los músculos de su torso. Es más, los spiners con el entrenamiento marcial apropiado pueden usar sus espinas como armas a distancia. Los machos y las hembras son de constitución muy parecida, con ambos géneros alzándose entre 1.6 y 2.2 metros de altura.

Planeta de Origen: Worxer, situado en los Territorios del Borde Exterior. Worxer resulta destruido 200 años antes del alzamiento del Imperio.

Idioma: El antiguo idioma de los spiners, el Worxi, se perdió después de la destrucción de su planeta natal, y adoptaron el Básico como su idioma “nativo”.

Nombres de Ejemplo: Briss, Devik, Fifter, Firril, Hedji, Jerriid, Meejen, Prikler, Toira, Yaff.



Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-17; adulto 18-55; mediana edad 56-74; anciano 75-85; venerable 86+

Aventureros: Los aventureros spinner pueden pertenecer a cualquier clase y frecuentemente multiclase. Los fronterizos, granujas, y soldados son las clases más comunes.

Rasgos de Especie Spinner

- Modificadores a las Características: +2 Destreza, -2 Sabiduría, -2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los spiners no reciben modificadores debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un spinner es 10 metros.
- Púas: Como una acción de ataque, un spinner adolescente o mayor puede lanzar una púa de su cuerpo como si estuviera usando un arma a distancia exótica. Cada púa causa 2d4 puntos de daño perforante, amenaza a crítico con una tirada de 20 natural, y tiene un incremento de distancia de 6 metros. Un spinner sin la dote de Competencia con Armas Exóticas (púas) recibe una penalización de -4 a sus tiradas de ataque cuando lanzan una púa. Las púas vuelven a crecer rápidamente, pero un spinner sólo puede lanzar 8 púas al día.
- Sustitución de Dotes: Los spiners con clases heroicas o profesionales pueden sustituir la Competencia con Armas Exóticas (púas) por la Competencia con Grupo de Armas (pistolas blaster) o Competencia con Grupo de Armas (fusiles blaster). Los spiners también pueden elegir Sutileza con un Arma (púas) como dote.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Básico.

Spinner Corriente: Inic +1; Defensa 11 (+1 Des); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +1, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 12, Con 10, Int 10, Sab 8, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Conocimientos (cualquiera) +2, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Básico, Hablar Básico.

Dotes: Ninguna.

SQUIBS

Los squibs son humanoides mamíferos bajos, muy curiosos, y superconfiados con un don sobrenatural para aparecer donde menos se los espera. Siempre meten las narices donde no les importa, sin tener en cuenta el peligro que pueda suponer. Cualquier cosa portátil que llame la atención de un squib es cogido, examinado y frotado contra su pelaje. Si se siente lo bastante fascinado por el objeto, un squib intenta negociar su posesión. Pocos squibs aceptan un “no” por respuesta y siempre consideran que no han acertado con el precio.

Los primeros squibs eran nómadas sin miedo que viajaban de una punta a otra de su planeta en busca de las necesidades vitales, siguiendo sus fuertes instintos de curiosidad y codicia. Algunos squibs, con el tiempo, establecieron pequeñas ciudades, sustituyendo la excitación de la vida nómada por el estremecimiento del trueque de objetos de tierras lejanas. Otros squibs siguieron viviendo como mercaderes itinerantes, moviéndose constantemente de una a otra ciudad.

El primer extranjero que visitó el planeta squib fue acosado por los impacientes y curiosos nativos. En lo que podía ser el mejor regateo del último milenio, los squibs cambiaron los derechos de explotación minera de los páramos helados de su mundo por el secreto de la tecnología aeroespacial. Ahora los squibs recorren toda la galaxia en naves de salvación y pequeños cargueros, actuando como recogedores de basura galácticos utilizando rayos tractores para recuperar tesoros que otras especies consideran chatarra. Restauran, vuelven a empaquetar, y revenden los restos, proporcionando bienes baratos a asentamientos distantes.

La historia de la relación de los squibs con el resto de la comunidad galáctica es una comedia de costumbres y errores. Desde la Antigua República, pasando por el Imperio, hasta la era de la Nueva Orden Jedi, cada corporación y gobierno ha visto a los squibs como jornaleros ansiosos, detestables y frustrantes. Los squibs, sin embargo, se ven como espías y maestros mercaderes, informando continuamente a la flota del Consorcio de Comercio Squib de las oportunidades de negocios. Cientos de revisiones de seguridad han sido burladas a lo largo de los años cuando instalaciones supuestamente de alto secreto se han hallado repentinamente acosadas por las naves comerciales y de salvamento squibs. Invariablemente, sin embargo, los squibs no comparten ninguna información secreta que hallan descubierto — no están interesados en los asuntos militares ni la política, sólo en el comercio. Siempre son cuidadosos protegiendo

sus mercados, como aprendieron tanto los espías del Imperio como los de la Alianza durante la Guerra Civil Galáctica cuando intentaron rastrear las naves squibs hasta las bases secretas del otro; pocos de tales esfuerzos tuvieron éxito.

A pesar de las rupturas de seguridad que los rodean, los squibs normalmente son bien recibidos allá donde aparecen. Aunque sus personalidades suelen ser ásperas, son sinceramente amistosos. Además los squibs están interesados en adquirir elaboradas chucherías y curiosa tecnología que no hayan visto antes (trabajando o no) antes que dinero contante y sonante, por lo que aquellos que hacen negocios con los squibs creen que se llevan la mejor parte. Los squibs, por supuesto, creen que están exprimiendo a los participantes. No obstante, son típicamente honestos en sus tratos de negocios, y los squibs tienen en poca consideración a los mentirosos y a los comerciantes deshonestos.

Personalidad: Los squibs son curiosos, carecen de miedo, y son honestos en sus negocios con otras especies. No se los desanima ni se los aparta fácilmente y son rápidos en reparar daños cuando han cometido alguna ofensa o la han presenciado. Tienden a balbucir, y el único momento en el que un squib se comunica con claridad absoluta es cuando están regateando. Por lo tanto, la forma más fácil de conseguir información de un squib es liarlo en una ronda de negociaciones.

Descripción Física: Los squibs están cubiertos de un pelaje que varía en color del rojo oscuro al azul plateado. Tienen hocicos cortos que acaban en una nariz negra, orejas penachudas en la parte alta de sus cabezas. Sus orejas pueden apuntar en distintas direcciones para ayudar a detectar incluso los sonidos más leves. Sus grandes ojos, situados a los lados de sus cabezas, varían desde el amarillo claro al rojo oscuro. Los squibs han, en mayor o menor medida, adoptado la costumbre humanoide de llevar ropas y son casi universalmente aficionados al calzado. Los squibs adultos miden entre 0.8 y 1.2 metros de altura.

Planeta de Origen: Skor II, un placentero mundo en el sistema Squab (situado en los Territorios del Borde Exterior).

Idioma: Los squibs hablan su propio idioma (Squibbiano) y Básico. Su dominio limitado del Básico hace parecer que se expresan mal. Incluso cuando el significado de la afirmación de un squib se entiende, el significado superficial de la misma puede ser incomprensible excepto para otros squibs.

Nombres de Ejemplo: Eebareebaveebede ("Eebaree"), Galaneever-marmalios ("Galan"), Meelawindemort ("Meela"), Sleerwilpher-

remalior ("Wilpher"), Spilferinthimus-narlamos ("Spilfer").

Edades en Años: Niño 1-8; adolescente 9-12; adulto 13-38; mediana edad 39-53; anciano 54-64; venerable 65+

Aventureros: Los aventureros squibs suelen ser fronterizos, exploradores o granujas. Antes del alzamiento del Imperio, una serie popular de historias para niños incluían un squib Jedi que, de acuerdo a los rumores, estaba basado en un Caballero Jedí real con un fuerte carácter pícaro. (Los squib Jedi existían, pero eran muy poco frecuentes. Sin embargo, hay adeptos de la Fuerza en Skor II).

Rasgos de Especie Squib

- Modificadores a las Características: -2 Vigor, +2 Destreza, -2 Sabiduría, +2 Carisma.
- Tamaño Pequeño: Como criaturas de tamaño Pequeño, los squibs ganan un bonus de +1 por tamaño a la Defensa y a las tiradas de ataque, así como un bonus de +4 a los controles para Escondarse. Deben utilizar armas adaptadas a su tamaño, y sus límites de levantamiento de peso y de carga son tres cuartos del de los personajes de tamaño Medio.
- Velocidad: La velocidad base de un squib es 6 metros.
- Diplomático Natural: Todos los squibs tienen Diplomacia como habilidad de clase.
- Modificadores a las Habilidades: Los squibs ganan un bonus de +2 por especie a los controles de Diplomacia y Tasación.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Squibbiano.

Squib Corriente: Inic +1; Defensa 12 (+1 Tamaño, +1 Destreza); Vel 6 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d2-1, desarmado), o +2 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +1, Vol -1; T P; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 8, Des 12, Con 10, Int 10, Sab 8, Car 12. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

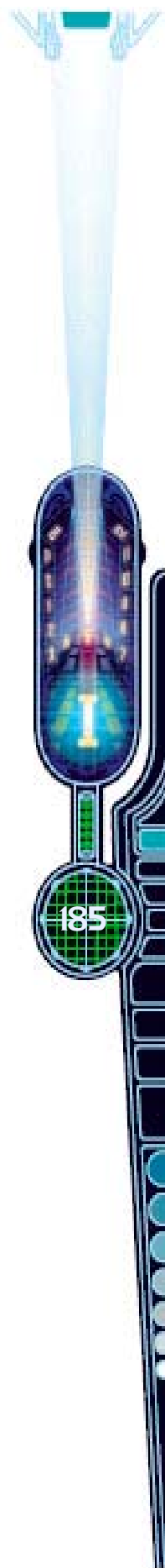
Habilidades: Tasación +2, Artesanía (cualquiera) +2, Diplomacia +3, Escondarse +5, Conocimientos (cualquiera) +1, Leer/Escribir Squibbiano, Hablar Básico, Hablar Squibbiano.

Dotes: Ninguna.

ARIETE SQUIB

Coste: 3500

Peso: 5 Kg



Este dispositivo parece un arma montada en un hombro con una gran placa cuadrada en la parte más cercana del hocico. Esta placa se sujeta a la superficie de la obstrucción objetivo, como un muro, una puerta o una escotilla. Cuando se activa, unos pulsos alternos de energía golpean el obstáculo hasta que, debilitado a nivel molecular, cede.

En términos de juego, el ariete reduce la dureza de un objeto en 1d3 puntos cada asalto. Cuando la dureza de un objeto cae hasta 0 o menos, es destruido. En el caso de obstáculos grandes como muros, el ariete hace un agujero de 2 metros de diámetro en la barrera.

Usar el ariete es una acción de asalto completo que provoca ataques de oportunidad. El ariete no puede ser empuñado con efectividad como arma de cuerpo a cuerpo.

SSI-RUUK

Los ssi-ruuk son humanoides reptilianos de sangre caliente que dirigen un imperio estelar en la Región Desconocida, mucho más allá de los límites del espacio explorado.

Antes de la era de la Rebelión, la existencia de los ssi-ruuk era desconocida para la población general de la galaxia. Una creciente guerra con el imperio rival de los chiss forzó a los ssi-ruuk a volverse hacia el Núcleo galáctico buscando nuevos “reclutas” para su flota espacial. Las fuerzas ssi-ruuvi consistían principalmente en droides de batalla autopropulsados energizados mediante la energía vital y las consciencias esclavizadas de los humanoides capturados sujetos a un proceso de “tecnificación”.

Los ssi-ruuk atacaron y subyugaron a los ciudadanos de varios asentamientos aislados del Borde Exterior antes de chocar directamente con la flota imperial. En lugar de desplegar todo el potencial de la Armada imperial para resistir a los invasores ssi-ruuk, el Emperador hizo un trato secreto con ellos. El uso de los prisioneros y esclavos como parte de las materias primas de los droides de batalla atrajo la atención del Emperador; a cambio de información sobre el proceso ssi-ruuk de tecnificación. Palpatine cedió en secreto varios sistemas del Borde Exterior a los ssi-ruuk para que hicieran lo que quisieran.

Uno de estos sistemas solares era Bakura, una pequeña colonia que había sido establecida siglos atrás por un grupo religioso marginal de humanos. Aunque el Emperador no le encontraba valor alguno, su gobernador tenía a su disposición fuerzas suficientemente preparadas como para repeler el asalto ssi-ruuk inicial. El gobernador envió un mensaje desesperado al Centro imperial, notificando sobre las fuerzas invasoras y pidiendo refuerzos.

El mensaje quedó sin responder por los superiores imperiales del gobernador — pero la Alianza interceptó el mensaje y envió una fuerza táctica para ayudar poco después de la Batalla de Endor. Esta fue la primera vez en que las facciones de la Guerra Civil Galáctica declararon una tregua temporal para encargarse de la amenaza exterior.

Después de derrotar con éxito a la flota ssi-ruuvi en Bakura, la Alianza montó una ofensiva contra el Imperio ssi-ruuk. Esto condujo a unas conversaciones diplomáticas inestables con los ssi-ruuk, que carecían de los recursos para mantener una guerra en dos frentes. Las conversaciones diplomáticas con los ssi-ruuk continuaron hasta bien entrada la era de la Nueva Orden Jedi, pero no eliminaron completamente las escaramuzas en la frontera. La relaciones con los ssi-ruuk siguen siendo tensas.

La sociedad ssi-ruuk se divide en estrictas clases. El color de las escamas de un ssi-ruuk suele dictar su casta; por ejemplo los ssi-ruuk rojizos representan la casta militar, los de escamas doradas forman la casta religiosa, y los ssi-ruuk de color azul zafiro pertenecen a la casta noble. Los ssi-ruuk de escamas negras suelen ser entrenados como asesinos, mientras que los ssi-ruuk marrones no tienen casta alguna y son tratados como exiliados.

Como muchos seres reptilianos, los ssi-ruuk tienen mala vista y un olfato excelente. Su sentido olfativo es tan bueno que pueden asegurar cuál es el estado emocional de otro ser con un movimiento de su lengua negra.

Personalidad: Los ssi-ruuk se creen física, mental y espiritualmente superiores a todas las otras especies, que consideran ganado. La mayoría de los ssi-ruuk dedican sus vidas a preservar y expandir su imperio y a subyugar a las especies inferiores.

Los ssi-ruuk evitan el combate directo cuando están lejos de su planeta natal. Como gente fuertemente espiritual, creen que si mueren lejos del suelo de su planeta, su espíritu se pierde y vaga por las sombras de la galaxia para siempre; pocos ssi-ruuk creen que pueda haber algo más horrible.

Descripción Física: Los ssi-ruuk adultos miden alrededor de 2 metros de altura. Caminan sobre dos fuertes patas traseras, con una musculosa cola que ayuda en el equilibrio, y tienen dos extremidades superiores con tres garras prensiles cada una. Tienen hocicos picudos con grandes dientes. Sus ojos son grandes y negros, y tienen tres juegos de párpados.

Los cuerpos de los ssi-ruuk adultos están cubiertos de brillantes escamas que varían en

color desde el marrón oscuro al turquesa brillante.

Planeta de Origen: Lwhekk, un planeta situado en las Regiones Desconocidas.

Idioma: Pocos ssi-ruuk comprenden el Básico, e incluso menos son capaces de hablarlos. El idioma ssi-ruuvi consiste en cliques y silbidos melódicos (dando lugar al mote, “flautitas”). Los ssi-ruuk que viajan fuera de su espacio natal suelen confiar en droides, esclavos o esbirros para que les traduzcan.

Nombres de Ejemplo: Firwirrung, Ivpikkis, Kirrsirri, Shreeftut, Sh’tk’ith, Skuwkrith.

Edades en Años: Niño 1-5; adolescente 6-10; adulto 11-55; mediana edad 56-90; anciano 91-115; venerable 116+

Aventureros: Los héroes ssi-ruuk son típicamente nobles, soldados o exploradores. Los ssi-ruuk con las escamas marrón oscuro están particularmente bien adaptados para convertirse en héroes, puesto que su coloración significa que son descartados sin ningún puesto en el Imperio Ssi-ruuk.

No existen usuarios de la Fuerza entre los ssi-ruuk, ni es posible para ellos ser sensibles a la Fuerza. Los ssi-ruuk son una especie ciega a la Fuerza.

Rasgos de Especie Ssi-Ruu

- Modificadores a las Características: +2 Vigor, -2 Sabiduría.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los ssi-ruuk no reciben modificadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un ssi-ruu es 10 metros.
- Armadura Natural: Los ssi-ruuk tienen pieles escamosas que les garantizan un bonus de +2 por armadura natural a la Defensa.
- Ciego a la Fuerza: Los ssi-ruuk no pueden escoger la dote Sensible a la Fuerza, y por lo tanto no pueden adoptar clases o clases de prestigio usuarias de la Fuerza, adquirir dotes de la Fuerza, o aprender habilidades de la Fuerza. Otros pueden sentirlos mediante la Fuerza, no obstante.
- Olfato Realzado: Los ssi-ruuk utilizan su fino sentido del olfato para distinguir los estados emocionales y las motivaciones de otros. Ganan un bonus de +2 por especie a los controles de Averiguar Intenciones. En una situación en la que no puedan utilizar su sentido del olfato, como en el vacío del espacio, este bonificador no se aplica.

- Poca Vista: Los ssi-ruuk reciben un penalizador de -2 a los controles de Avistar.
- Dotes Adicionales: Los ssi-ruuk ganan la dote gratuita Persuasivo.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Ssi-ruuvi.

Ssi-ruu Corriente: Inic +0; Defensa 12 (+2 natural); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3+1, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 10, Con 10, Int 10, Sab 8, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Engañar +2, Artesanía (cualquiera) +2 o Conocimientos (cualquiera) +2, Intimidar +2, Profesión (cualquiera) +1, Averiguar Intenciones +1, Leer/Escribir Ssi-ruuvi, Hablar Ssi-ruuvi, Avistar -3.

Dotes: Persuasivo.

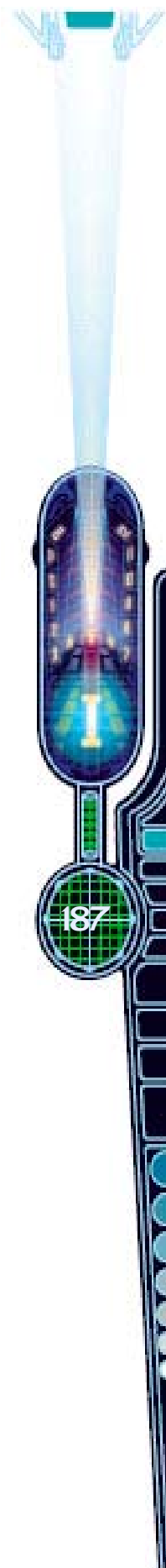
SULLUSTANO

Para sobrevivir a los peligros naturales de su duro mundo volcánico, los sullustanos evolucionaron en las muchas cuevas del planeta. Prefieren vivir bajo tierra, construyendo avanzadas ciudades de una belleza tal que los turistas adinerados vienen de toda la galaxia para verlas. Tienen una inclinación natural a la astronavegación y el pilotaje. Se dice que una vez un sullustano ha recorrido un camino, nunca lo olvida, incluso en el hiperespacio.

Esta especie amistosa y gregaria disfruta interactuando con los seres únicos, inusuales e interesantes. Cuando los exploradores de la Antigua República visitaron por primera vez su mundo, los sullustanos acogieron las ideas de viaje espacial y de una civilización galáctica de muy buena gana. La compañía industrial sullustana SoroSuub se convirtió rápidamente en una de las corporaciones interestelares que no pertenecía a humanos. Sigue siendo uno de los mayores conglomerados de empresas de la galaxia, incluso en tiempos de la Nueva República. La compañía es tan poderosa que se ha convertido en el gobierno oficial de Sullust. Más de la mitad de la población del planeta está en nómina. SoroSuub conservó su independencia llevando a cabo un ejercicio cuidadosamente equilibrado entre el Imperio y la Alianza durante la Guerra Civil Galáctica.

Personalidad: Los sullustanos tienden a ser pragmáticos, complacientes y disfrutan de las bromas pesadas.

Descripción Física: humanoide con grandes ojos redondos, grandes orejas y carrillos



colgantes, el sullustano medio mide entre 1.3 y 1.8 metros.

Planeta de Origen: Sullust, un planeta volcánico tecnológicamente avanzado situado en el territorio del Borde Exterior.

Idioma: Los sullustanos hablan Sullustese y Básico.

Nombres de Ejemplo: Aril Numb, Aubro Ahntanda, Babalabbet Swoont, Bolabo Hujaan, Byun Tenab, Diir Nep, Hiem Byl, Huego Eib, Jub Vengu, Kalian Kol, Kyun Squnn, Lyat Tsayv, Lytos Urtell, Mian Hoob, Miim Te'Suub, Mowa Gundeeb, Nien Nunb, Nooni Dalvo, Nuutu Plunb, Rani Quanic, Riin Raas, Sassan Sareeta, Sian Tevv, Syub Snunb, Voos.

Edades en Años: Niño 1-9; adolescente 10-14; adulto 15-39; mediana edad 40-55; anciano 56-69; venerable 70+

Aventureros: Los aventureros sullustanos disfrutan explorando la galaxia, dirigiendo negocios, y gastando bromas para ver como reaccionan otros. Son curiosos y les encanta descubrir las cosas mediante la experimentación personal. En ocasiones, pueden ser incluso un poco imprudentes. Los héroes sullustanos pueden pertenecer a cualquier clase heroica y suelen ser fronterizos, granujas, exploradores, y técnicos especialistas. Aunque algunos sullustanos oyen la llamada de la Fuerza, pocos intentan seguir su camino.

Rasgos de Especie Sullustano

- Modificadores a las Características: +2 Destreza, -2 Constitución.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los sullustanos no reciben bonificadores especiales debido a su estatura.
- Velocidad: La velocidad base de los sullustanos es 10 metros.
- Visión en la Oscuridad: Los sullustanos pueden ver en la oscuridad hasta 20 metros de distancia. La visión en la oscuridad es blanco y negro, pero en otros aspectos funciona como la visión normal.
- Modificadores a las Habilidades: Los sullustanos ganan una bonificación de +2 por especie a los controles de Tregar y Escuchar. Como especie subterránea, los sullustanos están acostumbrados a trepar por sus hogares bajo tierra. También poseen un agudo sentido del oído.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Básico y Sullustese.

Sullustano Corriente: Inic +1; Defensa 11 (+1 Des); Vel 10 m; PV/PH 0/8; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort -1, Ref +1, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 12,



Tarasin

Con 8, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Tregar +2, Artesanía (cualquiera) +1 o Conocimiento (cualquiera) +1, Esconderse +2, Escuchar +2, Profesión (cualquiera) +2, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Sullustese, Hablar Básico, Hablar Sullustese.

Dotes: Ninguno.

SOROSUB DÚO CARABINA BLASTER

Coste: 1200 **Aturdit/CD Fort:** -

Daño: 3d6 (disparo simple) 6d6 (disparo doble) **Tipo:** Energía

Crítico: 19-20 **Multidisp./Automát.:** M

Incr. Distancia: 20 m **Tamaño:** Medio

Peso: 2.5 Kg. **Grupo:** Fusiles blaster

Esta carabina blaster de doble cañón tiene un cañón superior y uno inferior. El arma tiene dos modalidades de disparo — disparo simple y disparo doble — pero sólo se hace una tirada de ataque independientemente del ajuste. En la modalidad de disparo doble, el arma gasta 2 cargas. Después de 50 disparos, su unidad de alimentación debe ser cambiada (100 créditos). El arma no tiene un ajuste para aturdir.

TALZ

Los talz son una especial cultural y tecnológicamente primitiva, y la mayoría de los talz desconoce que existe una gran civilización galáctica más allá de su mundo.

Los exploradores imperiales descubrieron a los talz cuando el Nuevo Orden del Emperador estaba dando fin a la Antigua República. El Imperio reconoció que habían encontrado una mano de obra esclava ya preparada para extraer la riqueza mineral de Alzoc III. Los talz recuerdan el día en el que “las rocas llovieron del cielo” y seres extraños salieron de ellas y los forzaron a dejar sus vidas normales para “crear cuevas”. A lo largo de la era de la Rebelión, los talz vivieron con la esperanza de que algún día los extraños seres se marcharan y poder así retomar sus vidas.

La Nueva Orden no registró la existencia de los talz, no queriendo cargarse con las regulaciones del Senado en lo respectivo al tratamiento y manejo de seres primitivos. Incluso cuando el Imperio estuvo firmemente afianzado, éste mantuvo la existencia de las minas de Alzoc III y a los talz esclavizados en secreto. Durante este periodo, los talz rara vez eran encontrados lejos de Alzoc III, y aquellos que se encontraban normalmente estaban al servicio de oficiales imperiales. Algunos talz

dejaron su planeta natal y escaparon de la custodia imperial de varias formas, pero aquellos que se alejaron demasiado de los sistemas ligeramente controlados en los límites del Borde Exterior fueron capturados en su mayoría y enviados de vuelta a su mundo natal.

La caída del Imperio significó la libertad de los talz de Alzoc III. La minería en el planeta continuó bajo la supervisión de la Nueva República, permitiendo a los talz reunirse y comerciar con otras especies. El contacto continuado con la gran comunidad galáctica ha permitido que más talz encuentren su camino lejos de su planeta natal y en otros sistemas.

El rasgo más destacable de un talz probablemente sean sus cuatro ojos. Un par de ojos está adaptado para ver con claridad bajo una luz tan intensa que pudiera quemar las córneas de la mayoría de los seres, mientras que el otro par está adaptado para ver en una oscuridad casi total. Consecuentemente, un talz puede ver virtualmente bajo cualquier luz y no puede ser cegado por destellos brillantes.

Personalidad: Los talz son seres amables y de buen corazón, difíciles de enfadar.

Descripción Física: Los talz miden alrededor de 2 metros y están completamente cubiertos de grueso y desmadejado pelo blanco; tiene las manos grandes y garras afiladas. Sus caras peludas tienen cuatro ojos y un probóscido por el que hablan y se alimentan.

Planeta de Origen: El frío mundo de Alzoc III, situado en el sistema Alzoc, en el Borde Exterior.

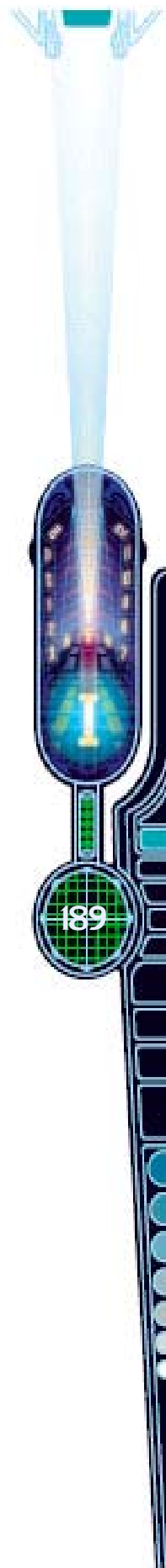
Idioma: Los talz hablan su propio idioma, que consiste en zumbidos y chirridos de distinto tono.

Pocos talz encontrados fuera de Alzoc III comprenden el Básico, y los talz carecen del aparato bucal para hablar cualquier idioma que no sea el suyo. Aunque los droides de protocolo no suelen estar programados para traducir y hablar Talz, un control de Informática con éxito (CD 15) permite programar el droide con la habilidad.

Nombres de Ejemplo: Arvor, Bama Vook, Caldera Righim, Chup-Chup, Druffin, Forfur, Gar, Harra, Korl, Murtak, Reyf, Rugg, Toffik, Veefa, Voruf

Edades en Años: Niño 1-3; adolescente 4-8; adulto 9-25; mediana edad 26-40; anciano 41-52; venerable 53+

Aventureros: Los héroes talz son casi exclusivamente fronterizos; una vez se les enseña el concepto de alta tecnología, suelen aprender rápido. Foul Moudama fue un Caballero Jedi talz que luchó durante las Guerras Clon.



Rasgos de Especie Talz

- Modificadores a las Características: +2 Vigor, +2 Constitución, -2 Inteligencia, -2 Sabiduría.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los talz no reciben modificadores debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de los talz es 10 metros.
- Armas Naturales: Un talz puede arañar con una de sus garras en lugar de realizar un ataque desarmado. El ataque con la garra causa 1d4 puntos de daño cortante (más los modificadores por Vigor) y no provoca ataques de oportunidad.
- Piel Aislante: El grueso pelaje protege a los talz del duro clima de su planeta. Los talz ganan un bonus de +4 por especie a las salvaciones de Fortaleza para resistir los efectos del frío extremo (consulta Calor y Frío en el Capítulo Doce del libro básico).
- Protección Lumínica: La iluminación intensa o los destellos brillantes nunca ciegan a un talz.
- Visión en la Oscuridad: Los talz pueden ver en la oscuridad hasta 20 metros. La visión en la oscuridad es en blanco y negro, pero por lo demás es idéntica a la visión normal.
- Primitivo: Los talz con niveles en clases heroicas o profesionales reciben la dote gratuita de Competencia en Grupos de Armas (armas primitivas) en vez de las dotes de Competencia den Grupos de Armas normales para su clase.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Talz.

Talz Corriente: Inic +0 Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/12; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d4+1, garra), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref +0, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 10, Con 12, Int 8, Sab 8, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +0, Leer/Escribir Talz, Hablar Talz, Supervivencia (ártico) +1.

Dotes: Ninguna.

TARASIN

Los tarasin son una especie tribal de humanoides reptilianos omnívoros nativos de Cularin, un planeta predominantemente tropical.

Viven en las lujuriosas selvas y junglas del planeta.

Aunque los tarasin tuvieron un primer contacto pacífico con los exploradores humanos durante los años de la Antigua República, sus tratos con los extranjeros se agriaron cuando las compañías comerciales empezaron a robar los recursos naturales de Cularin, talando bosques enteros. Los tarasin, sensibles a la Fuerza, creían en la vida en armonía con la tierra, más que en explotar sus tesoros como hacían los recién llegados. Contraatacaron con una ferocidad sorprendente. Un tratado ayudó a evitar más derramamiento de sangre. La amistad, dudosa en un principio, creció cuando los tarasin y los extranjeros empezaron a conocerse mejor y a seguir sus propios caminos.

A medida que más especies alienígenas llegaban a Cularin, los tarasin se preocupaban más sobre el futuro de su hogar. Los extranjeros construían sus ciudades sobre plataformas que se elevan sobre los doseles del bosque, preservando el entorno natural a la vez que daban un lugar al que los visitantes pudieran llamar casa. Sin embargo, los tarasin negaron a ciertas compañías el acceso a los recursos del planeta y fueron particularmente protectores con los árboles ch'hala que eran sagrados para su religión. Las palabras desembocaron en violencia. Las compañías comerciales decidieron enviar tropas armadas con sus trabajadores y droides para evitar perder equipo valioso. Las represalias de los tarasin fueron rápidas y mortales. Las tribus tarasin demostraron que podían usar la tecnología de sus adversarios alienígenas, y sus habilidades naturales con la Fuerza los hacía letales en combate.

Los Jedi se negaron a intervenir en la Revuelta Tarasin. La Confederación de Comercio, que tenía intereses en Cularin, envió droides de batalla para asegurar sus operaciones y proteger sus trabajadores. Los droides interpretaron sus órdenes libremente y diezmaron las tribus tarasin cercanas en una razzia brutal. Esta atrocidad desencadenó una serie de sangrientos contraataques. Finalmente, los Jedi se sintieron obligados a intervenir y enviaron dos cónsules Jedi para negociar un nuevo tratado. Los tarasin se negaron a ceder a las demandas de los extranjeros, y después de seis meses de tensas negociaciones, todas las partes llegaron a un acuerdo llamado el Pacto Cularin, que coartaba fuertemente la capacidad de los extranjeros de dañar el planeta. Por su parte, los tarasin lucharon para trabajar con los extranjeros, permitiéndoles cosechar los limitados recursos mientras protegían el equilibrio ecológico del planeta.

Los años posteriores presenciaron muchos conflictos entre las distintas compañías comerciales y los cárteles por el control de los recursos de Cularin, pero pocos de estos conflictos incluían o afectaban directamente a los tarasin.

Durante la era de la Rebelión, el Imperio se hizo con el control de todas las operaciones mineras de Cularin, pero los imperiales no hicieron nada que invitara al conflicto con los tarasin. El planeta tenía poco que ofrecer, y los imperiales consideraron a los tarasin como una especie primitiva y retrasada con poco potencial. Los tarasin ocultaron su dominio de la Fuerza, y persistían unos rumores sin fundamento sobre unos pocos Jedi que se ocultaban entre los tarasin tras escapar a la Purga Jedi.

La caída del Imperio supuso el retorno de los cárteles comerciales, pero la Nueva República fue rápida en restituir el Pacto Cularin, asegurándose de que estas compañías no despojaran al planeta. Los tarasin disfrutaron de sus tratos diplomáticos con la Nueva República, y unos pocos tarasin poderosos en la Fuerza han expresado su interés en unirse a la Nueva Orden Jedi para ayudar a expulsar a los yuuzhan vong.

La mayoría de los tarasin habitan en poblados tribales. Sus tribus, llamadas *irstats*, son pequeñas (entre treinta y cincuenta miembros cada una) y son gobernadas por un jefe (llamado el Iirstat-Kes), normalmente la segunda hembra más anciana de la tribu. Se refieren a la hembra más anciana de la irstat simplemente como “Madre”, considerándola modelo de perfección.

Personalidad: Los tarasin son tranquilos, comunales, y curiosos. Protegen ferozmente su mundo y sus recursos, y rara vez se vuelven violentos a menos que su planeta o sus tribus sean amenazados.

Descripción Física: El tarasin medio mide entre 1.6 y 1.7 metros de altura y tiene el cuerpo cubierto de escamas translúcidas. La piel bajo las escamas cambia de color, reflejando el estado emocional del tarasin y permitiéndole camuflarse mejor. Un “abanico” multicolor de delgada carne escamosa se expande alrededor de la cabeza del tarasin cuando está asustado o enfadado.

Planeta de Origen: Cularin, un planeta predominantemente tropical situado en la Región de Expansión.

Idioma: Los tarasin tienen una rica tradición oral y hablan su propio lenguaje, el Tarasinés. Sus cazadores también utilizan una forma de comunicación silenciosa que depende de los cambios de color de sus escamas.

Nombres de Ejemplo: Cryalira, Dariana, Fissona, Meirana, Missira, Neliosa, Viransa, Zyalana.

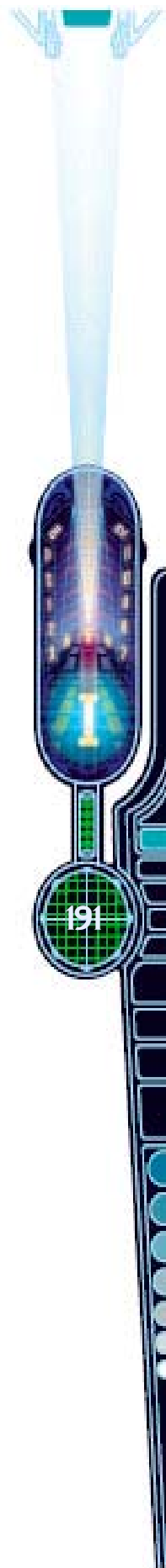
Edades en Años: Niño 1-6; adolescente 7-10; adulto 11-45; mediana edad 46-62; anciano 63-74; venerable 75+

Aventureros: La mayoría de los aventureros tarasin se muestran curiosos sobre los extranjeros y sus nuevas tradiciones. Los fronterizos y los exploradores son comunes, y los usuarios de la Fuerza tarasin prefieren la clase de adepto de la Fuerza y suelen servir como líderes religiosos.

Rasgos de Especie Tarasin

- Modificadores a las Características: -2 Vigor, +2 Inteligencia.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los tarasin no reciben bonificadores especiales.
- Velocidad: La velocidad base de un tarasin es 10 metros.
- Sangre Fría: Los tarasin gana un bonificador de +4 por especie a la salvación de Fortaleza contra los peligros del calor (consulta Calor y Frío en el Capítulo Doce de *Star Wars. El Juego de Rol*).
- Cambio de Color de Piel: Un tarasin puede usar sus cambios de color de piel para camuflarse, garantizándole un bonus de +4 por especie a los controles de Escondarse. Un tarasin recibe una penalización de -2 a los controles de Engañar y Averiguar Intenciones, ya que sus cambios de color y el abanico multicolor hacen que ocultar las emociones y averiguar el engaño sea difícil.
- Percepción de la Fuerza: Un tarasin con las dotes Sensible a la Fuerza y Sentir gana un bonus de +2 por especie a todos los controles de Ver Fuerza.
- Comunicación Silenciosa: Las escamas cambiantes de color de un tarasin le permite comunicarse silenciosamente con cualquier otro tarasin que esté a 10 metros, siempre y cuando los dos tarasin puedan verse. Los miembros de otras especies que aprendan a interpretar este lenguaje (gastando el punto de habilidad requerido) pueden comprenderlo, pero nunca “hablarlo”.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Tarasinés y Hablar el Idioma Silencioso de Colores Tarasin.

Tarasin Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata -1 cuerpo a cuerpo



(1d3-1, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 8, Des 10, Con 10, Int 12, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Engañar -2, Artesanía (cualquiera) +2, Esconderse +4, Conocimientos (cualquiera) +3, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Tarasinés, Averiguar Intenciones -2, Hablar Básico, Hablar Tarasinés, Hablar el Idioma Silencioso de Colores Tarasin, Supervivencia +2.

Dotes: Ninguna.

TARRIS

Los tarro son una especie humanoide alta y tecnológicamente avanzada al borde de la extinción. Casi un siglo antes de la Batalla de Yavin, el planeta de los tarro fue destruido cuando su sol explotó sin previo aviso. Los supervivientes tarro que vivían en otros sistemas especularon que una superarma de fabricación tarro podría haber causado la catástrofe, aunque puede que nunca se conozca la verdad.

Solo sobrevivieron varios cientos de tarro a la destrucción de su sistema solar, y se dispersaron rápidamente entre las estrellas. Unos cuantos se unieron a las filas de la Alianza Rebelde; otros buscaron “colonias perdidas” de los tarro en las Regiones Desconocidas.

Personalidad: Los tarro son una especie testaruda e independiente. Tienen poca paciencia con otros y son obstinados y directos incluso con otros de su especie. A pesar de su actitud egocéntrica, tienen el don de dejar claro que si no estás con ellos, estás en su camino. Algunos tarro han aprendido a propósito a superar su actitud de “solitarios”.

Descripción Física: humanoides con una frente alta, una gruesa ceja, una nariz chata y una amplia boca llena de afilados dientes, el tarro medio se alza unos 2 metros de altura. Un tarro tiene siete dedos en cada mano que acaban en una garra afilada.

Planeta de Origen: Tillix era un planeta tecnológicamente avanzado que se encontraba en las profundidades de las Regiones Desconocidas. Menos de quinientos tarro escaparon de la destrucción de Til, su sol, dejando a la especie al borde de la extinción. No se ha adoptado ningún nuevo mundo tarro, ya que los miembros de la especie no desean involucrarse en lo que seguramente sería un proceso burocrático.

Idioma: El Tarrés es un idioma brusco similar al Básico, con un amplio rango de vocalizaciones. El Tarrés escrito es igualmente

similar al Básico, con un alfabeto ligeramente más largo que incluye algunos sonidos realizados normalmente combinando dos o más letras de Básico.

Nombres de Ejemplo: Paraster Daskalion, Kassar Kosciusko, Masakayan, Qatak Qantaras, Terrant Skayanestro, Ruskor Votaran.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-16; adulto 17-39; mediana edad 40-54; anciano 55-79; venerable 80+

Aventureros: Los tarro suelen viajar solos. Se los encuentra con más frecuencia por los Territorios del Borde Exterior, donde se puede reclamar una parte en un planeta atrasado y no hace falta preocuparse de impuestos y jurisdicciones legales. Los tarro hallados en las regiones pobladas suelen ser cazadores de recompensas, mercenarios, o criminales, y rara vez se quedan mucho tiempo.

Aunque los héroes tarro son mayormente granujas, exploradores, y soldados, no sufren restricción de clase alguna.

Rasgos de Especie Tarro

- **Modificadores a las Características:** +2 Vigor, -2 Sabiduría, -2 Carisma.
- **Tamaño Medio:** Como criaturas de tamaño Medio, los tarro no reciben modificadores especiales debido a su tamaño.
- **Velocidad:** La velocidad base de un tarro es 10 metros.
- **Armas Naturales:** Un tarro puede realizar un ataque cuerpo a cuerpo desarmado utilizando las garras o los dientes. Cualquiera de los dos ataques causa 1d4 puntos de daño cortante (más los modificadores de Vigor) y no provoca ataques de oportunidad.
- **Ferozmente Independiente:** Un tarro sólo cooperará en controles de habilidad si él o ella dirigen el esfuerzo. Los tarro nunca reciben un bonificador de las habilidades del noble inspirar confianza e inspirar grandeza, pero pueden garantizar estos bonificadores a otros personajes. Los controles de Diplomacia que tengan como objetivo a un tarro sufren una penalización de -4. Los tarro con 4 o más rango de Diplomacia ignoran este rasgo de especie.
- **Intimidación Física:** Los tarro pueden utilizar su modificador de Vigor en lugar de su modificador de Carisma en los controles de Intimidar.

- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Tarrés, y Hablar Básico.

Tarro Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d4+1, garra o mordisco), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 10, Con 10, Int 10, Sab 8, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Intimidar +2, Conocimientos (cualquiera) +2, Profesión (cualquiera) +2, Leer/Escribir Tarrés, Hablar Básico, Hablar Tarrés.

Dotes: Ninguna.

TEMOLAK

Los temolaks son carroñeros galácticos musculosos y tímidos que registran la galaxia en busca de naves abandonadas y otros desechos que puedan ser reconstruidos o reestructurados en equipo útil y vendidos a planetas subdesarrollados. Los miembros de la especie rara vez se relacionan con sociedades tecnológicamente avanzadas; los temolaks prefieren tratar con seres primitivos que valoran los servicios de baja tecnología que pueden

proporcionarles.

Los rescatadores temolaks patrullan la galaxia en apretados transportes construidos a partir de desechos. Una tripulación de rescatadores temolak considera una nave abandonada como un tesoro, desmontándolo todo, incluso los cables y las placas de cubierta. Aunque por lo general no son violentos, los temolaks defienden con fiereza sus derechos de rescate y protegen sus propios intereses, y muchos piratas espaciales saben lo que es retar a una tripulación de rescatadores temolak por los derechos sobre un casco de nave naufragado de valor cuestionable.

Los temolaks suelen “colonizar” estaciones espaciales abandonadas, utilizando estas instalaciones maltrechas como puestos comerciales y almacenes. Los temolaks que viajan por el espacio rara vez vuelven a su atrasado planeta natal excepto para vender sus mercancías.

En los días de la Antigua República, la competencia entre las tripulaciones de rescatadores temolaks condujo a sangrientos conflictos en algunas ocasiones. Estas escaramuzas eran claramente contraproducentes y presagiaron la formación del Consorcio de Rescate Temolak. El CRT asignó un territorio a cada tripulación de salvamento, eliminando de ese modo la competencia. Cuando el Imperio subió al poder, muchos temolaks dejaron el



Tarro

Temolak

Thakwaash

Thisspiasiano

consorcio y se retiraron a los confines del Borde Exterior, esperando burlar las estrictas leyes de recuperación imperiales impuestas al CRT. Algunas de estas tripulaciones se las apaño francamente bien, mientras que otras simplemente desaparecieron.

A lo largo de los siglos, los temolaks han desarrollado órganos internos repetidos (un corazón adicional, un hígado adicional, un juego adicional de pulmones, y un tercer riñón) para ayudarles a sobrevivir a los rigores de su planeta natal y a la vida entre las estrellas. A la vez que evolucionaban físicamente, también evolucionaba la tecnología de los temolaks. Dos mil años antes de la Batalla de Yavin, cuando los suministros de agua de su planeta se evaporaron, los temolaks construyeron naves orbitales capaces de extraer agua de los anillos de hielo del planeta. Desde entonces, han construido sus propios motores sublumínicos y han adquirido la tecnología del hiperimpulsor.

Personalidad: A pesar de su apariencia brutal, los temolaks son carroñeros tímidos y mañosos. Callados y sin pretensiones, no llaman mucho la atención sobre sus actividades. Les gusta coleccionar cosas; los dispositivos tecnológicos desechados son especialmente valiosos, incluso si los objetos no son inmediatamente útiles o funcionales. La vida entre las estrellas les ha enseñado a subsistir con los desechos dejados por otras especies, y son conocidos por convertir trozos de basura inútil en herramientas prácticas. Aunque son ingeniosos, son muy influenciados y confían demasiado en los extraños.

Descripción Física: Los temolaks son humanoides musculosos y pesados con la piel de color arcilla, rostros arrugados, crestas que recorren sus barbillas, y pequeños cuernos curvados que sobresalen de sus mejillas. Sus dientes son largos y están torcidos, y sus grandes ollares llamean cuando hablan. Un temolak adulto mide entre 1.9 y 2.3 metros de altura.

Planeta de Origen: Zirulast, un planeta seco y polvoriento que orbita alrededor de una enana blanca con el mismo nombre en la Región de Expansión. Unos anillos de hielo circundan el planeta.

Idioma: Los temolaks hablan su propio idioma gutural (Temolish), y los temolaks que viajan por el espacio suelen aprender a hablar Básico.

Nombres de Ejemplo: Chaiza, Durakas, Eskavon, Kurun, Luzura, Orborus, Shalunask, Unkave, Zanzovost, Zardanka.

Edades en Años: Niño 1-12; adolescente 13-17; adulto 18-49; mediana edad 50-74; anciano 75-99; venerable 100+

Aventureros: Los aventureros temolak pueden pertenecer a cualquier clase heroica pero suelen ser fronterizos, exploradores, o técnicos especialistas.

Rasgos de Especie Temolak

- Modificadores a las Características: +2 Vigor, +2 Inteligencia, -4 Sabiduría, -2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los temolaks no reciben ningún bonus debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un temolak es 10 metros.
- Armadura Natural: Los temolaks tienen una piel gruesa que les garantiza un bonificador de +1 a la Defensa por armadura natural.
- Resistentes: Los temolaks tienen huesos densos y órganos internos redundantes, haciéndolos especialmente resistentes. Todos los temolaks ganan un modificador de +2 por especie a todas las salvaciones de Fortaleza.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Temolish.

Temolak Corriente: Inic +0; Defensa 11 (+1 natural); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3+1, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +2, Ref +0, Vol -2; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 10, Con 10, Int 12, Sab 6, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +2 o Conocimientos (cualquiera) +2, Profesión (cualquiera) +0, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Temolish, Reparar +3, Hablar Básico, Hablar Temolish.

Dotes: Ninguna.

THAKWAASH

Los thakwaash son grandes humanoides que poseen una gran fuerza. Toda la especie sufre (o quizá se beneficia) de un desorden de personalidad múltiple. Los thakwaash tienen varias “mentes”, cada una especializada en un área de experiencia distinta. Se han llevado a cabo muchos estudios para comprender a estas personalidades, pero cuantas personalidades puede manifestar un thakwaash y como se desarrollan sigue siendo un misterio.

Antes de la Batalla de Endor, no hay registros conocidos de que hubiera thakwaash en la galaxia. Aunque la especie podría haber hallado un modo de salir de su planeta, no

adquirieron la tecnología del hiperimpulsor hasta después de la derrota del Imperio.

Personalidad: La mente de los thakwaash contiene varias personalidades distintas, y la mayoría de los thakwaash tienden a cambiar una y otra vez entre ellas. El thakwaash medio tiene un control relativo sobre la mayoría de sus personalidades. Otras especies al principio ven difícil el trato con los thakwaash, hasta que comienzan a considerar las mentalidades del thakwaash casi como distintos individuos. Como en la mayoría de desórdenes de personalidad múltiple, una de las personalidades no sabe que han hecho las otras personalidades del thakwaash.

Descripción Física: Los thakwaash miden alrededor de 3 metros y poseen largas cabelleras, grandes ojos negros, anchos ollares, y suaves orejas. Sus cuerpos están cubiertos de un vello corto, normalmente de un tono más claro que sus melenas.

Planeta de Origen: Thakwaa es un planeta templado del Borde Exterior dominado por llanuras herbosas. Hasta el final de la Guerra Civil Galáctica, era un planeta aislado que atrajo poca atención imperial. Una teoría popular establece que el Imperio abandonó la idea de esclavizar a los thakwaash a causa de su tamaño, fuerza y sus reacciones impredecibles — no porque el planeta no mereciera la pena.

Idioma: El Thakwaese está formado por gruñidos, chillidos, y ronquidos. El Thakwaese escrito utiliza un pequeño alfabeto que representa muchos de los sonidos de su contrapartida hablada.

Nombres de Ejemplo: Aythar Desh, Hohass Ekwesh, Shakwa Rehakas, Jiva Shelani, Wec Taskelor.

Edades en Años: Niño 1-9; adolescente 10-14; adulto 15-49; mediana edad 50-74; anciano 75-89; venerable 90+

Aventureros: Los thakwaash son desconocidos para el resto de la galaxia hasta después de la era de la Rebelión. Los héroes thakwaash pueden pertenecer a cualquier clase, aunque los fronterizos, exploradores, granujas, y soldados son los más comunes.

Rasgos de Especie Thakwaash

- Modificadores a las Características: +4 Vigor, -2 Destreza, -2 Sabiduría, -2 Carisma.
- Tamaño Grande: Como criaturas de tamaño Grande, los thakwaash reciben una penalización de -1 por tamaño a su Defensa y a sus tiradas de ataque, y una penalización de -4 a los controles de Esconderse. Tienen un Frente/Flanco de 2 m por 2 m/4 m. Sus límites de levantamiento de peso y de

carga son el triple de los de los personajes de tamaño Medio (consulta la Capacidad de Carga en el libro de reglas básico).

- Velocidad: La velocidad base de un thakwaash es 10 metros.
- Armadura Natural: Los thakwaash ganan un bonus de +1 a la Defensa por armadura natural.

- Desorden de Personalidad Múltiple: Un thakwaash tiene varias personalidades distintas, cada una con su propio carácter y talento especial. El cambio de una personalidad a otra ocupa una acción de movimiento y requiere un control de Carisma con éxito (CD 10).

Cada personalidad manifestada da al thakwaash un bonus por especie de +4 a una habilidad de su elección. El thakwaash debe tener al menos un rango en la habilidad escogida y recibe una penalización de -2 al resto de tiradas de control mientras manifiesta la personalidad deseada. Estos modificadores persisten hasta que el thakwaash manifiesta otra personalidad o es aturdido, atontado o queda inconsciente. Un thakwaash aturdido, atontado o inconsciente adopta una personalidad “neutral” que no aplica bonificadores ni penalizadores a las habilidades.

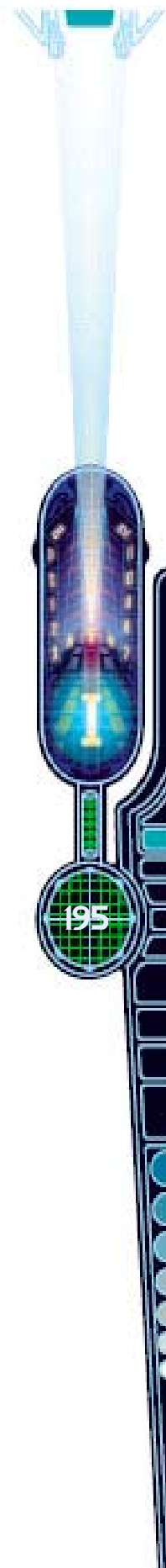
Un thakwaash que manifiesta la misma personalidad durante más de 1 hora debe realizar una salvación de Voluntad (CD 20 + el modificador de Carisma del thakwaash). Una salvación fallida significa que emerge una personalidad al azar (posiblemente una “neutral”, como se describe más arriba). Incluso si la salvación tiene éxito, el thakwaash debe hacer una nueva cada hora.

- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Thakwaese.

Thakwaash Corriente: Inic -1; Defensa 9 (-1 Des, -1 Tamaño, +1 natural); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d4+2, desarmado), o -2 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref -1, Vol -1; T G; Frente/Flanco 2m por 2m/4m; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 14, Des 8, Con 10, Int 10, Sab 8, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1 o Conocimientos (Cualquiera) +1, Esconderse -5,



Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Thakwaese, Hablar Básico, Hablar Thakwaese.
Dotes: Ninguna.

THISSPIASIANO

Una antigua raza guerrera, los thisspianos parecen humanoides excepto por la parte inferior de sus cuerpos serpentinos. La especie se unió de buena gana a la Antigua República, y los guerreros thisspianos fueron esenciales para ayudar a la naciente República a superar muchas amenazas internas y externas.

Un único monarca hereditario gobierna el mundo natal de los thisspianos, aunque un parlamento electo dirige la mayoría de asuntos de estado. Muchos thisspianos consideran a la monarquía decadente y atada a costumbres arcaicas, aunque la monarquía ha dado grandes saltos para ponerse al día con los puntos de vista y los tiempos cambiantes.

Un thisspiano llamado Oppo Rancisis heredó la posición de monarca pero después renunció al título a favor de permanecer dentro de la Orden Jedi. Durante las Guerras Clon, Rancisis intentó persuadir al monarca dirigente de ponerse en contra del Conde Dooku y los Separatistas. Después de perder contra Rancisis en un combate ritual desarmado, el monarca thisspiano permitió reticentemente que los guerreros thisspianos ayudaran a la República en varias batallas críticas.

Cuando la República dio paso al Imperio, los imperiales bombardearon el mundo natal de los thisspianos y esclavizó a los supervivientes. Un gobernador imperial demasiado cumplidor que buscaba impresionar al Emperador ejecutó al monarca thisspiano y esclavizó al príncipe heredero. Los thisspianos se pusieron furiosos y se rebelaron, pero sus contraataques iniciales demostraron ser inútiles. No fue hasta que los espías Rebeldes se infiltraron en las filas del gobernador y rescataron al heredero thisspiano que su gente recuperó la esperanza. El gobernador humillado amenazó aniquilar a los thisspianos; irónicamente, el Emperador envió a uno de sus agentes, una Mano del Emperador, a “tratar con la vergüenza”, eliminando al estúpido gobernador y apoyando una cuarentena de todo el planeta. Aunque varios thisspianos se unieron a las filas de la Alianza Rebelde, el mundo natal de los thisspianos permaneció bajo cuarentena y mando imperial hasta poco después de la muerte del Emperador.

Después de la Batalla de Endor, el príncipe heredero de los thisspianos volvió a su hogar sólo para descubrir a sus súbditos enzarzados en acalorados debates sobre si restaurar o reemplazar la monarquía. Después de una breve pero sangrienta guerra civil, el príncipe heredero

thisspiano reclamó su título por derecho y dio los primeros pasos para unirse a la Nueva República. Los thisspianos abatidos que sobrevivieron a la dominación imperial señalaron que la monarquía había cambiado bastante poco en los años transcurridos: permanece decadente y políticamente anacrónica.

Aunque pueden funcionar perfectamente con tan poco como 2 horas estándar de sueño al día, los thisspianos pasan típicamente 5-6 horas estándar al día en un trance muy parecido al sueño.

Personalidad: Los thisspianos luchan para sumergir sus pasiones violentas y sus emociones bajo un mar de calma utilizando varias técnicas meditativas. Normalmente meditan antes o después de un breve periodo de descanso.

Otras especies suelen confundir la fachada templada de los thisspianos como un rasgo de la especie. En realidad los thisspianos que no meditan durante 5 ó 6 horas al día son hoscos y propensos a expresar sus emociones de una forma discordante — por ejemplo, rompiendo en lágrimas cuando son presionados o dejándose llevar por la ira cuando están enfadados.

Descripción Física: El cuerpo superior de un thisspiano es humanoide y está cubierto por un cabello largo y suelto. Cuatro brazos acabados en garras nacen a cada lado del velludo torso. Las escamas que adornan la serpentina parte inferior del cuerpo de un thisspiano tienen varios tonos, a menudo a juego con el cabello de la mitad superior. Los thisspianos suelen enrollar sus colas bajo sus torsos cuando descansan o están meditando. Un thisspiano enrollado mide alrededor del 1.5 metros.

Planeta de Origen: Thisspias, un planeta templado y rocoso localizado en la Región de Expansión.

Idioma: Los thisspianos hablan su propio idioma, que consiste en complejas frases trabadas y un gran uso de los siseos.

Nombres de Ejemplo: Dal Jassano, Oppo Rancisis, Kenko Sarapas, Tersis Shanhadi.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-17; adulto 18-49; mediana edad 50-74; anciano 75-89; venerable 90+

Aventureros: Los héroes thisspianos pueden pertenecer a cualquier clase, aunque los nobles y los soldados son los más comunes.

Rasgos de Especie Thisspiano

- Modificadores a las Características: +2 Vigor, -2 Sabiduría, -2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño medio, los thisspianos no

- reciben bonificadores especiales por su tamaño.
- **Velocidad:** La velocidad base de un thisspasiiano es 8 metros.
 - **Cola Prensil:** Un thisspasiiano nunca provoca ataques de oportunidad cuando realiza ataques de tropiezo con su cola. Es más, un thisspasiiano puede utilizar su cola para levantar una carga media, dejando sus manos libres para hacer otras cosas. Esto niega la penalización a los controles asociada a las cargas medias, pero la velocidad del thisspasiiano se ve reducida a 2 metros. La cola de un thisspasiiano puede soportar también hasta dos veces el peso de una carga pesada cuando se enrolla firmemente alrededor de un objeto que pueda soportar al menos esa carga.
 - **Constricción:** En una tirada con éxito de agarrar, un thisspasiiano puede constreñir con su cola para 1d6 puntos de daño (1d8 si también tiene la dote de Artista Marcial) más su bonificador de Vigor en vez de su daño desarmado normal.
 - **Miembros Adicionales (clase baja):** Los thisspasiianos tienen cuatro brazos acabados en garras. Los brazos extra les dan un bonus de +4 a los controles de Escalar y agarrar. Un thisspasiiano tiene una mano diestra y tres zurdas. Un thisspasiiano puede empuñar hasta cuatro armas, pero las penalizaciones normales se aplican por luchar con múltiples armas (consulta la dote de Lucha Multiarma en el apéndice de Nuevas Dotes). Sólo los thisspasiianos de clase baja utilizan el par de brazos inferior para ayudarse en sus tareas. Los nobles thisspasiianos atan su par de brazos inferior al torso con vendas; al cabo de los años, los brazos inferiores de los nobles están atrofiados e inútiles.
 - **Dotes Adicionales:** Los thisspasiiano ganan la dote gratuita de Competencia con Grupo de Armas (Armas Sencillas). Los thisspasiianos nobles ganan la dote gratuita De Confianza.
 - **Habilidades de Idiomas Gratuitas:** Leer/Escribir y Hablar Thisspasiiano.

Thisspasiiano Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 8 m; PV/PH 0/10; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3+1, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des

10, Con 10, Int 10, Sab 8, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1, Conocimientos (cualquiera) +2, Leer/Escribir Thisspasiiano, Hablar Básico, Hablar Thisspasiiano.

Dotes: Competencia con Grupo de Armas (armas sencillas), De confianza.

TISS'SHAR

Los tiss'shar son reptiloides bípedos que evolucionaron a partir de una especie animal depredadora nativa de su planeta. Al primer vistazo, uno nunca sospecharía que los tiss'shar son algo más que feroces bestias. Su apariencia oculta una aguda inteligencia, pero no todos los tiss'shar han permitido que la civilización moderna disminuya sus instintos depredadores. Aunque los tiss'shar son conocidos por toda la galaxia como animadores con recursos, la especie también está en cabeza en cuanto a expertos asesinos.

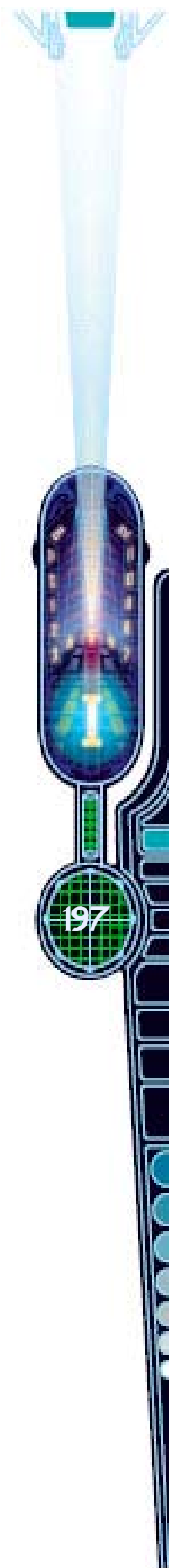
Las corporaciones tiss'shar están entre los principales desarrolladores de tecnología de la galaxia, y fabrican hiperimpulsores, droides, y todo tipo de armamento moderno. Los mercaderes tiss'shar ejercen su oficio por todas las rutas espaciales importantes, y las compañías tiss'shar buscan agresivamente nuevas ocasiones de negocio y contactos por toda la galaxia.

Los tiss'shar no comparte el amor por las ganancias financieras mediante métodos legítimos y empresas con negocios turbios buscan sus fortunas como asesinos corporativos o por libre. Incluso los asesinos tiss'shar con más sangre fría tratan su trabajo como un negocio y comprenden la importancia de honrar un contrato.

Personalidad: Los tiss'shar son seres eficientes y astutos que se concentran en el éxito. Ya estén sus metas centradas en los negocios, los deportes, la diversión o el combate, les gusta seguir su propio camino y solventar los obstáculos de una forma calculada y detallada. Los tiss'shar no siempre recurren a las acciones físicas abiertas para resolver las disputas. Prefieren el subterfugio.

Descripción Física: Terópodos esbeltos, los tiss'shar se distinguen por sus largos cuellos, fauces repletas de dientes, oscuros ojos brillantes, escamas de colores, y cortas colas. El tiss'shar adulto medio mide 1.65 metros de altura.

Existen seis subespecies de tiss'shar, diferenciadas por los colores y patrones que adornan sus escamas. Los *sil-ar* tienen marcas en forma de diamantes en la nuca. Los *kat-ar*



tienen delgadas bandas circulares concéntricas que comienzan en la base de la mandíbula y llegan hasta los dedos de sus patas. Los *ask-ar* tienen marcas rojas parecidas a máscaras en sus caras. Los *orl-ar* tienen escamas de color verde oscuro con franjas amarillo-naranja. Los *nil-ar* de escamas negras tienen raras bandas rojas que rodean sus ojos, tobillos, muñecas y colas. Los fantasmales *isk-ar* son albinos con escamas blancas translúcidas y sin otra marca discernible.

Planeta de Origen: Tiss'sharl es un planeta templado del Borde Exterior dominado por junglas húmedas a lo largo de su región ecuatorial. La Liga de Tiss'sharl que gobierna el planeta está formada por los líderes comerciales con más beneficios del planeta (tanto nativos como extranjeros). Cada corporación cuida de sus propios empleados y sus necesidades, proporcionando comida, cobijo, salud, educación y seguridad.

Idioma: Los tiss'shar hablan un idioma del mismo nombre, consistente en siseos, chillidos, y vocalizaciones labiales. El tiss'shar escrito esta formado por una serie de líneas curvas y rectas afiladas de aspecto violento.

Nombres de Ejemplo: Abin-Ral-Xufush, Heth-Lis-Fel, Kal-Tan-Shi, Lur-Sha-Han, San-Kur-Lor, Uul-Rha-Shan.

Edades en Años: Niño 1-6; adolescente 7-10; adulto 11-34; mediana edad 35-49; anciano 50-64; venerable 65+

Aventureros: Los tiss'shar son comunes en el Sector Corporativo, trabajando como asesinos, mercenarios, cazadores de recompensas o contrabandistas de las compañías o independientes. La mayoría de los héroes tiss'shar son granujas o técnicos especialistas, aunque la especie no sufre ninguna restricción de clase.

Rasgos de Especie Tiss'shar

- Modificadores a las Características: +2 Inteligencia, -2 Sabiduría.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los tiss'shar no reciben modificadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un tiss'shar es 12 metros.
- Armadura Natural: Las escamas de un tiss'shar le proporcionan un bonus de +1 a la Defensa por armadura natural.
- Armas Naturales: Un tiss'shar puede realizar un ataque cuerpo a cuerpo desarmado con sus afilados dientes. Su mordisco causa 1d6 puntos de daño perforante (más los modificadores por Vigor) y no provoca ataques de oportunidad.

- Visión en la Oscuridad: Los tiss'shar pueden ver en la oscuridad hasta 20 metros. La visión en la oscuridad es en blanco y negro, pero por lo demás es idéntica a la vista normal.

- Dotes Adicionales: Los tiss'shar ganan una dote gratuita que depende de su subespecie (indicada entre paréntesis): Acrobático (*orl-ar*), Manitas (*isk-ar*), Ágil (*ask-ar*), Persuasivo (*kal-ar*), Sigiloso (*nil-ar*), De Confianza (*sil-ar*).

- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Tiss'shar.

Tiss'shar Corriente: Inic +0; Defensa 11(+1 natural); Vel 12 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 cuerpo a cuerpo (1d6, mordisco), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 10, Int 12, Sab 8, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Ask-ar Corriente

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +2 o Conocimientos (cualquiera) +2, Escapismo +2, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Tiss'shar, Juegos de Manos +3, Hablar Básico, Hablar Tiss'shar.

Dotes: Ágil.

Isk-ar Corriente

Habilidades: Informática +3, Artesanía (cualquiera) +2 o Conocimientos (cualquiera) +2, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Tiss'shar, Reparar +4, Hablar Básico, Hablar Tiss'shar.

Dotes: Manitas.

Kal-ar Corriente

Habilidades: Engañar +3, Artesanía (cualquiera) +2 o Conocimientos (cualquiera) +2, Intimidación +2, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Tiss'shar, Hablar Básico, Hablar Tiss'shar.

Dotes: Persuasivo.

Nil-ar Corriente

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +2 o Conocimientos (cualquiera) +2, Esconderse +3, Sigilo +2, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Tiss'shar, Hablar Básico, Hablar Tiss'shar.

Dotes: Sigiloso.

Orl-ar Corriente

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +2 o Conocimientos (cualquiera) +2, Saltar +2,

Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Tiss'shar, Piruetas +3, Hablar Básico, Hablar Tiss'shar.

Dotes: Acrobático.

Sil-ar Corriente

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +2 o Conocimientos (cualquiera) +2, Diplomacia +3, Reunir Información +2, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Tiss'shar, Hablar Básico, Hablar Tiss'shar.

Dotes: De confianza.

TOGORIANO

Enormes carnívoros hechos para el combate, los togorianos son guerreros depredadores sin miedo conocidos en toda la galaxia como piratas inmisericordes. Merodean por las rutas comerciales y del hiperespacio en una mezcla de flotas, buscando un botín fácil. Suelen frecuentar las rutas menos transitadas, aunque una flota pirata particularmente exitosa atacará descaradamente vías más importantes.

La República ha lanzado importantes campañas para erradicar la amenaza togoriana, con diversos niveles de éxito. Más de una vez, la República creyó haber eliminado una flota de piratas togorianos, sólo para ver como los piratas volvían días o semanas después con todo su potencial. Puesto que carecen de las habilidades necesarias para realizar el mantenimiento de sus naves, los togorianos suelen tomar esclavos que poseen esas habilidades.

El líder de una banda de togorianos es determinada por "la supervivencia del mejor". El capitán de una nave debe ser el miembro más grande y agresivo de la tripulación, que no dude en aplastar la oposición. Aunque los togorianos tienen poco honor, prefieren luchar entre ellos cara a cara en combate cuerpo a cuerpo. Esta "cortesía" no se extiende a los no-togorianos, que se enfrentan a todo tipo de brutalidades y traición cuando son atacados por los piratas togorianos.

Los machos togorianos y las hembras rara vez interactúan entre sí, sucediendo los encuentros entre ambos géneros sólo unos cuantos días de cada año estándar. Los machos prefieren un modo de vida nómada, vagando por las llanuras de Togoria sobre lagartos voladores domesticados llamados mosgoths. Las hembras pasan el tiempo en las ciudades, atendiendo a los animales domesticados y manteniendo la tecnología solar de su sociedad.

Personalidad: Brutales, irascibles y traicioneros, muchos togorianos sólo respetan la fuerza de los que son mejores que ellos. Como los gladiadores, se recrean en cualquier ocasión de enfrentarse a un oponente digno en combate,

especialmente a los miembros de otras razas poderosas (como los wookiees). Las hembras togorianas no son menos viciosas y dominantes, pero tienen menos inclinación a merodear entre las estrellas en una búsqueda activa de conflictos.

Descripción Física: Bípedos musculosos, los togorianos miden 2.5 de altura. Un grueso vello cubre sus cuerpos y suele ser negro o rayado negro y naranja. Sus grandes manos tienen afiladas garras retráctiles, y sus ojos verde jade son capaces de distinguir a las presas incluso con poca luz.

Planeta de Origen: Togoria, un planeta templado del Borde Intermedio lleno de extensas sabanas, grandes cañones (muchos con ciudades aisladas), y densos bosques.

Idioma: Los togorianos hablan su propio idioma brusco y el Básico.

Nombres de Ejemplo: Dankin, Dh'rang, H'sishi, Keta, Luwurr, Mrroy, Muuurgh, Qrrulla, Rrowv, Ruukas, Sarrah, Seendar.

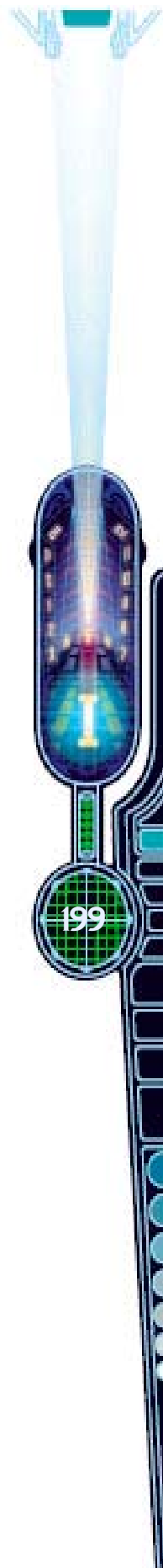
Edades en Años: Niño 1-9; adolescente 10-14; adulto 15-44; mediana edad 45-64; anciano 65-79; venerable 80+

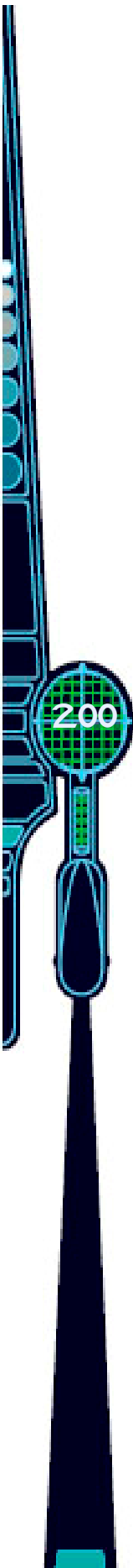
Aventureros: Un togoriano desplazado de su banda o exiliado de Togoria por alguna ofensa a veces vagará por la galaxia en busca de aventuras o infamia. Estos togorianos suelen ser hallados como criminales, matones, o gladiadores en mundos atrasados. Un togoriano solitario puede unirse a regañadientes a una banda pirata que no sea togoriana pero no estará satisfecho hasta que mate al capitán y ocupe su puesto.

Los héroes togorianos suelen ser granujas o soldados. El concepto de un especialista técnico togoriano es como un chiste. Los usuarios de la Fuerza togorianos son raros y suelen desconfiar de ellos.

Rasgos de Especie Togoriano

- Modificadores a las Características: +4 Vigor, -2 Destreza, +2 Constitución, -2 Inteligencia, -2 Sabiduría.
- Tamaño Grande: Como criaturas Grandes, los togorianos reciben una penalización de -1 a su Defensa y a sus tiradas de ataque, al igual que reciben un -4 a sus controles de Esconderse. Tienen un Frente/Flanco de 2 metros por 2m/4m. Sus límites de levantamiento de peso y de carga son el triple de los de los personajes de tamaño Medio (consultar Capacidad de Carga en *Star Wars. El Juego de Rol*).
- Velocidad: La velocidad base de un togoriano es 10 metros.
- Intimidación Física: Los togorianos pueden utilizar su modificador de





Vigor en lugar de su modificador de Carisma para los controles de Intimidación.

- Visión en la Penumbra: Los togorianos pueden ver dos veces la distancia normal con poca luz (como la luz de la luna), y conservan la capacidad de distinguir los colores y los detalles bajo estas condiciones.
- Dotes Adicionales: Los togorianos ganan la dote gratuita Competencia con Grupo de Armas (armas sencillas).
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Togoriano.

Togoriano Corriente: Inic -1; Defensa 8 (-1 Des, -1 Tamaño); Vel 10 m; PV/PH 0/12; Ata +1 cuerpo a cuerpo (2d6+3/19-20, cimitarra togoriana), o +1 cuerpo a cuerpo (1d4+2, desarmado), o -2 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref -1, Vol -1; T G; Frente/Flanco 2m por 2m/4m PF 0; PLO 0; Rep +3; Vig 14, Des 8, Con 12, Int 8, Sab 8, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales, Cimitarra togoriana (ver más abajo).

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +0 o Conocimientos (cualquiera) +0, Esconderse -5, Intimidar +3, Leer/Escribir Togoriano, Hablar Básico, Hablar Togoriano.

Dotes: Competencia con Grupo de Armas (armas sencillas).

CIMITARRA TOGORIANA

Coste: 3000	Aturdir/CD Fort: -
Daño: 2d6	Tipo: Cortadora
Crítico: 19-20	Multidisp./Automát.: -
Incr. de Distancia: -	Tamaño: Grande
Peso: 6 Kg.	Grupo: Simple

Las cimitarras togorianas alcanzan un precio sustancioso en el mercado galáctico. Cada cimitarra es un trabajo artesanal personalizado, que incorpora elementos de diseño únicos que identifican a la tribu del forjador togoriano. La mayoría de las cimitarras togorianas son hojas elegantes y resistentes diseñadas para soportar la mayoría de los golpes fuertes.

VIBRO-CIMITARRA TOGORIANA

Coste: 8500	Aturdir/CD Fort: -
Daño: 2d8	Tipo: Cortadora
Crítico: 19-20	Multidisp./Automát.: -
Incr. de Distancia: -	Tamaño: Grande
Peso: 5 Kg.	Grupo: Vibro

Cuando los forjadores togorianos consiguieron la tecnología de las vibroarmas, la incorporaron a los últimos rediseños de la cimitarra togoriana tradicional, creando una

versión del arma clásica muy preciada por los coleccionistas de vibrohojas interestelares.

TOGRUTAS

Evolucionados a partir de criaturas que vivían en manada, los togrutas son cazadores eficientes y trabajan bien en grupos grandes. La sociedad togruta considera la independencia manifiesta un signo de desviación y consecuentemente desalienta el individualismo. Paradójicamente, los togrutas que ascienden hasta posiciones destacadas lo hacen generalmente mediante un ejercicio juicioso de su individualismo. Los extranjeros ven esto como una señal del futuro de la evolución social de los togrutas.

Todos los togrutas se caracterizan por tener la piel coloreada formando patrones, una reminiscencia de sus días como depredadores peligrosos y acechantes. Las salvajes tierras de su mundo natal están cubiertas con *hierba-turu* de un metro de alto, que es roja por un lado y blanca por el otro. Los togrutas primitivos se deslizaban por la hierba-turu utilizando su altamente desarrollado sentido del espacio y la distancia para rodear a los herbívoros desprevenidos.

Se cree comúnmente (y equivocadamente) que los togrutas son venenosos — otra reminiscencia de sus primitivos ancestros. En realidad, los togrutas no son venenosos, y no tienen ni idea de cómo surgió ese rumor. Sus hábitos alimenticios pueden tener algo que ver con ello: los togrutas que disfrutaban devorando thimiars — pequeños roedores nativos de Shili — utilizan sus afilados incisivos para matar a su comida de forma rápida e indolora antes de compartirla. Para alguien que no sea togruta, la agonía de la muerte de la pequeña criatura puede parecer como si hubiera sido envenenada por el mordisco del togruta. En realidad esta agonía son sólo espasmos musculares postmortem.

Personalidad: Como se indica arriba, la sociedad togruta desalienta la independencia, y aún así muchos togrutas han conseguido poder y prestigio por medio del individualismo. Los togrutas son sociales, francos, perceptivos y alertas.

Descripción Física: Unos cuernos rayados y curvados ascienden desde lo alto de la cabeza de los togruta. Un par de colas de cabeza (similares a las lekku de los Twi'lek) de un estriado más oscuro enmarcan una cara ovalada que alberga unos ojos penetrantes y negros, y unos labios grisáceos. Los rasgos de la cara de un togruta crean patrones rojos y blancos. Líneas verticales rojas y blancas adornan el pecho, la espalda, los brazos y las piernas de un togruta.

Los togrutas adultos miden entre 1.5 y 1.9 metros de altura.

Planeta de Origen: Shili, un planeta templado y salvaje se localiza en la Región de Expansión. Los togrutas viven en pequeñas comunidades ocultas bajo las copas del bosque o escondidos en valles perdidos.

Idioma: Los togrutas hablan y leen Togruti, una ornada lengua que incorpora vibraciones, largos sonidos vocales, sutiles movimientos de las colas de cabeza, y frases nativas con elementos de Básico.

Nombres de Ejemplo: Ashla, Creev Zrgaat, Dyani, Zaan Jir Taalan, Qusak Laal, Shaak Ti, Vika Saaris.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-17; adulto 18-54; mediana edad 55-74; viejo 75-94; venerable 95+.

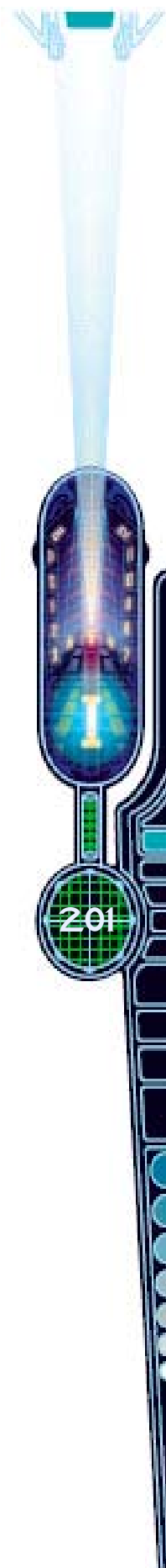
Aventureros: Los togrutas de fuerte voluntad que exhiben demasiada independencia encuentran la vida en Shili agobiante y dejan su mundo natal para “cazar entre las estrellas”. Los aventureros togrutas pueden pertenecer a cualquier clase, aunque los nobles, exploradores, soldados y adeptos de la Fuerza son los más comunes.

Rasgos de Especie Togruta

- Modificadores de Habilidad: +2 Destreza, -2 Constitución, +2 Sabiduría.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los togrutas no reciben

ningún bonificador especial debido a su tamaño.

- Velocidad: La velocidad base de un togruta es 10 metros.
- Consciencia Espacial: Los togrutas pueden sentir lo que les rodea utilizando una especie de ecolocación pasiva. Un togruta que es incapaz de ver (como cuando está cegado) puede intentar un control de Escuchar (CD 13) para conservar toda su Destreza. (Además de otras restricciones, un personaje cegado normalmente tiene una Destreza de 3.) Un togruta cegado sigue sin ver en realidad, y recibe la penalización normal de -4 a los controles basado en el Vigor y la Destreza debidos a esa condición, así como el penalizador normal de -4 en los controles de Buscar. Aunque la consciencia espacial no permite a un togruta localizar sin error a los enemigos mientras está cegado o en la oscuridad total, muchos togrutas aprenden a superar esta desventaja adquiriendo la dote de Lucha a ciegas.
- Bonus de Habilidad: Los togrutas están naturalmente dotados para ocultarse y ganan una bonificación de +2 por especie en los controles de Escondarse.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Básico y Togruti.



Togruta Corriente: Inic +1; Defensa 11 (+1 Des); Vel 10 m; PV/PH 0/8; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, sin armas) o +1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort -1, Ref +1, Vol +1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 12, Con 8, Int 10, Sab 12, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +3 o Conocimientos (cualquiera) +3, Esconderse +3, Profesión (cualquiera) +2, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Togruti, Hablar Básico, Hablar Togruti.

Dotes: Ninguna.

TOONG

Cuando los exploradores de la Antigua República contactaron por primera vez con los toong, la especie se encontraba en los primeros estadios de la exploración de su sistema solar. La aparición de seres alienígenas en naves con tecnología más allá de todo lo que los toong habían imaginado desató el caos en su planeta. La revelación desencadenó una guerra entre muchas de las naciones de su planeta. La observación encubierta de la especie por los especialistas en primeros contactos asignados a la misión de exploración indicó que los toong eran una especie pacífica y afable, por lo que el pánico que siguió al primer contacto fue una completa sorpresa para los exploradores. Llevó semanas reestablecer contacto con los toong, y sólo entonces se dieron cuenta los diplomáticos y los exploradores de la Antigua República que habían pasado algo por alto: aunque mentalmente muy evolucionados, la especie toong conserva un agudo instinto de lucha-o-corre que frecuentemente se manifiesta como una ansiedad social aguda. La repentina aparición de seres extraños de las estrellas causó el pánico de las masas. Un gran esfuerzo por parte del primer equipo de contacto y unos cónsules Jedi enviados urgentemente desde Coruscant evitaron una guerra mundial que podía haber destruido la sociedad toong.

Una vez que los toong se sintieron cómodos con la idea de ser parte de una gran comunidad galáctica, se unieron bajo un único gobierno planetario y a la Antigua República. Adoptaron rápidamente la nueva tecnología; en unos cuantos siglos después del contacto, las bases y asentamientos toong podrían encontrarse por todo el sistema Toong'l.

Los toong se expandieron reluctantes más allá de su propio sistema solar, dando lugar a colonias dispersas por la galaxia. Estas colonias suelen estar organizadas alrededor de los esfuerzos mineros o agrícolas familiares, y los

colonos toong disfrutaban de un contacto mínimo con otras especies. Algunos toong trabajan fuera del sistema Toong'l o de sus colonias como contables, mecánicos, o incluso exploradores y cazarrecompensas, pero con frecuencia gravitan hacia puestos donde no tienen que relacionarse con otros.

Los visitantes de Toong'l suelen sorprenderse al enterarse de que el salto de cohete, las carreras de vainas y los derbis de demolición son grandes pasatiempos entre los toong. Además, muchos salteadores que pensaron que las naves o las comunidades toong serían objetivos fáciles se dieron cuenta de que los toong contraatacaban si se los arrinconaba con demandas excesivas o con amenazas obvias a su vida.

Personalidad: Los toong exhiben un nerviosismo extremo en situaciones sociales. Invariablemente ceden cuando se los reta físicamente o de palabra, particularmente cuando se enfrentan a los que no son toong. Un toong típico sólo se siente a salvo con su familia cercana. Esto ha hecho que otras especies los vean como cobardes, pero los toong no temen el combate ni otras situaciones peligrosas. Más bien, le temen a la relación cara a cara con otros seres.

Descripción Física: Los toong tienen largas y delgadas piernas, un cuerpo bulboso y carecen de cuello. Sus ojos están situados altos en sus cabezas ligeramente puntiagudas, otorgándoles una visión periférica excelente, y sus mofletudas mejillas pueden expandirse para almacenar comida (un legado de los roedores sin pelo de los que evolucionó la especie). Los toong adultos miden entre 1.6 y 2.4 metros.

Planeta de Origen: Toong'l, situado en el Borde Exterior. Poco antes de la Batalla de Naboo, los toong se vieron forzados a emigrar al planeta cercano de Tund después de que Toong'l fuera devastado por los impactos de los cometas.

Idioma: Los toong leen y hablan Toongese. Cuando se ven forzados a una confrontación con seres no familiares, un toong frecuentemente tartamudea nerviosamente.

Nombres de Ejemplo: Ben Quadinaros, Derble Fonkin, Glef Wonkitz, Hyke Waulkon, Tigona Minamore.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-19; adulto 20-48; mediana edad 49-72; anciano 73-97; venerable 98+

Aventureros: Los héroes toong pueden pertenecer a cualquier clase, aunque su incomodidad con las situaciones sociales los convierte en unos nobles penosos.

Rasgos de Especie Toong

- Modificadores a las Características: +4 Destreza, -2 Constitución, -2 Sabiduría, -2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los toong no reciben modificadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un toong es 10 metros.
- Ansiedad Social: Los toong temen la interacción social con seres que no pertenezcan a sus círculos íntimos de amigos y familia. Reciben una penalización de -4 a todos los controles que supongan interacción social, como los usos de las habilidades de Engañar, Diplomacia, Intimidar, y Averiguar Intenciones, incluyendo aquellas relacionadas con habilidades de clase como regatear o inspirar confianza. Un toong puede gastar 1 punto de habilidad para reducir la penalización en 1 cuando ganan un nuevo nivel. Se pueden gastar puntos de habilidad adicionales cada vez que se sube un nivel hasta que se elimine completamente la penalización.
- Dotes Adicionales: Los toong ganan la dote gratuita Iniciativa Mejorada.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Toongese.

Toong Corriente: Inic +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Mejorada); Defensa 12 (+2 Des); Vel 10 m; PV/PH 0/8; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +2 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort -1, Ref +2, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 14, Con 8, Int 10, Sab 8, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1 o Conocimiento (cualquiera) +1, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Toongese, Hablar Básico, Hablar Toongese.

Dotes: Iniciativa Mejorada.

TOYDARIANO

El planeta toydariano está cubierto en su mayor parte por lagos de estiércol ricos en nutrientes que albergan varios depredadores peligrosos. Los ancestros de los toydarianos sobrevivieron volando sobre el estiércol y viviendo en esteras de algas relativamente seguras. Aunque parecen rechonchos, los toydarianos son en realidad una de las especies más ligeras de la galaxia; las capas de su cuerpo son esponjosas y están llenas de gas, lo que hace

que sus barrigas funcionen como globos de helio.

Los recién nacidos toydarianos salen de las barrigas de sus madres completamente desarrollados, simulando versiones en miniatura de sus padres, y son capaces de volar desde el nacimiento. La especie prefiere volar a todos partes, algo que requiere gran cantidad de energía, por lo que están comiendo constantemente. Los cielos de Toydaria están llenos de toydarianos zumbantes, por lo que el tráfico de naves estelares que entran y salen del único espaciopuerto del planeta está estrictamente limitado a ciertas horas del día. Los deslizadores aéreos están prohibidos debido al denso “tráfico aéreo” del planeta. El gobierno toydariano construyó un sistema de ferrocarril ligero para transportar a los extranjeros de ciudad en ciudad.

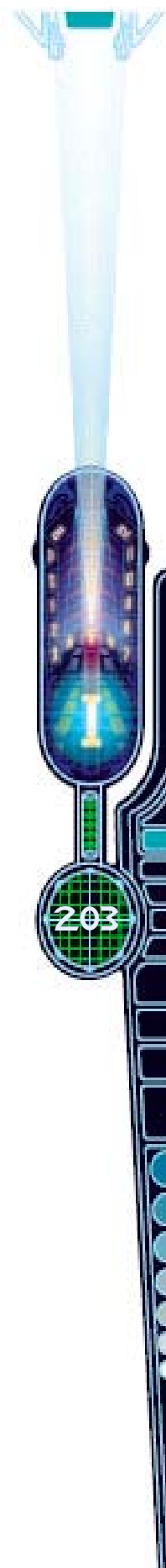
Aunque los toydarianos han incorporado alguna tecnología galáctica a sus vidas, prefieren vivir en pequeños pueblos que están lejos del estándar tecnológico galáctico. Como muchos otros planetas dentro del Espacio Hutt, Toydaria permaneció casi intacta por el gobierno imperial. La escasez de comida desataría frecuentes escaramuzas entre comunidades rivales, pero en general, los toydarianos llevan una existencia tranquila y aérea, rompiendo sólo su rutina diaria la visita ocasional de algún mercader. Toydaria permanece somnolienta en un rincón bien entrada la era de la Nueva Orden Jedi.

El cerebro toydariano, aunque no mucho más complejo que el humano o cuasi-humano, posee una estructura inusual que resiste la dominación mental mediante la Fuerza.

Personalidad: Sagaces regateadores, a los toydarianos les gusta socializar y cerrar tratos. Los mejores son orgullosos, leales, y entendidos en negocios; los peores son avariciosos, engañosos, y lisonjeros. A los toydarianos les gusta apostar, y más de un comerciante toydariano osado confiará difíciles decisiones comerciales al resultado de un dado³.

Descripción Física: Un toydariano es un humanoide panzudo y bajo de grandes ojos, una boca grande flanqueada por pequeños colmillos, delgados brazos, y unas larguiruchas patas que acaban en pies palmeados. Los tonos de la piel varían desde el azul al rosa pasando por el verde. Unas pequeñas alas que se agitan rápidamente crecen en la espalda de los toydarianos. Los machos toydarianos suelen dejarse crecer una barba rala. Los adultos miden entre 0.9 y 1.5 metros.

³ NdT: En el original dice “chance cube”, que es un dado de seis caras pintadas tres en rojo y tres en azul. Podría traducirse como “cubo de azar”.



Planeta de Origen: El planeta embarrado del Borde Intermedio de Toydaria, situado dentro de los límites del Espacio Hutt.

Idioma: Los toydarianos hablan Básico con fluidez, aunque es más probable que respondan en Toydariano o Huttese. La última es un idioma gratuito para los toydarianos, que tienen una larga tradición de comercio con los hutts.

Nombres de Ejemplo: Creducio, Farex, Gelt, Jink, Kelgwa, Oparro, Pwigiri, Quant, Rovello, Rylka, Tigbwi, Tyra, Watto, Zerpo.

Edades en Años: Niño 1-5; adolescente 6-8; adulto 9-39; mediana edad 40-61; anciano 62-74; venerable 75+

Aventureros: Los aventureros toydarianos, aunque poco comunes, tienden a ser fronterizos o granujas. No se sabe que existan, ni se cree, toydarianos usuarios de la Fuerza.

Rasgos de Especie Toydariano

- Modificadores a las Características: -4 Vigor, +4 Destreza, -2 Constitución.
- Tamaño Pequeño: Como criaturas de tamaño Pequeño, los toydarianos reciben un bonus de +1 a la Defensa y a sus tiradas de ataque, y un bonificador de +4 a los controles de Esconderse. Deben utilizar armas de tamaño más pequeño que las que usan los personajes de tamaño Medio, y sus límites de levantamiento de peso y de carga son tres cuartas partes de los de estos personajes.
- Velocidad: La velocidad base de un toydariano en tierra es 6 metros. Se mueven a una velocidad de 18 metros cuando vuelan y tienen una maniobrabilidad mala.
- Mente Protegida: Los toydarianos ganan un bonificador de +8 por especie a los controles de Voluntad para resistir las habilidades de la Fuerza Afectar Mente, Amistad, Ilusión, Telepatía, y cualquier otra habilidad de la Fuerza que inflencie la mente y que permita al objetivo una tirada de salvación de Voluntad.
- Dotes Adicionales: Los toydarianos ganan la dote adicional Ardid.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Toydariano y Hablar Huttese.

Toydariano Corriente: Inic +2; Defensa 13 (+2 Des, +1 Tamaño); Vel 6 m, vol 18 m (mala); PV/PH 0/8; Ata -1 cuerpo a cuerpo (1d2-2, desarmado), o +3 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort -1, Ref +2, Vol +0; T P; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 6, Des 14,

Con 8, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Engañar +2, Artesanía (cualquiera) +1 o Conocimientos (cualquiera) +1, Juegos de Azar +2, Esconderse +6, Profesión (cualquiera) +2, Leer/Escribir Toydariano, Hablar Básico, Hablar Huttese, Hablar Toydariano.

Dotes: Ardid.

TRANDOSHANO

Los trandoshanos son fuertes humanoides belicosos de aspecto reptiliano que provienen de un planeta árido que orbita alrededor de la misma estrella que el lujurioso planeta de los wookiee. No existen buenas relaciones entre las dos especies por muchos motivos. En los siglos anteriores a la fundación del Imperio Galáctico, los trandoshanos intentaron colonizar zonas del planeta de los wookiee y fueron rechazados después de numerosas incursiones sangrientas. El flujo de turistas de otros planetas también preocupaba a los wookiees, que empezaron a darse cuenta del impacto negativo que causaban en el delicado ecosistema de su planeta. Crearon leyes que restringían el número de turistas que tenían permitido visitar su planeta, lo que redujo en gran medida el número de viajeros al sistema y enfureció a los trandoshanos que querían sacar beneficios del negocio del turismo.

Los trandoshanos hicieron incursiones al planeta wookiee, intentando arrebatarles sus recursos naturales. Los wookiees llevaron el asunto al Senado, pero eso no desalentó a los trandoshanos. Se libraron terribles batallas en ambos mundos hasta que, finalmente, el Senado decidió a favor de los wookiees y puso fin a las incursiones de los trandoshanos.

Cuando el Emperador Palpatine se hizo con el poder y comenzó a buscar alternativas baratas a la mano de obra tradicional, los trandoshanos aprovecharon la ocasión para vengarse de los wookiees. Llegaron a un acuerdo con el Emperador y empezaron a entregar un cargamento regular de esclavos wookiees a cambio de varias concesiones, incluyendo sanciones económicas contra el planeta de los wookiees.

Después de la caída del Imperio, el Senado de la Nueva República exigió una retirada trandoshana inmediata del planeta de los wookiees, bajo la amenaza de sanciones económicas y represalias militares. Los trandoshanos accedieron de mala gana, aunque su maltrato a los wookiees y su deseo de apoyar al Imperio han dejado una mancha en la reputación de toda la especie que dura aún bien entrada la era de la Nueva Orden Jedi.

Los trandoshanos valoran la caza por encima de todo lo demás y adoran a una deidad femenina que recompensa a los trandoshanos basándose en su éxito o su fracaso en la caza. Los trandoshanos nacen de huevos y tienen la habilidad de regenerar las extremidades perdidas. Los trandoshanos pierden sus habilidades regeneradoras una vez llegan a adolescentes.

Los trandoshanos tienen ojos supersensibles que pueden ver en el espectro infrarrojo. También mudan la piel varias veces a lo largo de su vida. Tienen dificultad al manejar los objetos delicados con sus relativamente torpes garras.

Los trandoshanos se refieren a sí mismos como "T'doshok".

Personalidad: Los trandoshanos son seres agresivos, orgullosos y vengativos. Violentos, brutales e impulsivos, adoran competir, pero pueden mostrar compasión y misericordia cuando la situación lo exige. Les gusta coleccionar trofeos de sus distintas cazas exitosas, y generalmente valoran más los créditos que la amistad, aunque un trandoshano daría su vida para proteger a otro ser que lo ha salvado de una muerte cierta.

Los trandoshanos desprecian a los wookiees sobre todas las otras especies y no trabajarán con ellos excepto en las circunstancias más extraordinarias.

Descripción Física: Los trandoshanos miden entre 1.5 y 2.1 metros de altura. Sus pieles escamadas ofrecen una defensa adicional

contra los ataques y varía en color desde el marrón arena al verde brillante.

Planeta de Origen: Trandosha (también llamado Hsskor o Dosha), un planeta desértico situado en el Borde Intermedio. El planeta orbita alrededor del mismo sol que Kashyyyk, el planeta natal de los wookiees.

Idioma: Dosh, el idioma trandoshano, consiste en rasposos gruñidos y gañidos. La lengua escrita incorpora glifos alfabéticos simples. La mayoría de los trandoshanos que viajan por la galaxia también aprenden a hablar Básico.

Nombres de Ejemplo: Bossk, Corrsk, Cradossk, Dussk, Fusset, Grulluss, Juuus, Kallukoras, Krussk, Nakaron, Portha, Reosss, Ssurrg, Traggissk, Tusserk, Yarroq, Yavassk.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-14; adulto 15-34; mediana edad 35-49; anciano 50-59; venerable 60+

Aventureros: Un aventurero trandoshano ansía la acción de la batalla. Algunos dejan Trandosha para convertirse en guardaespaldas o mercenarios. Otros se marchan para encontrar nuevos lugares de caza y exploración. Algunos utilizan sus tradiciones de guerrero para convertirse en soldados, algunos de los cuales acaban siendo cazadores de recompensas. Pueden parecer bruscos y desagradables al principio, pero si se les da la oportunidad, se



convierten en miembros valiosos de cualquier equipo.

Rasgos de Especie Trandoshano

- Modificadores a las Características: +2 Vigor, -2 Destreza.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los trandoshanos no reciben bonificadores especiales debido a su estatura.
- Velocidad: La velocidad base de un trandoshano es 10 metros.
- Armadura Natural: La piel escamosa de un trandoshano le proporciona una bonificación de +1 por armadura natural a la Defensa.
- Visión en la Oscuridad: Los trandoshanos pueden ver en la oscuridad hasta 20 metros de distancia. La visión en la oscuridad es en blanco y negro solamente, pero por lo demás funciona igual que la visión normal.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Básico y Dosh.

Trandoshano Corriente: Inic -1; Defensa 10 (-1 Des, +1 armadura natural); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3+1, desarmado), o -1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref -1, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 8, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1 o Conocimiento (cualquiera) +1, Intimidar +1, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Dosh, Hablar Básico, Hablar Dosh, Supervivencia +1.

Dotes: Ninguna.

CARABINA ATURRIDORA DE MAESTRO ESCLAVISTA

Coste: 4000	Aturdir/CD Fort: 21
Daño: -	Tipo: Energía
Crítico: -	Multidisp./Automát.: M
Incr. Distancia: 10 m	Tamaño: Medio
Peso: 5 Kg	Grupo: Fusiles blaster*

**Los que no sean trandoshanos deben escoger la dote Competencia con Arma Exótica (Carabina Aturridora de Maestro Esclavista) para usar este arma con eficacia.*

Muchos cazarrecompensas trandoshanos prefieren este arma, ya que está configurada específicamente para la anatomía trandoshana. Aunque originalmente pensada para controlar a los prisioneros y esclavos wookiees durante la era de la Rebelión, la carabina aturridora ha demostrado ser útil como arma de captura y se

ha extendido por toda la galaxia, siendo también popular durante la era de la Nueva Orden Jedi.

El arma dispara una onda de energía que aturde a su presa durante 1d4+1 rounds, aunque una salvación de Fortaleza (CD 21) niega el efecto aturdidor. La onda puede ser ampliada para afectar a dos objetivos que estén adyacentes en una zona de 2 metros cuadrados, y se hace una tirada de ataque por separado para cada objetivo. Utilizar el arma contra dos objetivos supone una penalización de -2 a ambas tiradas de ataque.

La carabina aturridora Maestro Esclavista utiliza una unidad de alimentación normal de blaster.

TRIANII

Una especie tecnológicamente avanzada e intrépida, los trianii se oponen con fiera a cualquier incursión en su territorio. La Autoridad del Sector Corporativo una vez intentó ocupar el espacio controlado por los trianii y recibió una convincente muestra de la determinación y aguante. Los invasores fueron rápidamente repelidos de vuelta al espacio del Sector Corporativo. Al contrario que muchas otras especies sofisticadas, los trianii no deseaban unirse a la Nueva República. Simplemente preferían que los dejaran en paz.

Las hembras trianii son más grandes y fuertes que los machos. Consecuentemente, los trianii tienen una sociedad matriarcal dirigida por tribunales de hembras llamados *yu'nar*. Para evitar una sangrienta guerra sagrada, los líderes religiosos trianii crearon una religión oficial con un código moral que pareció aceptable a todos. La espiritualidad permea cada elemento de la sociedad trianii, desde el arte a la industria, pasando por el comercio.

Personalidad: Los trianii son ferozmente independientes, aventureros y profundamente espirituales. La mayoría de los miembros de la especie se adhieren a los códigos morales de la religión oficial trianii, así como a su religión familiar tradicional.

Descripción Física: humanoide, delgado, con el cuerpo cubierto de un coloreado vello corto, rasgos faciales felinos, garras afiladas, y cola prensil, el trianii medio se alza unos 2 metros. El vello de los trianii aparece en varios colores y patrones.

Planeta de Origen: Trian se sitúa en los límites del Sector Corporativo, en el Borde Exterior. Sirve como nodo comercial y gobierno central para más de media docena de colonias trianii externas.

Idioma: Los trianii hablan un idioma del mismo nombre, consistente en ronroneos, gruñidos, y vocalizaciones arrastradas. El

Trianii escrito es una serie de caracteres que representan sonidos silábicos.

Nombres de Ejemplo: Atuarre, Duarrid, Keeheen, Pakka, Reakhas, Shearran, Tuunac.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-17; adulto 18-44; mediana edad 45-64; anciano 65-84; venerable 85+

Aventureros: Los trianii son curiosos por naturaleza, prefiriendo explorar regiones no cartografiadas del espacio en vez de unirse a la sociedad galáctica. Cuando se encuentran lejos del Espacio Trianii, suelen ser confundidos con cathar y togorianos. Aunque pueden pertenecer a cualquier clase heroica, la mayoría de los trianii comienzan sus carreras aventureras como nobles, granujas o exploradores.

Rasgos de Especie Trianii

- Modificadores a las Características de los Machos: -2 Vigor, +2 Inteligencia, +2 Sabiduría; Modificadores a las Características de las Hembras: Ninguno.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los trianii no reciben ningún modificador especial debido a su tamaño.
- Velocidad: Los trianii tienen una velocidad base de 10 metros.
- Armas Naturales: Un trianii puede realizar un único ataque de garra en lugar de un golpe desarmado. El ataque de garra causa 1d3 puntos de daño cortante (más los modificadores de Vigor) y no provoca ataques de oportunidad.
- Cola Prensil: Los trianii pueden utilizar sus colas para transportar y usar armas de tamaño medio o menor y objetos de dimensiones similares. Un trianii puede agarrar un arma de melée con su cola y realizar un ataque zurdo con el arma, sufriendo las penalizaciones normales por empuñar armas múltiples (consulta la Tabla 8-3: Penalizaciones a la Lucha con Dos Armas en el libro *Star Wars. El Juego de Rol*). Los trianii ganan un bonificador por especie de +2 en sus controles de agarrar si sus colas están sueltas y no llevan nada.
- Modificadores a las Habilidades: Los trianii ganan una bonificación por especie de +2 a los controles de Tregar.
- Dotes Adicionales: Los trianii reciben la dote gratuita de Acrobático.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Trianii.

Trianii Corriente (Macho): Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata -1 cuerpo a cuerpo (1d3-1, desarmado), o -1 cuerpo a cuerpo (1d3-1, garra), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol +1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 8, Des 10, Con 10, Int 12, Sab 12, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Tregar +1, Artesanía (cualquiera) +2, Saltar +1, Conocimientos (cualquiera) +2, Profesión (cualquiera) +3, Leer/Escribir Trianii, Hablar Básico, Hablar Trianii, Piruetas +2

Dotes: Acrobático.

Trianii Corriente (Hembra): Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 cuerpo a cuerpo (1d3, garra), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Tregar +2, Saltar +2, Conocimientos (cualquiera) +1, Profesión (cualquiera) +2, Leer/Escribir Trianii, Hablar Básico, Hablar Trianii, Piruetas +2

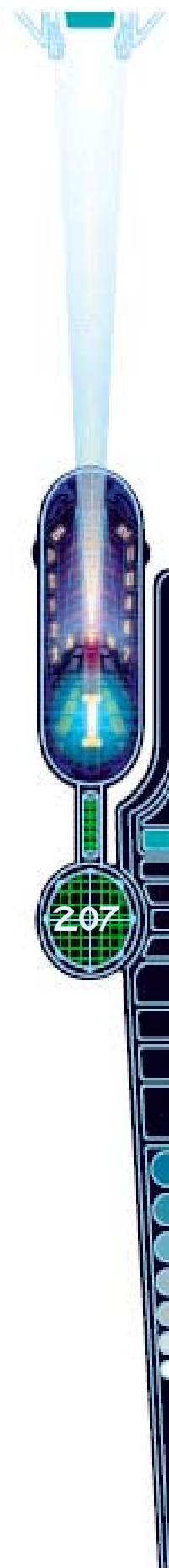
Dotes: Acrobático.

T'SLIRR

La galaxia ha visto pocos t'surr, por suerte. Su representante más infame es el notorio pirata y esclavista, Krayn, que no sólo saqueaba barcos, sino que también vendía a las tripulación cautiva como esclavos. Los t'surr están entre los depredadores más peligrosos de la galaxia, aunque su relativa escasez los hace parecer menos amenazadores. Aunque su nivel tecnológico no cumple el estándar galáctico, los t'surr son capaces de utilizar la tecnología robada de las naves de sus víctimas.

Los t'surr no tienen representación en el Senado Galáctico durante la Antigua República ni durante la Nueva República porque se los considera poco más que peligrosos asesinos errantes. Las duras condiciones de vida del planeta natal de los t'surr ha creado una especie de supervivientes que se preocupan poco por los demás. La riqueza de un t'surr se mide por el número y la calidad de los esclavos que posee. Un t'surr sin esclavos vale tanto como un capitán de carguero sin nave espacial.

Nunca se ha visto a las hembras t'surr — los machos dicen que son pequeñas y débiles



criaturas que nunca dejan la seguridad de su hogar.

Personalidad: Los machos t'surr son depredadores violentos y avariciosos que tratan a las especies más débiles como bienes muebles. Usan la fuerza bruta y la astucia despiadada para gobernar a sus subordinados t'surr y no-t'surr, eliminando a los rivales potenciales. Les gusta conservar trofeos como recordatorios de sus conquistas, a menudo portando estas baratijas robadas en sus cinturones.

Aunque los t'surr machos gobiernan las estrellas, las hembras gobiernan sus hogares. Por este motivo, los t'surr machos abandonan desesperadamente su planeta, dejando que sus compañeras críen a los niños.

Descripción Física: Bestias descomunales, los machos t'surr se alzan entre 2.3 y 2.6 metros de altura. Son de constitución fuerte y sólida, con una piel azul que tiene el lustre del mármol. Sus enormes cabezas lucen varios cuernos, unas orejas grandes y sensibles, una boca llena de dientes afilados como cuchillos y cuatro brillantes ojos rojos.

Las hembras t'surr son físicamente más pequeñas y delgadas que los machos, midiendo 2 metros de altura como media. También carecen de la melena de cuernos que contribuye a la terrible apariencia de los machos.

Planeta de Origen: T'surr, un planeta helado y ventoso situado en la Región de Expansión. Un débil y distante sol les proporciona poca luz, y otras especies hallan la alta gravedad del planeta sobrecogedora y opresiva.

Idioma: Los t'surr hablan y escriben T'surrese. También hablan Básico con fluidez.

Nombres de Ejemplo: Datynask, Dyrago, Feyrr, Jeneyd, Krayn, Reythan, Shyntak, Treykon.

Edades en Años: Niño 1-10; adolescente 11-15; adulto 16-45; mediana edad 46-75; anciano 76-99; venerable 100+

Aventureros: Un t'surr solitario unirá fuerzas con una poderosa banda de piratas, corsarios, o traficantes. Estos t'surr no consideran automáticamente a todas las otras especies como inferiores, pero aún gravitan hacia profesiones violentas y predatorias. Los granujas y soldados t'surr son comunes, y la galaxia aún tiene que enfrentarse a un t'surr usuario de la Fuerza.

Rasgos de Especie T'surr

- Modificadores a las Características: +2 Vigor, -2 Destreza.
- Tamaño Grande (machos): Como criaturas Grandes, los machos t'surr reciben un penalizador de -1 por tamaño a la Defensa y a las tiradas de

ataque, así como un -4 a Escondarse. Tienen un Frente/Flanco de 2 m por 2m/4m. Sus límites de levantamiento de carga y peso son el triple que el de los personajes de tamaño Medio (consulta la Capacidad de Carga en el manual de reglas básico).

- Tamaño Medio (hembras): Como criaturas de tamaño Medio, las hembras t'surr no reciben modificadores debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un t'surr es 10 metros.
- Armadura Natural: La gruesa piel de un t'surr le proporciona un bonus de +1 a la Defensa por armadura natural.
- Percepción de Profundidad Superior: Los cuatro ojos de un t'surr le otorgan una percepción de profundidad destacable, garantizándole un bonus de +1 a los ataques a distancia.
- Intimidación Física (machos): Los machos t'surr pueden utilizar el modificador de Vigor en lugar del modificador de Carisma cuando hagan controles de Intimidar.
- Visión en la Penumbra: Los t'surr pueden ver el doble de la distancia normal en condiciones de poca luz (como a la luz de la luna), y conservan la capacidad de distinguir los colores y los detalles bajo estas condiciones.
- Modificadores a las Habilidades (machos): Los machos t'surr ganan un bonus de +2 por especie a los controles de Intimidar.
- Dotes Adicionales: Los t'surr tienen una vista y un oído excelentes. Gana la dote gratuita Alerta.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar T'surrese.

T'surr Corriente (Machos): Inic -1; Defensa 9 (-1 Des, -1 Tamaño, +1 natural); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d4+1, desarmado), o -1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref -1, Vol +0; T G; Frente/Flanco 2m por 2m/4m; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 8, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Escondarse -5, Intimidar +3, Conocimientos (cualquiera) +1, Escuchar +2, Profesión (cualquiera) +2, Leer/Escribir T'surrese, Hablar Básico, Hablar T'surrese, Avistar +2.

Dotes: Alerta.

T'surr Corriente (Hembras): Inic -1; Defensa 10 (-1 Des, +1 natural); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d4+1, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref -1, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 8, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1, Conocimientos (cualquiera) +1, Escuchar +2, Profesión (cualquiera) +2, Leer/Escribir T'surrese, Hablar T'surrese, Avistar +2.

Dotes: Alerta.

TUNROTH

Los tunroth eran sencillos cazadores antes de que los exploradores duros los descubrieran durante la exploración del sistema Jiroch casi 9000 años antes de la Batalla de Yavin. Aunque el acceso al nivel galáctico de tecnología permitió a los tunroth conolizar otros planetas de su sistema solar, éstos siguieron favoreciendo las armas primitivas sobre los modernos blasters, prefiriendo cazar a las bestias salvajes armados sólo con el *klirun* sagrado, el arco de caza tradicional de los tunroth.

Diez años antes de la Batalla de Yavin, los fanáticos expansionistas lortan barriendo una docena de sistema y los destruyeron todo a su paso. La Purga Resliana, como llegó a ser conocida, exterminó a millones de tunroth. Los primitivos cazadores carecían del armamento para repeler a los invasores lortianos. La intervención de la Armada imperial acabó con la Purga Resliana, y aunque los imperiales intervinieron sólo para salvaguardar sus propios intereses, los tunroth aún tenían una deuda de gratitud con el Imperio. La especie aceptó reluciente el gobierno imperial, y muchos tunroth se convirtieron en seguidores involuntarios del Nuevo Orden del Emperador. Después de la caída del Imperio, los tunroth dudaron en unirse a la Nueva República por miedo a que se los viera como simpatizantes imperiales. Sin embargo, se demostró que sus miedos eran infundados, cuando la Nueva República dió al bienvenida a la membresía tunroth.

Los tunroth viven en comunas de 50 a 300 individuos, cada una gobernada por un gran cazador. La Asamblea de los Tres — un cuerpo formado por los tres mejores cazadores — gobierna la sociedad tunroth. Se reúnen cada vez que un asunto concierne a la totalidad de los tunroth, como la necesidad de colonizar otros mundos, aliviar la superpoblación, o el trato con una amenaza exterior.

Los líderes tunroth que prohibían los blasters en favor de las armas de caza tradicionales

cambiaron de opinión después de la Purga Resliana, hasta el punto de que ahora los tunroth almacenan blasters y otras armas modernas con el propósito expreso de defender sus comunas. La adopción de las armas modernas no ha disminuido la tradición de la caza. Se conocen veintisiete niveles distintos de cazadores, y cada uno tiene sus propias directrices de ascenso. El mayor de los 27 niveles es *stiilran*, aunque no se sabe que existiera ningún cazador de este nivel durante la época de la Antigua República, el Imperio o la Nueva República.

Desde hace tiempo se rumorea que en alguna parte del sistema Jiroch yace algún artefacto Jedi, como un templo o una tumba oculta. Sin embargo, los tunroth niegan estas historias fervientemente.

Personalidad: Los tunroth son trabajadores, tenaces y oportunistas. Se adaptan rápidamente a los cambios. Los cazadores son los individuos más respetados de la sociedad tunroth, y virtualmente todos los tunroth aspiran a llegar a ser cazadores del nivel más alto.

Descripción Física: Musculosos y carentes de pelo, el tunroth medio tiene un cráneo alargado que sobresale del cuello, grandes ollares verticales, enormes ojos separados, y una mandíbula inferior con protuberancias óseas. Los tunroth miden alrededor de 1.7 metros de altura. Sus manos presentan dos pulgares oponibles y un único dedo parecido a una aleta.

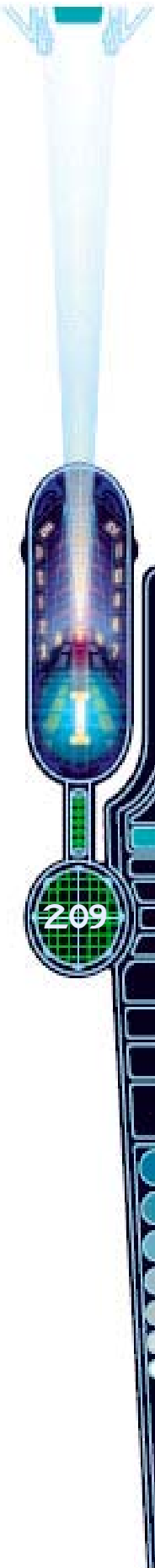
Planeta de Origen: Jiroch-Reslia, el tercer planeta del sistema Jiroch, situado en el Borde Exterior. Después de unirse a la República y desarrollar la tecnología del hiperimpulsor, los tunroth colonizaron Jiroch-Kalok y Jiroch-Saloch, otros dos planetas habitables de su sistema solar natal.

Idioma: El Tunrothés es un idioma primitivo de gruñidos y ronquidos, con vocalizaciones simples. El Tunrothés escrito utiliza pictogramas que representan objetos físicos.

Nombres de Ejemplo: Kiran Tatch, Tonas Vuerl, Rathe Palror, Xarrce Huwla.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-17; adulto 18-40; mediana edad 41-60; anciano 61-79; venerable 80+

Aventureros: Los aventureros tunroth suelen ser exploradores o granujas. La elite adinerada de la galaxia contratará cazadores tunroth con frecuencia para que les guíen en safaris o para capturar esquivas criaturas para su estudio. Muchos cazadores tunroth de bajo nivel y amateurs aspirantes explotan la reputación de su especie, pretendiendo ser más hábiles de lo que en realidad son. Los tunroth son excelentes cazarrecompensas, guardabosques, y cazadores profesionales (consulta el Capítulo Dos: Clases



Personalidad: Los moradores de las arenas son despiadados nómadas tribales que atacan a cualquiera que no reconozcan, incluyendo los miembros de otras tribus tusken.

Descripción Física: Casi de 2 metros de altura, los bandidos tusken están envueltos de la cabeza a los pies con polvorientas vendas, como exige la antigua tradición. Unas protuberantes lentes circulares protegen sus ojos, y unas máscaras filtran sus bocas.

Planeta de Origen: Tatooine, un planeta desértico situado en el Borde Exterior.

Idioma: El idioma de los moradores de las arenas, el Tusken, está lleno de gruñidos, resoplidos, y graznidos. Otras especies deben gastar 2 puntos de habilidad (en vez de solo 1) para aprender a hablar el idioma. Los bandidos tusken no tienen forma escrita de su idioma.

Nombres de Ejemplo: Grk'kkrs'arr, K'Sheek, Rrr'ur'R, RR'uruurrr, UroRRuR'R'R, Ur'Ru'r.

Edades en Años: Niño 1-8; adolescente 9-13; adulto 14-44; mediana edad 45-60; anciano 61-74; venerable 75+

Aventureros: Los bandidos tusken que no son gente de a pie suelen ser fronterizos o granujas. No pueden ser nobles, y los técnicos especialistas tusken son extremadamente raros. Se conocen al menos dos casos de Jedi que pertenecían a una tribu Tusken.

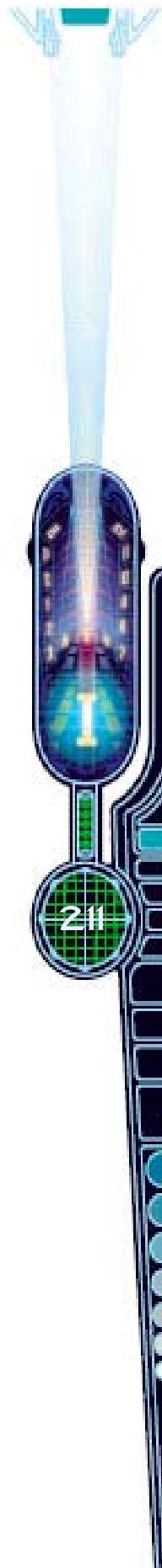
Rasgos de Especie Tusken

- Modificadores a las Características: +2

Constitución, -2 Inteligencia, -2 Sabiduría

- **Tamaño Medio:** Como criaturas de tamaño Medio, los bandidos tusken no reciben modificadores especiales debido al tamaño.
- **Velocidad:** La velocidad base de un Morador de las Arenas es 10 metros.
- **Primitivos:** Los bandidos tusken con clases profesionales o heroicas reciben las dotes gratuitas Competencia con Grupo de Armas (armas primitivas) y Competencia con Grupo de Armas (armas sencillas) en vez de las dotes de Competencia con Grupo de Armas normales para su clase. Los tusken corrientes (sin clases heroicas o profesionales) sólo reciben la dote de Competencia con Grupo de Armas (armas primitivas).
- **Modificadores a las Habilidades:** Los bandidos tusken son seres sigilosos y adaptables. Ganan un bonus de +2 por especie a los controles de Escondarse, Sigilo, y Supervivencia.
- **Habilidades de Idiomas Gratuitas:** Hablar Tusken.

Tusken Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/12; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref +0, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 12,



Int 8, Sab 8, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales, ropas del desierto.

Habilidades: Manejar Animal +2, Esconderse +2, Sigilo +2, Montar +1, Hablar Tusken, Supervivencia +1.

Dotes: Competencia con Grupo de Armas (armas primitivas).

TWI'LEK

Los twi'leks son humanoides altos y delgados nativos del sistema estelar de Ryloth en el Borde Exterior. La especie incluye varias subespecies distintas, pero todas son instantáneamente reconocidas por las tentaculares “colas de cabeza” que salen de la parte de atrás de sus cráneos. Su tecnología nativa es primitiva según los estándares galácticos, y aunque no han desarrollado sus propios métodos de transporte espacial, son una visión común en muchos de los planetas del Borde Exterior.

Seres astutos, los twi'leks suelen emparejarse con gente de varios “caminos de la vida”, incluyendo comerciantes legales, mercenarios temperamentales, peligrosos piratas, y esclavos buscados. Su espíritu emprendedor les conduce con frecuencia a puestos influyentes, y los ejecutivos de corporaciones y los embajadores twi'leks no son menos comunes que los capitanes de cargueros sin escrúpulos y los señores del crimen.

Personalidad: Los twi'leks son calculadores, pragmáticos, y carismáticos. Generalizando, intentan evitar ser absorbidos por los problemas de los demás, prefiriendo esconderse en las sombras y esperar a que los conflictos importantes pasen. Desde un escondite seguro, pueden observar, planear y prepararse para beneficiarse del resultado.

Descripción Física: humanoide con largas colas de cabeza estrechas, el twi'lek medio se alza entre 1.6 metros y 2.1 metros de altura. Los colores de piel incluyen tonos de azul, blanco y verde.

Planeta de Origen: Ryloth, un planeta del Borde Exterior barrido por las tormentas.

Idioma: Además de su lengua natal (Ryl) y del Básico, todos los twi'leks conocen un lenguaje de colas de cabeza llamado Lekku. Este lenguaje de signos silencioso requiere el uso de las colas de cabeza de un twi'lek y no puede ser “hablado” con efectividad por otras especies. Muchos twi'leks también aprenden a hablar Huttese.

Nombres de Ejemplo: Aay Vida, Abdi Badawzi, Arali Dil, Bib Fortuna, Cesi Eirris, Con Varra, Dahz Thulaka, Deel Surool, Dia Passik, Esm Arkhee, Firith Olan, Gida Luroon, Hid Toqema, Jelahan Sirar, Klyto Sygnus, Koyi

Komad, Monsula Mora, Nawara Ven, Nolaa Tarkona, Orn Free Taa, Pratari Cinn, Aayla Secura, Ree Shala, Sil Vaturha, Skawn Bonduna, Slar-dan Ti Gardi, Tavri, Tru'eb Cholak.

Edades en Años: Niño 1-12; adolescente 13-15; adulto 16-44; mediana edad 45-59; anciano 60-79; venerable 80+

Aventureros: Los twi'leks pueden pertenecer a cualquier clase heroica. Los twi'leks aventureros suelen dejar Ryloth para explorar el Borde Exterior y buscar fama y fortuna. Prefieren trabajar entre bastidores. Pocos twi'leks pueden soportar el estructurado estilo de vida del soldado; muchos se embarcan en negocios (legales o ilegales), actúan como artistas, o incluso sirven como diplomáticos. La Fuerza es poderosa en esta especie, y algunos twi'lek gravitan hacia los estudios Jedi.

Rasgos de Especie Twi'lek

- Modificadores a las Características: -2 Sabiduría, +2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño medio, los twi'leks no reciben bonificadores ni penalizadores debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un twi'lek es 10 metros.
- Resistente: Los twi'leks son naturalmente resistentes a las toxinas y la enfermedad y ganan una bonificación de +1 a las salvaciones de Fortaleza.
- Visión en la Penumbra: Los twi'leks pueden ver dos veces más lejos de lo normal con poca luz (como a la luz de la luna), y retienen la capacidad de distinguir colores y detalles bajo estas condiciones.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Básico y Ryl, y Hablar Lekku (lenguaje de las colas de cabeza).

Twi'lek Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref +0, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 10, Int 10, Sab 8, Car 12. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1 o Conocimientos (cualquiera) +1, Diplomacia +2, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Ryl, Hablar Básico, Hablar Lekku, Hablar Ryl.

Dotes: Ninguna.

TRAJE ANTIATURDIMIENTO TWI'LEK

Coste: 1.000

Peso: 0.5 kg

El personal militar twi'lek lleva estos uniformes de malla grises bajo su armadura. Sus fibras están diseñadas para absorber parte de la energía concusionaria de las armas aturdidoras cuerpo a cuerpo y a distancia (como bastones aturdidores y granadas). El uniforme proporciona un bonus de +2 por equipo a las salvaciones de Fortaleza contra los impulsos de energía y los efectos concusionarios que aturden al objetivo.

UBESE

Pocos seres saben que aspecto tiene un ubese, porque los miembros de la especie rara vez, si lo hacen alguna, se muestran ante los no-ubese sin sus máscaras, su armadura de combate, o sus trajes ambientales.

Felizmente ignorantes de la Antigua República, los pacíficos ubese perfeccionaron la tecnología sublumínica y comenzaron a colonizar otros planetas de su sistema natal. Desarrollaron una compleja y muy sofisticada sociedad de clanes impulsada por el sueño de convertir cada uno de los planetas del sistema solar Uba en planetas-jardines idílicos. Cuando los exploradores de la Antigua República contactaron por primera vez con los ubese, despertaron un interés en la tecnología avanzada que se convirtió en una obsesión. Los ubese comenzaron a comerciar cualquier cosa que cayera en sus manos a cambio de tecnología alienígena, atesorando de todo, desde repulsores y naves hasta células de energía y calentadores espaciales.

La habilidad de colonizar otros mundos de su sistema natal ayudó a los ubese a lograr el sueño alrededor del cual se había formado su sociedad. Sin embargo, la sociedad ubese pronto empezó a torcerse ante los rápidos avances tecnológicos. La capacidad de diseminar la información más rápido rompió los lazos de los clanes y dio a los ubese ambiciosos las herramientas para dominar políticamente la opinión pública de la región y para crear naciones. Estas naciones comenzaron entonces a mirarse con sospecha entre sí.

En unas pocas décadas, el influjo de la tecnología alienígena dio alas a los ubese para desarrollar sus propios sistemas de armas, y sus actitudes hacia los sistemas solares vecinos cambiaron de amistosas a agresivas. Aunque los especialistas de primeros contactos con otras especies intentaron disaudir a los ubese de tomar este curso de acción, los ubese se sintieron tan orgullosos de sus nuevos inventos que expulsaron a los diplomáticos alienígenas

de su sistema solar con el aviso de que el resto de la galaxia debería temer el poderío ubese.

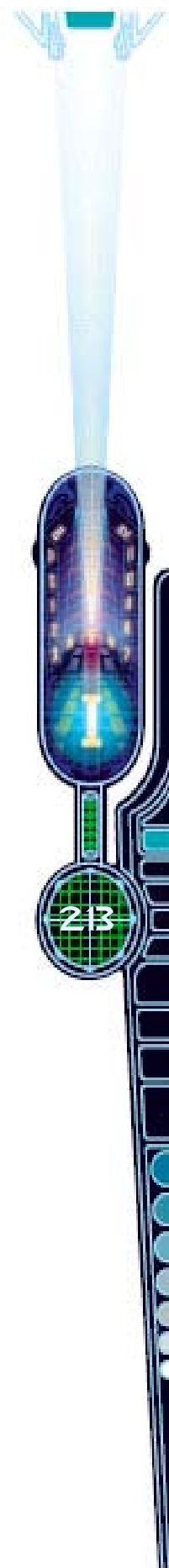
Las autoridades locales del sector estaban alarmadas y avergonzadas por estos sucesos. Los ubese estaban construyendo armas que habían sido prohibidas desde la formación de la Antigua República. El consejo del sector decidió que un ataque preventivo enseñaría humildad a los ubese y demostraría los límites de su tecnología. Desafortunadamente, los ataques orbitales contra los planetas ubese desató las armas tácticas de gran escala de la especie. Unas tormentas radioactivas dejaron Uba I, Uba II y Uba V inhabitables. Uba III, el planeta de origen de la especie, se rompió en desechos espaciales. Uba IV acogió a los únicos supervivientes — unos seres patéticos condenados a malvivir una existencia en suelo envenenado y reseco lechos marinos entre ruinas quemadas.

Las autoridades del sector temían tanto por el futuro de sus carreras que se negaron a ofrecer ayuda a los ubese supervivientes. Borraron toda la información existente sobre la civilización ubese de las bases de datos oficiales y eliminaron el sistema de las cartas de navegación. El incidente fue encubierto con tanta eficiencia que nunca se supo de él en Coruscant.

Varios miles de ubese fueron recolocados en un sistema vecino, Ubertica, por oficiales que pensaron que el “borrado” del sistema Uba sólo empeoraría un mal fallo. El resto de los supervivientes involucionaron a nómadas salvajes. Estos supervivientes de Uba llamaron a aquellos que habían sido rescatados *yрак pootzck*, una expresión que implica cobardía o un origen “impuro”. En realidad, los *yрак pootzck* intentaron volver al sistema Uba durante los siguientes años a ser recolocados en Ubertica, pero la localización del sistema Uba era un gran misterio para ellos, al igual que para el resto de la galaxia.

Pasaron los milenios, y ambas subespecies de ubese medraron en sus respectivos planetas. Con el tiempo, los *yрак pootzck* encontraron el sistema Uba y compartieron su tecnología espacial con los resentidos “verdaderos” ubese. Pronto, ambas poblaciones empezaron independiente y conjuntamente a explorar la galaxia. Aunque detestan a todas las otras especies, odian a la Orden Jedi más que a ninguna otra institución alienígena. No es sorprendente que muchos ubese estuvieran al frente de los escuadrones de la muerte durante la Purga Jedi. Los ubese culpaban a los “protectores de la galaxia” por lo que le pasó a su cultura y a su mundo.

Cuando están lejos de sus planetas natales, los ubese se envuelven de pies a cabeza con



armadura de combate, trajes ambientales o largas túnicas. (Los ubese verdaderos deben llevar equipo protector cuando se aventuran en los eriales radioactivos de su mundo.) La obsesión de la especie por la tecnología sigue presente bien entrada la era de la Nueva Orden Jedi, y muchos de sus trajes ambientales presentan una asombrosa cantidad de modificaciones — la mayoría de ellas asociadas a armamento oculto. Sus máscaras y sus yelmos están adaptadas con moduladores de voz que clarifican y amplifican su voz natural.

Personalidad: El odio que los *yрак pootzck* y los “verdaderos” ubese comparten por las otras especies los une. Suelen ganarse la vida como mercenarios, cazadores de recompensas, esclavistas, o asesinos — profesiones donde pueden dar rienda suelta a su odio sin miedo a las represalias. Aunque se toman muchas molestias en ocultar su verdadera apariencia, los ubese no se molestan en ocultar su predisposición vengativa.

Descripción Física: Los ubese son de constitución ligera, y casi parecen frágiles. Tienden a tener la piel clara y el pelo oscuro, con los ojos de color verde o azul brillante. No tienen vello facial o corporal. La estructura de su rostro tiende a ser estrecha, con mejillas altas y ojos que parecen demasiado grandes para sus caras. Los machos y las hembras de la especie miden aproximadamente lo mismo, siendo los machos un poco más recios que las hembras. Los adultos miden entre 1.4 y 2.2 metros de altura.

Planeta de Origen: Uba III, situado en el Borde Intermedio. Después de la destrucción de Uba III durante la Antigua República, los ubese pueden hallarse en Uba IV (un planeta inhóspito y radioactivo) o dispersos por otros sistemas solares.

Idioma: Los ubese tienen su propio idioma (Ubese); sin embargo, sus cuerdas vocales no producen un sonido más alto que un susurro rasposo, por lo que utilizan un lenguaje de signos altamente refinado (Ubeninal) cuando se comunican con otros ubese. Aunque los ubese comprenden el Básico, rara vez se dignan a hablarlo.

Nombres de Ejemplo: Arcuse, Boushh, Dusorra, Jorsu'un, Ourulos, Savax, Su'Suv, Wurran, Zo'Tannath.

Edades en Años: Niño 1-10; adolescente 11-15; adulto 16-55; mediana edad 56-70; anciano 71-80; venerable 81+

Aventureros: Los aventureros ubese “verdaderos” son fronterizos, exploradores o soldados. Los aventureros *yрак pootzck* pueden pertenecer a cualquier clase que no sea Jedi. Los iniciados de la Fuerza existen entre ambos tipos de ubese.

Rasgos de Especie Ubese

- Modificadores a las Características: +2 Destreza, -2 Constitución.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los ubese no reciben modificadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad de los ubese es 10 metros.
- Xenófobos: Los ubese desprecian y desconfían de otras especies. Sufren una penalización de -4 a los controles de Diplomacia y Carisma realizados para mejorar la actitud de los miembros de otras especies. Del mismo modo, imponen una penalización de -4 a los intentos de otras especies para mejorar la actitud de los ubese hacia ellos.
- Modificadores a las Habilidades: Los ubese ganan un bonificador de +2 por especie a los controles de Supervivencia.
- Dotes Adicionales: Los ubese ganan la dote gratuita Competencia con Blindaje (ligero) y Manitas.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Ubese, y Hablar Ubeninal (lenguaje de signos ubese).

Ubese Corriente: Inic +1; Defensa 11 (+1 Des); RD 4 (garantizado por el traje ambiental); Vel 10 m; PV/PH 0/8; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort -1, Ref +1, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 12, Con 8, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Traje ambiental ubese (ver más abajo), variedad de armas y de pertenencias personales.

Habilidades: Informática +2, Artesanía (cualquiera) +1 o Profesión (cualquier) +1, Conocimientos (cualquiera) +2, Leer/Escribir Ubese, Reparar +2, Hablar Básico, Hablar Ubese, Hablar Ubeninal (lenguaje de signos ubese), Supervivencia +2.

Dotes: Competencia con Blindaje (ligero), Manitas.

TRAJE AMBIENTAL UBESE

Tipo Blindaje: Ligero	Competencia: Ligero
Coste: No se vende*	Bonif. Máx. Des.: +3
RD: 4	Penaliz. Controles: -4
Peso: 20 Kg.	Reducción Vel.: 2 m

*En el mercado negro, el traje alcanza los 8000 créditos.

Este traje resistente está diseñado para proteger a su usuario de las armas y del envenenamiento por radiación. Cada traje está

personalizado para servir a las necesidades de su propietario ubese original; por ejemplo, algunos trajes incorporan armas ocultas, mientras que otros van equipados con mochilas repulsoras. Un traje ambiental ubese parece un traje de vuelo blindado, con el beneficio añadido de proporcionar un bonus de +2 por equipo a las salvaciones de Fortaleza para resistir el envenenamiento por radiación. El casco del traje anula los efectos perjudiciales de las granadas cegadoras, proporciona un +2 a las tiradas de salvación de Fortaleza contra los efectos aturdidores (incluidas las porras y las granadas aturdidoras), e incluye un modulador de voz que puede ajustarse para emular una voz masculina, femenina, o una voz distorsionada “asexuada”. Un traje ambiental ubese generalmente encubre el género de su portador debido al modo en que está construido.

UGNAUGHT

Incansables trabajadores y artesanos de talento, los ugnaughts proceden del distante sistema Anoat, donde tienen una cultura previa al vuelo espacial, basada en clanes dedicados a artes y profesiones concretos.

Los ugnaughts se han expandido por gran parte de la galaxia porque han sido víctimas del azote de la esclavitud, a menudo en la forma de especies que no han desarrollado el viaje interestelar. Ciudades-estado enteras fueron capturadas en masa y transportadas a otros planetas para trabajar como esclavos. Incluso cuando la Antigua República declaró ilegal esta práctica, se continuó, con las comunidades de ugnaught “emigrando” y pagando el coste para trabajar como “sirvientes forzosos”. Debido a su dureza, los encargados de las operaciones mineras buscaban ugnaughts, y disfrutaban de una bien merecida reputación como expertos mineros que pueden extraer mineral y gases de incluso las localizaciones más improbables.

Aunque muchos ugnaughts de la galaxia son descendientes de esclavos, varios de ellos son miembros de tribus que abandonaron su planeta natal como emigrantes legales, como las decenas de miles de ugnaughts que trabajan en Cloud City como obreros y mineros de gas Tibanna. Sin los clanes Irden, Botrut, e Isced, Cloud City nunca se hubiera construido — algo de los que los ugnaughts que viven allí están muy orgullosos.

Cada familia ugnaught se dedica a un negocio o arte específico, y se espera que todos los niños lo aprendan. Cuando un ugnaught alcanza la madurez (a los 20 años), debe ocupar su puesto entre las filas de los profesionales. Si la cantidad de nuevos ugnaughts para una profesión excede las necesidades, los jóvenes deben luchar entre ellos una serie de duelos a

muerte por el derecho a conseguir el trabajo. A pesar de esta bárbara tradición, los ugnaughts son una especie pacífica que por lo demás intentan evitar el conflicto.

Personalidad: Los ugnaughts son fieles, meticulosos, inteligentes, y sencillos. Se dedican por completo a sus clanes y sus trabajos. Un ugnaught sin trabajo o alguna tarea que realizar se pone nervioso, inquieto e incluso un tanto irascible.

Descripción Física: Los ugnaughts son humanoides corpulentos con rasgos porcinos. Los adultos miden entre 1 metro y 1.6 metros de altura.

Planeta de Origen: Gentes, situado en el sistema Anoat del Borde Exterior.

Idioma: El idioma nativo de los ugnaught está formado por gruñidos, chillidos, y sonidos tableteantes. Otras especies encuentran el idioma difícil de dominar y deben gastar 2 puntos de habilidad (en lugar de 1) para aprender a hablar o a leer/escribir Ugnaught. Los ugnaughts no tienen ninguna dificultad en aprender Básico; pocos lo hacen, sin embargo, ya que rehuyen el contacto prolongado con otras especies.

Nombres de Ejemplo: Aiza’ran, Dzabba, Grugnak, Inkur, Klaazian, Kyood Vurd, Maz’zt, Ozz, Scizzic, Ugarte, Ugloste, Vinzrik, Y’nzella, Yoxgit.

Edades en Años: Niño 1-12; adolescente 13-19; adulto 20-92; mediana edad 93-159; anciano 160-184; venerable 185+

Aventureros: Los héroes ugnaughts tienden a ser granujas, exploradores o técnicos especialistas, aunque puede encontrarse algún noble al frente de una comunidad que ha tenido tratos frecuentes con otras especies. La mayoría de los ugnaughts que escogen la vida aventurera suelen ser exiliados de la sociedad ugnaught — individuos que se negaron a tomar parte en los duelos a muerte o a dedicarse a la profesión impuesta por su sangre.

Rasgos de Especie Ugnaught

- Modificadores a las Características: -2 Destreza, +2 Constitución, +2 Inteligencia, -2 Carisma.
- Tamaño Pequeño: Como criaturas de tamaño Pequeño, los ugnaughts ganan un bonus de +1 por tamaño a la Defensa y a las tiradas de ataque, y un +4 a los controles de Esconderte. Tienen que utilizar armas de menor tamaño que las que utilizan los seres de tamaño Medio, y sus límites de levantamiento de peso y de carga son tres cuartas partes de los de estos seres.
- Velocidad: La velocidad base de los ugnaughts es 6 metros.



- ☯ Dotes Adicionales: Los ugnaughts ganan la dote gratuita Resistencia.
- ☯ Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Ugnaught.

Ugnaught Corriente: Inic -1; Defensa 10 (-1 Des, +1 tamaño); Vel 6 m; PV/PH 0/12; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d2, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref -1, Vol +0; T S; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 8, Con 12, Int 12, Sab 10, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Escondarse +3, Artesanía (cualquiera) +3 o Conocimiento (cualquiera) +3, Profesión (cualquiera) +3, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Ugnaught, Hablar Básico, Hablar Ugnaught.

Dotes: Resistencia.

UMBARANO

Los umbaranos proceden de un oscuro rincón de la galaxia llamado la Nébula Fantasma. Aunque presentes desde el amanecer de la Antigua República, los umbaranos rara vez se han encontrado en grades grupos. Durante la época de la Antigua República, derivaban como espectros por los pasillos del Senado y varias cámaras de gobierno, respetados y a menudo temidos por su habilidad de influenciar a otros sutilmente.

Durante la era del Alzamiento del Imperio, los umbaranos utilizaron su influencia para asegurarse puestos de poder. El canciller Palpatine seleccionó a una umbarana llamada Sly Moore para ser su Asesora, confiándole sus secretos más oscuros. Después de convertirse en Emperador, Palpatine utilizó los espías umbaranos para localizar a los Jedi que habían escapado a la Purga Jedi. Durante la era de la Rebelión, los umbaranos ayudaron al Emperador delatando a los simpatizantes de los rebeldes que operaban dentro de los rangos del gobierno y la milicia imperial. El escrutinio umbarano de las operaciones imperiales no les hizo queridos ante los ojos de nadie, incluyendo a leales oficiales imperiales que desconfiaban de los motivos de los umbaranos.

La muerte del Emperador pilló totalmente por sorpresa a los umbaranos. Temiendo las represalias tanto por parte del Resto imperial como de la Nueva República, los umbaranos huyeron del espacio civilizado y se retiraron a los rincones oscuros de la Nébula Fantasma. Rara vez se encuentra a los umbaranos durante la época de la Nueva República, aunque pocos tienen dudas de que sigan monitorizando los asuntos galácticos utilizando una red invisible de espías no-umbaranos.

Abundan las especulaciones sobre que todos los umbaranos son usuarios de la Fuerza que la utilizan para sondear y controlar las mentes. Otros simplemente los ven como oportunistas perspicaces con pico de oro.

Personalidad: Los umbaranos son seres secretistas, manipuladores e inescrutables que ansían el poder y la influencia. Son maestros de la ofuscación y el engaño, y rara vez revelan sus auténticos pensamientos. Tienen un sentido del humor muy negro que en ocasiones se manifiesta en situaciones sociales.

Descripción Física: Los umbaranos son humanoides delgados e inquietantemente pálidos con ojos hundidos. Los umbaranos machos miden entre 1.7 y 2 metros, mientras que las hembras miden entre 1.5 y 1.8 metros.

Planeta de Origen: Umbara, un oscuro planeta oculto en lo más profundo de la Nébula Fantasma (en los Territorios del Borde Exterior).

Idioma: Los umbaranos hablan Umbarés, y muchos de los que dejan la Nébula Fantasma aprenden a hablar y escribir Básico.

Nombres de Ejemplo: Lesore Deyal, Vykan Fenn, Sly Moore, Mesyl Rant, Sivilim, Arystul Yoci, Zendra.

Edades en Años: Niño 1-10; adolescente 11-15; adulto 16-44; mediana edad 45-69; anciano 70-89; venerable 90+

Aventureros: Los umbaranos a veces ofrecerán sus servicios a instituciones influyentes, contrabandistas intrépidos, notorios piratas, poderosos señores del crimen, y grupos de aventureros infames. Estos “héroes” umbaranos suelen buscar la expansión de su influencia y ganar poder. Los héroes umbaranos tienden a ser nobles y granujas. Aunque ningún umbarano ha seguido todavía la senda de los Jedi, los iniciados en la Fuerza umbaranos existen durante todas las eras de juego.

Rasgos de Especie Umbarano

- ☯ Modificadores a las Características: -2 Constitución, +2 Sabiduría, +2 Carisma.
- ☯ Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los umbaranos no reciben modificadores especiales debido a su tamaño.
- ☯ Velocidad: La velocidad base de los umbaranos es 10 metros.
- ☯ Visión en la Oscuridad: Los umbaranos pueden ver en la oscuridad hasta 20 metros. La visión en la oscuridad es en blanco y negro, pero por lo demás es en todo igual a la visión normal.
- ☯ Visión en la Penumbra: Los umbaranos pueden ver en condiciones

de poca luz (como la luz de la luna) el doble de distancia que un humano. Conservan la capacidad de distinguir colores y detalles bajo estas condiciones.

- **Sensible a la Luz:** La exposición repentina a luces brillantes (como la luz del sol) ciega a los umbaranos durante 1 asalto. Además, sufren una penalización de -1 a todas las tiradas de ataque, salvación, y controles mientras están bajo luz brillante sin protección ocular.
- **Modificadores a las Habilidades:** Los umbaranos ganan un bonificador de +2 por especie a los controles de Averiguar Intenciones.
- **Dotes Adicionales:** Los umbaranos ganan la dote gratuita Influyente.
- **Habilidades de Idiomas Gratuitas:** Leer/Escribir y Hablar Básico y Umbarés.

Umbarano Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/8; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort -1, Ref +0, Vol +1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +2; Vig 10, Des 10, Con 8, Int 10, Sab 12, Car 12. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Engañar +2, Diplomacia +2, Conocimientos (cualquiera) +1, Profesión (cualquiera) +2, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Umbarés, Hablar Básico, Hablar Umbarés, Averiguar Intenciones +3.

Dotes: Influyente.

MANTO DE SOMBRAS UMBARANO

Coste: 5.000

Peso: 2.5 kg

Los umbaranos llevan gruesos mantos fabricados en colores ultravioletas. Los sensores cosidos en la tela permite a un umbarano que lleve el manto alterar sus coloración como una acción libre, permitiendo que el portador se mimetice más fácilmente con su entorno. El manto de sombras proporciona un bonus de +4 por equipo a sus controles de Esconderse.

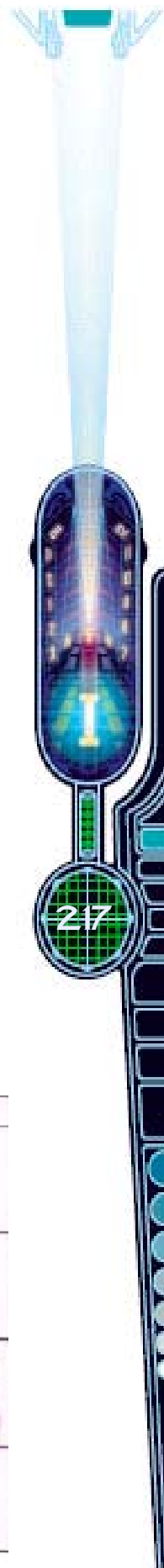
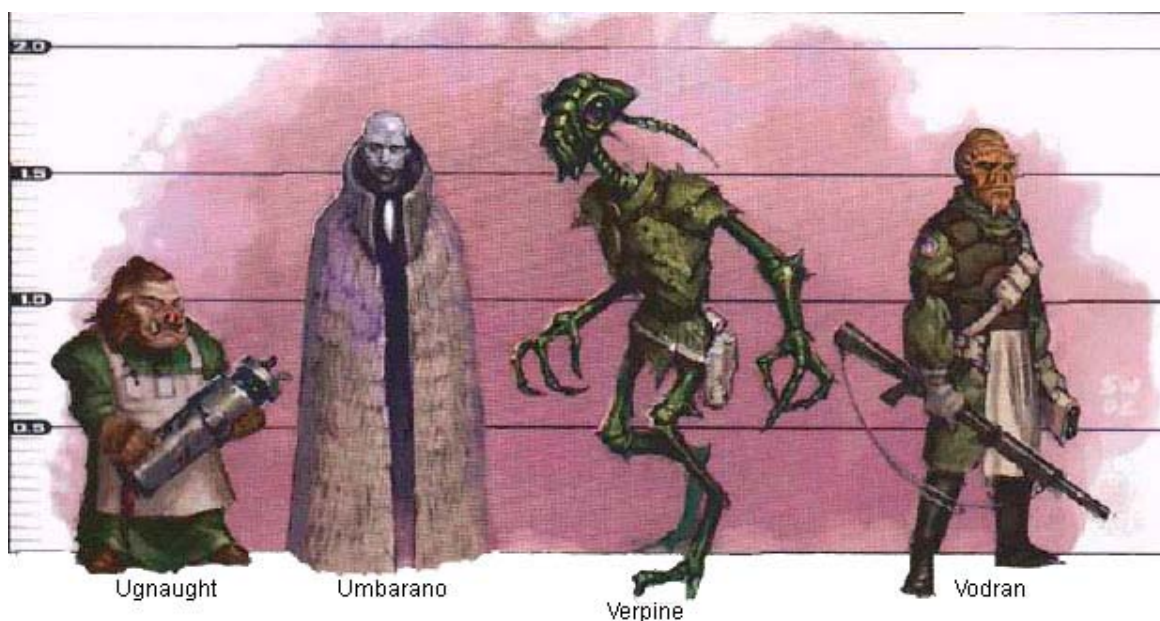
Sólo los umbaranos pueden controlar las propiedades de cambio de color de un manto de sombras. El manto de sombras es lo bastante grande como para ser llevado sobre un blindaje ligero o medio.

VERPINE

Los verpine han sido viajeros espaciales durante toda su historia registrada y durante más siglos de los que han tenido contacto con las otras especies. Como otras antiguas especies viajeras espaciales, su planeta de origen es desconocido incluso para ellos.

La sociedad verpine se basa alrededor del gobierno por mayoría absoluta. En el cinturón de asteroides de Roche, utilizan su habilidad de telecomunicación natural para votar cada iniciativa gubernamental, y puesto que todo el mundo tiene voz y voto, todos consideran la decisión final completamente vinculante. Otras comunidades verpine tienden a utilizar métodos de decisión similares; por eso, todo verpine de una comunidad es capaz de hablar con completa autoridad sobre la posición de su comunidad sobre un tema concreto.

Los asentamientos verpine consiste en



uniones de colmenas que cuentan con entre 20 y 100 individuos. Como varias otras especies insectoides, los verpine son hermafroditas. Cuando una colmena necesita aumentar el número de miembros, la comunidad pide a los verpine seleccionados que se reproduzcan. Algunos son asignados a la producción de huevos, y dejan sus huevos en la incubadora de la colmena. Otros fertilizan los huevos. Toda la comunidad cuida de los recién nacidos. En una época temprana de la historia verpine, una nidada produciría principalmente zánganos semiinteligentes que serían utilizados como trabajadores sin importancia. A medida que la sociedad verpine evolucionaba y desarrollaba tecnología avanzada, dejó de existir la necesidad de los zánganos. Alrededor de la época en la que la Antigua República hizo su primer contacto con la especie insectoide, las ponedoras habían comenzado a ingerir una enzima especial que aseguraba que las nidadas solo produjeran verpine completamente inteligentes.

Los verpine son chatarreros compulsivos fascinados con la tecnología. Se creen expertos en virtualmente cualquier campo tecnológico, y cualquier dispositivo que caiga en sus manos desaparece rápidamente, es desarmado y duplicado por los ingenieros verpine — normalmente con unas cuantas mejoras sobre el modelo original. El hecho de que millones de verpine sean capaces de habitar el campo de asteroides de Roche es quizás el testamento más impresionante de la maestría tecnológica de estos seres. Los asteroides que habitan son ambientes sellados, totalmente autosuficientes que se mantienen en una posición estable gracias a campos repulsivos.

Durante la Antigua República, los ingenieros verpine podrían encontrarse casi en cada astillero y espaciopuerto importante. Cuando el Imperio se hizo con el poder, los imperiales restringieron severamente la capacidad de los verpine para trabajar para los intereses civiles y los forzaron virtualmente a la esclavitud en los complejos militares-industriales del Emperador. Esto aumentó la simpatía de los verpine por la Alianza Rebelde, aunque la especie nunca se unió a la Rebelión oficialmente, en parte porque el Imperio puso “Consejeros” en el cinturón de asteroides Roche al principio de la contienda. Los verpine sin embargo prestaron su experiencia al desarrollo del caza estelar pesado Ala-B. Una vez cayó el Imperio, reanudaron sus relaciones con los diseñadores de naves espaciales y los fabricantes de alta tecnología de toda la galaxia, así como mantuvieron una buena relación con la milicia de la Nueva República.

Personalidad: La tecnología fascina a los verpine. El verpine medio no es probable que arriesgue la vida por una causa política que no tiene un impacto apreciable en la sociedad verpine, pero se interpondrá en el camino de un disparo de blaster para proteger una pieza tecnológica valiosa, como un droide o un juego de herramientas personalizados. Otras especies encuentran a los verpine sorprendentemente agradables (para una especie insectoide) y entusiastas. Suelen hacer “mejoras” no autorizadas a las astronaves y a los droides, introduciendo sin darse cuenta algunas peculiaridades nuevas.

Descripción Física: Los verpine tienen cuerpos parecidos a palos cubiertos de placas de quitina flexible de color verde brillante. Poseen dos brazos y dos piernas, cada una de las cuales acaba en dos dedos y un pulgar oponible. Sus grandes ojos negros les permiten ver incluso los detalles microscópicos, y las dos antenas que salen de la parte trasera de sus cabezas les permiten comunicarse entre ellos a través de grandes distancias creando ondas de radio naturales. El verpine adulto medio mide entre 1.8 y 2 metros.

Planeta de Origen: El mayor asentamiento de verpine en la galaxia está situado en el campo de asteroides de Roche, dentro de la Región de Expansión. Los verpine dependen de la tecnología para crear atmósfera y gravedad dentro de trozos de roca ahuecados. Algunos historiadores creen que el campo de asteroides de Roche fue una vez el planeta natal de los verpine, pero que fue destruido en un gran cataclismo, posiblemente incluso en una guerra civil verpine. Los verpine ni confirman ni niegan estas especulaciones, simplemente afirman que desconocen su planeta de origen.

Idioma: Los verpine hablan su propio idioma, que también pueden transmitir entre ellos mediante ondas de radio. Los verpine también hablan Básico con fluidez.

Nombres de Ejemplo: Fxz’et, Gargi, Jurfel, Kuli Ned’lx, Moegid, Pg’lax, Suskafoo, Zix, Zraii.

Edades en Años: Niño 1-4; adolescente 5-9; adulto 10-40; mediana edad 41-60; anciano 61-80; venerable 81+

Aventureros: La inmensa mayoría de los verpine que han dejado el cinturón de asteroides de Roche han hallado empleo como técnicos de astronaves, una materia en la que suelen tener mucho éxito. Los verpine recorren constantemente la galaxia en busca de nueva tecnología y técnicas de construcción. Los aventureros suelen ser técnicos especialistas, aunque pueden pertenecer a cualquier clase.

Rasgos de Especie Verpine

- Modificadores a las Características: Ninguno.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los verpine no reciben modificadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de los verpine es de 10 metros.
- Armadura Natural: El caparazón de un verpine le proporciona un bonificador de +2 por armadura natural a la Defensa.
- Telecomunicación: Los verpine pueden enviar ondas de radio a través de sus antenas, permitiéndoles la comunicación con otros verpine así como con comunicadores especialmente sintonizados. La habilidad es limitada para los individuos (alcance 1 kilómetro), pero cuando trabajan juntos, una colmena verpine puede emitir a grandes distancias. (El alcance se incrementa a 50 kilómetros para cada verpine que retransmite desde una colmena).
- Modificadores a las Habilidades: Los verpine tiene una vista superior y ganan un bonificador de +2 por especie a los controles de Buscar y Avistar. Este bonus se incrementa a +4 cuando el uso de cualquiera de las dos habilidades está limitado a una distancia de 6 metros.
- Dotes Adicionales: Los verpine ganan la dote gratuita de Manitas.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Verpine.

Verpine Corriente: Inic +0; Defensa 12 (+2 natural); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Informática +2, Artesanía (cualquiera) +2 o Profesión (cualquiera) +2, Conocimientos (cualquiera) +1, Leer/Escribir Verpine, Reparar +2, Buscar +2 (+4 a 6 metros), Hablar Básico, Hablar Verpine, Avistar +2 (+4 a 6 metros).

Dotes: Manitas.

VODRAN

Los vodrans, como los klatooinians y los nikto, son una especie humanoide

permanentemente ligada a los hutts. Más de 25000 años antes de la Batalla de Yavin, los hutts retaron a un tirano galáctico llamado Xim el Déspota por el control del cúmulo Si'klaata. Los hutts enviaron embajadores a Vodran, Kintan, y Klatooine en busca de aliados poderosos. En Vodran, sin embargo lo que hallaron fue cazadores de dianogas y pescadores primitivos tecnológicamente hablando, que vivían en cabañas de paja. Los vodrans creyeron que los hutts eran dioses terribles e inmediatamente se doblegaron a su voluntad.

Después de derrotar a Xim, los hutts subsumieron el planeta Vodran en su imperio estelar. Los vodrans han servido lealmente a sus amos hutts desde entonces. La cultura hutt suplantó rápidamente a la forma de vida de los vodrans. Los vodrans crearon sus propios *kajidics* en miniatura, imitando la estructura de clanes de sus señores. Cada clan vodran responde ante un kajidic hutt poderoso, y aunque los hutts le dieron la tecnología del hiperimpulsor a sus sirvientes vodrans, pocos de ellos se atreven a viajar sin conseguir primero el permiso de sus amos hutts.

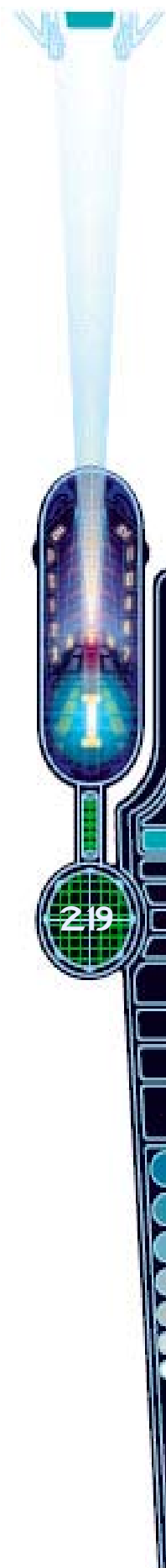
Varios vodrans poseen el individualismo suficiente para rechazar los principios de su sociedad, pero son tratados como parias. Algunos hutts contratarán cazarrecompensas para eliminar a estos traidores librepensadores, mientras a otros no les importa lo más mínimo la pérdida de un inútil sirviente vodran.

Personalidad: Los vodran son seres ingenuos que carecen de individualismo, y creen en el bienestar de los hutts sin importar cuántos vodrans tengan que morir para proteger ese bienestar. Al contrario que sus amos hutts, los vodrans toman parte en pocas, si alguna, diversiones. Tienen problemas para dominar los comportamientos sociales complejos, como la etiqueta o las indirectas.

Descripción Física: humanoides de piel correosa y marrón, ojos negros sin rasgos, una nariz chata, y un rostro rodeado de protuberancias óseas, el vodran medio mide alrededor de 1.75 metros de altura. Los poco desarrollados músculos de la cara de un vodran le permiten una variedad limitada de expresiones faciales.

Planeta de Origen: Vodran, uno de los muchos mundos habitados del Cúmulo Si'klaata (situado en el Borde Exterior), es una jungla infestada de depredadores y carroñeros, incluyendo la repugnante dianoga. Muchos hutts se mudan a Vodran, explotando a sus sirvientes vodran para mantener su opulento estilo de vida.

Idioma: Los hutts erradicaron el antiguo lenguaje de los vodran hace milenios. El Huttese es ahora el idioma natal de los vodran.



Nombres de Ejemplo: Meido Lycrì, Kl'ietu Mutela, Xenon Nnaksta, Lakren Plooru, Saran Vydek.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-16; adulto 17-44; mediana edad 45-64; anciano 65-79; venerable 80+

Aventureros: Los vodrans sólo son encontrados fuera del servicio de los hutts cuando son vendidos a otros. En ocasiones, un vodran supera su condicionamiento social y su inclinación natural a obedecer las órdenes. Otros miembros de la especie trata a estos librepensadores como renegados y lunáticos. Los héroes vodran típicamente son granujas, exploradores, o soldados, aunque los usuarios de la Fuerza también son posibles.

Rasgos de Especie Vodran

- Modificadores a las Características: +2 Constitución, -4 Inteligencia, -2 Carisma. Los vodrans que carecen del imperativo social y biológico para obedecer a los hutts sufren un penalizador de -2 a la Inteligencia en lugar de -4.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los vodrans no reciben modificadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de los vodrans es 10 metros.
- Armadura Natural: La correosa piel de un vodran le proporciona un bonificador de +1 a la Defensa por armadura natural.
- Lealtad Hutt: Cualquir control hecho para sobornar, chantajear o seducir a un vodran al servicio de un hutt sufre una penalización de -8. Un vodran ligado a los hutts seguirá las órdenes de un hutt sin importar el peligro, incluso si la obediencia significa una muerte cierta para el vodran. Los héroes vodran que no juran lealtad absoluta a los hutts no ganan esta habilidad.
- Modificadores a las Habilidades: Los vodrans ganan un bonus de +2 por especie a los controles de Supervivencia.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Hutttese.

Vodran Corriente: Inic +0; Defensa 11 (+1 natural); Vel 10 m; PV/PH 0/12; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 12, Int 6, Sab 10, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) -1 o Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Hutttese, Hablar Básico, Hablar Hutttese, Supervivencia +2.

Dotes: Ninguna.

VORS

Los vors son una pacífica especie aviar que no desean verse envueltos en la política galáctica. Los vors prefieren una vida sencilla. Sus hogares están medio enterrados para soportar los poderosos vientos de su planeta de origen.

Los vors utilizan su agudo sentido estético para construir maravillas arquitectónicas de belleza y elegancia ultraterrena. Su logro más aclamado — el centro espiritual y físico de su planeta — es la Catedral de los Vientos. Esta complicada estructura cristalina se alza varios cientos de metros y está horadada por aberturas similares a flautas y boquillas. Al tapar y destapar los agujeros con sus cuerpos en perfecto orden, los vors pueden crear una música celestial que el aire transporta por la llanuras. Una vez al año, los vors dan un concierto como no hay otro en la galaxia. Un concierto en la Catedral de los Vientos es un evento especial, y los vors consideran que el mayor honor es tocar en el concierto. Los vors se negaron a tocar su música para los extranjeros durante el reinado del Imperio y sólo recientemente han permitido a los dignatarios de la Nueva República y de otros lugares asistir a estos espectáculos.

Personalidad: Los vors son seres calmados, imaginativos y espirituales que detestan el conflicto. Los vors suelen considerar lo que es mejor para su sociedad, clan o amigos en lugar de sus propias necesidades o las necesidades de cualquier individuo. Los vors suprimen sus emociones, guardando la compostura incluso en momentos de gran alegría o tristeza y guardando sus explosiones emocionales para momentos privados.

Descripción Física: Los vors son reptiles voladores con cabezas chatas y puntiagudas, extremidades delgadas y pliegues membranosos de piel translúcida que se extiende de sus muñecas a sus caderas. Los vors utilizan estos alerones para volar, y sus huesos huecos le permiten hacerlo elegantemente a pesar de su pequeña envergadura de apenas 3 metros. El vor medio mide unos 2 metros de altura.

Planeta de Origen: Vortex, un planeta gris azulado del Borde Intermedio con una inclinación axial muy fuerte que causa cambios de estación repentinos y fuertes tornados. Las llanuras herbosas de muchos colores se

extienden durante miles de kilómetros por la superficie del planeta.

Idioma: El Vorese es un idioma melodioso de suaves gorjeos, cadenciosos graznidos y silbidos vibrantes. Líneas enrolladas y afiladas formas diamantinas forman cada letra del alfabeto Vorese.

Nombres de Ejemplo: Deskalur, Inchiiri, Kaliopi, Krinishen, Sha-viri, Wiliran, Yiruthir.

Edades en Años: Niño 1-10; adolescente 11-15; adulto 16-49; mediana edad 50-69; anciano 70-84; venerable 85+

Aventureros: Los vors rara vez se aventuran lejos de Vortex. Cuando vagan por la galaxia, los Vors tienden a ser nobles, exploradores, técnicos especialistas, y aeróbatas (consulta el Capítulo Segundo: Clases de Prestigio).

Rasgos de Especie Vor

- Modificadores a las Características: -2 Constitución, +2 Inteligencia.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los vors no reciben ningún bonificador ni penalizador debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de los vors es 10 metros en tierra. Su velocidad de vuelo es 16 metros (maniobrabilidad media).
- Modificadores a las Habilidades: Los vors son negociadores hábiles que esconden bien sus emociones. Ganan un bonus de +2 por especie a los controles de Engañar y Diplomacia.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Vorese.

Vor Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m, vol 16 m (media); PV/PH 0/8; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort -1, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 8, Int 12, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Engañar +2, Artesanía (cualquiera) +2, Diplomacia +2, Conocimientos (cualquiera) +2, Profesión (cualquiera) +2, Leer/Escribir Vorese, Hablar Básico, Hablar Vorese.

Dotes: Ninguna.

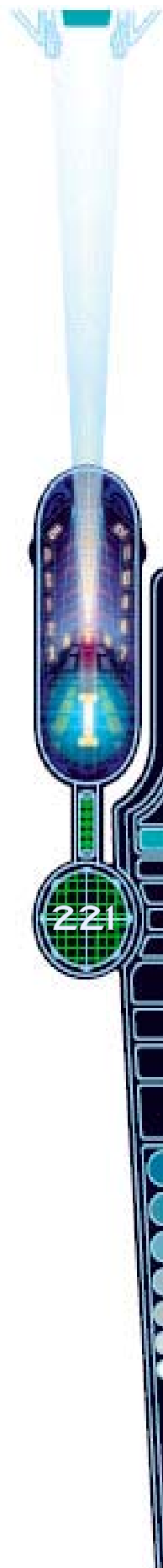
VRATIX

Insectoides hermafroditas enormemente inteligentes, los vratrix son los creadores de la sustancia curativa conocida como bacta. Los vratrix han usado el bacta durante miles de años, y puesto que la solución incluye fluidos químicos exudados por los mismos vratrix, nunca han temido compartir los secretos de la producción de bacta con el resto de la galaxia. Un sano negocio evolucionó durante la Antigua República una vez que la totalidad de la galaxia se dio cuenta del potencial curativo de la milagrosa sustancia.

Los vratrix comparten su mundo con los humanos que usaban cárteles para controlar la producción de bacta. El Emperador Palpatine escogió dos cárteles, las facciones Zaltin y Xucphra, para suministrar bacta al Imperio, eliminando eficientemente toda competencia en el mercado de bacta. La competencia entre los cárteles era dura, y los vratrix, que solían ser pillados en medio, lucharon por la reforma. Algunos vratrix optaron por el terrorismo y el sabotaje para cumplir sus metas, luchando con cruel desesperación y si remordimientos. Con la ayuda del Escuadrón Pícaro, los vratrix liberaron con el tiempo su planeta de los cárteles humanos y pidieron a la Nueva República su admisión como miembros. Durante la era de la Nueva Orden Jedi, la familia vratrix Verachen controla la producción de bacta, cubriendo las necesidades de la galaxia durante la invasión de los yuuzhan vong.

Aunque tratan frecuentemente con extranjeros, los vratrix creen que la vista y el oído son engañosos y prefieren tocar a otros seres para reconocer su presencia. Esta costumbre no casa bien con muchas de las especies que se encuentran. La costumbre de referirse a sí mismos en plural, y por el nombre de su colonia, apunta a la inteligencia colectiva de la especie; por ejemplo, un vratrix puede decir, “Estamos encantados de conocerte. Nuestro nombre es Akarin.”

Personalidad: Prácticos y analíticos, los vratrix tienen dificultades para entender el arte, la música, y otras formas de expresión creativa. Actúan cautelosamente, nunca apresurándose sin las debidas consideraciones de las consecuencias. Dado sus conocimientos del bacta, los vratrix son curanderos naturales. Sin embargo, la mayoría carecen de la compasión para ver el proceso de curación como algo distinto a un ejercicio biológico.



Descripción Física: Un vratrix tiene grandes ojos compuestos, un cuello delgado, y seis extremidades que nacen en un tórax y un abdomen cilíndricos. Dos brazos con tres articulaciones se extienden desde los hombros, acabando en unas manos con tres largos dedos. Los vratrix se alzan sobre cuatro patas. El par trasero está bien musculado y es utilizado para saltar. Sus cabezas triangulares lucen dos antenas flexibles. Un vello corto y delgado cubre el cuerpo de un vratrix y exuda un compuesto químico que cambia el color de la piel como una expresión de las emociones. Los vratrix miden entre 1.8 y 2.3 metros de altura. La mayoría son de color gris verdoso, aunque sus caparazones suelen oscurecerse con la edad.

Planeta de Origen: Thyferra, un planeta templado con dos lunas situado en el Borde Interior. La mayoría de los vratrix viven en poblados modestos dentro de la jungla, consistentes en altas torres con terrazas circulares y puentes que los conectan.

Idioma: Los vratrix hablan su propio y agudo idioma, que está marcado por sonidos chasqueantes y cambios en la coloración de la piel. Otras especies pueden aprender a comprender el idioma de los vratrix (gastando un punto de habilidad en Hablar Vratrix) pero no pueden hablarlo. Ya que los vratrix comercian intensamente con otras especies, muchos aprenden a hablar Básico.

Nombres de Ejemplo: Todos los vratrix

tienen dos nombres. El primero es el nombre de su colonia, el segundo es el suyo propio. Los ejemplos de nombres incluyen: Akarin Xerer, Akarin Ricaev, Qlaeren Hirf, Qlaeren Rhirr, Toqor Reen, y Toqor Irfwix.

Edades en Años: Niño 1-12; adolescente 13-19; adulto 20-79; mediana edad 80-139; anciano 140-174; venerable 175+

Aventureros: Los aventureros vratrix suelen ser técnicos especialistas que se ganan la vida como ingenieros o médicos, aunque los miembros de la especie no tienen restricciones de pertenencia a ninguna clase.

Rasgos de Especie Vratrix

- Modificadores a las Características: -2 Destreza, +2 Inteligencia, -2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los vratrix no tienen modificadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un vratrix es 10 metros.
- Armadura Natural: El caparazón de un vratrix le proporciona un bonus de +2 a la Defensa por armadura natural.
- Cuadrúpedo: Un vratrix tiene cuatro patas y gana un bonus de +4 por estabilidad para resistir las embestidas bantha y los ataques de derribo.
- Producir Bacta: Los vratrix están muy familiarizados con el proceso de crear



bacta, usando la planta *alazhi* y el componente químico *kavam*. Un vratix puede producir un único litro de bacta una vez al día. Este suministro tiene propiedades curativas equivalente a un medpac (consulta el Capítulo Siete de *Star Wars. El Juego de Rol*).

- Modificadores a las Habilidades: Los vratix ganan un bonus de +4 por especie a los controles de Saltar y Escuchar.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir Vratix y Hablar Vratix.

Vratix Corriente: Inic -1; Defensa 11 (-1 Des, +2 natural); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o -1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref -1, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 8, Con 10, Int 12, Sab 10, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +2, Saltar +4, Conocimientos (cualquiera) +2, Escuchar +4, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Vratix, Hablar Básico, Hablar Vratix, Curar Heridas +2.

Dotes: Ninguna.

WUVRIANOS

Los wuvrianos proceden del idílico planeta Vurdon Ka. Desarrollaron un excelente sentido del tacto como un mecanismo de supervivencia contra los pocos depredadores que existen en su planeta natal. Su piel es tan sensible que pueden sentir los menores cambios en la temperatura del aire que tienen lugar cuando otro ser entra en una habitación. Su sensibilidad incrementada suele ser confundida por las otras especies con telepatía o poderes de la Fuerza, y varios wuvrianos han sobresalido como Jedi con su habilidad innata mejorada gracias a la Fuerza. A medida que un wuvriano envejece, su piel se va volviendo más y más arrugada y va perdiendo sensibilidad, un proceso que se acelera si pasan mucho tiempo en los ambientes duros de otros planetas, como los de Tatooine o Hoth.

Los wuvrianos resuelven los problemas de forma natural, y destacan en los campos de la ley, la diplomacia, y los negocios. Incluso en la cumbre de su poder, el Imperio buscó a los wuvrianos para que le ayudaran a negociar contratos comerciales y difíciles disputas donde el miedo y la fuerza militar eran poco prácticos o contraproducentes. Inversamente, su naturaleza afable también les convertía en los espías ideales para los rebeldes.

Aunque miembros desde hace mucho de la gran sociedad galáctica, los wuvrianos no han llevado a cabo ningún esfuerzo colonizador de consideración, ni han establecidos grandes enclaves fuera de su sistema solar natal. Más bien, siguen recorriendo y observando el resto de la galaxia, aunque por lo general encuentran los otros planetas — e incluso las estaciones espaciales — incómodas en comparación con el paraíso de Vurdon Ka. Paradójicamente, los wuvrianos que se establecen en otros lugares de la galaxia parecen gravitar hacia los planetas con condiciones de vida duras.

Personalidad: Los wuvrianos son cordiales, inquisitivos, y diplomáticos. Aunque muchos seres encuentran la apariencia física de los wuvrianos molesta, muchos de su especie se cuentan entre los grandes mercaderes, negociantes, pacificadores, y especialistas en primeros contactos de la galaxia. Es difícil resistirse a la abierta personalidad de un wuvriano, y cuando lo combinan con su hábil oratoria y sus argumentos lógicos, es casi imposible no ver las cosas del modo en el que ellos lo hacen. Su interés genuino en aprender cosas sobre otras sociedades y especies, y ayudarlas a resolver problemas, hacen que les sea más fácil entender la peculiaridades de otras culturas.

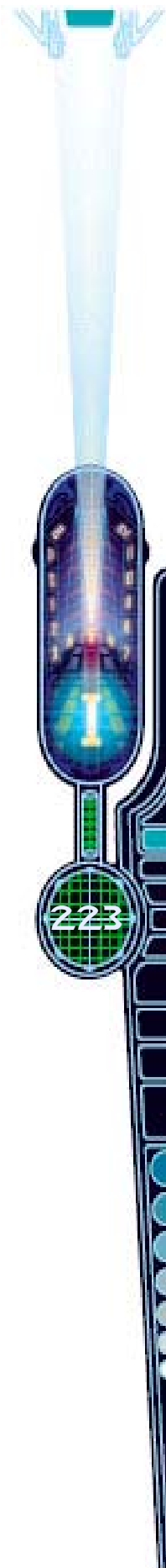
Descripción Física: Los wuvrianos son humanoides con una cabeza insectoide oblonga, doce ojos y dos antenas. Los machos y las hembras wuvrianos miden alrededor de 2 metros de altura, siendo las hembras de constitución más ligera y con la cabeza algo más ovoide que los machos. Suelen llevar gruesas túnicas con capucha para minimizar su exposición a los ambientes alienígenas y para prevenir la carencia de sensibilidad que llega con la edad; los wuvrianos ricos pueden incluso usar trajes ambientales ligeros especialmente contruidos como protección adicional.

Planeta de Origen: Vurdon Ka, un agradable planeta del Borde Interior cubierto de musgo y plantas primitivas. El viento rara vez es más fuerte que una brisa, las temperaturas permanecen dentro de un rango de 15 grados de variación, no existen insectos picadores, y la luz del sol se filtra a través de una gruesa capa de nubes que mantiene el planeta en un permanente estado de penumbra.

Idioma: Los wuvrianos tienen su propio idioma, y la mayoría también aprenden Básico.

Nombres de Ejemplo: Cimilak, Gwent, Kirrewa, Mylthea, Nilzilun, Scrin, Swiegel, Weelax, Wioslea.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-17; adulto 18-39; mediana edad 40-60; anciano 61-79; venerable 80+



Aventureros: Los aventureros vuvrianos típicamente son nobles, granujas o exploradores. Dado el bajo umbral del dolor de la especie, los vuvrianos son unos soldados pésimos. Los vuvrianos poderosos en la Fuerza suelen convertirse en iniciados de la Fuerza o cónsules Jedi.

Rasgos de Especie Vuvriano

- Modificadores a las Características: -2 Vigor, +2 Inteligencia, +2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los vuvrianos no reciben bonificadores ni penalizadores debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un vuvriano es 10 metros.
- Sensibilidad al Dolor: Los vuvrianos no soportan bien el dolor. Sufren un penalizadores de -1 a todas las salvaciones de Fortaleza. Cuando reciben daño de Heridas, deben superar una salvación de Voluntad (CD 12) o quedar aturridos durante 1 asalto. Los vuvrianos de mediana edad ganan un bonificador de +2 a la salvación de Voluntad, mientras que los vuvrianos ancianos y venerables ganan un bonus de +4 a la salvación.
- Modificadores a las Habilidades: Los vuvrianos utilizan sus doce ojos para ver en casi todas las direcciones a la vez. Ganan un bonificador de +4 por especie a los controles de Avistar.
- Dotes Adicionales: Los vuvrianos ganan la dote De Confianza. Los vuvrianos con las dotes Sensible a la Fuerza y Sentir ganan la dote gratuita de Atención.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Vuvriano.

Vuvriano Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata -1 cuerpo a cuerpo (1d3-1, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort -1, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 8, Des 10, Con 10, Int 12, Sab 10, Car 12. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +2, Diplomacia +3, Reunir Información +3, Conocimientos (cualquiera) +3, Profesión (cualquiera) +3, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Vuvriano, Hablar Básico, Hablar Vuvriano, Avistar +4.

Dotes: De Confianza.

WEEQUAY

Los weequay son sanguinarios guerreros sin concepto del individualismo. Adoran a un panteón de dioses, el principal de los cuales es el dios de la luna, Quay. El nombre de la especie se traduce como “Seguidores de Quay”, y los guerreros weequay honrar a Quay con sacrificios rituales y asesinatos sangrientos. También erigen capillas de piedra negra, llamadas *thals*, para honrar a sus dioses. Aunque primitivos según los estándares galácticos, son artesanos capaces. Los weequay habían conseguido un nivel industrial de tecnología antes de contactar con el resto de la galaxia.

Un weequay se comunica con Quay utilizando un diminuto orbe (también llamado un “quay”) capaz de responder preguntas sencillas con respuestas simples. Por ejemplo, si un weequay le pregunta al orbe si se convertirá en un gran guerrero, el quay podría responder “Decididamente” o “Pregunta de nuevo durante la siguiente luna llena”. Para un weequay, las respuestas del orbe son irrefutables. Otras especies de la galaxia utilizan estos dispositivos de escrutinio sencillos como entretenimiento, y sus predicciones son sólo eso.

Los weequay machos se dejan crecer una nueva trenza por cada año que están lejos de su planeta natal y se las cortan cuando vuelven, aunque sea brevemente.

Personalidad: Los weequay son seres supersticiosos e inquietantes con tendencia a la violencia. Los weequay carecen de nombres individuales, llamándose a sí mismos simplemente “weequay”, aunque responderán a los nombres que les dan otros en los que confían. Rara vez hablan, incluso entre los de su propia especie.

Descripción Física: humanoide de piel correosa, nariz chata, boca sin labios y una cresta ósea a lo largo de cada mandíbula, el weequay medio mide alrededor de 1.7 metros. Los weequay machos tienen una o más largas trenzas de pelo recogidas en un moño. Las hembras weequay son completamente calvas.

Planeta de Origen: Sriluur, un planeta semi-árido en la periferia del Espacio Hutt en el Borde Exterior. Los weequay originalmente vagabundeaban por los desiertos de Sriluur para evitar a los depredadores. A medida que su tecnología avanzaba hasta un nivel industrial, empezaron a formar ciudades provisionales cerca de las costas oceánicas. Estas ciudades proporcionaron la tan necesaria protección contra los depredadores de Sriluur y acceso a sus ricos mares.

Idioma: Los weequay se comunican principalmente mediante una compleja serie de feromonas. Sólo los miembros de la misma tribu pueden comprenderse entre sí mediante

feromonas. Para comunicarse entre las tribus, los weequay hablan Sriluuriano, un idioma de susurros contenidos y farfullas guturales. El Sriluuriano escrito utiliza jeroglíficos para comunicar ideas sencillas.

Nombres de Ejemplo: Los weequay carecen de nombre individuales. A veces otras especies les dan nombres (o apodos). Los ejemplos de nombres incluyen Adazian Liebke, Ak-buz, Ak-rev, Diergu-Rea Duhnes'rd, Fyg, Grimorg, Labansat, Nort Toom, Plaan, Que-Mars Redath-Gom, Solum'ke, Sora Bulq y Tas Kee.

Edades en Años: Niño 1-12; adolescente 13-17; adulto 18-49; mediana edad 50-74; anciano 75-89; venerable 90+

Aventureros: Los weequay solitarios que abandonan Sriluur tienen dificultades para hallar trabajo. Los grupos de weequay suelen ser contratados por su actitud poco habladora y su excelente trabajo en equipo; los hutts los emplean por estas razones.

Rasgos de Especie Weequay

- Modificadores a las Características: +2 Vigor, +2 Constitución, -2 Inteligencia, -2 Sabiduría, -4 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los weequay no reciben modificadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un weequay es 10 metros.
- Comunicación de Feromonas: Los weequay pueden comunicarse silenciosamente con otros miembros de su tribu creando un aroma que otros weequay (y cualquier criatura o ser con la habilidad de Olfato Realzado, como un whiphid o un yuzzem) pueden detectar, aunque sólo los miembros del clan del que “habla” pueden comprenderlo. Esta comunicación por el olor puede ser detectada a 20 metros de distancia (40 metros con el viento en contra o 10 metros con el viento a favor).
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Sriluuriano.

Weequay Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/12; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3 +1, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref +0, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 10, Con 12, Int 8, Sab 8, Car 6. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1, Leer/Escribir Sriluuriano, Hablar Básico, Hablar Sriluuriano.

Dotes: Ninguna.

WHIPHIDS

Los whiphids son cazadores nómadas por naturaleza, que migran por la vasta tundra de su planeta natal durante el largo invierno y vuelven a casa cada verano para disfrutar de la breve estación cálida. Un Maestro de Lanza gobierna cada tribu whiphid, y decide donde acampa y caza la tribu. El resto de responsabilidades se dejan a cada individuo.

Los recolectores de agua de los planetas áridos cercanos contactaron por primera vez con los whiphids durante la época de la Antigua República. Los enormes brutos se entusiasmaron con la avanzada tecnología de los visitantes, apreciando los lujos que ofrecían. Muchos whiphids dejaron con entusiasmo su planeta natal para viajar entre las estrellas en busca de carreras lucrativas.

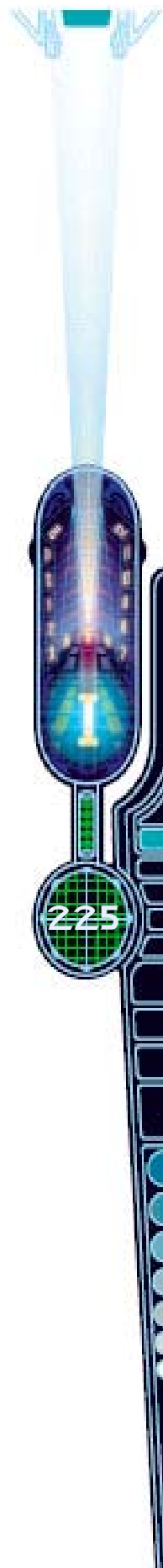
Personalidad: Los whiphids son depredadores naturales que disfrutan del deporte de la caza casi tanto como del estremecimiento de causar una muerte. Cuando tratan con los extranjeros, los whiphids muestran unas personalidades agradables y abiertas. Por lo general conocen la diferencia entre “amigo” y “comida”, aunque algunos whiphids han tenido que aprenderlo por el camino difícil. Los whiphids tienen pocos escrúpulos y suelen dejar que su avaricia y su glotonería les dominen. Muchos de ellos se ven atraídos por profesiones turbias aunque lucrativas.

Descripción Física: Los whiphids son bípedos enormes con un enmarañado pelaje blanco-amarillo o dorado. El whiphid medio mide 2.5 metros de altura y tiene un hocico alargado, dos grandes colmillos que sobresalen de la mandíbula inferior, y afiladas garras. (Las hembras tienden a ser ligeramente más bajas y pesadas que los machos). En climas más cálidos los whiphids parecen considerablemente más delgados. Sus cuerpos reducen los almacenes de grasa y mudan gran parte de su pelaje para evitar el sobrecalentamiento.

Planeta de Origen: Toola, situado en el sistema Kaelta del Borde Exterior, tiene una fina atmósfera y está lejos de su sol la mayor parte del año. Es un helado planeta de tundra, excepto durante el corto verano en el que la nieve se derrite, la vegetación crece, y las criaturas se adaptan al tiempo más cálido.

Idioma: Los whiphids hablan una lengua del mismo nombre consiste en gruñidos, bramidos y ladridos. No tienen lengua escrita.

Nombres de Ejemplo: Aiks Fwa, Ch'unkk, D'Whopp, Fillin Ta, Jempa, J'Quille, Jun Seros,



K'Kruhk, Mubbin, Nuron Gep, Polrowl, Valarian, Waroopa.

Edades en Años: Niño 1-10; adolescente 11-15; adulto 16-54; mediana edad 55-84; anciano 85-99; venerable 100+

Aventureros: Una vez que los whiphids aprendieron detalles sobre la galaxia, estaban ansiosos por experimentarla de primera mano. Aunque primitivos, los whiphids aprendieron rápidamente a usar los objetos comunes como los blasters y las astronaves. Los whiphids viajeros pueden ser geniales pero con frecuencia se convierten en criminales, cazarrecompensas, y mercenarios muy apreciados.

Los héroes whiphid típicamente son granujas, exploradores, y soldados. Los nobles, técnicos especialistas y usuarios de la Fuerza whiphid son extremadamente raros.

Rasgos de Especie Whiphid

- Modificadores a las Características: +2 Vigor, +2 Constitución, -2 Inteligencia, -2 Carisma.
- Tamaño Grande: Como criaturas de tamaño Grande, los whiphids sufren una penalización de -1 a su Defensa y sus tiradas de ataque, así como un -4 a los controles de Escondarse. Tienen un frente/flanco de 2 m por 2m/4m. Sus límites de levantamiento de peso y de carga son el triple de los límites de los personajes de tamaño Medio (consulta Capacidad de Carga en el libro de reglas básico).
- Velocidad: La velocidad base de un whiphid es 10 metros.
- Armas Naturales: Un whiphid puede decidir atacar con una garra en lugar de su ataque desarmado normal. El ataque con la garra causa 1d6 puntos de daño cortante (más los modificadores de Vigor del whiphid) y no provoca ataques de oportunidad.
- Olfato Realzado: Los whiphids pueden detectar criaturas en un radio de 10 metros mediante su sentido del olfato. Si la fuente del olor tiene el viento en contra, el alcance se incrementa 20 metros; a favor del viento, disminuye a 6 metros. Los olores fuertes doblan el alcance, y los embriagadores triplican el alcance. Consulta la Características Especiales en el Capítulo Catorce de *Star Wars. El Juego de Rol* para ver más información sobre la habilidad de Olfato Realzado.
- Pelaje Aislante: Gracias a su grueso pelaje, los whiphids ganan un bonus de +4 por especie a las salvaciones de Fortaleza para resistirse a los efectos

del frío extremo (consulta Calor y Frío en el Capítulo Doce del libro de reglas básico).

- Primitivo: Los whiphids con clases heroicas o profesionales reciben la dote gratuita Competencia con Grupo de Armas (armas primitivas) en lugar de las dotes de Competencia con Grupo de Armas normales.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Hablar Whiphid.

Whiphid Corriente: Inic +0; Defensa 9 (-1 tamaño); Vel 10 m; PV/PH 0/12; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d4+1, desarmado), +0 cuerpo a cuerpo (1d6+1, garra), o -1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref +0, Vol +0; T G; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 10, Con 12, Int 8, Sab 10, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Escondarse -4, Hablar Básico, Hablar Whiphid, Avistar +1, Supervivencia +1.

Dotes: Ninguna.

WOOKIEE

Los wookiees son universalmente reconocidos como una de las razas racionales más fuertes y fieras de la galaxia, pero su mundo natal de Kashyyk tiene unos depredadores tan poderosos que los wookiees deben vivir en las copas de los árboles *wroshyr* gigantes del planeta.

Los wookiees desarrollaron la capacidad para abandonar su mundo unos pocos milenios antes de la Batalla de Yavin. Incluso entonces, adquirieron el empuje tecnológico necesario de sus vecinos espaciales, los trandoshanos, que llegaron al planeta boscoso con la esperanza de establecer colonias. Los feroces nativos wookiees los expulsaron, pero los trandoshanos dejaron detrás una única nave que los curiosos wookiees desarmaron fácilmente, analizaron, y duplicaron. Pronto, los primeros exploradores wookiees partieron a las oscuras profundidades del espacio.

Cuando la República estableció contacto por primera vez con Kashyyk, los wookiees estaban en guerra con los trandoshanos. La República medió en la disputa, y los wookiees se unieron de buena gana a la comunidad galáctica. Durante la época de la República, los wookiees eran admirados como guerreros honrados y fiables y como expertos técnicos, debido a su maña reparando todo tipo de maquinaria. Cuando el Imperio llegó al poder, sin embargo, los trandoshanos, para quienes la guerra contra los wookiees nunca había terminado, obtuvieron la victoria final cuando convencieron al

Emperador de que declararan a todos los wookiees esclavos. Sólo cuando se fundó la Nueva República los wookiees volvieron a ganar su libertad y una vez más estuvieron activos en toda la galaxia.

Los wookiees tienen muchas costumbres y tradiciones que giran entorno al honor y la lealtad, incluyendo un lazo especial de amistad llamado la familia de honor, y la palabra sagrada de honor denominada la deuda de vida. Aunque arborícola, un wookiee nunca utiliza sus garras trepadoras en combate: hacerlo es considerado deshonesto y una señal de locura.

Personalidad: Aunque los wookiees tienen una merecida reputación de hostilidad (cosas como arrancarles los brazos a los droides y las orejas a los gundarks), también poseen gran amabilidad. Los wookiees suelen ser honorables, leales, impetuosos e irascibles.

Descripción Física: Grandes humanoides arborícolas cubiertos de grueso vello, los wookiees miden entre 2 y 2.3 metros de altura.

Planeta de Origen: El mundo selvático de Kashyyk, situado en el Borde Intermedio. Los wookiees construyen sus comunidades entre las copas y las ramas de los enormes árboles wroshyr de Kashyyk.

Idioma: Los wookiees hablan Shyriiwook, que consiste en gruñidos y gañidos. Pueden comprender el Básico pero no pueden hablarlo debido a sus limitaciones vocales.

Nombres de Ejemplo: Arrikabukk, Attichituk, Busurra, Chenlambec, Chewbacca, Dryanta, Frorral, Gaartatha, Grasheel, Grayyshk, Isshaddik, Jipirri, Kerritharr, Kichiir, Krotorra, Lofryyhn, Lowbacca, Mallatobuk, Nagraoao, Nawruun, Raabakyysh, Rairra, Rorworr, Shoran, Tarkazza, Tarrful, Utchakkaloch, Yarua, Yrrcanna.

Edades en Años: Niño 1-12; adolescente 13-17; adulto 18-300; mediana edad 301-350; anciano 351-399; venerable 400+

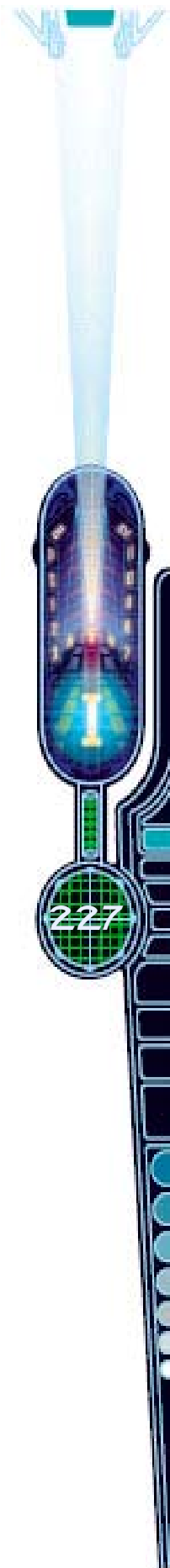
Aventureros: Los wookiees suelen comenzar sus carreras aventureras como trotamundos o exploradores. Tienden a formar lazos con sus compañeros aventureros, creando extensas familias de honor. Algunos incluso juran deudas de vida a individuos que les hacen un gran servicio (como salvar la vida del wookiee).

Los héroes wookiees pueden pertenecer a cualquier clase heroica, aunque los técnicos especialistas, los exploradores, y los soldados son los más comunes. Los grandes árboles de Kashyyk esconden algunos iniciados en la Fuerza wookiees, y algunos wookiees incluso han seguido las tradiciones Jedi.

Rasgos de Especie Wookiee

- Modificadores a las Características: +4 Vigor, -2 Destreza, -2 Sabiduría, -2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los wookiees no reciben modificadores de ningún tipo debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un wookiee es 10 metros.
- Furia: Cuando es necesario, un wookiee puede entrar en furia. Cuando están en estado de furia, un wookiee gana una fuerza y una resistencia fenomenal, pero se vuelven temerarios y menos capaces de defenderse a sí mismos. Un wookiee iracundo gana temporalmente +4 al Vigor, +2 a los puntos de vitalidad por nivel (+0 para los wookiees corrientes), y un bonus de +2 por furia a las salvaciones de Fortaleza y Voluntad, pero sufre una penalización de -2 a la Defensa. Un wookiee iracundo no puede utilizar habilidades o dotes que requieran paciencia y concentración (como la habilidad de Tregar, la dote de Pericia en Combate, o cualquier habilidad basada en la Fuerza). El estado de ira dura un número de asaltos igual a 5 + el modificador de Constitución del wookiee. Cuando la furia acaba, el wookiee pierde los puntos extra de vitalidad ganados gracias a la furia y está fatigado (penalización de -2 efectiva al Vigor y a la Destreza, no puede correr o cargar) durante un número de asaltos igual a la duración de la furia.
- Recuperación Extraordinaria: Un wookiee recupera puntos de vitalidad y herida al doble del índice normal (2 puntos de vitalidad por nivel del personaje por hora, 2 puntos de herida por día de descanso).
- Modificadores a las Habilidades: Los wookiees gana un bonus de +2 por especie a los controles de Tregar y un +4 a los de Intimidar.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Shyriiwook, y Hablar Básico (sólo comprenderlo).

Wookiee Corriente: Inic -1; Defensa 9 (-1 Des); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +2 cuerpo a cuerpo (1d3+2, desarmado), o -1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref -1, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 14, Des 8, Con 10, Int 10, Sab 8, Car 8. Código de desafío A.



Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Tregar +4, Artesanía (cualquiera) +2 o Profesión (cualquiera) +1, Intimidar +3, Leer/Escribir Shyriiwook, Hablar Básico (sólo comprenderlo), Hablar Shyriiwook, Supervivencia +1. **Notes:** Ninguna

WOOSTOID

Los woostoids son humanoides delgados cuyas mentes lógicas les otorgan una afinidad natural para la informática y el manejo de bases de datos. En los días de la Antigua República, los woostoids solían encontrarse al frente de las oficinas dedicadas a la recolección y el análisis de datos, y Woostri (su planeta de origen) fue el mayor depositario de bases de datos de la Antigua República aparte del propio Coruscant. El Imperio y la Nueva República también hicieron uso de las grandes bases de datos de Woostri. Una de las Maravillas de la Galaxia reconocidas, la Base de Datos HoloScan, está situada en Woostri. Es la instalación de investigación más completa que existe, un enorme complejo de miles de kilómetros de anchura y cientos de historias de altura. Por

unos cuantos créditos por visita, los woostoids y sus ordenadores pueden localizar información sobre todo desde los últimos miembros del Senado a civilizaciones pre-Antigua República en cuestión de minutos.

Ya que los woostoids son tan hábiles con la informática, una gran parte de las fábricas y otros sectores productivos están automatizados y controlados mediante ordenadores. Esto les deja una sustancial cantidad de tiempo libre, por lo que gran parte de su economía está dedicada a la diversión. Con la excepción de un breve periodo durante los contraataques del Gran Almirante Thrawn contra la Nueva República, Woostri ha sido un lugar de vacaciones preferido por todas las especies. Las playas de arenas blancas del planeta, sus muchos complejos musicales y holo-teatros, y sus grandes parques recreativos siempre están repletos de representantes de todas las especies viajeras. Los woostoids le dieron la bienvenida a todos con los brazos abiertos, deleitándose en la diversidad que traían a su planeta.

Dada su naturaleza gentil y amistosa, parece sorprendente que muchos woostoids apoyaran incondicionalmente al Nuevo Orden del Emperador. Incluso durante la Nueva República, los estudiosos woostoid crean obras que exaltan las virtudes de los pilares filosóficos del Imperio. Los woostoids hallaron que el orden que el Imperio deseaba imponer a la



galaxia tanto cómodo como “correcto”. Se sentían inquietos por sus tendencias belicosas, pero creen que si el Emperador no hubiera estado obsesionado con el poder militar, el resultado podría haber sido un paraíso galáctico. Naturalmente, pocos seres aparte de los restos del Imperio coinciden con el punto de vista de los woostoids en este asunto.

Personalidad: Los woostoids son una especie extremadamente pacífica — incluso el concepto de guerra les resulta aterrador. Sus mentes funcionan de tal manera que ellos siempre piensan en las situaciones de una forma ordenada, intentando crear lazos lógicos entre los sucesos. Cuando se enfrentan a situaciones caóticas o hechos que no siguen una pauta lógica, se sienten confundidos y desorientados.

Descripción Física: Los woostoids tienen una piel naranja oscura y grueso pelo rojo. Tienen grandes ojos bulbosos que rara vez parpadean. Tradicionalmente, llevan largas túnicas de brillantes colores. Los woostoids adultos miden entre 1.5 y 2 metros de altura.

Planeta de Origen: Woostri, un planeta industrial avanzado situado en la Región de Expansión.

Idioma: Los woostoids hablan Woostese, un preciso idioma con muchos dialectos distintos que incorporan expresiones locales. A los woostoids no les gustan las abreviaturas, las contracciones y los atajos similares — su idioma “perfecto” no necesita tales simplificaciones.

Nombres de Ejemplo: Wan Akida, Nizu Didarri, Cham Eklou, Bzan Jopol, Shiendi Lomu, Dria Shiko, Shome Trahan.

Edades en Años: Niño 1-12; adolescente 13-19; adulto 20-49; mediana edad 50-79; anciano 80-99; venerable 100+

Aventureros: Los aventureros woostoids son nobles, exploradores o granujas. Los woostoids también eran comunes entre las filas de los cónsules Jedi antes de la Purga Jedi.

Rasgos de Especie Woostoid

- Modificadores a las Características: -2 Vigor, +4 Inteligencia.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los woostoids no reciben modificadores especiales debidos al tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un woostoid es 10 metros.
- Pacifista: Cuando se enfrenta a una situación violenta, un woostoid debe superar una salvación de Voluntad (CD 15) antes de tirar iniciativa. Si la salvación falla, el personaje sufre una penalización de -1 a la Defensa y una penalización de -1 a las tiradas de

ataque porque encuentra la situación extremadamente desconcertante. Las penalizaciones duran hasta el final del combate.

- Modificadores a las Habilidades: Los woostoids ganan un bonificador de +2 por especie a los controles de Informática.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Woostese.

Woostoid Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata -1 cuerpo a cuerpo (1d3-1, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 8, Des 10, Con 10, Int 14, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

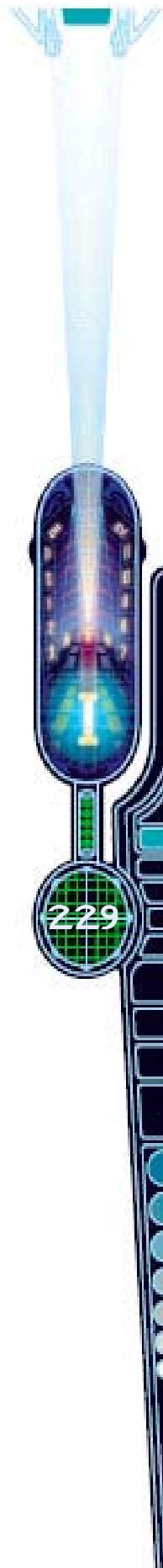
Habilidades: Artesanía (cualquiera) +3, Informática +4, Conocimiento (cualquiera) +4, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Idioma (cualquiera), Leer/Escribir Woostese, Hablar Básico, Hablar Idioma (cualquiera), Hablar Woostese.

Dotes: Ninguna.

XEXTO

Los xexto son delgados invertebrados nativos del planeta Troiken del Borde Exterior. Aunque se cree que la estructura corporal básica de los xexto y sus rápidos reflejos se desarrollaron para ayudarle a escapar de los depredadores mientras perseguían a su propia presa a través de las junglas de Troiken, no se duda de que la manipulación genética arkaniana alterara para siempre su desarrollo evolutivo.

Aunque la Antigua República hacía mucho que había abolido la experimentación con seres inteligentes, los genetistas arkanianos sin escrúpulos seguían buscando seres primitivos en distantes planetas para usar como cobayas de sus experimentos. Diecisiete mil años antes de la Batalla de Yavin, uno de estos encontró a los antepasados de los xexto — una sociedad de tribus de cazadores-recolectores poco organizada que se refugiaban en los árboles de Troiken. Recolocaron a una parte de la población en el cercano sistema Quermia y comenzaron a llevar a cabo experimentos que abarcaban ambos sistemas solares y muchas generaciones de xexto. Estos experimentos crearon una nueva “rama” de la especie llamada quermianos, que fueron dejados a sus propios medios en un planeta idílico. Con el tiempo, los científicos arkanianos o perdieron el interés en sus sujetos xexto, dedicándose a otros experimentos, o decidieron que arriesgarse a la



ira de la Antigua República era demasiado peligroso.

Las sociedades xexto y quermiana no siguieron siendo primitivas. Independientemente, desarrollaron civilizaciones tecnológicamente avanzadas. Ambas estaban a punto de descubrir el viaje interestelar cuando los exploradores de la República contactaron con ellos. Los quermianos y los xexto se unieron a la República poco después.

Las pruebas genéticas verificaron una teoría recurrente de que los xexto y los quermianos compartían un mismo tronco evolutivo. Los xexto se negaron a creerlo en un principio que tenían conexión alguna con los quermianos y se mostraron muy ofendidos por las nomenclaturas que la Antigua República usó para diferenciar a las dos especies — xexto de Troiken y xexto de Quermia — pero con el tiempo aceptaron la verdad. Aún hoy, los xexto consideran a los quermianos poco más que una sombra patética de la grandeza que ven en sí mismos.

Personalidad: El terreno difícil y los depredadores peligrosos hallados en su planeta natal han llevado a muchos xexto a admirar y alentar el riesgo. A pesar de su naturaleza temeraria y su deseo de arriesgarse, los xexto son por lo general educados y tranquilos. Cuestionar la valentía de un xexto es una forma de enfadarlo.

Descripción Física: Los xexto tienen cuatro brazos con seis dedos cada uno y dos patas con diez dedos. El color de su piel varía del blanco tiza al amarillo pálido. Unos ojos almendrados de color azul dominan una pequeña cabeza, que está colocada en lo alto de un largo cuello. Su cerebro está dividido entre dos partes de su cuerpo; la parte situada en la cabeza controla las emociones primitivas y las funciones biológicas básicas, mientras que la parte situada en el pecho controla funciones más desarrolladas. El adulto medio mide entre 1.1 y 1.5 metros de altura.

Planeta de Origen: Troiken, un planeta situado en el Borde Exterior que sigue indómito. Fuera de las ciudades xexto y de los pocos astropuertos que se alzan cerca de las pistas de carreras de vainas, Troiken está cubierto de una flora carnívora entre la que medran temibles depredadores y enjambres de insectos devoradores de carne.

Idioma: Los xexto tienen su propio idioma (Xextés) y suelen aprender a hablar Básico también.

Nombres de Ejemplo: Billibango, Freon Devon, Gasgano, Medeon Holovar, Olot Aleego.

Edades en Años: Niño 1-4; adolescente 5-8; adulto 9-35; mediana edad 36-59; anciano 60-74; venerable 75+

Aventureros: Los aventureros xexto pueden pertenecer a cualquier clase aunque la mayoría son granujas o soldados. Aunque los xexto tienen varias tradiciones religiosas que en ocasiones dan lugar a místicos que manifiestan habilidades de la Fuerza y se convierten en iniciados de la Fuerza, su naturaleza temeraria les convierte en pobres candidatos Jedi (al contrario que sus primos quermianos). A los xexto les gusta desarrollar áreas de experiencia particulares y suelen adoptar clases de prestigio por este motivo.

Rasgos de Especie Xexto

- **Modificadores a las Características:** -2 Vigor, +4 Destreza, -2 Constitución.
- **Tamaño Pequeño:** Como criaturas de tamaño Pequeño, los xexto reciben un bonus de +1 por tamaño a la Defensa y a sus tiradas de ataque, así como un bonificador de +4 a los controles de Escondarse. Deben utilizar armas de menor tamaño que las de los seres de tamaño Medio, y sus límites de levantamiento de peso y de carga son tres cuartas partes de los de estos personajes.
- **Velocidad:** La velocidad base de un xexto es 6 metros.
- **Extremidades Adicionales:** Los xexto tienen cuatro brazos. Los brazos extra les otorgan un bonificador de +4 por especie a los controles de Escalar y a los ataques de presa (aunque reciben un penalizador de -4 a estos últimos debido a su tamaño), y pueden sostener objetos en cada una de sus cuatro manos.
Un xexto tiene una mano primaria y tres secundarias. Un xexto puede empuñar hasta cuatro armas, pero se aplican las penalizaciones normales por luchar con múltiples armas (consulta la descripción de la dote Lucha con Múltiples Armas en el apéndice de Nuevas Dotes).
- **Dotes Adicionales:** Los xexto reciben la dote gratuita Multidextrismo, que reduce las penalizaciones que sufren cuando empuñan armas en todas sus manos (consulta la descripción de la dote Multidextrismo en el apéndice de Nuevas Dotes). Ignoran el requisito de Destreza 15 para esta dote.
- **Habilidades de Idiomas Gratuitas:** Leer/Escribir y Hablar Xextés.

Xexto Corriente: Inic +2; Defensa 13 (+1 tamaño, +2 Des); Vel 6 m; PV/PH 0/8; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d2-1, desarmado), o -4 cuerpo a cuerpo (1d2-1, 4 ataques desarmado), o +3 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort -1, Ref +2, Vol +0; T P; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 8, Des 14, Con 8, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Escalar +3, Artesanía (cualquiera) +1 o Profesión (cualquiera) +1, Esconderse +6, Conocimiento (cualquiera) +2, Leer/Escribir Xextés, Hablar Básico, Hablar Xextés.

Dotes: Multidextrismo.

YARKORA

Los yarkora son una alta especie de ungulados de la que poco más se sabe. Viven en los límites de la sociedad galáctica, coleccionando y vendiendo información entre los elementos más sórdidos de la sociedad. El primer encuentro registrado con un miembro de esta especie ocurrió tan sólo tres años antes de la Batalla de Yavin. Desde entonces, nadie ha hallado su planeta natal o sabe mucho sobre la cultura yarkora. Por ejemplo, se desconoce si desarrollaron su propio hiperimpulsor o si lo adquirieron mediante métodos lícitos o ilícitos.

Durante la era de la Rebelión, los grupos de yarkora ayudaron a la Alianza Rebelde en el contraespionaje, aunque sus servicios se pagaban bien. Algunos otros sirvieron en la Alianza o el Imperio como mensajeros. Su presencia no ha hecho más que incrementarse desde la formación de la Nueva República, aunque sus verdaderas lealtades e intereses siguen siendo inescrutables.

Personalidad: Los yarkora tienen una bien merecida reputación como hábiles estafadores. Extraen información de otros magistralmente mientras se niegan a divulgar información sobre su pasado, su cultura o sus intereses. Sus modales sencillos ocultan una presencia que a veces intimida e incomoda a otros. La amistad significa poco para ellos; los yarkora están interesados sólo en la gente que pueden manipular o explotar.

Descripción Física: Humanoide, con grandes manos de tres dedos, un largo hocico, amplios ollares, tupidos mechones de pelo, y un vello corto y suave, el yarkora medio mide alrededor de 2 metros de altura. A pesar de su estatura, los yarkora se las apañan de alguna forma para moverse sin llamar mucho la atención.

Planeta de Origen: El planeta de origen de los yarkora sigue siendo un misterio. Los

xenocientíficos especulan que los yarkora se originaron en un clima árido, evolucionando para convertirse en la especie inteligente dominante de su planeta natal.

Idioma: Los yarkora tienen su propio idioma, aunque nunca lo hablan en presencia de otros. Todos los yarkora hallados en la galaxia hablan un Básico fluido.

Nombres de Ejemplo: Adaka-Vanae, Haesh-Rulan, Nemor-Jelak, Rault-Sanik, Saelt-Marae.

Edades en Años: Niño 1-10; adolescente 11-18; adulto 19-64; mediana edad 65-94; anciano 95-124; venerable 125+

Aventureros: Los yarkora se han construido una reputación como ladronzuelos y vendedores de información. Hasta ahora, ningún yarkora ha intentado aclarar los mitos sobre el comportamiento de su especie o para proporcionar ni tan siquiera la información más básica sobre su cultura. Hasta que uno lo haga, o los exploradores descubran su planeta de origen secreto, el resto seguirá percibiendo a los yarkora como una especie de granujas galácticos.

Los aventureros yarkora se unirán con frecuencia a pequeños grupos aventureros durante tanto tiempo como les beneficie; sin embargo, estas alianzas son tenues en el mejor de los casos. Los héroes yarkora son típicamente nobles o granujas; los yarkora carecen de la dedicación y la motivación para seguir o incluso apreciar las tradiciones de los Jedi.

Rasgos de Especie Yarkora

- Modificadores a las Características: -2 Destreza, +2 Sabiduría, +2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los yarkora no tienen modificadores especiales debido al tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de los yarkora es 10 metros.
- Modificadores a las Habilidades: Los yarkora ganan un bonus de +4 por especie a los controles de Reunir Información.
- Dotes Adicionales: Los yarkora ganan la dote Persuasivo.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Yarkora.

Yarkora Corriente: Inic -1; Defensa 9 (-1 Des); Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o -1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref -1, Vol +1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 8, Con 10, Int 10, Sab 12, Car 12. Código de desafío A.



Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Engañar +3, Diplomacia +2, Reunir Información +5, Intimidar +3, Conocimiento (cualquiera) +1, Profesión (cualquiera) +2, Leer/Escribir Yarkora, Hablar Básico, Hablar Yarkora.

Dotes: Persuasivo.

YEVETHA

Los yevetha son una especie humanoide ferozmente xenófoba procedentes del inexplorado Cúmulo Koornacht, situado en la región de los Planetas del Núcleo cerca del límite del Núcleo Profundo.

Los yevetha se reproducen poniendo huevos en “celdas de nacimiento”, matrices externas que se mantienen en cámaras especiales. Los niños nonatos son alimentados con sangre que es absorbida a través de la cáscara de sus huevos. Aunque se prefiere que la madre alimente a sus hijos con su propia sangre, los líderes yevetha suelen matar a subordinados y alimentar con su sangre a sus hijos nonatos. Esto es considerado como un gran honor para la víctima, por lo que los yevetha acostumbran a ofrecerse para este destino.

Esta necesidad biológica de sangre es uno de los principales focos de la cultura y las creencias religiosas de los yevetha. Un virrey que suele ser denominado “El Bendecido” dirige su sociedad. Se sienta en el centro de un compleja jerarquía, sirviendo como líder tanto religioso como secular. Directamente bajo él están el jefe militar y los líderes administrativos de N’zoth (el planeta de origen yevetha y el planeta capital de su dominio de varios sistemas solares). Este grupo de fanáticos obedece al Bendecido sin dudar y morirían gustosos por él. Los yevetha en general son una especie responsable, atenta y cauta formada por su cultura estrictamente jerárquica.

Los yevetha creían que eran las únicas criaturas inteligentes del universo hasta que los exploradores imperiales descubrieron su planeta. El poder militar superior de las fuerzas del Imperio supuso un impacto tal al sentir de su lugar en la galaxia que inicialmente se sometieron al gobierno imperial. Sin embargo, alrededor de la época de la Batalla de Endor, el control imperial del Cúmulo Koornacht se relajó. Los yevetha dieron un duro golpe, matando a todos los humanos que se habían asentado en sus planetas, militares y civiles. Pasaron la siguiente década dominando la tecnología del Imperio. Doce años después de la derrota del Imperio, los yevetha arremetieron desde el Cúmulo Koornacht para purgar los sistemas vecinos de cualquier presencia que no fuera yevetha. Los enfrentamientos militares

resultantes costaron miles de vidas en ambos bandos y amenazaron con derribar el gobierno de la Nueva República.

Los yevetha fueron repelidos con el tiempo pero siguieron defendiendo celosamente sus fronteras. La mayoría de los yevetha aborrecen el contacto con otras especies y llevan a cabo intensos rituales de purificación si se los fuerza a compartir habitación con semejantes “alimañas”. Hallan el olor de otras especies repulsivo y afirman que el hedor no puede eliminarse de sus cuerpos y pertenencias ni siquiera con un lavado a fondo.

Personalidad: Los yevetha son seres orgullosos, responsables, atentos, violentos y fatalistas que se adhieren a una estricta jerarquía social y son inquebrantablemente fieles a sus creencias religiosas.

Descripción Física: Los yevetha son humanoides altos y esbeltos con separados ojos negros, manos con seis dedos, y un espolón retráctil en cada muñeca. Sus cuellos y espaldas son escamosos — un vestigio evolutivo de la armadura natural que originalmente poseía la especie. Los machos de la especie tienen crestas faciales de color escarlata a lo largo de sus mejillas y sus mandíbulas, y una cresta mayor que recorre la parte alta de su cabeza y la nuca. Las crestas faciales de un macho se hinchan cuando son empujados a la violencia, mientras que la cresta de sus cráneos se hunden cuando están listos para aparearse. Las hembras yevetha no lucen estos rasgos.

Los machos y las hembras yevetha son aproximadamente de la misma altura y constitución, midiendo los adultos entre 1.5 y 2.5 metros.

Planeta de Origen: N’zoth III, un planeta gris-verdoso y seco situado en el sistema del mismo nombre, en la región de los Planetas del Núcleo.

Idioma: Los yevetha hablan su propio idioma (Yevethan). Aunque pueden hablar el Básico con fluidez, pocos de ellos lo conocen debido a su aislamiento del resto de la galaxia.

Nombres de Ejemplo: Dar Bille, Eri Palle, Kez Haarl, Nil Spaar, Vol Noorr, Vor Duull, Zar Braan.

Edades en Años: Niño 1-5; adolescente 6-11; adulto 12-44; mediana edad 45-66; anciano 67-80; venerable 81+

Aventureros: Los aventureros yevetha son típicamente soldados, aunque los fronterizos, nobles y técnicos especialistas también existen. No existe ninguna tradición de la Fuerza entre los yevetha.

Rasgos de Especie Yevetha

🌀 Modificadores a las Características: +2 Vigor, -2 Inteligencia, -2 Carisma.

- **Tamaño Medio:** Como criaturas de tamaño Medio, los yevetha no reciben bonificadores ni penalizadores especiales debidos a su tamaño.
- **Velocidad:** La velocidad base de los yevetha es 10 metros.
- **Armas Naturales:** Los yevetha tienen espolones retráctiles que utilizan para realizar ataques desarmados sin provocar ataques de oportunidad. Un yevetha puede golpear con ambos espolones en un mismo asalto pero recibe las penalizaciones normales por luchar con dos armas (consulta la Tabla 8-3: Penalizaciones a los Ataques con Dos Armas en el libro básico de reglas). Cada espolón causa 1d4 puntos de daño perforante más los modificadores de Vigor del yevetha. Sacar o extraer los espolones es una acción libre.
- **Xenóforo:** Los yevetha desprecian al resto de las especies y cazan sin piedad a los invasores de su espacio. Sufren una penalización de -8 a los controles de Diplomacia o Carisma realizados para mejorar la actitud de los miembros de otras especies. Del mismo modo, imponen un penalizador de -8 a los intentos de otras especies de modificar sus actitudes hacia ellos.
- **Modificadores a las Habilidades:** Los yevetha sienten inclinación hacia la mecánica y reciben un bonificador de +2 por especie a los controles de Reparar.
- **Dotes Adicionales:** Los yevetha ganan la dote gratuita de Ambidextrismo.
- **Habilidades de Idiomas Gratuitas:** Leer/Escribir y Hablar Yevethan.

Yevetha Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d4+1, espolón), o -3 cuerpo a cuerpo (1d4+1, 2 espolones), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol +0; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 10, Con 10, Int 8, Sab 10, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1 o Conocimientos (cualquiera) +1, Profesión (cualquiera) +1, Leer/Escribir Yevethan, Reparar +1, Hablar Yevethan.

Dotes: Ambidextrismo.

YINCHORRI

Cuando el sistema yinchorri fue cartografiado por primera vez cinco siglos antes de la Batalla de Yavin, los exploradores lo

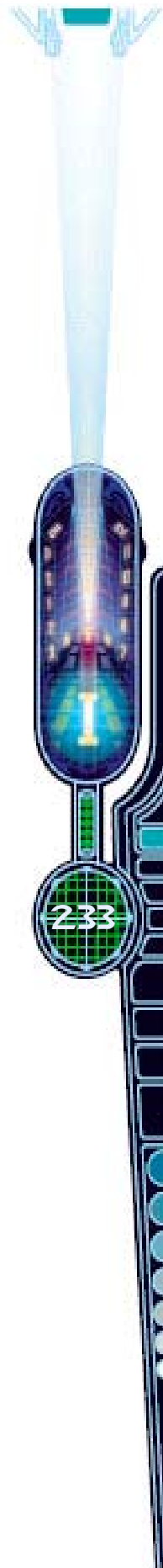
hallaron pobre de recursos e indigno de colonización. Más aún, los yinchorri fueron considerados demasiado primitivos para ser un gran impulso para la República, por lo que fueron ignorados mucho tiempo hasta un año antes de la Batalla de Naboo, cuando se unieron oficialmente a la República. Ganaron la capacidad de realizar viajes interestelares, muy probablemente de tecnología robada, poco después de su admisión en el Senado Galáctico.

Los esclavistas pronto aprendieron a evitar el sistema solar Yinchorri, ya que los yinchorri eran esclavos pésimos — tienden a luchar hasta la muerte antes que ser esclavizados, aunque los individuos eran tan poco cooperativos que o bien se dejaban morir o tenían que matarlos.

Hasta poco antes de la Batalla de Endor, los yinchorri vivían en ciudades-estado, con ejércitos independientes y sus propios líderes, normalmente un Consejo de Ancianos. Cada ciudad-estado tenía varias comunidades satélites que generaban comida y extraían recursos para la ciudad central, y el poder de una ciudad se medía por el número de asentamientos que se necesitaban para abastecerla. Durante muchos siglos, Tol-Kachorn fue la más poderosa de todas las ciudades-estado yinchorri, con casi cien poblados y otras cinco ciudades y comunidades de suministros bajo su gobierno. Otras ciudades, en ocasiones, intentaban igualar o rivalizar con Tol-Kachorn, lo que llevó a brutales campañas de conquista, seguidas por el caos generalizado en la región una vez que el imperio naciente se colapsó.

Inicialmente los yinchorri pasaron desapercibidos al Nuevo Orden del Emperador; como el sistema tenía tan pocos recursos, nadie sintió la necesidad de llamar la atención a la obstinada especie que vivía allí. La única excepción — y una de las mayores tragedias de Yinchorri — fue cuando el gobernador imperial del sistema decidió que los yinchorri podrían servir como el cebo perfecto en un plan para capturar a la Princesa Leia (y avanzar su carrera más allá de un punto muerto en un sistema solar inútil). Capturó a los líderes de varios concejos de ancianos yinchorri y ofreció cambiar las vidas de los yinchorri por Leia. El pueblo yinchorri pensó que la vida de un humano era un precio adecuado por sus amados ancianos, así que dispusieron una trampa para el líder Rebelde. Cuando el gobernador intentó traicionar a los yinchorri, los enfadados nativos lo expulsaron a él y a su régimen.

Después de tomar conciencia de la maldad del Imperio, el consejo de ancianos de Tol-Kachorn dio su apoyo a la Alianza Rebelde. Cuando la Rebelión estableció bases en el sistema Yinchorri, otras ciudades-estado ofrecieron sus guerreros y sus naves también.



El Imperio castigó a los yinchorri por su revuelta. El Moff del sector, con la bendición del Alto Mando imperial, ordenó un asalto masivo contra Yinchorr, y poco después de la caída de la Base Echo en Hoth, las bases rebeldes en el sistema Yinchorr fueron arrasadas. Las ciudades de yinchorri también fueron reducidas a escombros mediante bombardeo orbital — incluso la larga historia de la poderosa Tol-Kachorn acabó ese día. Los yinchorri supervivientes se vieron obligados a vivir como tribus nómadas.

La devastación de Yinchorr captó la atención personal del Emperador unos meses más tarde, y poco después de la Batalla de Endor ordenó que todas las instalaciones de entrenamiento de su guardia personal de elite se consolidaran en ese sistema. Yinchorr permaneció bajo control imperial hasta casi una década después de la destrucción de las ciudades yinchorri; el sistema fue liberado por las fuerzas de la Nueva República como parte de la campaña para reclamar el territorio capturado por las fuerzas dirigidas por lo que se informó era el clon del Emperador.

Los yinchorri supervivientes se unieron bajo el estandarte del último hijo del líder del Consejo de Ancianos de Tol-Kachorn. Desde entonces se han establecido en un complejo fuertemente defendido que solía ser utilizado como cuartel general de la Guarda imperial del Emperador y actualmente están intentando reconstruir su civilización. Yinchorr sigue

siendo un sistema solar independiente en la era de la Nueva Orden Jedi. Aunque el sistema sigue albergando una base militar de la Nueva República y un pequeño astillero de astronaves, los yinchorri aún no han solicitado la membresía a la Nueva República.

Desde el momento en el que parten el cascarón, los yinchorri se unen a comunidades firmemente cerradas, que se apoyan mucho — primero sus padres y hermanos, después todo el pueblo en el que crecen, luego sus compañeros profesionales y sus superiores y finalmente su propia familia. Cuando un yinchorri se empareja, lo hace de por vida, y es bastante común que un individuo enviudado muera de pena unos días después de perder a su pareja. Aunque los yinchorri conocen el viaje espacial, pocos se han asentado fuera de su planeta. Aquellos que lo han hecho, sin embargo, han llevado a toda su familia con ellos, virtualmente transplantando poblados enteros de una vez.

Personalidad: Los yinchorri son resolutos, pragmáticos y posesivos. Creen que si son lo suficientemente fuertes para coger algo y conservarlo, es, por derecho, suyo. Se vuelven feroces y obstinados cuando se enfrentan a la adversidad.

Descripción Física: Los yinchorri son humanoides reptilianos de constitución fuerte. Los adultos miden entre 2.4 y 2.7 metros de altura, sin diferencias significativas entre machos y hembras. Sus cuerpos están cubierto por una gruesa piel que es marrón o verde



oscura y les proporciona protección contra el duro entorno de su planeta natal.

Planeta de Origen: Yinchorr, un planeta formado por desiertos rocosos y situado en el sistema del Borde Exterior con el mismo nombre.

Idioma: Los yinchorri hablan su propio idioma, y muchos aprenden también Básico.

Nombres de Ejemplo: Denrak, Emterrk, Jetar, Jorek, Kardek, Merzok, Qayayir, Solhek, Varuk, Vooma.

Edades en Años: Niño 1-7; adolescente 8-14; adulto 15-40; mediana edad 41-59; anciano 60-79; venerable 80+

Aventureros: Los yinchorri han llegado a las estrellas con brío, ganándose la vida como mercenarios, guardaespaldas, contrabandistas, corsarios, y piratas. Los aventureros yinchorri tienden a ser fronterizos, soldados o granujas. Los usuarios de la Fuerza yinchorri son muy poco frecuentes, y ningún yinchorri ha seguido aún las tradiciones de los Jedi.

Rasgos de Especie Yinchorri

- Modificadores a las Características: Ninguno.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los yinchorri no reciben bonificadores especiales.
- Velocidad: La velocidad base de los yinchorri es 10 metros.
- Resistencia a la Fuerza: Los yinchorri ganan un bonificador de +8 a las salvaciones de voluntad para resistir las habilidades de la Fuerza Afectar Mente, Amistad, Ilusión, Telepatía, y cualquier otra habilidad de la Fuerza que influya en la mente y permita una tirada de salvación de Voluntad.
- Sangre Fría: Los yinchorri ganan un bonificador de +4 por especie a los controles de Fortaleza contra los peligros del calor (consulta Calor y Frío en el Capítulo Doce de *Star Wars. El Juego de Rol*).
- Dotes Adicionales: Los yinchorri ganan la dote gratuita Gran Fortaleza.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Yinchorri.

Yinchorri Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +2, Ref +0, Vol +0 (+8 contra habilidades mentales de la Fuerza); T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +1 o Profesión (cualquiera) +1, Conocimientos (cualquiera) +2, Leer/Escribir Yinchorri, Hablar Yinchorri, Hablar Básico.

Dotes: Gran Fortaleza.

MOCHILA DE ALETEO YINCHORRI

Coste: 1800* **Movim.:** Vol 50 m (buena)

Peso: 16 Kg **Altitud:** 1000 m

Clase: M. Propulsora **Carga Máx.:** 200 Kg

* Sólo disponible en el Sistema Yinchorr

Los Escuadrones Voladores yinchorri utilizan estos dispositivos en lugar de las mochilas propulsoras normales para volar por el aire. Se vieron por vez primera durante un conflicto entre los yinchorri y los Jedi (instigado en secreto por Darth Sidious). Una mochila de aleteo consta de un potente motor unido a cuatro alas insectoides de poco peso. Activar la mochila hace que las alas aleteen rápidamente, proporcionando la elevación y el empuje. El portador controla la dirección y la velocidad utilizando una pequeña consola integrada en un brazalete o un guantelete.

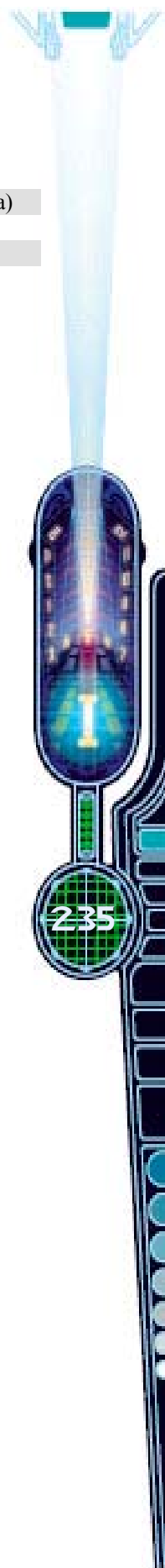
La mochila de aleteo funciona durante una hora antes de que su unidad de energía necesite una recarga (un proceso que lleva 8 horas). La mochila de aleteo incluye unas gafas protectoras.

YUUZHAN VONG

Conquistadores de más allá del límite galáctico, los yuuzhan vong son organizados guerreros sedientos de sangre guiados por el fervor religioso. Para los habitantes de la galaxia que se han cruzado con ellos, los yuuzhan vong desfigurados y escarificados ritualmente son invasores terroríficos con extrañas costumbres y tecnología. Su planeta de origen sigue siendo un misterio, pero su cultura de expansión violenta sugiere claramente que su planeta o su sistema — quizás incluso su galaxia — se les ha quedado pequeño.

Las armas, equipo, herramientas y ropas yuuzhan vong son formas de vida adaptadas y modificadas genéticamente. Utilizando dovin basals — generadores vivos de campos gravitatorios — las naves yuuzhan vong se impulsan literalmente por el espacio. La energía gravitatoria de un dovin basal también puede apagar los escudos de una astronave o — como los yuuzhan vong han demostrado — mover lunas fuera de sus órbitas contra su planeta.

Los yuuzhan vong esclavizan o destruyen a las especies menores. La mayoría del resto de las especies casi no tiene valor como esclavos, y a aquellos con el coraje de luchar por su libertad se les garantiza una muerte rápida y limpia. El sentido de la superioridad de los yuuzhan vong



se deriva de la adoración hacia Yun-Yammka, el Destructor (su dios de la guerra). Observando los mandamientos de Yun-Yammka, los yuuzhan vong se expanden por las estrellas destruyendo planetas y subyugando a otras especies. Al frente está la Pretoriana Vong, la fuerza de vanguardia encargada de establecer un puesto de avanzada en la galaxia.

La sociedad yuuzhan vong se divide en castas gobernadas por el Señor Supremo. El Señor Supremo dirige a los yuuzhan vong con toda la autoridad de un dios, que un día podría llegar a ser si sus victorias lo hacen legendario. La mayoría de los yuuzhan vong creen que los dioses hablan directamente con el Señor Supremo, impartiendo su voluntad. El resto de los yuuzhan vong sólo existe para obedecer. Las castas incluyen a los hacedores, sacerdotes, guerreros, intendentes, y trabajadores. Aunque la mayoría de yuuzhan vong nace y permanece dentro de sus castas, en algunas ocasiones han mejorado su estatus mediante el matrimonio. Con más frecuencia, los miembros fracasados de las castas guerrera y sacerdotal pueden ser encontrados entre las castas de intendentes y trabajadores.

Los hacedores crean virtualmente todo lo que los yuuzhan vong utilizan, desde ropas hasta naves-planeta. Un estricto conjunto de protocolos gobierna el modo en el que los hacedores crean cosas nuevas, y desviarse de estos protocolos es una herejía.

Los sacerdotes son responsables de comunicar la voluntad de los dioses y suelen proporcionar consejo al Señor Supremo y a los guerreros.

Los guerreros son la casta que se encuentra más comúnmente fuera de la sociedad yuuzhan vong. Son feroces combatientes que luchan hasta la muerte con fervor. El rango más alto entre los guerreros es señor de la guerra, seguido por comandante supremo, comandante, subcomandante, subalterno y soldado.

Los intendentes cuidan de muchas de las creaciones de los hacedores y son responsables de mantener las líneas de suministros durante la invasión. Los intendentes también llevan a cabo tareas menos limpias que suponen engaño y subterfugio — habilidades que los guerreros no ven con buenos ojos.

Los trabajadores realizan la mayoría de las tareas menores, como recoger el equipo y ocuparse de las criaturas “hechas”. La casta de los trabajadores incluye a aquellos que nacieron como trabajadores, aquellos que fracasaron en otras castas, seres esclavizados, y los Deshonrados (yuuzhan vong cuyos cuerpos han rechazado implantes vivientes o que son de algún modo deformes). Al contrario que en las castas más altas, los trabajadores vitalicios no suelen llevar tatuajes ni escarificaciones rituales.

Los yuuzhan vong que no están confinados a la casta de trabajadores sacrifican partes de su cuerpo para acercarse más a la perfección (y, de este modo, a sus dioses). A medida que mejora su posición, también “mejoran” ellos. A un hacedor se le puede otorgar un apéndice manipulador en lugar de una mano, por ejemplo. Los guerreros que sacrifican extremidades y órganos tienen la oportunidad de reemplazarlos con partes mejores, suponiendo que puedan coger estas partes de un enemigo derrotado. Un guerrero ambicioso puede retar a otro de rango mayor para reclamar tales recompensas, aunque el precio del fracaso suele ser la muerte.

Durante milenios, diferentes facciones de yuuzhan vong lucharon entre sí para determinar que facción sería la dominante. El conflicto final entre los dos clanes mayores, conocido como la Guerra Cremleviana, dejó la galaxia yuuzhan vong inhabitable. Sólo sus naves-planetas de bioingeniería quedaron, y éstas, también, empezaron a enfermar y morir. Siguiendo las profecías de los dioses, el Señor Supremo envió exploradores de largo alcance para que encontraran una nueva galaxia que los yuuzhan vong pudieran llamar suya.

Poco después de la formación de la Nueva República, los exploradores yuuzhan vong dispusieron los preparativos para una invasión total de la galaxia conocida. Veinticinco años más tarde, la primera oleada de un ataque total barrió y devastó rápidamente todo lo que se interpuso en su camino. Su fervor, sus extrañas armas vivientes, y su aparente invisibilidad ante la Fuerza pillaron a la Nueva República y a la Nueva Orden Jedi por sorpresa.

DIOSES YUUZHAN VONG

Los yuuzhan vong creen que sus dioses vigilan cada movimiento que hace. Yun-Yuuzhan, el Creador, sacrificó parte de su cuerpo para crear todo lo que existe, incluyendo a los dioses menores. Todos los yuuzhan vong reciben su nombre, y es sacrilegio referirse a ellos solamente como “vong”. Yun-Yammka, el Destructor, exige que los yuuzhan vong hagan sacrificios de sangre. Yun-Harla, la Diosa Embozada, es la encarnación del engaño y la alteración física. Yun-Ne'Shel, el Modelador, es quizás el más benévolo de sus dioses, y promueve la innovación, la amabilidad, y más frecuentemente la fertilidad, no pidiendo sacrificios a cambio. Yun-Shuno, el Perdonador, es al único dios al que los Deshonrados tienen permitido suplicar perdón por cualquier transgresión que garantizara el descontento de los dioses. Yun-Txiin y Yun-Q'aah, los Amantes, son semidioses a menudo personificados como los enemigos impulsivos y caprichosos de Yun-Yammka y Yun-Harla y son adorados por los estúpidos enamorados.

Los yuuzhan vong han cavado un camino de destrucción hasta el corazón de la Nueva República, presionando hacia Coruscant. A lo largo del corredor de la invasión, muchos planetas e incontables inocentes han sido sacrificados, todo para mayor gloria de sus dioses.

Personalidad: Carentes de miedo, crueles, y ambiciosos, los yuuzhan vong creen que el dolor es la sensación más importante en la vida y la muerte. Morir de manera honorable al servicio de sus dioses es la mayor aspiración de un yuuzhan vong. Encuentran el uso de máquinas “muertas” repugnante, y consideran a los seres que las utilizan infieles. Todos los demás seres son débiles, y aquellos que no sirven como esclavos son destruidos. Los yuuzhan vong odian a los “Jeedai” por encima del resto, y derrotar a un Jedi en combate puede conceder gran honor a un guerrero yuuzhan vong. La blasfemia contra los dioses es el crimen más deplorable que un yuuzhan vong puede cometer y es castigable con una muerte rápida e innoble.

Descripción Física: Los yuuzhan vong tienen frentes huidizas, piel pálida (a menudo escarificada y tatuada), y un grueso cabello negro. Los yuuzhan vong de alto rango suelen sacrificar partes de su cuerpo para honrar a sus dioses, luego las reemplazan con partes nuevas y mejoradas. El yuuzhan vong medio mide alrededor de 1.9 metros de altura.

Planeta de Origen: Los yuuzhan vong son originarios de un planeta desconocido muy lejos de la galaxia conocida. Durante la era de la Nueva Orden Jedi, viven en enormes naves-planeta de bioingeniería.

Idioma: Los yuuzhan vong hablan su propio idioma. Pocos aprenden a hablar otros idiomas, confiando en su lugar en tizowyrms (pequeñas criaturas que se deslizan en el oído del usuario) para traducirlos.

Nombres de Ejemplo: Nom Anor, Dooje Brolo, Malik Carr, Yomin Carr, Chine-Kal, Nas Choka, Da'Gara, Elan, Kae Kwaad, Mezhan Kwaad, Kahlee Lah, Qurang Lah, Tsavong Lah, Ma'Shraid, Vua Rapuung, Shedao Shai, Taan, Tu Shoolb, Nen Yim.

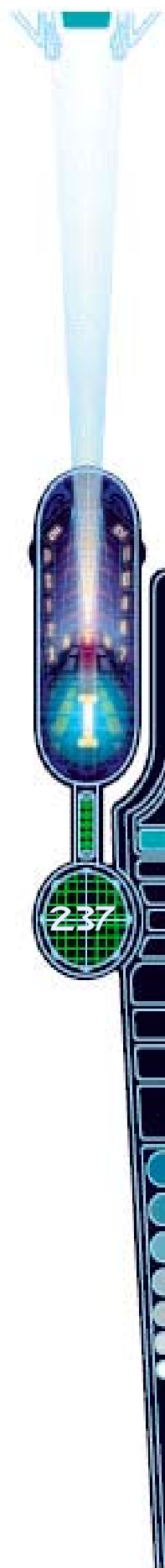
Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-17; adulto 18-40; mediana edad 41-60; anciano 61-75; venerable 76+

Aventureros: Si un yuuzhan vong sirve bien a sus superiores, puede otorgársele una gran cantidad de libertad en el modo en el que realiza sus tareas, o incluso se le puede permitir formular y ejecutar sus propios planes. Sin embargo, los Deshonrados son los únicos miembros de la sociedad yuuzhan vong que podrían considerar abandonar a sus dioses para unir fuerzas con personajes de otras especies, aunque semejante representantes de las especie suelen ser cazados y muertos una vez identificados.

Los yuuzhan vong no tienen conexión con la Fuerza y por lo tanto no pueden escoger niveles en ninguna de las clases usuarias de la Fuerza.

Rasgos de Especie Yuuzhan Vong

- Modificadores a las Características: +2 Vigor, +2 Constitución, -2 Sabiduría.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los yuuzhan vong no reciben bonificadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de los yuuzhan vong es 10 metros.
- Ausencia de Fuerza: Los yuuzhan vong están “ausentes” en la Fuerza. Los intentos de usar Videncia, Estrangulamiento de la Fuerza, Rayo de Fuerza, Golpe de Fuerza, o Mover Objeto contra un yuuzhan vong o sus naves y equipo impone una penalización de -10 a los controles para estas habilidades. El resto de habilidades de la Fuerza no tienen efecto en los yuuzhan vong. Los yuuzhan vong nunca pueden conseguir la dote Sensible a la Fuerza (lo que les excluye de escoger cualquier otra habilidad o dote de la Fuerza), y nunca ganan puntos de Fuerza. Los yuuzhan vong pueden acumular puntos del Lado Oscuro como cualquier personaje no-sensible a la Fuerza.



- **Tecnofobia:** Un personaje yuuzhan vong sufre una penalización de -4 a los controles de habilidad, tiradas de ataque y controles de característica cuando utilizar dispositivos tecnológicos con los que no están familiarizados como pistolas blaster, fusiles blaster, lanzadores de proyectiles, vibroarmas, armas pesadas, armas exóticas que no sean de fabricación yuuzhan vong, astronaves normales, vehículos y equipo. Un personaje yuuzhan vong niega esta penalización si tiene 5 o más rangos en la habilidad Conocimiento (Tecnología). El DJ puede obviar esta penalización si el personaje ha pasado mucho tiempo en la galaxia conocida y utiliza tecnología estándar a menudo.
- **Resistente al Aturdimiento:** Los yuuzhan vong ganan un bonus de +4 por especie a las salvaciones de Fortaleza contra los ataques de aturdimiento de las armas de energía.
- **Habilidades de Idiomas Gratuitas:** Leer/Escribir y Hablar Yuuzhan Vong.

Yuuzhan Vong Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/12; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3+1, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1 (+5 contra los efectos de aturdimiento), Ref +0, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 10, Con 12, Int 10, Sab 8, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Profesión (cualquiera) +3, Leer/Escribir Yuuzhan Vong, Hablar Yuuzhan Vong.

Dotes: Ninguna.

RED GLISTA

Tipo Blindaje: Ligero **Competencia:** Ligera

Coste: n/d **Bonif. Máx. Des.:** +5

RD: 4* **Penaliz. Controles:** -1

Peso: 1 Kg. **Reducción Vel.:** No

*Sólo se aplica a la energía de las armas blaster.

Parecida a una túnica de tela brillante, la red glista no proporciona ningún beneficio contra los ataques físicos pero absorbe la energía de los rayos blaster. Sólo los yuuzhan vong de alto rango tienen acceso a este sutil material.

ESCARABAJO GOLPEADOR

Coste: n/d	Aturdir/CD Fort: -
Daño: 2d6 + esp	Tipo: Golpeadora
Crítico: 20	Multidisp./Automát.: -
Incr. Distancia: -	Tamaño: Diminuto
Peso: 0.5 Kg	Grupo: Sencilla

Los escarabajos golpeadores son pequeñas armas desagradables de bioingeniería que, cuando se suelta, vuelan hacia el enemigo más cercano a una velocidad de 10 metros (maniobrabilidad perfecta). Un escarabajo golpeador proporciona un bonus de +5 por equipo a la tirada de ataque a distancia del usuario y causa 2d6 puntos de daño golpeador en un golpe con éxito. Además, un objetivo golpeado debe superar un control de Vigor (CD 15) o ser derribado. El escarabajo golpeador sigue atacando cada asalto hasta que golpea a su objetivo, es destruido, o el objetivo cae al suelo, momento en el cual el escarabajo *duerme*. Los ataques después del primero son considerados ataques cuerpo a cuerpo, hechos por el propio escarabajo. Un escarabajo activo o dormido tiene 0 puntos de vitalidad o dureza, 1 punto de herida, y un bonus de +5 a los ataques cuerpo a cuerpo, ningún ataque a distancia, y una Defensa 19 (+5 Des, +4 tamaño).

ARMADURA DE CAPARAZÓN DE CANGREJO VONDUUN

Los yuuzhan vong crían los cangrejos vonduun específicamente para proporcionar armadura a sus guerreros. Las capas de placas de armadura viviente cambian para ajustarse a la musculatura de su anfitrión, respirando y latiendo en respuesta a órdenes silenciosas. Crecimientos puntiagudos sobresalen de las rodillas, codos, muñecas, y cuellos, creciendo a medida que la armadura envejece. Cuanto más desarrollada están los cangrejos vonduun más largas son las púas y mejor la armadura.

El rango de un guerrero determina la calidad

TABLA 1-1: ARMADURA DE CAPARAZÓN DE CANGREJO VONDUUN

Rango del Yuuzhan Vong	Blindaje	Coste	RD*	Máx. Bonus Des	Penal. Control	Reducción Velocidad	Peso
Guerrero	Ligera	n/d	3	+4	-3	Ninguna	2 Kg
Subalterno	Ligera	n/d	5	+4	-3	Ninguna	3 Kg
Subcomandante	Medio	n/d	8	+3	-3	Ninguna	4 Kg
Comandante	Medio	n/d	12	+3	-2	Ninguna	5 Kg
Comandante Supremo	Pesada	n/d	17	+2	-2	Ninguna	6 Kg
Señor de la Guerra	Pesada	n/d	21	+1	-2	2 m	8 Kg

de su armadura, como se muestra en la Tabla 1-1: Armadura de Caparazón de Cangrejo Vonduun. Si el portador de una armadura de caparazón de vonduun muere, los cangrejos mueren también. Si un personaje decide llevar una armadura de caparazón de vonduun muerta saqueada de un yuuzhan vong caído, aplica los siguientes modificadores al traje existente:

- Reduce la RD de la armadura en 2.
- Reduce en Bonus Máximo de Destreza en 1.
- Reduce la Penalización para los Controles de la Armadura en 2.
- Reduce la velocidad del portador en 2 metros.
- Añade 2 Kg. de peso a la armadura.

La armadura de caparazón de cangrejo vonduun hace daño al que la lleva. Cualquier personaje que no sea yuuzhan vong y lleve un juego de armadura de vonduun debe superar una salvación de Fortaleza (CD 14) o quedar aturdido 1d4 asaltos, tiempo en el que se acostumbra al dolor de llevar la armadura. Si el portador se quita la armadura y más tarde se la vuelve a poner, debe realizarse una nueva salvación.

YUZZEM

Con una bien merecida reputación de brutos temperamentales, los yuzzem pueden sorprender a otras especies con su astucia y su inventiva. El Imperio esclavizó a los yuzzem de un modo muy parecido al que usó con los wookiees, lo que condujo a la explosión de muchas revueltas de esclavos cuando yuzzem y wookiees unieron fuerzas. Al contrario que los wookiees, los yuzzem no tienen problemas en lo que a usar sus dientes y garras como armas se refiere.

A pesar de su formidable fuerza y gran estatura, los yuzzem no están en lo alto de la cadena alimenticia de su planeta de origen. Viajan en manadas y se refugian en las copas de los árboles para evitar a los grandes depredadores del suelo. Gracias a las temperaturas templadas de Ragna III y a su grueso pelaje, los yuzzem no tienen ninguna necesidad de cobijo aparte del dosel del bosque.

Personalidad: Aunque impetuosos y volubles, los yuzzem siguen un estricto código de honor e insisten en pagar sus deudas. Su feroz presencia suele hacer sombra a su disposición amable y a su fuerte sentido del juego limpio.

Descripción Física: Humanoides de largos hocicos, grueso pelaje marrón, y largos y poderosos brazos que acaban en afiladas garras, los yuzzem miden alrededor de 2.5 metros de altura. La prominente mandíbula inferior de un

yuzzem luce dos colmillos que emergen hacia arriba.

Planeta de Origen: Ragna III, un planeta arbóreo que se sitúa en el Borde Medio.

Idioma: El Yuzz es un idioma de gruñidos, rugidos, y maullidos. No existe forma escrita del Yuzz. El yuzz es en su mayoría impronunciable por el resto de las especies. Otras razas, con excepción de los wookiees, deben gastar 2 puntos de habilidad (en lugar de 1) para ganar la habilidad de Hablar Yuzz. Al contrario que los wookiees, los yuzzem pueden hablar Básico.

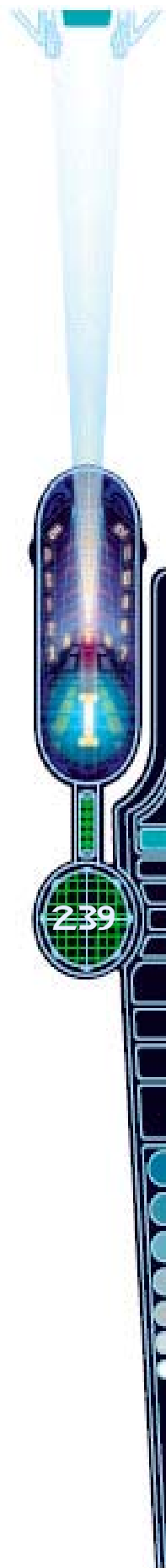
Nombres de Ejemplo: Dek, Gor, Hin, Kee, Pok, Rha, Wuk.

Edades en Años: Niño 1-12; adolescente 13-17; adulto 18-300; mediana edad 301-350; anciano 351-399; venerable 400+

Aventureros: Los primeros yuzzem que abandonaron Ragna III fueron esclavos imperiales. Una vez liberados, encontraron trabajo como mercenarios, matones y mecánicos. Muchos volvieron a su planeta natal, alumbrando a una nueva generación de yuzzem deseosos de viajar por la galaxia. Los héroes yuzzem pueden pertenecer a cualquier clase, aunque la mayoría son soldados.

Rasgos de Especie Yuzzem

- Modificadores a las Características: +4 Vigor, +2 Constitución, -2 Destreza, -4 Sabiduría, -2 Carisma.
- Tamaño Grande: Como criaturas de tamaño Grande, los yuzzem sufren una penalización de -1 a su Defensa y a las tiradas de ataque, así como un -4 a los controles de Escondarse. Tienen un Frente/Flanco de 2 m por 2m/4m. Sus límites de levantamiento de peso y de carga son el triple del de los personajes de tamaño Medio (consulta Capacidad de Carga en *Star Wars. El Juego de Rol*).
- Velocidad: La velocidad base de un yuzzem es 10 metros.
- Armas Naturales: Un yuzzem puede realizar un ataque de garra o mordisco en lugar de un ataque desarmado. Un ataque de garra causa 1d8 de daño perforante más los bonificadores por Vigor del yuzzem. El mordisco causa 1d8 puntos de daño perforante más los modificadores por Vigor del yuzzem. Ninguno de estos ataques provoca ataques de oportunidad.
- Olfato Excepcional: Los yuzzem pueden detectar a sus oponentes dentro de un radio de 10 metros por el olfato. Si la fuente está contra el viento, el alcance se incrementa a 20 metros; si la fuente del olor está a favor del



viento, el alcance se reduce a 6 metros. Los olores fuertes doblan el alcance, y los olores embriagadores, lo triplican. Consulta las Capacidades Especiales en el Capítulo Catorce de *Star Wars*. *El Juego de Rol* para obtener más información sobre la habilidad de Olfato Excepcional.

- **Intimidación Física:** Los yuzzem pueden utilizar su bonificador por Vigor en lugar de su modificador de Carisma para los controles de Intimidar.
- **Sin Miedo:** Los yuzzem no se asustan fácilmente y ganan un bonus de +4 por especie a las salvaciones de Voluntad para resistir los efectos del miedo (como la dote Presencia Amedrentadora).
- **Modificadores a las Habilidades:** Los yuzzem utilizan sus fuertes garras para ayudarse a escalar y ganan un bonus de +2 por especie a los controles de Tregar.
- **Habilidades de Idiomas Gratuitas:** Leer/Escribir y Hablar Yuzz.

Yuzzem Corriente: Inic -1; Defensa 8 (-1 Des, -1 Tamaño); Vel 10 m; PV/PH 0/12; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d4+2, desarmado), o +1 cuerpo a cuerpo (1d8+2, garra o mordisco), o -1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +1, Ref -1, Vol -2; T G; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 14, Des 8, Con 12, Int 10, Sab 6, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Tregar +4, Artesanía (cualquiera) +2 o Conocimientos (cualquiera) +2, Esconderse -5, Intimidar +3, Leer/Escribir Yuzz, Hablar Básico, Hablar Yuzz.

Dotes: Ninguna.

ᠠᠵᠢᠷᠠᠨᠠᠵᠤ

Los zabrak son una de las primeras razas en viajar por el espacio, distinguibles por los patrones de cuernos vestigiales de sus cabezas. Los zabrak provienen de muchos mundos y han viajado por el espacio tanto tiempo que se definen entre ellos de acuerdo a la colonia donde nacieron.

La dureza de Iridonia, su mundo natal, forjó una voluntad de hierro para sobrevivir en los zabrak. Obligados a escapar de su mundo, buscaron obtener el conocimiento del vuelo espacial. Cuando los exploradores Duros comenzaron a recorrer los Territorios del Borde Intermedio, encontraron zabrak en ocho medrantes colonias en cinco sistemas solares diferentes.

Cada colonia zabrak se considera un sistema soberano. Sin embargo, cada colonia y la propia Iridonia vieron el valor de la membresía de la República desde el principio. Durante milenios, los mundos colonizados por los zabrak marcaron la frontera galáctica, y cuando la República se colapsaba, los zabrak de mente independiente resistieron el control Imperial, aunque no durante mucho tiempo.

Los zabrak sirvieron como ejemplos para muchas otras especies o grupos planetarios que osaran resistirse a la voluntad del Emperador. El Emperador estableció guarniciones en todos los mundos habitados por zabrak, saqueó o desmanteló las fábricas zabrak, sometió a las rutas que pasaban por los sistemas habitados por zabrak a fuertes impuestos, y permitió que la enfermedad campara a sus anchas por las colonias zabrak.

La opresión Imperial reunificó a las colonias zabrak. Se formaron movimientos de resistencia clandestinos. A medida que la Nueva República se iba estableciendo, los zabrak enviaron un único representante al Comité Galáctico, posicionándose como un estado unificado. Cualquiera que sea el destino que el futuro les depara, los zabrak nunca volverán a ceder a la opresión.

Personalidad: Los zabrak tienden a ser entregados, intensos y concentrados. A veces se considera que son de mente cerrada.

Descripción Física: Los zabrak parecen Humanos excepto por los dibujos de cuernos vestigiales que adornan sus cabezas. Existen varias razas de zabrak, cada una con distintos patrones de cuernos. Las hembras zabrak son de constitución más ligera que los machos, pero ambos sexos miden entre 1.6 y 2.1 metros cuando son adultos.

Planeta de Origen: Iridonia, situada en el Borde Intermedio. Profundos cañones cortan la superficie del planeta. Grandes vientos soplan por estos cañones, alcanzando a veces más de 200 kilómetros por hora. Mares de espumeante ácido se arremolinan en “proyecciones ácidas” que suben cientos de kilómetros en el cielo. Aún peor, estos mares de ácido son el hogar de gigantescos depredadores.

Idioma: Los zabrak hablan su propio idioma (Zabrak) y el Básico.

Nombres de Ejemplo: Aagh Odok, Agen Kolar, Eeth Koth, Eryl Jeth, Kaz Lo, Kooth Aan, Orth Maag, Ro Vira, Sayla Voth, Shad Raal, Tiran Vos, Zag Leer, Zyn Aador.

Edades en Años: Niño 1-8; adolescente 9-14; adulto 15-44; mediana edad 45-55; anciano 56-69; venerable 70+

Aventureros: A los aventureros zabrak les encanta explorar la galaxia. Ningún reto es demasiado grande para disuadir a un zabrak.

Los aventureros zabrak varían desde los fronterizos de las colonias distantes, a los nobles embajadores y mercaderes, pasando por los exploradores, los soldados e incluso los Jedi.

Rasgos de Especie Zabrak

- Modificadores a las Características: Ninguno.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los zabrak no reciben bonificadores ni penalizadores debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de un zabrak es 10 metros.
- Resistente y Resuelto: Los zabrak son duros y poseen una fuerza de voluntad por encima de la media. Ganan un bonus de +2 por especie a las salvaciones de Fortaleza y Voluntad.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Básico y Zabrak.

Zabrak Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +2, Ref +0, Vol +2; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales

Habilidades: Artesanía (cualquiera) o Profesión (cualquiera) +1, Conocimiento

(cualquiera) +2, Leer/Escribir Básico, Leer/Escribir Zabrak, Hablar Básico, Hablar Zabrak, Supervivencia +1.

Dotes: Ninguna.

PICA DE GUERRA DE DOBLE HOJA

IRIDONIANA (ZHABOKA)

Coste: 1000	Aturdir/CD Fort: -
Dañó: 1d8/1d8	Tipo: Cortadora
Crítico: 20	Multidisp./Automát.: -
Incr. Distancia: -	Tamaño: Grande
Peso: 5'2 Kg	Grupo: Exótica

De acuerdo con la tradición Iridoniana, los primeros *zhabokas* eran simples palos con afilados trozos de metal, sacados de naufragios, amarrados a cada extremo. La pica de guerra de doble hoja actual mide aproximadamente 2 metros y consiste en una empuñadura central de cuero de un cuarto de metro con una hoja de duraacero templado en cada extremo. Antes utilizadas para matar y defenderse de los depredadores de Iridonia, esta elegante arma ha alcanzado un importante papel ritual en la cultura zabrak. Muchos zabrak Iridonianos se entrenan en el *zhaboka* como una cuestión de orgullo ancestral.

El usuario puede usar ambos extremos de la pica de guerra de doble hoja, sufriendo las penalizaciones normales al ataque asociadas con la lucha con dos armas. En este caso, el luchador pelea como si estuviera armado con un arma de una mano y un arma ligera (consulta la

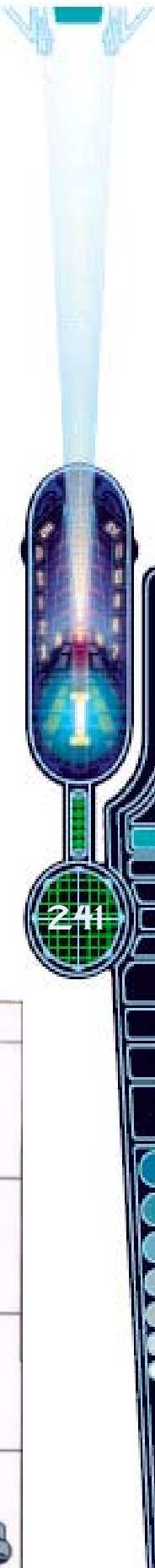
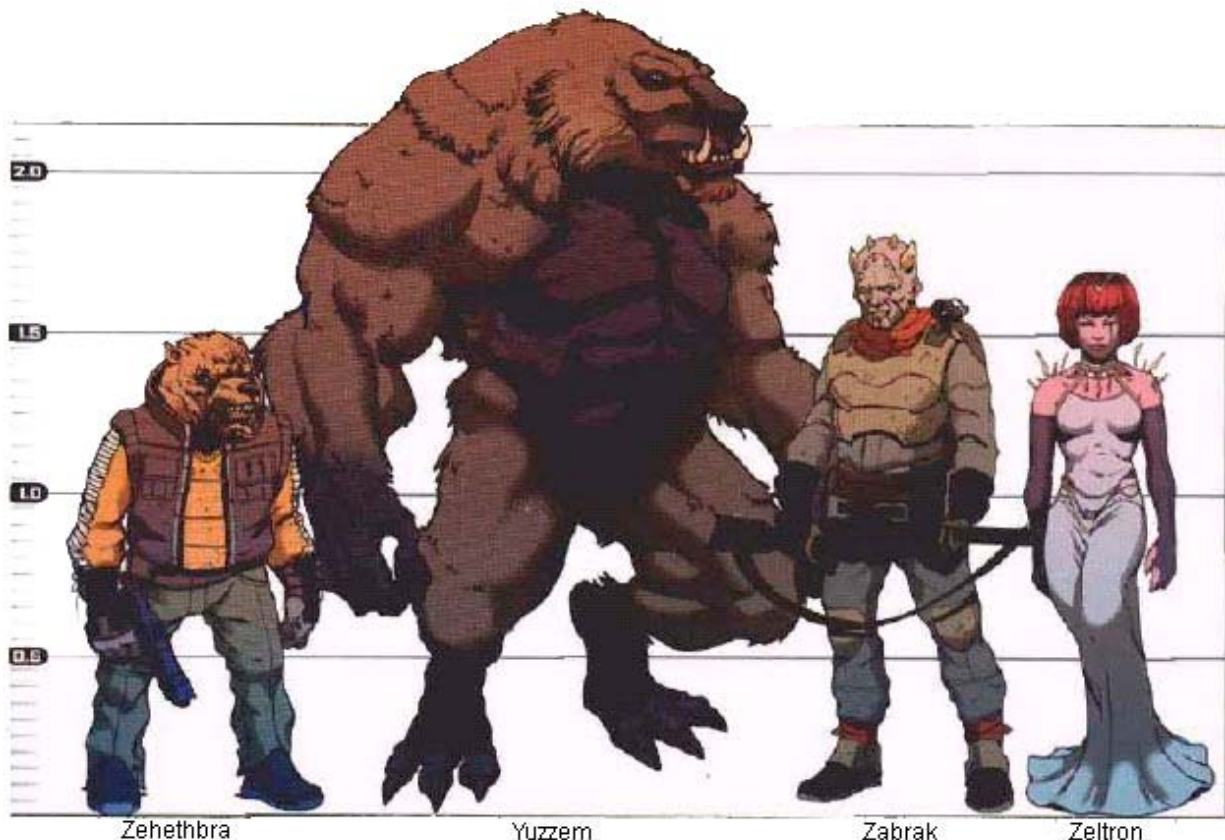


Tabla 8-3: Penalizaciones de la Lucha con Dos Armas en el libro básico). Una criatura que empuñe el zhaboka en una mano no puede usarla como un arma doble.

Cada extremo del zhaboka es tratado como un arma diferente para propósitos de crear versiones maestras. Por lo tanto, un zhaboka con un bonificador por calidad de +1 a una hoja y la otra hoja normal cuesta 2000 créditos (dobla el precio normal del arma); si ambas hojas fueran una obra maestra de +1, el coste del arma sería de 4000 créditos.

Un zhaboka puede ser desenroscado por la empuñadura, doblado en dos y transportado en una funda de hombro. Para simplificar, el coste de la vaina se incluye en el precio del arma.

ZEHETHBRA

Los zehethbra son viajeros espaciales tecnológicamente avanzados que han colonizado muchos planetas de la galaxia, dando lugar a colonias con rasgos culturales y étnicos distintivos. Tienen reputación de ser seres peligrosos y malhumorados que atacan a la menor provocación. A pesar (o quizás debido a) su feroz reputación, buscan a los zehethbra como guardaespaldas y soldados, tanto gobiernos legales como organizaciones criminales.

Los zehethbra tienen temperamentos volátiles y las rencillas entre individuos competidores pueden ser temibles. Aunque las muertes son poco frecuentes, más de unos pocos jóvenes zehethbra han perecido al dejar que sus temperamentos los dominen cuando se encaraban con un mayor. Tienen un fuerte sentido del status social y respetarán a aquellos individuos que demuestren claramente que están al mando.

Los zehethbra indignados expulsan un poderoso chorro bioquímico que aturde y desorienta a cualquiera al que rocíe. Los miembros de esta especie son inmunes a los efectos de la rociada.

Personalidad: Los zehethbra son malhumorados y temperamentales. Cuando se enfada, un zehethbra gruñirá, gañirá, y escupirá a la fuente de su rabia, lanzando terribles epítetos a sus enemigos. A pesar de su actitud irritable, los zehethbra son ferozmente protectores de sus familias y clanes. Son territoriales y no les gusta que se viole su espacio personal.

Descripción Física: Los zehethbra son bípedos peludos y musculosos con colmillos. Su pelaje varía en color desde el negro al marrón moteado. Una ancha línea blanca corre desde su nariz, pasando por su cabeza y por su espalda. Sus manos como patas tienen garras que añaden ferocidad a su aspecto, pero que son demasiado

pequeñas para causar un daño significativo en combate. Un zehethbra adulto mide entre 1.9 y 2.3 metros de altura.

Planeta de Origen: Zeheth, un planeta templado situado en el Borde Medio. Los zehethbra viven en zonas urbanas sin control o en guaridas rurales construidas entre las raíces de los grandes árboles de Zeheth.

Idioma: El idioma de los zehethbra incorpora gañidos, gruñidos y chillidos. Los zehethbra también hablan Básico con fluidez.

Nombres de Ejemplo: Clyngunn, Fyntarr, Rygulan, Sarnizak.

Edades en Años: Niño 1-9; adolescente 10-15; adulto 16-44; mediana edad 45-64; anciano 65-84; venerable 85+

Aventureros: La mayoría de los aventureros zehethbra son fronterizos y soldados. Unos cuantos zehethbra han explorado las tradiciones Jedi, convirtiéndose en guardianes Jedi o, menos frecuentemente, en cónsules Jedi.

Rasgos de Especie Zehethbra

- Modificadores a las Características: +2 Vigor, -2 Sabiduría, -2 Carisma.
- Tamaño Medio: Como criaturas de tamaño Medio, los zehethbra no reciben modificadores especiales debido a su tamaño.
- Velocidad: La velocidad base de los zehethbra es 10 metros.
- Rociada: Una vez al día, un zehethbra puede emitir una rociada de una sustancia bioquímica picante en un radio de 4 metros. Cualquier criatura viva alcanzada por la nube debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 15) o sufrir náuseas durante 2d6 asaltos. Una criatura con náuseas no puede llevar a cabo ninguna acción aparte de una única acción de movimiento cada asalto. Aunque la rociada lleva feromonas únicas al lanzador, todos los zehethbra son inmunes a su efecto.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Zehethbra y Hablar Básico.

Zehethbra Corriente: Inic +0; Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/10; Ata +1 cuerpo a cuerpo (1d3+1, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort +0, Ref +0, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 12, Des 10, Con 10, Int 10, Sab 8, Car 8. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales-

Habilidades: Artesanía (cualquiera) +2 o Conocimientos (cualquiera) +2, Profesión

(cualquiera) +1, Leer/Escribir Zehethbra, Hablar Básico, Hablar Zehethbra.

Dotes: Ninguna.

ZELTRON

Los zeltrons son conocidos en toda la galaxia como hedonistas impenitentes. Todos los miembros de la especie alientan la búsqueda del placer en todas sus formas. Conocidos como la especie más amante de la diversión y más cordial, los zeltrons llevan el recreo y la búsqueda del placer hasta nuevas cotas. A causa de su popularidad y sus vidas pasadas buscando la satisfacción, los zeltrons son comunes en toda la galaxia, especialmente en los astropuertos donde pueden encontrar muchos posibles compañeros. Puesto que muchos zeltrons también adoran las apuestas, estos lugares les sirven para dos propósitos. Para los viajeros solitarios que viven en el límite y otros a los que el compañerismo a largo plazo les es esquivo, los siempre dispuestos zeltrons proporcionan un respiro bienvenido.

Los zeltrons pueden sentir los sentimientos de otros así como proyectar sus propias emociones. Por este motivo, el amor y la comodidad son extremadamente importantes para ellos. Aunque generalmente pacifistas, los zeltrons son luchadores capaces y se mantienen en forma en todo momento. Disfrutan de rápidos metabolismos, lo que les permite ser indulgentes con sus antojos culinarios.

La tecnología de los zeltrons es comparable con la de la mayoría de los planetas con viajes espaciales. Los zeltrons poseen la tecnología del viaje espacial, agricultura avanzada y métodos industriales y un excelente conocimiento de medicina. Los artistas zeltrons son renombrados por sus esculturas y pinturas eróticas, y otras obras de arte. Los cortesanos zeltrons, conocidos como *criblez*, cumplen cualquier deseo físico que se pueda tener, sin límites. Muchos señores del crimen, particularmente hutts, tienen un interés especial en estos sirvientes zeltrons.

Personalidad: Gregarios, cálidos, lujuriosos, y alegres, los zeltrons adoran las fiestas y a las gentes. Los zeltrons que alcanzan la ancianidad o que han pasado grandes penalidades o sufrimientos suelen manifestar rasgos de personalidad distintos: una profunda melancolía, una ferviente pasión por la justicia o una causa, o una intensa soledad y el deseo de un lazo duradero.

Descripción Física: Los zeltrons son cuasi-humanos cuya piel varía entre el rosa y el escarlata. Casi todos son considerados (según los estándares humanos) increíblemente bellos y atractivos. Los zeltrons miden alrededor de 1.8 metros.

Planeta de Origen: Zeltros, un planeta idílico situado en los límites del Borde Exterior y las Regiones Desconocidas.

Idioma: Los zeltrons tienen muchos idiomas antiguos, todos los cuales se han disuelto en la oscuridad. Los zeltrons prefieren hablar Básico y dedicar el tiempo a dominar las muchas expresiones que otras culturas añaden al idioma.

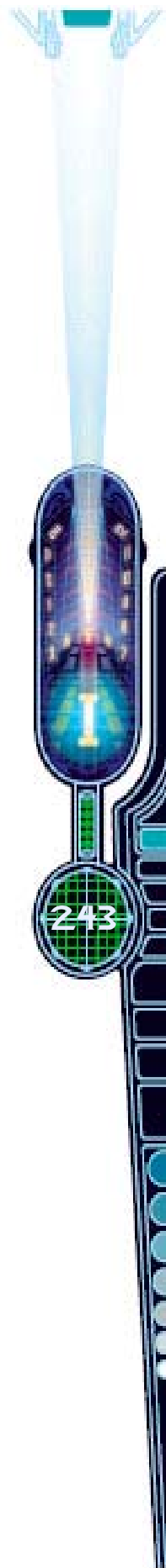
Nombres de Ejemplo: Adriav, Arno, Bahb, Dani, Froedi, Heigrem, Impella, Jahn, Jahz, Jakira, Joi, Kainae, Kieral, Leonie, Maeve, Mahd, Marruc, Nerus, Opalica, Rahuhl, Rhajani, Sian, Soleil, Spenori, Tamair, Tanai, Trix, Welatem, Yahja.

Edades en Años: Niño 1-11; adolescente 12-18; adulto 19-49; mediana edad 50-64; anciano 65-79; venerable 80+

Aventureros: Los aventureros zeltron se encuentran entre todas las clases. Los zeltrons sensibles a la Fuerza hallan difícil el entrenamiento Jedi, puesto que los principios de la Orden Jedi generalmente desalientan la complacencia en las emociones fuertes. Aún así, los Jedi zeltrons existen.

Rasgos de Especie Zeltron

- **Modificadores a las Características:** -2 Constitución, -2 Sabiduría, +4 Carisma.
- **Tamaño Medio:** Como criaturas de tamaño Medio, los zeltrons no reciben modificadores especiales debido a su tamaño.
- **Velocidad:** La velocidad base de los zeltrons es 10 metros.
- **Reacción Rápida:** Los zeltrons ganan un bonificador de +1 por especie a los controles de iniciativa.
- **Empatía:** Como una acción libre, un zeltron puede sentir el humor general, la actitud, y estado emocional de otro ser racional dentro de un radio de 10 metros. El zeltron sólo puede leer las emociones de un único objetivo en un asalto concreto, y el objetivo no puede saber si sus emociones están siendo leídas. Los seres con 1 o más Puntos del Lado Oscuro que tengan éxito en una salvación de Voluntad (CD 12) pueden resistir la sonda empática, aunque la salvación es una reacción de la que el objetivo no es consciente. El zeltron gana un bonificador de +2 por especie a los controles de Diplomacia, Reunir Información, y Averiguar Intenciones realizados contra el objetivo mientras el zeltron siga sintiendo sus emociones.
- **Feromonas:** Los zeltrons pueden proyectar sus emociones en otros seres



vivientes dentro de un radio de 10 metros. Gana un bonus de +2 inherente a los controles de Engañar, Diplomacia, Actuar, Manejo Animal e Intimidar realizados contra objetivos dentro del alcance. Esta habilidad no afecta a una criatura o individuo con 1 o más Puntos del Lado Oscuro. En el caso de los controles de Diplomacia, el bonificador inherente garantizado por esta habilidad se acumula con el bonificador garantizado por la habilidad empática de la especie.

- Actuar: Todos los zeltrons tienen Actuar como una habilidad de clase.
- Habilidades de Idiomas Gratuitas: Leer/Escribir y Hablar Básico.

Zeltron Corriente: Inic +1 (+1 especie); Defensa 10; Vel 10 m; PV/PH 0/8; Ata +0 cuerpo a cuerpo (1d3, desarmado), o +0 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort -1, Ref +0, Vol -1; T M; PF 0; PLO 0; Rep +0; Vig 10, Des 10, Con 8, Int 10, Sab 8, Car 14. Código de desafío A.

Equipo: Variedad de pertenencias personales.

Habilidades: Diplomacia +3* o Actuar (cualquiera) +3*, Juegos de Azar +1 o Profesión (cualquiera) +1, Conocimientos (cualquiera) +1, Leer/Escribir Básico, Hablar Básico.

*No incluye los bonus inherentes especiales (consulta los Rasgos de Especie).

Dotes: Ninguna.

ELIXIR DE ENCAPRICHAMIENTO

Coste: 250 (por vial)

Peso: n/a (nimio)

Los zeltrons destilan este elixir para los extranjeros que buscan ganarse los afectos de otros. Una criatura que ingiera el líquido se encapricha de la primera criatura que ve después de haber consumido el elixir. El efecto mental dura 1d4+1 horas, y una salvación de Voluntad superada (CD 15) niega el efecto. Si el bebedor y la fuente del encaprichamiento son de la misma especie, aplica una penalización de -4 a la salvación del bebedor. Si tanto el que toma la poción como la fuente del encaprichamiento son humanos o cuasi-humanos, pero de especies diferentes, aplica una penalización de -2 a la salvación. (Las especies cuasi-humanas de este libro incluyen los arkanianos, chev, chiss, dantari, khommites, y zeltrons). Las criaturas con Puntos del Lado Oscuro y las criaturas que son inmunes a los efectos mentales son inmunes al elixir.

Una criatura encaprichada tiene a su fuente de encaprichamiento como un amigo fiable, un

confidente y un interés amoroso potencial. En términos de juego, la criatura afectada por la poción se muestra servicial con la fuente de su capricho: consulta la descripción de la habilidad de Diplomacia en el Capítulo Cuatro de *Star Wars. El Juego de Rol* para una definición de servicial. El elixir no permite a la fuente del encaprichamiento controlar a la criatura afectada. Pueden intentar dar a la criatura órdenes (suponiendo que compartan un idioma común), pero debe tener éxito en una tirada opuesta de controles de Carisma para hacer que la criatura encantada haga algo que normalmente no haría. La criatura encantada directamente ignora las órdenes suicidas. Si la fuente del encaprichamiento amenaza a la criatura afectada de algún modo, ya sea con sus palabras o sus acciones, el personaje encantado recibe otra tirada de salvación de Voluntad para negar el efecto del elixir.

Cuando el efecto se desvanece, los sentimientos del consumidor hacia la fuente de encaprichamiento pueden permanecer igual o cambiar a amistoso, indiferente, antipático, u hostil dependiendo de las circunstancias. El DJ determina el cambio de actitud (si se produce) para los pnjs; los jugadores deciden como reaccionan sus héroes una vez se ha desvanecido el efecto del elixir.

Un único vial contiene una dosis de elixir, que es transparente e inodoro. Retiene su potencia cuando es derramado sobre la comida o mezclado con la bebida.

CAPÍTULO DOS: CLASES DE PRESTIGIO

Para los comentarios generales sobre las clases de prestigio, consulta el Capítulo Doce del libro *Star Wars El Juego de Rol*. Las clases de prestigio que se presentan aquí son elementos opcionales del sistema de juego, y algunos DJs puede que no las permitan a los héroes. Los jugadores deberían de consultar con el DJ antes de escoger cualquiera de las siguientes clases de prestigio.

AERÓBATA

Los pájaros vuelan, los insectos vuelan, y los deslizadores aéreos vuelan. El aeróbata planea, revolotea, pica y hace anillos alrededor de todos ellos. Preferiría tocar las nubes que caminar por el suelo con los peatones.

El amor del aeróbata por el vuelo va más allá de la conveniencia y la evolución. Volar es una experiencia embriagadora que desata otro aspecto del aeróbata. La adrenalina sube, la confianza se dispara, y la sensación del dominio absoluto motiva al aeróbata a esforzarse constantemente en ser mejor esquivando obstáculos, evitando ataques, y volando más rápido que otros de su especie.

Los acróbatas aéreos son por lo general miembros de especies voladoras, pero pueden ejecutar maniobras que harían que sus parientes alados enrojecieran de envidia. Sin embargo, incluso los seres sin alas pueden convertirse en acróbatas aéreos con un poco de ayuda. Algunos son maestros de la Fuerza, mientras que otros confían en piezas de equipo como jetpacks y packs de alas. Todos tienen una cosa en común: preferirían estar volando a hacer cualquier otra cosa.

Requisitos

Para calificarse para la clase de prestigio de aeróbata, un personaje debe reunir los siguientes criterios.

Bonus de Ataque Base: +2.

Habilidades: Observar 4 rangos, Piruetas 5 rangos.

Dotes: Esquiva.

Especial: Un aeróbata debe tener alguna forma de volar. Un aeróbata que no puede volar pierde todos los rasgos de la clase de prestigio.

Información Relativa al Juego

Vitalidad: Un aeróbata gana 1d8 puntos de vitalidad por nivel. Se aplica el modificador por Constitución del personaje.

Habilidades de Clase

Las habilidades de clase del aeróbata, y la característica relevante para cada una, son las siguientes:

Actuar* (Car), Escapismo (Des), Saltar (Des), Conocimiento* (Int), Sigilo (Des), Profesión* (Sab), Leer/Escribir Idioma, Buscar (Int), Hablar Idioma, Observar (Sab), Supervivencia (Sab), y Piruetas (Des)

**Esta habilidad comprende varias habilidades no relacionadas entre sí. Cada vez que se escoge esta habilidad, también debe escogerse una categoría específica. Los ejemplos incluyen Actuar (trucos voladores), Conocimiento (conocimiento de la naturaleza), y Profesión (oficial de la ley).*

Puntos de Habilidad por Nivel: 4 + modificador de Int.

Rasgos de Clase

Lo que sigue son los rasgos de la clase de prestigio del aeróbata. Un aeróbata sólo gana estas habilidades mientras vuelan.

Volador Vistoso

El aeróbata es un estravagante teatrero por naturaleza. Añade su nivel de clase a todos los controles de Actuar (trucos voladores).

Defensa Aérea

El aeróbata posee una agilidad increíble mientras vuela. A nivel 1, el aeróbata gana una bonificación de +2 por esquiva a la Defensa cuando está en el aire.

A nivel 9, el bonus por esquiva se incrementa a +4.

Velocidad de Vuelo Mejorada

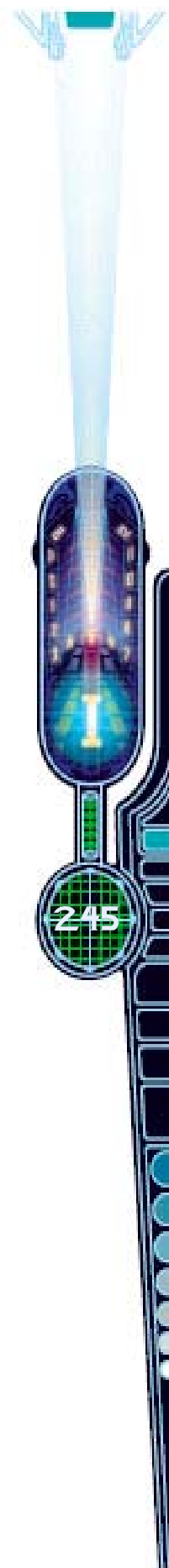
La velocidad de vuelo del aeróbata se incrementa en 4 metros a los niveles 2, 6, y 10. El aeróbata pierde la velocidad adicional si está transportando una carga pesada o llevando una armadura media, pesada o potenciada.

Picado Poderoso

A nivel 3, un aeróbata puede realizar un ataque en picado, siempre y cuando esté al menos a 8 metros de distancia de su objetivo y a mayor altura que el objetivo. Un picado es tratado como una carga (consulta el Capítulo Ocho del libro básico), y la bonificación por esquiva que consigue mientras está en vuelo cancela la penalización de -2 por cargar. Un picado con éxito causa doble daño.

Evasión Aérea

A nivel 4, un aeróbata en vuelo puede utilizar su agilidad en el aire para evitar peligros. Si se ve expuesto a un evento que permite una salvación



de Reflejos para reducir su efecto, el aeróbata no sufre ningún efecto negativo si supera su tirada de salvación. Con una tirada de salvación fallida, sólo sufre el efecto reducido.

Dote Adicional

El aeróbata gana una dote a los niveles 5 y 10. Esta dote deberá escogerse de la siguiente lista, y el aeróbata debe reunir todos los prerequisites de la dote:

Acrobático, Resistencia, Ataque en Vuelo*, Vuelo Mejorado+, Ataque Pasante en Vuelo Mejorado+, Iniciativa Mejorada, Reflejos Rápidos, Rapidez, Mordisco Aserrado+, Garras Afiladas+, Correr.

* Esta dote aparece en la barra lateral Dotes de Criaturas en la página 332 de *Star Wars. El Juego de Rol*.

+ Esta dote aparece en el apéndice de Nuevas Dotes.



Carga Espiral

A nivel 7, el aeróbata puede maniobrar en el aire con gran precisión. Ya no se le exige que vuele en línea recta cuando realiza una carga o un ataque en picado (consulta el Picado Poderoso, arriba). El aeróbata aún debe observar todas las restricciones de movimientos de su categoría de maniobrabilidad.

Vuelo Asombroso

A nivel 8, el aeróbata ya no puede ser flanqueado mientras está en el aire, puesto que puede reaccionar a los oponentes en lados opuestos tan fácilmente como lo hace contra un único atacante.

Tabla 2-1: El Aeróbata

Nivel	Ataque Base	Salv Fort	Salv Ref	Salv Vol	Especial	Bonificación a la Defensa	Bonificación de Reputación
1º	+0	+0	+3	+0	Volador vistoso, Defensa aérea +2	+0	+0
2º	+1	+1	+4	+1	Velocidad de vuelo mejorado (+4 metros)	+1	+0
3º	+2	+1	+4	+2	Picado poderoso	+1	+1
4º	+3	+1	+5	+1	Evasión aérea	+2	+1
5º	+3	+2	+5	+2	Dote adicional	+2	+1
6º	+4	+2	+6	+2	Velocidad de vuelo mejorada (+4 metros)	+2	+1
7º	+5	+2	+6	+2	Carga espiral	+3	+2
8º	+6	+3	+7	+3	Vuelo asombroso	+3	+2
9º	+6	+3	+7	+3	Defensa aérea +4	+4	+2
10º	+7	+3	+8	+3	Dote adicional, Velocidad de vuelo mejorada (+4 metros)	+4	+2

GUARDABOSQUES

La relación entre los seres racionales y los no racionales, entre los seres civilizados y las criaturas de la naturaleza, es tenue en el mejor de los casos. En los mundos colonizados, las criaturas son esclavizadas con frecuencia, explotadas o llevadas a la extinción. A través de su conexión con la Fuerza, el guardabosques puede comunicarse con las criaturas no racionales, coexistir con ellas, y formar vínculos de amistad eternos. Con frecuencia confundido con un ermitaño, el guardabosques lucha para buscar un nicho en la ecología natural de su mundo, mientras lo protege de las depredaciones de quienes lo destrozarían. El guardabosques detesta los hiperimpulsos, los motores de iones, los repulsores, e incluso los vehículos mecanizados. Para él, el único medio de confianza para transportarse es una montura robusta. Los animales y otras criaturas son las almas gemelas del guardabosques, sin las cuales la vida del guardabosques estaría vacía. El guardabosques vive en armonía con las bestias no porque deba, si no porque lo lleva en la sangre. Un guardabosques lleva una vida rural y tosca. Viaja en la compañía de animales de ganado, mantiene delicadas relaciones con los depredadores salvajes, respeta a los carroñeros

de la naturaleza, y tiene constancia de la importancia de incluso la alimaña más pequeña. El vínculo más importante del guardabosques es con su familiar de confianza. Prefiriendo la compañía de su familiar sobre la de otros animales, el guardabosques permite que sus ansias de conocer mundo la conduzcan a distintos rincones del planeta en busca de nueva vida y nuevas aventuras.

Requisitos

Para poder pertenecer a la clase de prestigio de guardabosques, un personaje debe reunir los siguientes requisitos.

Ataque Base: +3.

Habilidades: Empatía 5 rangos, Manejo de Animales 8 rangos, Conocimientos (saber de la naturaleza) 5 rangos.

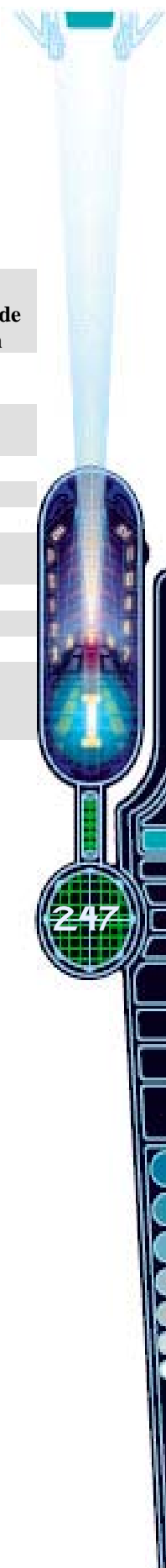
Dotes: Sensible a la Fuerza, Sentir.

Información Relativa al Juego

Vitalidad: Un guardabosques gana 1d6 puntos de vitalidad por nivel. Se aplica el bonificador por Constitución del personaje.

Habilidades de Clase

Las habilidades de clase del guardabosques y su característica clave, son las siguientes:



Trepar (Vig), Artesanía* (Int), Manejo Animal (Car), Conocimiento* (Int), Escuchar (Sab), Profesión* (Sab), Leer/Escribir Idioma, Montar (Des), Buscar (Int), Hablar Idioma, Observar (Sab), Supervivencia (Sab), Nadar (Vig), y Curar Herida (Sab). Todos los poderes de la Fuerza basados en Fuerza, Sentir y Controlar y para los cuales el guardabosques reúna los requisitos son considerados habilidades de clase. Todos los poderes de la Fuerza basados en Alterar para los que el guardabosques reúna los requisitos son considerados habilidades de clase cruzada (incluidos aquellos en los que también se requiera Controlar o Sentir).

**Esta habilidad comprende varias habilidades no relacionadas entre sí. Cada vez que se escoge esta habilidad, también debe escogerse una categoría específica. Los ejemplos incluyen, Artesanía (herramientas), Conocimiento (conocimiento de la naturaleza), y Profesión (rastreador).*

Puntos de Habilidad por Nivel: 6 + modificador de Int.

Rasgos de la Clase

A continuación se presentan los rasgos de la clase de prestigio guardabosques:

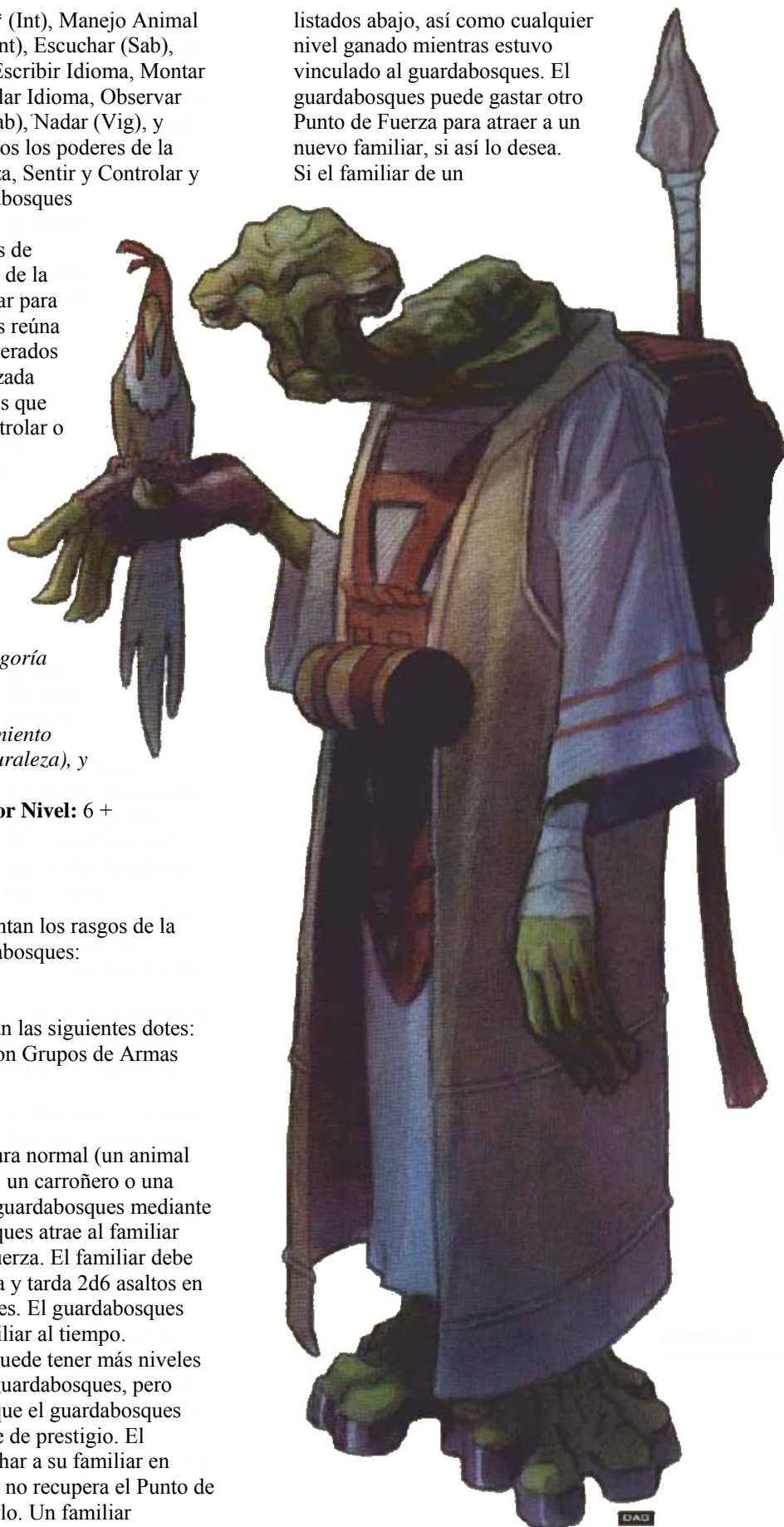
Dotes Iniciales

Los guardabosques ganan las siguientes dotes: Rastreo, Competencia con Grupos de Armas (armas primitivas)

Familiar

Un familiar es una criatura normal (un animal gregario, un depredador, un carroñero o una sabandija) vinculada al guardabosques mediante la Fuerza. El guardabosques atrae al familiar gastando un Punto de Fuerza. El familiar debe ser nativo del ecosistema y tarda 2d6 asaltos en alcanzar al guardabosques. El guardabosques sólo puede tener un familiar al tiempo. El familiar llamado no puede tener más niveles que el nivel de la clase guardabosques, pero gana un nivel cada vez que el guardabosques gana un nivel en su clase de prestigio. El guardabosques puede echar a su familiar en cualquier momento pero no recupera el Punto de Fuerza gastado al llamarlo. Un familiar expulsado pierde todos los beneficios especiales

listados abajo, así como cualquier nivel ganado mientras estuvo vinculado al guardabosques. El guardabosques puede gastar otro Punto de Fuerza para atraer a un nuevo familiar, si así lo desea. Si el familiar de un



guardabosques muere, el guardabosques debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD15 + el nivel del familiar) o encontrarse fatigado durante 1d6 horas. Si falla la tirada por 10 o más, se encuentra exhausto en lugar de fatigado. Consulta el Sumario de Condiciones de Personajes en el Capítulo Doce del libro básico para ver los efectos de la fatiga y el agotamiento.

El DJ debería utilizar (o permitir al jugador del guardabosques usarlas) las reglas de creación de criaturas del Capítulo Catorce del manual básico para generar las estadísticas del familiar, o simplemente escoger una de las criaturas pregeneradas que aparecen en la barra lateral Familiares de Ejemplo para el Guardabosques. Aplica los siguientes beneficios adicionales al familiar:

- Defensa: El familiar gana el bonificador a la Defensa por clase del guardabosques (+1 para un guardabosques de nivel 1).
- Puntos de Vitalidad: El familiar tiene la mitad de los puntos de vitalidad del guardabosques (redondeando hacia abajo).
- Bonus de Ataque Base: Utiliza el bonus de ataque base conseguido por el nivel de la clase de guardabosques o el bonus de ataque base de la criatura, el que sea más alto.
- Tiradas de Salvación: El familiar utiliza los bonificadores a la salvación impartidos por el nivel de guardabosques si son mejores que los suyos propios. El familiar utiliza sus propios modificadores de habilidad y no gana el beneficio de ninguna de las dotes del guardabosques que mejor las tiradas de salvación.
- Dotes: El familiar gana la dote Sensible a la Fuerza. Si la Destreza del familiar es más alta que su Vigor, gana la dote Sutileza con un Arma para su forma de ataque principal.
- Inteligencia: La Inteligencia del familiar se convierte en 5 + el nivel en la clase de guardabosques de su amo; si la puntuación normal de Inteligencia del familiar es mayor, conserva su propia puntuación de Inteligencia.
- Hablar con el Guardabosques: El guardabosques puede hablar con su familiar como si estuviera usando la dote Lenguaje Animal (consulta el anexo sobre Nuevas Dotes).
- Vínculo Telepático: El guardabosques puede establecer un vínculo telepático con su familiar si tiene éxito en un control de Telepatía. El guardabosques

y el familiar deben estar a una distancia máxima de 1000 metros uno del otro para que el vínculo funcione.

Establecer el vínculo telepático le cuesta al guardabosques 3 puntos de vitalidad, y la CD del control de telepatía depende de la distancia entre el guardabosques y el familiar: 10 metros o menos (CD 10); 11-100 metros (CD 20); 101-1000 metros (CD30).

- Hablar con Criaturas de su Clase: El familiar puede comunicarse con otras criaturas de la misma especie (incluyendo la mayoría de las variedades):

El guardabosques gana los siguientes beneficios mientras su familiar esté dentro de la distancia especificada:

- Alerta: El guardabosques gana un bonificador de +2 a los controles de Escuchar y Observar cuando el familiar está dentro de un radio de 2 metros. Estos beneficios se acumulan con los de la dote Alerta.
- Vínculo Sensorial: Una vez al día por nivel de clase, el guardabosques puede utilizar los sentidos de su familiar para percibir su alrededor con un control exitoso de Telepatía (consulta Vínculo Telepático, más arriba, para ver los costes y las CDs basadas en la distancia)

Dotes Adicionales

El guardabosques gana una dote adicional a los niveles 2, 6 y 10. Esta dote adicional se selecciona de la siguiente lista, y el guardabosques debe reunir todos los requisitos previos de la dote.

Alerta, Afinidad Animal, Atención, Lenguaje Animal+, Quitinoso+, Controlar, Resistencia, Mentalidad de la Fuerza, Visión en la Oscuridad Mejorada+, Mentalidad de la Fuerza Mejorada, Visión en la Penumbra Mejorada+, Combate Montado+, Ataque al Pasar+, Robustez, Sentir, Carga Energica+, Piel Dura+, Arrollar+.

+ Esta dote aparece en el apéndice Nuevas Dotes.

Velocidad Aumentada

Un guardabosques tiene los pies ligeros. Su velocidad base se incrementa en 2 metros al tercer nivel, y de nuevo al nivel 8. Este incremento de velocidad no se aplica a los modos secundarios de movimiento, como trepar, volar, o nadar.

Compañero Animal Gregario





A nivel 4, el guardabosques consigue el servicio de un leal animal gregario, que puede servir como montura o como bestia de carga. El animal gregario puede ser hasta dos categorías más grande y debe tener un nivel igual o menor al del guardabosques. Por último, el animal gregario debe ser una criatura indígena: un guardabosques no puede llamar a un bantha si tal criatura no existe en su mundo.

El guardabosques contacta con el animal gregario mediante la Fuerza, y éste llega 1d12 horas después de haber sido llamado. El guardabosques no necesita realizar un control de Manejo Animal para control o “someter” a la bestia, y el animal permanece con el guardabosques hasta que muere o el guardabosques lo libera de su servicio. Un guardabosques que pierde o despide a su animal gregario puede llamar a otro, pero el guardabosques sólo puede tener un animal gregario “llamado” en un momento dado. El animal gregario defiende valientemente al guardabosques cuando es necesario pero no realizará ninguna tarea que puede matarlo claramente (como saltar un precipicio o cruzar un río de ácido). El animal llevará con gusto un carga hasta la categoría de pesada.

El animal gregario sacude e intenta tirar a cualquier otro que intente montarlo y no sea el guardabosques. Un jinete indeseado debe tener éxito en un control de Montar (CD 20) cada asalto o ser arrojado del lomo de la bestia, recibiendo 2d6 puntos de daño de la caída. Si el guardabosques tiene la dote Lenguaje Animal, puede convencer al animal gregario de que transporte a alguien distinto a su persona; esto requiere un control de Manejo Animal con éxito (CD 15).

Un guardabosques sin la dote Lenguaje Animal no puede comunicar nada que no sean órdenes simples (como “Detente” o “Corre”) al animal gregario.

Los animales gregarios típicos incluyen os banthas, los tauntauns, y los reeks (Consulta el Capítulo Catorce de *Star Wars. El Juego de Rol* para ver las estadísticas).

Defensa de la Montura

En el nivel 4 y en los posteriores, el guardabosques puede añadir su bonificador (de clase) a la Defensa a la puntuación de Defensa de su montura, siempre que esté montado en ella. Este bonificador se aplica sólo a criaturas que han sido entrenadas como monturas (como el compañero animal gregario del guardabosques o algún otro animal de carga entrenado, como un dewback).

Aura Apaciguadora

En el nivel 5, el guardabosques puede recurrir a su afinidad natural con los animales para calmar a las bestias salvajes, haciendo que las criaturas hostiles y poco amistosas lo traten con indiferencia. El guardabosques debe superar un control de Manejo Animal (CD 15 + el total de niveles de la criatura objetivo). El guardabosques puede afectar a una cantidad de criaturas cuyo total de niveles combinados no exceda el nivel de clase del guardabosques. Por ejemplo, un guardabosques de 8º nivel podría ajustar la actitud de un par de nexus (depredadores de nivel 4) con un control de Manejo Animal exitoso contra una CD de 23. Una criatura con una actitud indiferente no atacará al guardabosques a menos que sea amenazada o se la dañe.

Utilizar esta habilidad es una acción de ataque que no provoca ataques de oportunidad. Un guardabosques sólo puede intentar calmar a la misma criatura una vez por hora.

Compañero Depredador

Al nivel 7, el guardabosques gana el servicio de un depredador leal, que le sirve como guardián y como compañero. El depredador debe tener un nivel igual o menor al del guardabosques. El depredador debe ser una criatura nativa; un guardabosques no puede llamar a un rancor si esa criatura no existe en su mundo.

El guardabosques contacta con el depredador por medio de la Fuerza, y éste llega en 1d12 horas después de la llamada. El guardabosques no necesita realizar control alguno de Manejo Animal para controlar o “someter” a la bestia, y la criatura permanece con el guardabosques hasta que muere o es liberada de su servicio. Un guardabosques que pierde o despide a la criatura puede llamar a otro, pero el guardabosques sólo puede tener un depredador “invocado” en un momento dado. El depredador lucha hasta la muerte para proteger al guardabosques, pero se niega a realizar cualquier otra tarea que puede matarlo claramente.

El depredador obedece órdenes básicas (como “Ataca” o “Ven aquí”), pero el guardabosques no puede comunicarse con él sin la dote Lenguaje Animal. El depredador no supone ninguna amenaza para el familiar o el compañero animal gregario del guardabosques.

Sentidos Animales

A nivel 9, el guardabosques gana las habilidades Vista a ciegas (10 metros) y Olfatear. Estas habilidades especiales son descritas en el Capítulo Catorce de *Star Wars. El Juego de Rol* (página 331).

Tabla 2-2: El Guardabosques

Nivel	Ataque Base	Salv Fort	Salv Ref	Salv Vol	Especial	Bonificación a la Defensa	Bonificación de Reputación
1°	+0	+1	+1	+0	Dotes iniciales, Familiar	+1	+0
2°	+1	+2	+2	+1	Dote adicional	+1	+1
3°	+2	+2	+2	+1	Velocidad incrementada (+2 m)	+2	+1
4°	+3	+2	+2	+1	Compañero animal gregario, Defensa de la montura	+2	+1
5°	+3	+3	+3	+2	Aura apaciguadora	+3	+2
6°	+4	+3	+3	+2	Dote adicional	+3	+2
7°	+5	+4	+4	+2	Compañero depredador	+4	+2
8°	+6	+4	+4	+3	Velocidad incrementada (+2 m)	+4	+3
9°	+6	+4	+4	+3	Sentidos animales	+5	+3
10°	+7	+5	+5	+3	Dote adicional	+5	+3

CAZADOR PROFESIONAL

Los cazadores profesionales son guías de la naturaleza y cazadores que se enfrentan a criaturas cuyo nombre hace que los seres inferiores tiemblen de miedo. Ya residan en populosos Planetas del Núcleo o en atrasados planetas en los confines de la galaxia, la mayoría de los cazadores profesionales viven para la caza, aunque algunos son seres hastiados que buscan nuevas formas de emoción. En muchos sentidos, son parecidos a los cazadores de recompensas, excepto que ellos persiguen a criaturas antes que a seres racionales. Ven a su presa con respeto y reverencia, sabiendo que se juegan la vida contra los aguzados instintos de criaturas mortales y el poder de los entornos indómitos. Saben que algún día encontrarán la horma de su zapato, pero hasta entonces, siguen sobreviviendo contra todo pronóstico. Algunas veces los cazadores profesionales cazan en solitario, y otras viajan con otros profesionales o hábiles cazadores buscando capturar pieles, trofeos de distintos tipos, o puede que huevos y animales vivos para vender. Cuando no están de caza, los cazadores profesionales suelen alquilar sus servicios como guías para aprendices que buscan una buena caza o algún trofeo con el que impresionar a los invitados.

Requisitos

Para cualificarse para la clase de prestigio de cazador profesional, un personaje debe reunir los siguientes requisitos.

Bonus Ataque Base: +4

Habilidades: Esconderse 5 rangos, Escuchar 5 rangos, Sigilo 5 rangos, Observar 5 rangos, Supervivencia 5 rangos.

Dotes: Rastreo.

Habilidades Especiales: Un cazador profesional debe tener la habilidad especial de pionero.

Información Relativa al Juego

Vitalidad: Un cazador profesional gana 1d10 puntos de vitalidad por nivel. Se aplican los modificadores de Constitución del personaje.

Habilidades de Clase

Las habilidades de clase del cazador profesional, y su característica principal para cada una, son:
Equilibrio (Des), Tregar (Vig), Artesanía* (Int), Manejo Animal (Car), Esconderse (Des), Saltar (Vig), Conocimiento* (Int), Escuchar (Sab), Sigilo (Des), Profesión* (Sab), Pilotar (Des), Leer/Escribir Idioma, Montar (Des), Buscar (Int), Hablar Idioma, Observar (Sab), Supervivencia (Sab), Nadar (Vig).

**Esta habilidad comprende varias habilidades no relacionadas entre sí. Cada vez que se compran puntos para esta habilidad debe escogerse una categoría específica. Algunos ejemplos son Artesanía (lanzadores de proyectiles), Conocimientos (conocimiento de la naturaleza), y Profesión (rastreador).*

Puntos de Habilidad por Nivel: 6 + modificador Int.

Rasgos de la Clase

A continuación se describen los rasgos de la clase de prestigio cazador profesional:

Dotes Adicionales

El cazador profesional gana una dote adicional a los niveles 1, 4, 7, y 10. Esta dote adicional se selecciona de la lista de más abajo, y el cazador profesional debe reunir todos los requisitos previos antes de escoger una dote.

Acrobacia, Alerta, Atletismo, Esquiva, Resistencia, Competencia con Arma Exótica, Fama, Visión en la Oscuridad Mejorada +,



Iniciativa Mejorada, Visión en la Penumbra Mejorada +, Infamia, Multidextrismo+, Lucha con Armas Múltiples +, Ataque al Pasar +, Robustez, Correr, Carga Enérgica+, Firme, Soltura con un arma.

+Esta dote aparece en el apéndice de Nuevas Dotes.

Acechador Experto

En el segundo nivel, un cazador profesional escoge un

tamaño y un tipo de criatura (depredadores grandes, por ejemplo). Se vuelve tan hábil cazando a este tipo de bestias que recibe un bonus de +2 por competencia a los controles de Supervivencia cuando rastrea criaturas del tipo y tamaño especificados y un bonificador por competencia de +2 a los controles de Esconderse, Escuchar, Sigilo y Observar realizados contra estas criaturas. En los niveles 5 y 8 el cazador profesional designa otro tipo y tamaño de criatura contra la que se aplican los bonificadores de acechador.

Resistencia al Veneno

Para cuando alcanza el nivel 3, el cazador profesional ha desarrollado su resistencia a venenos y toxinas naturales (pero no a los venenos y toxinas químicos fabricados artificialmente). Si falla una tirada de salvación contra un veneno natural, puede volver a realizar la tirada y quedarse con el mejor resultado.

Ignorar la Reducción de Daño

A nivel 7 el cazador profesional puede detectar puntos débiles en el caparazón o armadura de una criatura. Cada vez que el cazador profesional se anote un impacto crítico, no se aplica la RD de la criatura al daño realizado por el ataque del cazador profesional. Esta habilidad solo se aplica a seres racionales y criaturas con una reducción de daño natural. El cazador profesional no puede saltarse la reducción de daño proporcionada por la armadura manufacturada o el equipo llevado.



Presencia Amedrentadora

A nivel 9 el cazador profesional puede aterrorizar a las criaturas no-inteligentes a su alrededor con su mera presencia. Esta habilidad funciona como la dote Presencia Amedrentadora, excepto que el cazador

profesional ignora los prerequisites y sólo puede afectar a criaturas no-racionales con una inteligencia de 4 o más (como los gundarks y los wampas). Las criaturas racionales no se ven afectadas.

Tabla 2-3: El Cazador Profesional

Nivel	Ataque Base	Salv Fort	Salv Ref	Salv Vol	Especial	Bonificación a la Defensa	Bonificación de Reputación
1°	+1	+2	+2	+0	Dote adicional	+1	+0
2°	+2	+3	+3	+0	Acechador experto	+2	+1
3°	+3	+3	+3	+1	Resistencia al veneno	+2	+1
4°	+3	+4	+4	+1	Dote adicional	+2	+2
5°	+4	+4	+4	+1	Acechador experto	+3	+2
6°	+5	+5	+5	+2	Ignorar RD	+3	+2
7°	+6	+5	+5	+2	Dote adicional	+4	+3
8°	+6	+6	+6	+2	Acechador experto	+4	+3
9°	+7	+6	+6	+3	Presencia amedrentadora	+4	+3
10°	+8	+7	+7	+3	Dote adicional	+5	+4

GUARDAESPALDAS

El guardaespaldas es el vigilante protector de un senador y el mejor amigo de un señor del crimen. Hace de la seguridad su especialidad. Sabe como mantener a alguien a salvo y como proporcionar protección personal hasta el grado definitivo. Nadie es más importante para el guardaespaldas que su encargo o cliente. Muchos guardaespaldas son ex-soldados y ex-mercenarios con reputación de ser más duros que el duracrete. Un guardaespaldas bien entrenado no solo tiene la habilidad para evitar los problemas sino también el destreza marcial y el entrenamiento para protegerse a sí mismo y a su cliente cuando quiera que los problemas no puedan ser evitados.

El guardaespaldas pide mucho a cambio de su lealtad inquebrantable. Algunos son arrastrados a la profesión porque está bien pagada, otros porque creen en la causa de su cliente. Los guardaespaldas son atraídos por todo tipo de clientes, desde desinteresados diplomáticos de la Nueva República o avariciosos presidentes corporativos hasta viles gangsters Hutt y otra basura de la galaxia. El guardaespaldas vive al límite, preparados para realizar el sacrificio definitivo para proteger a su cargo.

Requisitos

Para cualificarse para la clase de prestigio de guardaespaldas, un personaje debe reunir los siguientes requisitos.

Bonificador de Ataque Base: +3

Habilidades: Intimidar 6 rangos.

Dotes: Reflejos de Combate, Artes Marciales.

Información Relativa al Juego

Vitalidad: Un guardaespaldas gana 1d12 puntos de vitalidad por nivel. Se aplican los modificadores por Constitución del personaje.

Habilidades de Clase

Las habilidades de clase del guardaespaldas, y su característica primaria para cada habilidad, son las siguientes:

Tregar (Vig), Disfrazarse (Car), Reunir Información (Car), Escondarse (Des), Intimidar (Car), Saltar (Vig), Conocimientos* (Int), Escuchar (Sab), Sigilo (Des), Profesión* (Sab), Pilotar (Des), Leer/Escribir Idioma, Buscar (Int), Averiguar Intenciones (Sab), Hablar Idioma, Observar (Sab).

**Esta habilidad comprende varias habilidades no relacionadas. Cada vez que se aprende esta habilidad, debe escogerse una categoría. Los ejemplos incluyen Conocimientos (callejeo) y Profesión (guardaespaldas).*

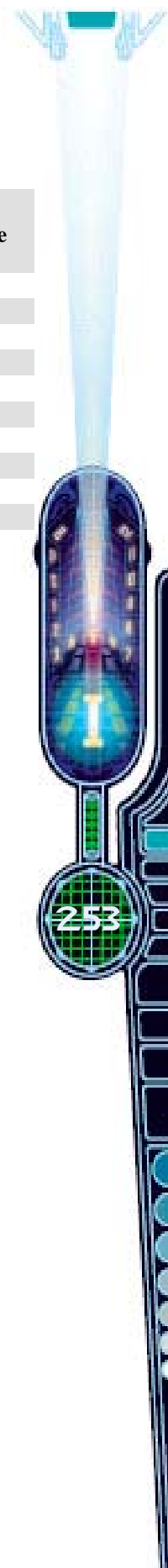
Puntos de Habilidad por Nivel: 6 + modificador de Int.

Rasgos de la Clase

Los siguientes son los rasgos de la clase de prestigio del guardaespaldas:

Interponerse

El guardaespaldas puede elegir ponerse en peligro para proteger a un único aliado. Una vez por asalto, si el guardaespaldas está adyacente a un aliado que es objetivo de un ataque directo de melée o a distancia (pero no de un área de efecto), el guardaespaldas puede someterse a sí mismo al ataque en el lugar del aliado. Si el



ataque golpea al guardaespaldas, recibe el daño normalmente. Si falla, tampoco golpea al aliado. El guardaespaldas debe declarar está intención de interponerse antes de que se realiza la tirada de ataque. Selecciona a su aliado antes del combate (en el caso de estar protegiendo a un cliente específico) o inmediatamente después de realizar su tirada de iniciativa. El guardaespaldas no puede cambiar su aliado durante la duración del combate.

Sentidos de Combate

Esta habilidad permite a un guardaespaldas de 2º nivel o mayor para designar a un único objetivo durante su acción y recibir un bonus de +1 por competencia en las tiradas de ataque contra ese oponente. El guardaespaldas puede elegir un nuevo oponente en cualquier acción. A nivel 8, el bonificador por competencia aumenta a +2.

Dotes Adicionales

El guardaespaldas gana una dote adicional en los niveles 3, 6 y 9. Esta dote adicional es escogida de la siguiente lista, y el guardaespaldas debe reunir todos los prerrequisitos de la dote.

Artista Marcial Avanzado, Competencia con Blindaje (ligero), Competencia con

Blindaje (medio), Lucha a Ciegas, Pericia en Combate, Artes Marciales Defensivas, Esquiva, Competencia con Arma Exótica, Presencia Amedrentadora, Obstinación, Embestida Bantha Mejorada, Desarme Mejorada, Artes Marciales Mejoradas, Derribo Mejorada, Desapercibido, Movilidad, Multidextrismo+, Lucha con Múltiples Armas+, Disparo a Bocajarro, Ataque Poderoso, Disparo Preciso, Desenfundado Rápido, Mordisco Afilado+, Garras Afiladas+, Disparo en Carrera, Ataque Elástico, Resistencia, Piel Dura+, Dureza.

+ Esta dote aparece en el apéndice de Nuevas Dotes.

Vigor Sorprendente

A nivel 4, el guardaespaldas ya no sufre más de fatiga cuando recibe daño de herida. El

guardaespaldas aún debe hacer una salvación de Fortaleza cuando recibe un daño de herida para evitar quedarse inconsciente, sin embargo.

Carga Mejorada

Un guardaespaldas de nivel 5 o mayor puede hacer una carga (consultar Capítulo Ocho del libro básico) sin tener que moverse en línea recta. El resto de reglas de la carga se siguen aplicando, pero el guardaespaldas puede alterar su dirección cuando realiza ataques de carga para evitar obstáculos.

Golpe Defensivo

A nivel 7, el guardaespaldas desarrolla la habilidad de convertir una defensa fuerte en una poderosa ofensiva. Si un oponente realiza un ataque de melée contra el guardaespaldas y falla mientras el guardaespaldas está en posición de defensa total, el guardaespaldas puede atacar a ese oponente en su siguiente turno (como una acción de ataque) con un bonificador de +4 a su tirada de ataque. El guardaespaldas no gana ningún bonificador contra un oponente que no le ataca o que realiza un ataque con éxito.

Protección Global

A nivel 10, el guardaespaldas puede usar su habilidad para proporcionar protección hasta a seis aliados (no incluyéndose a sí mismo). Utiliza una acción de asalto completo para dar órdenes y directrices. Hacerlo proporciona a los aliados del guardaespaldas un bonificador de +1 por circunstancia a la Defensa durante 3 asaltos.



Tabla 2-4: El Guardaespaldas

Nivel	Ataque Base	Salv Fort	Salv Ref	Salv Vol	Especial	Bonificación a la Defensa	Bonificación de Reputación
1º	+0	+1	+2	+0	Interponerse	+1	+0
2º	+1	+2	+3	+0	Sentido De Combate +1	+1	+0
3º	+2	+2	+3	+1	Dote adicional	+2	+1
4º	+3	+2	+4	+1	Vigor Sorprendente	+2	+1
5º	+3	+3	+4	+1	Carga Mejorada	+3	+1
6º	+4	+3	+5	+2	Dote adicional	+3	+2
7º	+5	+4	+5	+2	Golpe Defensivo	+4	+2
8º	+6	+4	+6	+2	Sentido De Combate +2	+4	+2
9º	+6	+4	+6	+3	Dote Adicional	+5	+3
10º	+7	+5	+7	+3	Protección Global	+5	+3

CAMBIANTE

Mudapieles, cambiaformas y raros de naturaleza — estos son sólo unos pocos de los apelativos utilizados para describir al cambiante. La evolución le ha garantizado la increíble habilidad para alterar el color y la textura de su piel, dándole una ventaja única en la galaxia — una que explota a cada momento. El cambiante es tan hábil manteniendo una identidad falsa que rara vez baja la guardia. Así, rara vez es él mismo.

La sociedad galáctica tiende a aislar a las especies con la habilidad cambiaformas, aunque sólo sea para acallar los miedos del ciudadano medio que teme que los cambiantes puedan dominar la galaxia si se les da la oportunidad. Las regiones menos sofisticadas del espacio puede que ni siquiera conozcan la existencia de los cambiantes, creyéndolos leyendas modernas. Los cambiantes que elijen explorar las galaxias rara vez llaman la atención sobre su auténtica naturaleza. Suelen hallar trabajo como espías, cazadores de recompensas, ladrones, y mensajeros. Un cambiante rara vez conserva el mismo trabajo durante mucho tiempo, cambiando de contrato en contrato aparentemente a capricho. Suele ser un personaje aventurero, que se cansa rápidamente de la monotonía de hacer la misma cosa un día tras otro.

La increíble habilidad de un cambiante en el polimorfismo sólo es igualada por una confianza igualmente increíble. Saber que puede ser cualquiera en cualquier momento es casi tóxico. Los cambiantes pueden permitirse correr riesgos que otro no podría, adoptando formas inocuas para evitar a perseguidores o formas agradables para acercarse a los enemigos.

Requisitos

Para cualificarse para la clase de prestigio de cambiante, un personaje debe reunir los siguientes criterios.

Bonificador al Ataque Base: +3

Habilidades: Engañar 6 rangos, Disfraz 6 rangos, Conocimientos (especies alienígenas) 6 rangos.

Dotes: Desapercibido.

Especial: Sólo los seres racionales con el rasgo de especie cambiaformas (como los Clawdites y los Shi'ido) pueden ser cambiantes.

Información Relativa al Juego

Vitalidad: Un cambiante gana 1d6 puntos de vitalidad por nivel. Se aplican los modificadores de Constitución del personaje.

Habilidades de Clase

Las habilidades de clase de un cambiante, y la habilidad relevante para cada una, son: Engañar (Car), Informática (Int), Disfraz (Car), Actuar (Car), Escapista (Des), Reunir Información (Car), Esconderse (Des), Conocimientos* (Int), Escuchar (Sab), Sigilo (Des), Profesión* (Sab), Leer/Escribir Idioma, Buscar (Int), Hablar Idioma, Observar (Sab).

**Esta habilidad comprende varias habilidades no relacionadas entre sí. Cada vez que se aprende esta habilidad, también debe escogerse una categoría específica. Los ejemplos incluyen Conocimientos (especies alienígenas) y Profesión (mensajero).*

Puntos de Habilidad Por Nivel: 4 + modificador de Inteligencia.

Rasgos de la Clase

Los siguientes son los rasgos de la clase de prestigio del cambiante:

Suplantación

El cambiante mejora su habilidad natural de imitar a otros. Añade su nivel en la clase cambiante como un bonificador a los controles de Disfraz cuando suplanta a miembros de otra especie humanoide de tamaño similar.

Maestro Lingüista



Un cambiante tiene la habilidad de dominar rápidamente los nuevos idiomas. Gana la habilidad de hablar una cantidad de idiomas nuevos igual a su nivel en la clase cambiante. Estos nuevos idiomas son además de los ha adquirido gastando puntos de habilidad.

Cambio Rápido

Un cambiante puede transformarse más rápidamente y con menos esfuerzo que un cambiaformas medio.

A nivel 2, el cambiante puede transformarse sin perder el paso. Utiliza una acción de ataque en lugar de una acción de asalto completo para alterar su forma.

A nivel 6, el cambiante puede transformarse sin perder la ocasión de luchar. Puede alterar su forma como una acción de movimiento. Los cambiantes Clawdite pueden usar una acción de movimiento para cambiar de forma sin recibir daño de Constitución.

A nivel 10, el cambiante puede transformarse instantáneamente. Utiliza una acción automática para alterar su forma.

Dotes Adicionales

El cambiante gana una dote gratuita a los niveles 3, 5, 7, y 9. Esta dote adicional es escogida de entre las de la siguiente lista, y el cambiante debe reunir todos los requisitos de la dote.

Esquiva, Presencia Amedrentadora, Conocer Enemigo+, Imitación, Resistencia, Invisible, Ardid, De Fiar, Soltura con un Arma, Competencia con Grupo de Armas (pistolas blaster), Competencia con Grupo de Armas (vibroarmas).

+ Esta dote aparece en el apéndice Nuevas Dotes.

Transformación Menor

A nivel 4, el cambiante puede alterar su fisiología para ganar una ventaja ofensiva o defensiva. El cambiante debe elegir la naturaleza de la transformación de la siguiente lista y utilizar una acción de asalto completo para alterar su forma apropiadamente:

- Ganar un bonus de +2 por armadura natural a la Defensa, o
- Ganar un exoesqueleto quitinoso que garantiza una RD 1, o
- Ganar un bonificador de +1 a las tiradas de daño cuando realiza ataques desarmado o utilizando armas naturales.

La transformación dura hasta que el cambiante intenta tomar otra forma o utiliza esta habilidad de nuevo.

Un cambiante puede acelerar el tiempo que lleva completar la transformación utilizando la



habilidad de Cambio Rápido (ver más arriba). Realizar cualquiera de las modificaciones de más arriba requiere que el cambiante haga una salvación de Fortaleza (CD 15). Una salvación fallida significa que el cambiante recibe 2d6 puntos de daño.

Transformación Mayor

A nivel 8, el cambiante puede alterar su fisiología para ganar una ventaja ofensiva o defensiva. El cambiante debe escoger la naturaleza de la transformación de la siguiente lista y gasta una acción de ataque para alterar su forma apropiadamente:

- Ganar un bonificador de +5 a la Defensa por armadura natural, o
- Ganar un exoesqueleto quitinoso que garantiza una RD 3, o

- Ganar un bonus de +3 a las tiradas de daño cuando realizan ataques desarmados o utilizan armas naturales.

La transformación dura hasta que el cambiante intenta asumir otra forma o usan esta habilidad de nuevo.

Un cambiante puede acelerar el tiempo que lleva completar esta transformación utilizando la habilidad de Cambio Rápido (ver más arriba). Realizar cualquiera de los cambios aparecidos más arriba requiere que el cambiante haga una salvación de Fortaleza (CD 20). Una salvación no superada significa que el cambiante recibe 2d6 puntos de daño.

Transformación Indolora

A nivel 9, el cambiante puede completar una transformación menor o mayor (ver más arriba) si necesidad de realizar una salvación de Fortaleza para resistir el dolor.

Tabla 2-5: El Cambiante

Nivel	Ataque Base	Salv Fort	Salv Ref	Salv Vol	Especial	Bonificación a la Defensa	Bonificación de Reputación
1°	+0	+0	+1	+1	Suplantar, Maestro Lingüista	+1	+0
2°	+1	+0	+2	+2	Cambio Rápido (acc. Ataque)	+2	+0
3°	+2	+1	+2	+2	Dote Adicional	+2	+0
4°	+3	+1	+2+	+2	Transformación Menor	+3	+0
5°	+3	+1	+3	+3	Dote Adicional	+3	+1
6°	+4	+2	+3	+3	Cambio Rápido (acc. Mov.)	+4	+1
7°	+5	+2	+4	+4	Dote Adicional	+4	+1
8°	+6	+2	+4	+4	Transformación Mayor	+5	+1
9°	+6	+3	+4	+4	Dote Adicional, Transformación Indolora	+5	+2
10°	+7	+3	+5	+5	Cambio Rápido (acc. Gratuita)	+6	+2

האנשי המצודים

Los buscadores son cazadores religiosos que rastrean a su presa mediante presagios adivinatorios que reciben durante rituales místicos. Muchas especies los ven como figuras legendarias, aunque dentro de la sociedad Gand la profesión tiene una especial importancia y prestigio. Aunque muchos que no son Gand niegan el poder de los rituales del buscador, la precisión con la que los cazadores de recompensas y los guardaespaldas Gand predican los movimientos de sus presas o enemigos no puede negarse. Esta notoriedad ha conducido a muchos no-Gand a seguir la fe de los buscadores. Los extranjeros pueden ser iniciados en los rangos de una secta de

buscadores, siempre y cuando tengan un padrino dentro de la organización. La naturaleza auto-despreciativa de la sociedad Gand irritan el ego de los no-Gand que luchan para convertirse en buscadores, lo que explica porqué la galaxia alberga a tan pocos.

Los buscadores son contratados como consejeros de seguridad, guardaespaldas, cazarrecompensas, investigadores, y asesinos. Los presagios guían a los buscadores hasta su presa con una precisión asombrosa que otros encuentran inquietante. Ven a los buscadores como una extraña secta religiosa dedicada a una “religión cazadora”, mientras que los propios Gand consideran a los buscadores como seres que están “en el camino de la verdad”.



Existen varias sectas de buscadores, cada una creyendo algo diferente sobre los deberes y responsabilidades de sus miembros y cada una realizando sus propios rituales místicos de un modo distinto. Algunas de las sectas incluso luchan entre ellas, en su mayor parte compitiendo en la persecución de los mismos objetivos, aunque a veces mantienen sangrientos conflictos hasta que una tercera secta da un paso para negociar una pasificación.

Si un buscador rompe con su secta, puede haber firmado del mismo modo su garantía de muerte. Tradicionalmente, el deber de cazar a un “buscador renegado” recae en su padrino original. Cada secta de buscadores tiene un castigo distinto para semejante crimen, variando desde el exilio a la muerte.

Requisitos

Para cualificarse para la clase de prestigio de buscador, un personaje debe reunir los siguientes requisitos.

Bonificador de Ataque

Base: +3.

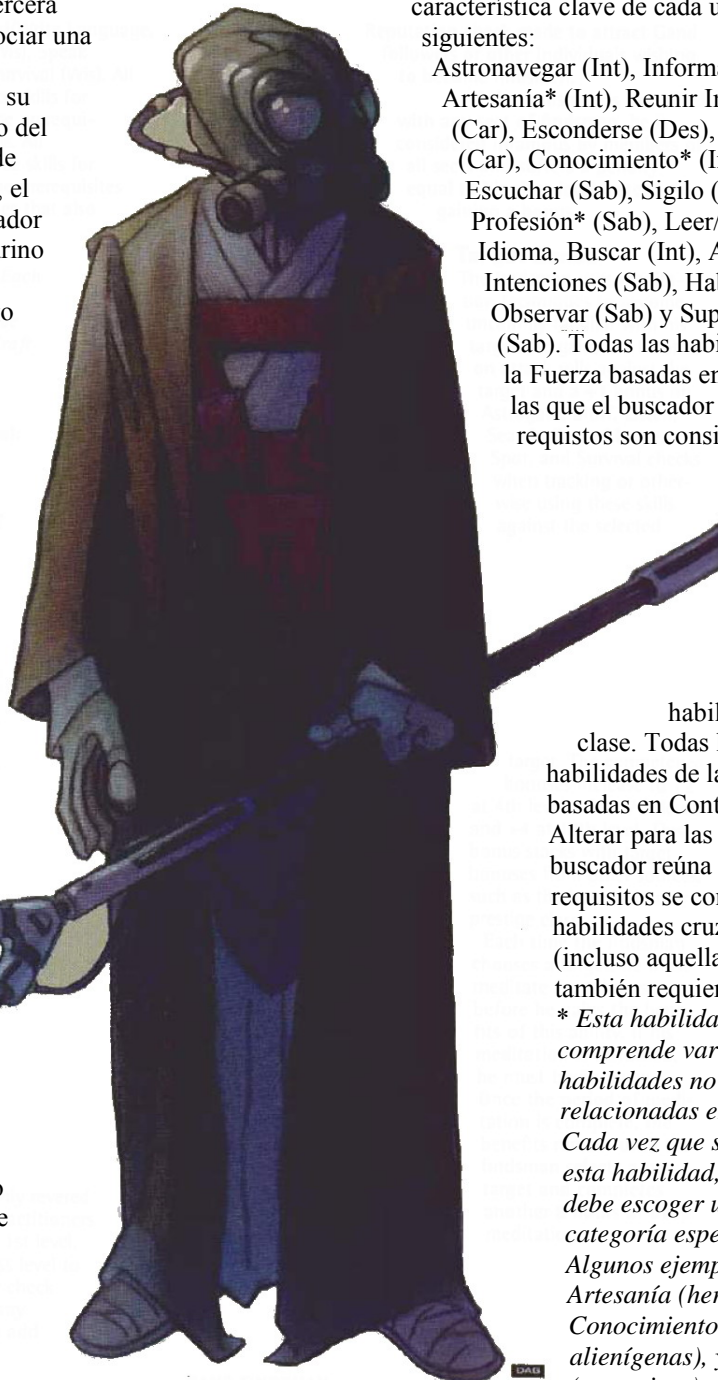
Habilidades:

Astronavegar 5 rangos,
Empatía 5 rangos,
Supervivencia 5 rangos.

Dotes:

Sensible
a la
Fuerza,
Rastrear.

Especial: En general, sólo los miembros de la especie Gand son elegibles para esta clase de prestigio. A discreción del DJ, los personajes no-Gand que reúnan los requisitos anteriores pueden convertirse en buscadores si también tienen 5 o más rangos de Conocimiento (Gand) o 9 o más rangos en la habilidad Conocimiento (especies alienígena).



Información Relativa al Juego

Vitalidad: Un buscador gana 1d8 puntos de vitalidad por nivel. Se aplican los modificadores de Constitución del personaje.

Habilidades de Clase

Las habilidades de clase del buscador, y la característica clave de cada una, son las siguientes:

Astronavegar (Int), Informática (Int), Artesanía* (Int), Reunir Información (Car), Escondarse (Des), Intimidar (Car), Conocimiento* (Int), Escuchar (Sab), Sigilo (Des), Profesión* (Sab), Leer/Escribir Idioma, Buscar (Int), Averiguar Intenciones (Sab), Hablar Idioma, Observar (Sab) y Supervivencia (Sab). Todas las habilidades de la Fuerza basadas en Sentir para las que el buscador reúna sus requisitos son consideradas

habilidades de clase. Todas las habilidades de la Fuerza basadas en Controlar y Alterar para las que el buscador reúna los requisitos se consideran habilidades cruzadas (incluso aquellas que también requieren Sentir).

** Esta habilidad comprende varias habilidades no relacionadas entre sí. Cada vez que se aprende esta habilidad, también debe escoger una categoría específica. Algunos ejemplos son Artesanía (herramientas), Conocimiento (especies alienígenas), y Profesión (mensajero).*

Puntos de Habilidad por Nivel: 4 + modificador de Inteligencia.

Rasgos de la Clase

Los que siguen son los rasgos de la clase de prestigio de buscador:

Dotes Iniciales

Un buscador gana las siguientes dotes gratuitas:

Competencia con Blindaje (ligero)

Competencia con Blindaje (medio)

Sentir

Competencia con Grupo de Armas (pistolas blaster)

Competencia con Grupo de Armas (fusiles blaster)

Notoriedad

La tradición del buscador es muy reverenciada en la sociedad Gand, convirtiendo a sus practicantes en celebridades. Comenzando al primer nivel, el buscador puede añadir su nivel en la clase a su Reputación para cualquier control que incluya a otro buscador o a cualquier Gand. El DJ puede decidir añadir este bonus al control de Reputación especial que se hace para atraer a seguidores Gand o a otros individuos que deseen convertirse en buscadores.

Si el buscador no está aliado con ninguna secta de buscadores, es considerado infame por los miembros de todas las sectas y sufre una penalización igual a su nivel en la clase en lugar de ganar el bonificador.

Bonificador por Objetivo

El buscador utiliza técnicas de meditación para llegar a estar asombrosamente familiarizado con su objetivo. Gana un bonificador de +1 a las tiradas de ataque realizadas contra el objetivo y un bonus de +1 a los controles de Astronavegar, Engañar, Escuchar, Buscar, Averiguar Intenciones, Observar y Supervivencia cuando rastrean o usan de otro modo estas habilidades contra el objetivo seleccionado. Los bonificadores por competencia se incrementan a +2 en el nivel 4, a +3 en el nivel 7, y a +4 en el 10º nivel. Estos bonificadores se apilan con los bonificadores por objetivo de otras fuentes, como los de la clase de prestigio cazarrecompensas.

Cada vez que el buscador escoge un objetivo, debe meditar durante 8 horas antes de ganar los beneficios de esta habilidad. Si su meditación es interrumpida, debe empezar de nuevo. Una vez el periodo de meditación ha concluido, los beneficios permanecen hasta que el buscador escoge a un nuevo objetivo y completa otro periodo de 8 horas de profunda meditación. El bonificador por objetivo se aplica normalmente a un único individuo.

Alternativamente, el buscador puede seleccionar a un número de individuos igual o menor que su nivel en la clase de prestigio de buscador, pero el bonificador es la mitad de lo normal (redondeando las fracciones hacia abajo).

Nieblas Girantes

Gran parte del planeta natal de los Gand está envuelto en niebla. El buscador visualiza la niebla para “centrarse” antes de embarcarse en las cacerías. Empezando al nivel 2, el buscador puede utilizar esta u otro tipo de técnica de visualización para ganar un bonificador en ciertos controles de habilidad.

El buscador pasa 10 minutos visualizando cualquier entorno sereno que encuentre relajante. Pierde la percepción de todo lo que le rodea, como si entrara en una realidad alternativa, y es tratado como indefenso (consulta el Resumen del Estado del Personaje en el libro básico). Una vez que ha navegado con éxito por las nieblas (o cualquier otro entorno), “emerge” con una claridad especial. En términos de juego, gana un bonificador por competencia a una de las siguientes habilidades: Astronavegar, Empatía, Mejorar Sentidos, Videncia, Reunir Información, Conocimiento (cualquiera), Escuchar, Buscar, Averiguar Intenciones, o Supervivencia. El bonificador duran 1 hora por nivel de clase, y el total de éste depende el nivel de clase del buscador (como se muestra en la tabla de abajo).

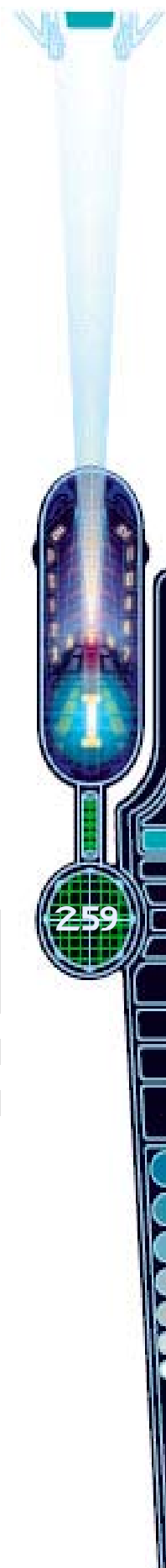
En el nivel 4 y superiores, el buscador puede utilizar esta habilidad más de una vez al día. El buscador no puede aplicar bonificadores adicionales a una habilidad ya aumentada por este rasgo, ni este rasgo permite al buscador hacer controles de una habilidad no entrenada que normalmente no tendría permitido hacer.

Nivel en la Clase de Buscador	Bonus por Competencia	Veces/Día
2-3	+1	1
4-5	+1	2
6-7	+2	2
8-9	+2	3
10	+3	3

Videncia Adicional

A partir del nivel 2, el buscador puede ver lugares lejanos, así como sucesos pasados y posibles sucesos futuros. El buscador con al menos 1 rango en Videncia puede realizar un control de Videncia adicional una vez al día. A partir del nivel 5, el buscador puede hacer dos controles de Videncia adicionales al día. La frecuencia aumenta a tres controles adicionales a nivel 8.

El buscador debe pagar los puntos de vitalidad normales por el uso de la habilidad cada vez que realiza un control de Videncia.



Ataque Furtivo

A partir de nivel 3, un buscador puede golpear a un oponente distraído o con la guardia baja para realizar daño extra. En cualquier momento en que al objetivo del buscador se le pudiera negar su bonus por Destreza a la Defensa (tanto si lo tiene como si no), o cuando el buscador flanquee a su objetivo, el ataque del buscador causa daño extra. El daño extra es +1d6 a nivel 3, +2d6 a nivel 6 y +3d6 a nivel 9. Consulta la clase de prestigio del cazarrecompensas en el Capítulo Doce de *Star Wars. El Juego de Rol* para una descripción completa de las circunstancias que afectan al uso del ataque furtivo. Los dados de bonificación del ataque furtivo del buscador son acumulativos con los ganados por cualquier otra clase (como la de cazarrecompensas).

Localizar Objetivo

A partir del 8º nivel, el buscador puede utilizar la Fuerza para sentir cuando su objetivo (el

recipiente del bonificador por objetivo del buscador) está cerca. Usando una acción de ataque, el buscador puede averiguar la distancia exacta y la dirección del objetivo. Esta habilidad sólo funciona cuando el objetivo es un individuo, no un grupo pequeño (consulta Bonificador por Objetivo, arriba).

Si el objetivo está usando Sigilo de la Fuerza para ocultar su situación al buscador, éste último debe tener éxito en un control de Ver Fuerza (opuesto al resultado del control de Sigilo de la Fuerza del objetivo) para determinar la dirección y la distancia precisa de la situación del objetivo. El buscador puede añadir su bonificador por objetivo al control (consulta Bonificador por Objetivo, más arriba). Si el objetivo está a más de 100 kilómetros del buscador, el control de Ver Fuerza falla automáticamente.

La habilidad de Ver Fuerza puede utilizarse sin estar entrenada, y usarla requiere una acción de asalto completo.

Tabla 2-6: El Buscador

Nivel	Ataque Base	Salv Fort	Salv Ref	Salv Vol	Especial	Bonificación a la Defensa	Bonificación de Reputación
1º	+1	+1	+1	+2	Dotes iniciales, Notoriedad, Bonificador por Objetivo +1	+1	+0
2º	+2	+2	+1	+2	Nieblas Girantes, Videncia adicional (1/día)	+2	+0
3º	+3	+2	+1	+3	Ataque Furtivo +1d6	+2	+0
4º	+4	+2	+2	+3	Bonificador por Objetivo +2	+2	+1
5º	+5	+3	+2	+4	Videncia adicional (2/día)	+3	+1
6º	+6	+3	+2	+4	Ataque Furtivo +2d6	+3	+1
7º	+7	+4	+3	+4	Bonificador por Objetivo +3	+4	+1
8º	+8	+4	+3	+5	Videncia adicional (3/día), Localizar Objetivo	+4	+2
9º	+9	+4	+3	+5	Ataque Furtivo +3d6	+4	+2
10º	+10	+5	+4	+6	Bonificador por Objetivo +4	+5	+2

AGENTE MÍSTICO

El agente místico es poderoso en la Fuerza y domina las artes del sigilo y el subterfugio. Es aquel al que un señor del crimen se dirige cuando quiere robar un artefacto de las cámaras acorazadas del Templo Jedi de Coruscant. Es aquel contratado para rescatar a la hija de un senador de la República secuestrada de una fortaleza pirata. Es aquel enviado encubierto para encontrar al espía Imperial dentro de la fortaleza de la Alianza Rebelde. Vende su habilidad como espía sigiloso, mensajero rápido, y asesino silencioso, el agente místico es el máximo maestro del espionaje. Maneja misiones que incluyen infiltración, sustracción, seducción, ofuscación, y asesinato. Un agente místico suele trabajar solo, aunque confía en una red de contactos para entrar y salir de lugares peligrosos. Sirve a una variedad de

clientes, desde corporaciones galácticas y gobiernos planetarios hasta ricos tratantes de arte y organizaciones criminales, mientras mantiene sus auténticas lealtades ocultas. Algunos agentes místicos sólo están interesados en los créditos, aunque otros encuentran una causa digna de su lealtad. Incluso entonces, algunas organizaciones e individuos dudan al pedir los servicios de un agente místico por miedo a ser traicionados. Durante la era de la Rebelión, tanto los Rebeldes como los Imperiales utilizaron agentes místicos como espías y asesinos, y más de uno demostró ser agente doble o triple.

Un agente místico se aliara a veces con grupos de aventureros pequeños pero poderosos que pueden proporcionarles transporte seguro, potencia de fuego, y otros recursos necesarios para completar cualquier asignación que halla aceptado o jurado llevar a cabo.

Requisitos

Para cualificarse para la clase de prestigio de agente místico, un personaje debe reunir los siguientes requisitos.

Bonificador de Ataque Base: +3.

Habilidades: Mentalidad Combativa 4 rangos, Esconderse 7 rangos, Averiguar Intenciones 7 rangos.

Dotes: Sensible a la Fuerza, Alterar, Controlar.

Información Relativa al Juego

Vitalidad: Un agente místico gana 1d6 puntos de vitalidad por nivel. Se aplican los modificadores de Constitución.

Habilidades de Clase

Las habilidades de clase del agente místico, así como la característica clave para cada habilidad, son las siguientes:

Equilibrio (Des), Engañar (Car), Informática (Int), Diplomacia (Car), Desmontar Mecanismo (Int), Disfraz (Car), Escapismo (Des), Reunir Información (Car), Esconderse (Des), Conocimiento* (Int), Escuchar (Sab), Sigilo (Des), Profesión* (Sab), Leer/Escribir Idioma, Buscar (Int), Averiguar Intenciones (Sab), Juegos de Manos (Des), Hablar Idioma, Observar (Sab), y Piruetas (Des). Todas las habilidades de la Fuerza basadas en Alterar y Controlar para las que el agente místico reúna los requisitos son consideradas habilidades de clase. Todas las habilidades de la Fuerza basadas en Sentir para las que el agente místico reúna los requisitos son consideradas habilidades de clase cruzada (incluso aquellas que también requieran Alterar o Controlar).

**Esta habilidad comprende varias habilidades no relacionadas entre sí. Cada vez que se aprende esta habilidad, debe escogerse una categoría específica. Algunos ejemplos son Conocimiento (especies alienígenas) y Profesión (agente de la ley).*

Puntos de Habilidad por Nivel: 6 + modificador de Inteligencia.

Rasgos de la Clase

A continuación se detallan los rasgos de la clase de prestigio agente místico:

Mente Cerrada

Un agente místico domina varias técnicas para salvaguardar su mente contra las incursiones mentales no deseadas. Gana un bonificador por perspicacia a las salvaciones de Voluntad igual a su nivel de clase (máximo +10) para resistirse a las habilidades de la Fuerza que influyen en la mente y permiten una salvación de Voluntad,

como Afectar Mente, Empatía, Amistad, y Telepatía.

Ocultar Arma

Un agente místico puede utilizar la Fuerza para ocultar un arma u otro objeto en su persona. Para utilizar esta habilidad, el agente místico debe hacer algún esfuerzo en esconder el arma o el objeto. No puede ocultar un objeto visible en su mano o un arma visiblemente enfundada en su cadera, por ejemplo.

El éxito es automático si nadie está buscando específicamente un arma o un objeto concreto en el cuerpo del agente místico. Si alguien que esté junto al agente místico realiza un cacheo, el agente místico debe superar un control de Juegos de Manos opuesto al control de Buscar del oponente. Si alguien que está a 10 metros del agente místico, pero no está adyacente a él, el control de Juegos de Manos del agente místico se opone al control de Observar el oponente. En cualquier caso, el control de Juegos de Manos es una reacción, no una acción de ataque.

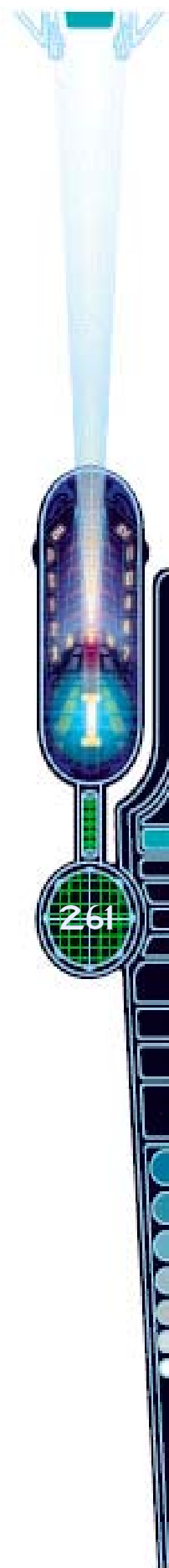
El agente místico puede intentar ocultar varias armas u objetos. Sólo realiza un control independientemente del número de armas que intenta ocultar en su persona, pero cada arma adicional después de la primera aplica un penalizador de -2 a su control. El agente místico consigue un bonificador o penalizador al control dependiendo del tamaño del objeto más grande que se intenta ocultar: Minúsculo +12, Diminuto +8, Menudo +4, Pequeño +0, Mediano -4, Grande -8. Un agente místico no puede ocultar un arma u objeto de tamaño Enorme o mayor. Esta habilidad no engaña a los sensores electrónicos o dispositivos similares diseñados para detectar armas ocultas.

Caminar por las Paredes

El agente místico puede trepar y moverse por superficies verticales o incluso techos. Debe tener las manos libres para moverse de este modo. El agente místico gana una velocidad de escalada de 6 metros y no necesita hacer controles de Trepar para recorrer una superficie vertical, inclinada, u horizontal. Cada uso de esta habilidad dura 10 minutos por nivel de clase. A nivel 2, el agente místico sólo puede utilizar esta habilidad una vez al día. Puede usar la habilidad dos veces al día en el nivel 5, y tres veces al 8º nivel.

Canalizar Vitalidad

Cuando se ve enfrentado a un grave peligro, el agente místico debe entregarse al máximo para sobrevivir. A partir del nivel 3, el agente místico puede, mediante su conexión con la Fuerza,



dedicar su propia vitalidad para mejorar sus habilidades.

Sacrificando puntos de vitalidad, el agente místico gana un bonificador de Fuerza en un control de habilidad. Por cada punto de vitalidad que gaste, el agente místico gana un bonificador de +1 en el control de habilidad. El jugador debe declarar cuántos puntos de vitalidad van a ser sacrificados inmediatamente antes de hacer el control de habilidad. Un agente místico puede gastar tantos puntos de vitalidad en un control de habilidad como niveles de la clase de agente místico tenga (hasta un bonificador máximo de +10).

El agente místico puede aplicar este bonificador sólo a las siguientes habilidades: Equilibrio, Tregar, Escapismo, Esconderse, Saltar, Sigilo, Juegos de Manos, Nadar y Piruetas.

Si el agente místico no tiene puntos de vitalidad, no puede utilizar esta habilidad.

Dotes Adicionales

El agente místico gana una dote adicional a los niveles 4, 7, y 10. Esta dote adicional es seleccionada de la lista siguiente, y el agente místico tiene que reunir todos los prerrequisitos. Acrobacias, Artes Marciales Avanzadas, En Sintonía, Lucha a Ciegas, Acelerón, Artes Marciales Defensivas, Concentración, Dominio de la Fuerza, Velocidad de la Fuerza, Dominio Superior de la Fuerza, Visión en la Penumbra Mejorada +, Visión en la Oscuridad Mejorada +, Artes Marciales Mejoradas, Influencia, Conocer Enemigo +, Artes Marciales, Entereza, Truco Mental, Ágil, Ojo Avizor, Invisible, De Fiar, Sutileza con un Arma, Competencia con Grupo de Armas (pistolas blaster), Competencia con Grupo de Armas (vibroarmas).

+ Esta dote aparece en el apéndice de Nuevas Dotes.

Aturdimiento de la Fuerza

A nivel 5, el agente místico puede utilizar la Fuerza para aturdir enemigos con sus ataques desarmados. El agente místico puede utilizar su golpe aturdir una vez por asalto, pero no más de una cantidad de veces por día igual a su nivel de clase. El agente místico debe declarar que está usando un aturdimiento de la Fuerza antes de realizar la tirada de ataque; si el ataque falla, el aturdimiento de la Fuerza se desperdicia.

Un oponente alcanzado por el golpe debe tener éxito en una salvación de Fortaleza (CD 10 + el modificador de Sabiduría del agente místico) además de recibir el daño normal. Si la salvación falla, el oponente queda aturdido durante 1 asalto (como se describe en la barra lateral Resumen del Estado del Personaje en el Capítulo Doce del libro básico). El agente



místico no puede aturdir a criaturas que sean inmunes a los golpes críticos.

Contacto

El agente místico tiene asociados y benefactores secretos por toda su esfera de influencia. Gana un contacto a nivel 6 y al nivel 9. Cada vez que gana un contacto, el DJ debería desarrollar a un personaje de apoyo que represente al contacto. El jugador puede sugerir el tipo de contacto que quiere que gane su personaje. Un contacto no acompañará al agente místico en misiones ni arriesgará su vida, pero el contacto proporcionará información o sus habilidades profesionales. Cuánto más poderoso sea el contacto, menos tiempo tiene para dedicar al

agente místico. Sea cual sea el caso, el agente místico no debería tener permitido llamar al mismo contacto más de una vez por aventura. Para obtener más información sobre los contactos, consulta el apartado Favores y Contactos del Capítulo Doce de *Star Wars. El Juego de Rol*.

Aturdimiento de la Fuerza Mejorado

A nivel 10, cualquier criatura que falle la tirada de salvación contra el aturdimiento de la Fuerza del agente místico queda aturdido durante 1d4+1 asaltos (en vez de 1 asalto). Consulta el Aturdimiento de la Fuerza, más arriba, para ver más detalles.

Tabla 2-7: El Agente Místico

Nivel	Ataque Base	Salv Fort	Salv Ref	Salv Vol	Especial	Bonificación a la Defensa	Bonificación de Reputación
1º	+0	+0	+1	+2	Mente Cerrada, Ocultar Arma	+1	+0
2º	+1	+1	+1	+2	Caminar por las Paredes (1/día)	+2	+0
3º	+2	+1	+1	+3	Canalizar Vitalidad	+2	+0
4º	+3	+1	+2	+3	Dote Adicional	+3	+0
5º	+3	+2	+2	+4	Caminar por las Paredes (2/día), Aturdimiento de la Fuerza	+3	+1
6º	+4	+2	+2	+4	Contacto	+4	+1
7º	+5	+2	+3	+4	Dote Adicional	+4	+1
8º	+6	+3	+3	+5	Caminar por las Paredes (3/día)	+5	+1
9º	+6	+3	+3	+5	Contacto	+5	+2
10º	+7	+3	+4	+6	Dote Adicional, Aturdimiento de Fuerza Mejorado	+6	+2

TELÉPATAS

Muchas especies de la galaxia tienen una habilidad telepática natural. En realidad, estos telépatas naturales pocas veces son buenos espías, puesto que la habilidad de su especie suele ser bien conocida y se los mira con desconfianza allá donde van. Algunos sistemas tienen leyes que evitan que miembros de conocidas especies telépatas lleven ciertos negocios, y otros sistemas los margina totalmente.

Los miembros de especies que no son telépatas a veces utilizan su dominio de la Fuerza para acceder a otras mentes, quizá para implantar mensajes, alterar sus percepciones, leer sus pensamientos, acceder a sus memorias o infligir dolor. Los Jedi utilizan estas habilidades sólo cuando es necesario, pero otros usuarios de la Fuerza no son tan escrupulosos. Tanto los practicantes de talento natural como aquellos bien entrenados que se concentran en estas habilidades son llamados telépatas. El telépata llega a confiar en su “sexto sentido” tanto que siempre está sondeando los

pensamientos de otros seres. Cuanto más lo hace, menos desarrolla las habilidades que los no-telépatas usarían normalmente para tratar con otros seres racionales. El telépata no ve esto como una debilidad. Comprende el poder que proviene de su habilidad para atisbar lo que otros están pensando. También se muestra desconfiado con otros telépatas, guardando sus propios pensamientos contra una invasión. Los telépatas poderosos pueden matar con un pensamiento y proyectar sus mentes a través de grandes distancias. Cuando un telépata proyecta su mente, nunca deja realmente su cuerpo, pero en su lugar crea un avatar psíquico. El avatar psíquico no es un espíritu, fantasma u otro fenómeno inexplicado. Considéralo como la manifestación de la creencia del telépata de que está realmente ahí, viendo en persona lo que está percibiendo mediante su poderoso sexto sentido. El telépata debe ser cuidadoso, sin embargo: su vínculo con su avatar psíquico es tan fuerte que pierde toda noción de lo que lo rodea realmente, dejando su cuerpo físico susceptible a sufrir daño.



Requisitos

Para cualificarse para la clase de prestigio de telepata, un personaje debe reunir los siguientes requisitos.

Bonificador de Ataque Base: +3

Habilidades: Empatía 5 rangos, Averiguar Intenciones 3 rangos, Telepatía 9 rangos.

Dotes: Sensible a la Fuerza, Voluntad de Hierro.

Especial: Un personaje con la telepatía como un rasgo de especie puede ignorar el requisito de Telepatía 9 rangos para esta clase de prestigio.

Información Relativa al Juego

Vitalidad: Un telepata gana 1d6 puntos de vitalidad por nivel. Se aplican los modificadores de Constitución del personaje.

Habilidades de Clase

Las habilidades de clase, y la característica primaria de cada una, del telepata son las siguientes:

Artesanía* (Int), Empatía (Sab), Amistad (Car), Conocimiento* (Int), Profesión* (Sab), Leer/Escribir Idioma, Buscar (Int), y Hablar Idioma. Cada una de las siguientes habilidades de la Fuerza son habilidades de clase si el telepata reúne los requisitos: Afectar Mente (Car), Controlar Mente+ (Car), Drenar Conocimiento+ (Int), Miedo (Sab), Ilusión (Car), y Telepatía (Sab). Todas las habilidades de la Fuerza para las que el telepata reúna los requisitos y que no estén listadas arriba son habilidades de clase cruzadas.

** Esta habilidad comprende varias habilidades no relacionadas entre sí. Cada vez que se aprende esta habilidad, también debe escogerse una categoría específica. Los ejemplos incluyen Conocimiento (especies alienígenas) y Profesión (embajador).*

+ Esta habilidad se describe en La Guía del Lado Oscuro

Puntos de Habilidad por Nivel: 6 + modificador por Inteligencia.

Rasgos de la Clase

A continuación se detallan los rasgos de la clase de prestigio telepata:

Sensor de Pensamiento

Utilizando la Fuerza, el telepata puede sentir las vibraciones psíquicas de todos los seres vivos en un radio de 2 metros por nivel de clase (máximo 20 metros). Un ser puede enmascarar sus vibraciones psíquicas dentro de la zona del sensor de pensamiento del telepata si tiene éxito en un control de Sigilo de la Fuerza (CD 10 + el nivel de clase del telepata + modificador de Sab

del telepata). Un control con éxito significa que el telepata no puede sentir la presencia de ese ser usando esta habilidad. Debe hacerse un nuevo control cada asalto que el ser permanezca dentro del alcance del sensor de pensamiento. El telepata no puede ser sorprendido en combate por ningún ser o criatura que detecte mediante sus sensor de pensamiento antes del asalto de sorpresa.

Sonda Mental

Como una acción de ataque, el telepata puede concentrar su mente en un objetivo específico y sacar algo de información de la mente del objetivo. El telepata debe concentrarse para utilizar esta habilidad de influencia mental, lo que causa ataques de oportunidad.

La pieza de información extraída puede ser un nombre, un número de 10 o menos cifras, una contraseña, una imagen mental de una habitación u otra localización específica, o algo similar. El objetivo puede resistir la sonda mental con una salvación de Voluntad (CD 10 + el nivel de clase del telepata + el modificador de Sab del telepata). Si la salvación tiene éxito, el objetivo sabe que se está sondeando su mente; si la salvación falla, ignora que se le está sondeando. Si la mente del objetivo no tiene la información que el telepata busca, la sonda falla automáticamente, aunque el objetivo aún debe hacer la tirada de salvación de Voluntad para determinar si detecta o no el intento de sondeo. El telepata sólo puede utilizar esta habilidad en seres vivos con una Inteligencia de 3 o mayor. También debe ser capaz de ver al objetivo (en persona o por medios electrónicos). El objetivo gana uno bonificador por Fuerza en su salvación si tiene éxito en un control de Defensa con la Fuerza (consulta la descripción de la habilidad en el Capítulo Cuatro de *Star Wars. El Juego de Rol*).

Dotes Adicionales

El telepata gana una dote adicional a nivel 2, 6 y 10. Esta dote adicional se selecciona de la siguiente lista, y el telepata debe reunir todos los prerrequisitos de la dote.

Alterar, Atención, Dominio de la Fuerza, Presencia Amedrentadora, Dominio Superior de la Fuerza, Vínculo, Truco Mental, Persuasivo, Sentir o Énfasis en una Habilidad (cualquier habilidad de clase).

Ciudadela Psíquica

A partir del 2º nivel, la habilidad del telepata de defenderse de ataques mentales mejora. Gana un bonificador por Fuerza igual a su nivel de clase a las tiradas de salvación de Voluntad para resistir a todos los efectos de influenciar o sondear mente que permitan una salvación de

Voluntad. Este bonificador no se apila con los bonus por Fuerza otorgados por la Defensa con la Fuerza.

Esquirra Mental

A nivel 3, el telépata puede lanzar dagas de energía psíquica en las mentes de otros, perturbando sus conexiones neuronales. Utilizar la esquirra mental es una acción de ataque que cuesta 5 puntos de vitalidad y que no provoca ataques de oportunidad. No se requiere ninguna tirada de ataque. El objetivo recibe daño igual a $1d6 + \text{el nivel de clase del telépata}$, aunque una salvación de Voluntad con éxito ($CD 10 + \text{el nivel de clase del telépata} + \text{el modificador de Sab del telépata}$) niega todo el daño.

El alcance máximo del telépata con la esquirra mental es de 2 metros por nivel de clase (máximo 20 metros). El telépata debe ser capaz de sentir los pensamientos del objetivo (consulta Sensor Mental, más arriba) para utilizar esta habilidad.

Bomba Mental

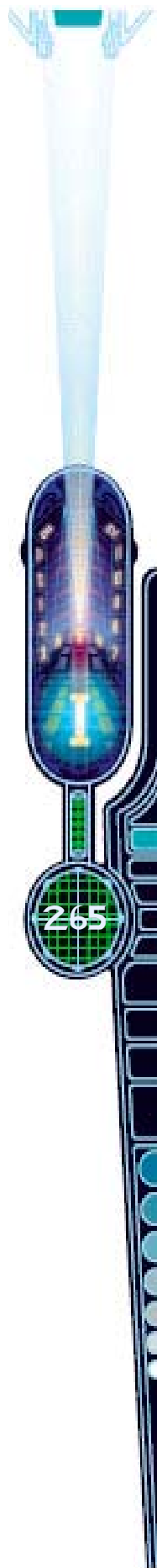
A nivel 4, el telépata puede desatar una explosión de energía psíquica que mezcla los patrones de pensamiento de las criaturas vivientes dentro del alcance de la bomba. Desatar la bomba mental es una acción de ataque que cuesta 10 puntos de vitalidad y provoca ataques de oportunidad. La bomba mental tiene un radio de 4 metros por nivel de clase (hasta un máximo de 40 metros). Todas las criaturas vivientes dentro del alcance de la bomba deben realizar una salvación de Voluntad ($CD 10 + \text{nivel de clase del telépata} + \text{modificadores de Sabiduría del telépata}$) o sufrir una penalización a las tiradas de ataque, controles de habilidad, controles de características y tiradas de salvación igual a la mitad del nivel de clase del telépata (redondeando hacia abajo). Los efectos de la bomba mental duran $1d4$ asaltos; se hace una tirada de duración para todas las criaturas. Puesto que la bomba mental consiste en energía mental, puede pasar a través de paredes y otros obstáculos.

El telépata no se ve afectado por su propia bomba mental y puede elegir escudar a un número adicional de criaturas o seres igual a su nivel de clase. Las criaturas escudadas no sufren los efectos de la bomba mental.

Tormenta Neuronal

A nivel 5, un telépata puede sobrecargar la red neuronal de una criatura viva, causando una desorientación momentánea.

Descargar una tormenta neuronal es una acción de ataque que cuesta 6 puntos de vitalidad y



provoca ataques de oportunidad. El telépata debe ser capaz de ver al objetivo o sentir sus pensamientos (consulta Sensor Mental, más arriba). El objetivo debe superar una salvación de Voluntad (CD 10 + el nivel de clase del telépata + el modificador de Sab del telépata) o queda aturrido durante 1d4+1 asaltos.

Azote Psíquico

A partir del 7º nivel, el telépata puede flagelar a uno o más oponentes con zarcillos de energía psíquica.

Usar el azote psíquico es una acción de ataque que no provoca ataques de oportunidad. El telépata puede afectar tantos objetivos como niveles de clase posee, y sólo puede afectar a los objetivos que puede ver o de los que puede sentir sus pensamientos (consulta Sensor Mental, más arriba). Usar el azote psíquico cuesta 5 puntos de vitalidad por objetivo seleccionado.

Cada objetivo del azote psíquico debe superar una tirada de salvación de Voluntad (CD 10 + el nivel de clase del telépata + el modificador de Sab del telépata) o sufrir 1d6 puntos de daño temporal a la Sabiduría. Una tirada con éxito niega el daño. Un objetivo reducido a Sab 0 entra en coma y está desvalido.

Receptáculo

A nivel 8, un telépata puede imbuir un amuleto, cierre de capa, broche, u otra pieza de joyería rara y valiosa con una fracción de su poder telepático. El telépata debe gastar 5.000 créditos para obtener la pieza de joyería y 500 PE para marcar el objeto con su energía telepática. Dejar la impronta en el objeto lleva 8 horas de meditación ininterrumpida, que el telépata debe completar antes de que el receptáculo pueda ser utilizado. Durante la meditación, el telépata no puede realizar otras acciones.

Un receptáculo imbuido alberga 50 puntos de vitalidad, que el telépata puede utilizar para pagar el coste de las habilidades de Fuerza y sus varias habilidades de telépata (esquirla mental, bomba mental, tormenta neuronal, y azote psíquico). Estos puntos de vitalidad no pueden ser utilizados con otro propósito.

El telépata puede “recargar” un receptáculo que esté completamente drenado de puntos de vitalidad gastando otros 500 PE y pasando otras 8 horas de meditación.

Un receptáculo tiene una dureza de 2, 2 puntos de herida, y una CD de ruptura de 18. Si se destruye el receptáculo, todos los puntos de vitalidad que tenía almacenados son perdidos.

Avatar Psíquico

A partir del nivel 9, el telépata puede proyectar una imagen mental de sí mismo — un avatar psíquico — a grandes distancias.

Un avatar psíquico es una proyección tridimensional translúcida del telépata similar en apariencia a un espíritu de la Fuerza. (Un control de Inteligencia con éxito contra una CD 15 revela que es algo distinto de un espíritu de la Fuerza).

Cuando el avatar psíquico se manifiesta por primera vez, el cuerpo físico del telépata entra en un estado de animación suspendida que puede ser tomada por muerte bajo un control fallido de Curar Heridas (CD 10). Su mente, mientras tanto, viaja instantáneamente a donde quiera que el avatar psíquico se manifieste. En esencia, el avatar psíquico se convierte en el nuevo recipiente de la conciencia del telépata. Manifestar un avatar psíquico es una acción de asalto completo que provoca ataques de oportunidad. El telépata escoge donde aparece su avatar psíquico; la distancia no es un factor, aunque el telépata debe haber visto el destino al menos una vez. Por ejemplo, un telépata de Coruscant puede manifestar un avatar psíquico en una cantina de Mos Eisley en Tatooine, siempre y cuando pueda visualizarla de una experiencia pasada. No puede familiarizarse adecuadamente con un destino simplemente mirando un cuadro o una holoimagen de éste. Manifestar un avatar psíquico no cuesta ningún punto de vitalidad, y el telépata puede mantenerlo durante una cantidad de asaltos igual a su puntuación de Constitución. Si desea seguir proyectando el avatar psíquico más allá de este tiempo, debe superar una salvación de Fortaleza cada asalto adicional que quiera mantener el avatar (CD 10, +1 por cada asalto adicional). Con una salvación fallida, el avatar psíquico desaparece, la mente del telépata vuelve a su cuerpo físico, el telépata se “despierta” de su éxtasis físico, y está fatigado durante 2d6 asaltos.

Mediante el avatar psíquico el telépata puede percibir a la gente y los objetos hasta un alcance de 2 metros por nivel de clase (máximo 20 metros). Más allá de ese límite, todo está borroso. No puede percibir a ningún ser vivo oculto de su sensor mental (consulta Sensor Mental, más arriba); simplemente son indetectables para el telépata. Los seres incorpóreos (como los espíritus de la Fuerza) y otros avatares psíquicos pueden comunicarse e interactuar con el avatar psíquico del telépata normalmente si están dentro del alcance.

El avatar psíquico no puede manipular físicamente su entorno pero puede moverse en cualquier dirección y pasar a través de barreras sólidas, moviéndose a la velocidad normal del

telépata. No puede dañar físicamente a las criaturas vivientes pero puede ser dañado físicamente por estas (ver más abajo). Como la mente del telépata está fijada al avatar psíquico, éste no es ni más ni menos vulnerable a los ataques mentales y la influencia mental de lo que sería en su cuerpo físico.

El avatar psíquico no puede utilizar o verse afectado por habilidades y dotes que manipulen objetos físicos (como Mover Objeto) o requieran una salvación de Fortaleza.

Se aplican las siguientes reglas a los avatares psíquicos en combate:

- **Modificador de Iniciativa:** El modificador de iniciativa de un avatar psíquico es igual al modificador de Inteligencia del telépata más cualquier bonus por especie o dotes.
- **Defensa:** La Defensa de un avatar psíquico es igual a 10 + el bonificador de defensa por clase del telépata + el modificador de Inteligencia del telépata + cualquier bonificador por esquiva que tenga el telépata.
- **Incorporealidad:** Cualquier ataque físico de una fuerte corpórea que golpee al avatar psíquico tiene un 50% de probabilidades de pasar sin causar daño a su través.
- **Puntos de Vitalidad y Golpes Críticos:** Un avatar psíquico tiene los puntos de vitalidad actuales del telépata y es inmune a los golpes críticos.
- **Puntos de Herida:** Un avatar psíquico no tiene puntos de heridas. Cuando un avatar psíquico es reducido a 0 puntos de vitalidad, es destruido. El exceso de

daño de herida lo recibe el cuerpo físico del telépata.

- **Ataques Mentales:** El telépata puede ejecutar ataques puramente mentales mediante el avatar psíquico, incluyendo las siguientes habilidades especiales de la clase de prestigio: esquirla mental, bomba mental, tormenta neuronal, y azote psíquico.
- **Ataques Físicos:** Un avatar psíquico puede realizar ataques de contacto cuerpo a cuerpo contra espíritus de la Fuerza y otros avatares psíquicos, causando un daño igual a 1d6 + el nivel de clase del telépata. Un avatar psíquico no tiene otros ataques físicos.
- **Tiradas de Salvación:** Un avatar psíquico utiliza el bonificador de Voluntad del telépata para las salvaciones de Reflejos y es inmune a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza. El telépata hará las tiradas de salvación de Voluntad normalmente.

Cuando el telépata vuelve a su cuerpo físico, tiene el mismo total de puntos de vitalidad que tenía el avatar antes de dejar de existir. Si el cuerpo físico del telépata es reducido a 0 puntos de herida mientras está manifestando un avatar psíquico, éste último es destruido, la mente del telépata regresa a su cuerpo, y muere.

La capacidad sensorial del telépata no emana de su cuerpo físico mientras su mente está unida al avatar psíquico. Consecuentemente, el cuerpo físico de un telépata es tratado como indefenso y es vulnerable a los golpes de gracia mientras está en éxtasis.

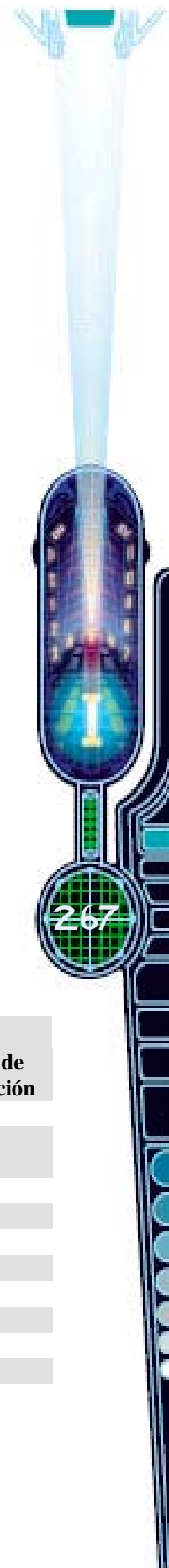


Tabla 2-8: El Telépata

Nivel	Ataque Base	Salv Fort	Salv Ref	Salv Vol	Especial	Bonificación a la Defensa	Bonif. de Reputación
1º	+0	+0	+0	+2	Sensor Mental, Sondear Mente	+1	+0
2º	+1	+0	+1	+3	Dote Adicional, Ciudadela Física	+1	+0
3º	+2	+1	+1	+3	Esquirla Mental	+2	+0
4º	+3	+1	+2	+4	Bomba Mental	+2	+1
5º	+3	+2	+2	+4	Tormenta Neurológica	+3	+1
6º	+4	+2	+3	+5	Dote Adicional	+3	+1
7º	+5	+2	+3	+5	Azote Psíquico	+4	+1
8º	+6	+3	+4	+6	Receptáculo	+4	+2
9º	+6	+3	+4	+6	Avatar Psíquico	+5	+2
10º	+7	+4	+5	+7	Dote Adicional	+5	+2

APÉNDICE I: NUEVAS DOTES

Consulta el Capítulo Cinco de *Star Wars. El Juego de Rol* para tener más información sobre las dotes y cómo adquirirlas.

LENGUAJE ANIMAL (DOTE DE LA FUERZA)

Puedes hablar con criaturas no-inteligentes en un idioma que puedan entender.

Prerrequisitos: Sensible a la Fuerza, Sentir, Carisma 11, Manejo Animal 4 rangos.

Beneficios: Puedes comunicarte con un animal gregario, un depredador, un carroñero o una sabandija. Cada vez que activas esta habilidad, escoges el tipo de criatura con la que puedes conversar. Hablas (o intercambias información de otro modo) de un modo que la criatura entiende, y puedes entender la información que te transmite del mismo modo. Esta dote te permite utilizar la habilidad de Manejo Animal para interactuar con una criatura del mismo modo en que usarías Engañar, Diplomacia, Intimidar, Reunir Información, o Averiguar Intenciones (habilidades que normalmente no funcionan con criaturas). También puedes utilizar las habilidades de la Fuerza Afectar Mente y Amistad para afectarlos. No puedes comunicarte con criaturas que no se comunican normalmente (como un microbio).

Iniciar esta dote es una acción de ataque que cuesta dos puntos de vitalidad. El efecto dura 1 hora.

BLINDAJE

Tienes un blindaje especialmente grueso para un miembro de tu especie.

Prerrequisitos: Constitución 13, reducción de daño como rasgo de la especie.

Beneficios: La reducción de daño que recibes como rasgo de la especie se incrementa en 1. Este bonificador no se aplica a la RD conseguida por equipo.

Especial: Esta dote puede ser seleccionada varias veces. Cada vez que la seleccionas, su efecto se apila.

VISIÓN EN LA OSCURIDAD MEJORADA

Tienes una habilidad fuera de lo normal para ver en la oscuridad total.

Prerrequisitos: Visión en la Oscuridad como rasgo de la especie.

Beneficios: El alcance de tu visión en la oscuridad es doblada. También ganas un bonus de +2 por competencia a los controles de Buscar y Observar hechos en la oscuridad total.

VUELO MEJORADO

Tu habilidad para maniobrar durante el vuelo es excepcional para un miembro de tu especie.

Prerrequisitos: Vuelo.

Beneficios: Tu categoría de maniobrabilidad durante el vuelo mejora un grado. Ganas todos los beneficios de tu nueva categoría de maniobrabilidad.

ATAQUE PASANTE EN VUELO MEJORADO

Puedes atacar durante el vuelo con una movilidad incrementada.

Prerrequisitos: Ataque Pasante en Vuelo, Destreza 13, Vuelo.

Beneficios: No provocas un ataque de oportunidad cuando utilizas la dote Ataque Pasante en Vuelo para atacar a un oponente.

Normal: Sin esta dote, provocas ataques de oportunidad cuando te mueves a través de zonas amenazadas por el objetivo de tus ataques pasantes.

VISIÓN EN LA PENUMBRA MEJORADA

Tienes una habilidad para ver en la penumbra superior a la normal.

Prerrequisitos: Visión en la Penumbra como rasgo de especie.

Beneficios: Puedes ver tres veces más lejos que un Humano en la penumbra (como bajo la luz de la luna o bajo el agua), y conservas la habilidad para distinguir los colores y los detalles. También ganas un bonus de +2 por competencia a los controles de Buscar y Observar hechos bajo condiciones de poca luz.

Normal: Un personaje con visión en la penumbra sólo puede ver dos veces más lejos que un Humano en condiciones de poca luz.

CONOCER ENEMIGO

Has estudiado una especie alienígena a fondo, dándote una ventaja cuando trata con miembros de la especie elegida.

Prerrequisitos: Conocimiento (especies alienígenas) 6 rangos.

Beneficios: Ganas un bonificador de +2 a los controles de Engañar y Averiguar Intenciones cuando utilizas estas habilidades contra miembros de la especie elegida. También ganas un bonus de +1 al ataque y a las tiradas de daño realizadas contra miembros de la especie enemiga.

Especial: Puedes escoger esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que escoges esta dote, elige una especie alienígena distinta. No puedes escoger tu propia especie.

COMBATE MONTADO

Eres hábil en el combate montado.

Prerrequisitos: Montar 1 rango

Beneficios: Una vez por asalto cuando tu montura sea golpeada en combate, puedes hacer un control de Montar para negar el golpe. El golpe es negado si tu control de Montar es mayor que la tirada de ataque (en esencia, el control de Montar se convierte en el bonificador de Defensa de la montura si es mayor que la Defensa normal de la montura).

Especial: Un soldado puede escoger esta dote como una de sus dotes gratuitas de soldado.

MULTIDEXTRISMO

Eres igualmente bueno usando cualquiera de tus manos.

Prerrequisitos: Destreza 15, más de un par de brazos.

Beneficios: Ignoras la penalización de -4 a las tiradas de ataque, controles de habilidad, y controles de características cuando usas una mano zurda.

Normal: Si esta dote, un personaje con más de dos manos sólo tiene una mano diestra; el resto son manos zurdas. (Por ejemplo, un Morseerian tiene una mano diestra y tres zurdas). Un personaje que utiliza una mano zurda recibe una penalización de -4 a las tiradas de ataque, controles de habilidad, y controles de características.

Especial: Esta dote es igual que el Ambidextrismo para las criaturas con más de un par de manos. La tabla de más abajo resume las penalizaciones a las tiradas de ataque para un personaje con la dote de Multidextrismo.

Circunstancias	Mano Diestra	Manos Zurdas
Penalizaciones Normales	-6	-10
Las armas de la mano zurda son ligeras	-4	-8
Multidextrismo	-6	-6
Armas ligeras y Multidextrismo	-4	-4
Multidextrismo y Lucha con Múltiples Armas	-4	-4
Armas ligeras, Multidextrismo y Lucha con Múltiples Armas	-2	-2

LUCHA CON MÚLTIPLES ARMAS

Puedes luchar con un arma en cada mano.

Puedes hacer un ataque con cada mano zurda además de tu ataque normal (o ataques) con el arma de tu mano diestra. Todos los ataques realizados en tu turno tienen que ser del mismo tipo — bien todos ataques de melée o todos ataques a distancia.

Prerrequisitos: Más de dos manos.

Beneficios: Tus penalizaciones por luchar con múltiples armas se reducen en 2.

Normal: Sin esta dote, recibes una penalización de -6 a las tiradas de ataque con tu arma principal y una penalización de -10 a las tiradas de ataque con tu(s) arma(s) secundaria(s). La siguiente tabla resume las penalizaciones a las tiradas de ataque de los personajes con la dote Lucha con Múltiples Armas.

Circunstancias	Mano Primaria	Manos Secundarias
Penalizaciones Normales	-6	-10
Armas ligeras	-4	-8
Lucha con Múltiples Armas	-4	-8
Armas ligeras y Lucha con Múltiples Armas	-2	-6
Lucha con Múltiples Armas y Multidextrismo	-4	-4
Armas ligeras, Lucha con Múltiples Armas y Multidextrismo	-2	-2

MORDISCO AFILADO

Tu ataque de mordisco causa más daño de lo normal

Prerrequisitos: Ataque base +3, mordisco como arma natural

Beneficios: Cuando realizas un ataque de mordisco, causas +2 puntos de daño en un golpe con éxito.

GARRAS AFILADAS

Tus garras hacen más daño de lo normal.

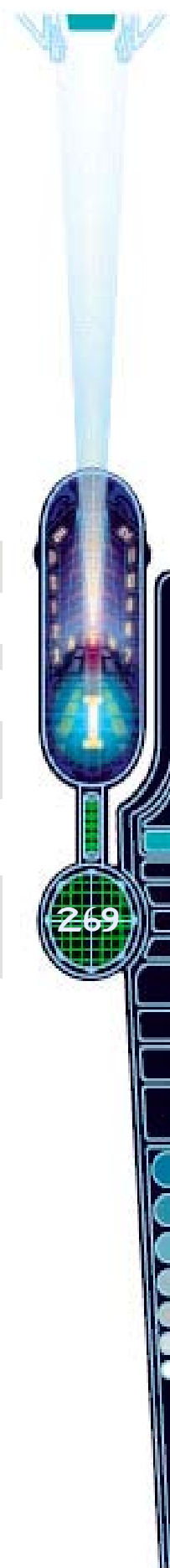
Prerrequisitos: Ataque base +3, una o más garras como armas naturales.

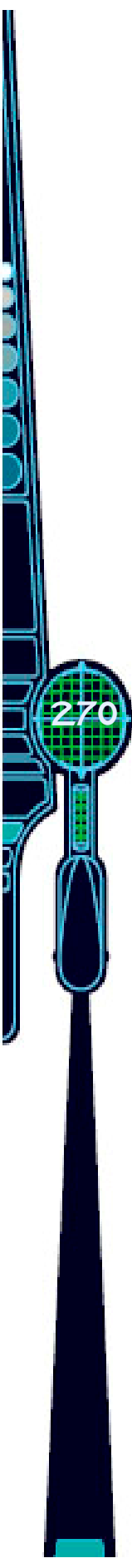
Beneficios: Cuando realizas un ataque exitoso con las garras, causas 1 punto de daño extra.

ATRIE AL PASAR

Eres hábil haciendo rápidos ataques del estilo golpea y corre mientras cabalgas una criatura.

Prerrequisitos: Montar 4 rangos.





Beneficios: Cuando estás cabalgando y utilizas la acción de carga, puedes moverte y atacar como en una carga normal y luego moverte de nuevo (continuando la línea recta de la carga). Tu movimiento total por asalto no puede exceder el doble de tu velocidad montado. No provocas ataques de oportunidad por parte del oponente al que atacas.

CARGA ENERGICA

Estás entrenado para realizar cargas montadas devastadoras.

Prerrequisitos: Montar 4 rangos, Ataque Pasante Montado.

Beneficios: Cuando cabalgas y utilizas la acción de carga, haces doble daño con un arma de melée. Si estás usando un arma que causa doble daño normalmente cuando se carga, realiza triple daño en su lugar.

Especial: Si tu montura tiene un ataque con cuerno, la Carga Enérgica también puede ser utilizada para realizar doble de daño con ese ataque.

PIEL GRUESA

Tienes una epidermis especialmente gruesa para un miembro de tu especie.

Prerrequisitos: Constitución 13, armadura natural como rasgo de especie.

Beneficios: El bonus a la Defensa por armadura natural que recibes como un rasgo de especie se incrementa en 1. Este bonificador no se aplica a los bonificadores de armadura otorgados por el equipo.

Especial: Esta dote puede ser seleccionada varias veces. Cada vez que la seleccionas, sus efectos se acumulan.

ARRULLAR

Estás entrenado para usar tu montura para derribar oponentes.

Prerrequisitos: Montar 4 rangos

Beneficios: Cuando intentas pasarle por encima a un oponente mientras cabalgas, el objetivo no puede escoger esquivarte. Si derribas a tu oponente, tu montura puede hacer un ataque gratuito de pisoteo o garra contra él, con un bonus de +4 por realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra un objetivo tumbado (consulta Pasar por Encima en el Capítulo Ocho del libro básico). Si la montura no tiene un ataque de pisoteo o garra, causa la cantidad apropiada de daño por pisoteo para una criatura de su tamaño y tipo, más la mitad de su modificador de Vigor.

APÉNDICE II: JUGAR LOS YUUZHAN VONG

Los yuuzhan vong son distintos de las otras especies de la galaxia. Los soldados son entrenados para luchar con amphistaffs, no con blasters, mientras que los técnicos especialistas se especializan en organismos de bioingeniería en lugar de la tecnología estándar. Este apéndice está diseñado para los Directores de Juego que buscan crear personajes yuuzhan vong para una campaña situada durante la era de la Nueva Orden Jedi. Con el permiso de su DJ, los jugadores también pueden utilizar esta sección para crear héroes yuuzhan vong.

CLASES

Las clases heroicas y profesionales tienen reglas diferentes para los yuuzhan vong. Aunque no reciben créditos iniciales, la mayoría de los yuuzhan vong comienzan a jugar con un arma y puede solicitar el equipo adicional necesario (consulta Solicitar Equipo Yuuzhan Vong). Utiliza la información que viene a continuación como una directriz cuando crees héroes y profesionales yuuzhan vong:

Fronterizo

Los fronterizos yuuzhan vong típicamente pertenecen a las castas de intendentes y trabajadores. Los miembros de la casta guerrera no pueden ser fronterizos:

- Dotes Adicionales: Un fronterizo sólo puede seleccionar dotes de la siguiente lista: Alerta, Competencia con Blindaje (ligero), Resistencia, Competencia con Arma Exótica (amfibastón), Competencia con Arma Exótica (tsaisi),

Correr, Viajero Espacial.

- Habilidades de Clase Bonificadas: Un fronterizo no puede escoger las siguientes habilidades como habilidades de clase: Informática, Inutilizar Mecanismo, Reparar.
- Jury-rig: Un fronterizo puede utilizar la habilidad de jury-rig para reparar temporalmente equipo yuuzhan vong. Los bonus de competencia se aplican a los controles de Tratar Heridas en lugar de a los controles de Reparar.
- Armas y Equipo Gratuito: Un fronterizo comienza el juego con un coufee (cuchillo), un gnullith, y o 1d4 gelatinas blorash o 1d4 insectocortadores.

Noble

Los nobles yuuzhan vong suelen pertenecer a



las castas de creadores, sacerdotes e intendentes. Los miembros de la casta trabajadora no pueden ser nobles.

- **Habilidades de Clase:** Quita la habilidad de Informática de la lista de habilidades de clase del noble, y añade la habilidad Manejo Animal
- **Dotes Iniciales:** En lugar de la dote Competencia con Grupo de Armas (pistolas blaster) el noble yuuzhan vong consigue la dote Competencia con Arma Exótica (tsaisi) como dote inicial.
- **Habilidades de Clase Bonificadas:** Los nobles no pueden escoger las siguientes habilidades como habilidades de clase bonificadas: Informática, Inutilizar Mecanismo, Reparar.
- **Acceso a Recursos:** El noble no gana la habilidad para acceder a recursos. En su lugar, recibe un bonificador de +2 a los controles de nivel para solicitar equipo (consulta el cuadro Solicitar Equipo Yuuzhan Vong).
- **Arma y Armadura Gratuitos:** Un noble comienza a jugar con un tsaisi y una red glista.

Granuja

Los granujas yuuzhan vong suelen pertenecer a la casta de intendentes. Los miembros de las castas guerrera y creadora no pueden ser granujas.

- **Habilidades de Clase:** Quita las habilidades de Informática, Inutilizar Mecanismo y Reparar de la lista de habilidades de clase del granuja.
- **Dotes Iniciales:** En lugar de Competencia con Grupo de Armas (pistolas blaster), el granuja obtiene la dote Competencia con Arma Exótica (tsaisi) como dote inicial.
- **Arma Gratuita:** Los granujas comienzan el juego con un tsaisi, un coufee (daga) y 1d4 escarabajos golpeadores.

Explorador

Los exploradores yuuzhan vong suelen pertenecer a las castas de guerreros e intendentes. Los miembros de las castas

EQUIPO YUUZHAN VONG

Las siguientes reglas se aplican a las armas y equipo Yuuzhan Vong:

Utilizar la Biotecnología Yuuzhan Vong

El equipo yuuzhan vong tiene interfaces y controles distintos del equipo estándar. Cuando un no-yuuzhan vong encuentra una pieza de biotecnología yuuzhan vong por primera vez, el personaje debe superar un control de Sabiduría (CD 12) para imaginarse qué hace y cómo funciona.

Los personajes no-yuuzhan vong reciben un penalizador de -4 a los controles de habilidad, las tiradas de ataque, y los controles de características cuando utilizan equipo yuuzhan vong. Esta penalización es negada si el sujeto tiene 9 o más rangos en la habilidad Conocimiento (especies alienígenas) o 5 o más rangos en la habilidad Conocimiento (yuuzhan vong). El DJ puede obviar esta penalización si el personaje ha pasado gran cantidad de tiempo viviendo entre los yuuzhan vong o utiliza su equipo regularmente.

El equipo como los dovin basals o los sistemas de las naves yuuzhan vong pueden requerir a veces un control para su uso. Las acciones que normalmente requerirían un control de Informática, precisan un control de Manejo Animal. Las acciones que suelen requerir un control de Reparar utilizan controles de Curar Heridas en su lugar. En el caso de que se estén reparando vehículos y naves yuuzhan vong, sigue las directrices para reparar el daño en las astronaves del Capítulo Once: Astronaves del libro de reglas básico, pero sustituye la habilidad de Reparar por la de Curar Heridas.

Pilotar vehículos yuuzhan vong requiere controles de la habilidad Pilotar como de costumbre

Solicitar Equipo Yuuzhan Vong

Los yuuzhan vong no tienen moneda como los créditos. En su lugar, los recursos son asignados a medida que se solicitan o se ganan mediante las oportunas solicitudes. Si un personaje yuuzhan vong quiere solicitar equipo, se hace un control especial de nivel. Tira un d20 y añade el nivel del personaje, los modificadores de Carisma y los bonificadores de Reputación. La CD depende del objeto solicitado y de la posición del personaje, como se muestra más abajo. En general, un yuuzhan vong sólo puede solicitar varios objetos del mismo tipo si la CD para uno de esos objetos es inferior a 10. En ese caso, añade +2 a la CD por cada objeto adicional del mismo tipo que se solicite. Por ejemplo, un guerrero yuuzhan vong está limitado a poseer un anfíbastón, pero puede obtener dos tizowyrms con un control especial de nivel contra una CD 7.

OBJETO SOLICITADO	CD
Anfíbastón	10
Gelatina Blorash	3
Cougee (daga)	2
Gnullith	10
Máscara Oogloth	15
Insectocortador	2
Insecto Golpeador	2
Tizowym	5
Tsaisi	10
Villip (par)	10
Armadura de Caparazón Vondun	15
Coralskipper	30
POSICIÓN DEL PERSONAJE	MODIFICADOR CD
Creador o Sacerdote	-4
Intendente	-2
Guerrero	+0
Trabajador	+10
Deshonrados	+20

La cantidad de objetos en una única solicitud no puede exceder el doble del nivel del personaje. Una solicitud sólo puede hacerse una vez por aventura pero puede tener lugar en cualquier momento, siempre y cuando el personaje esté en contacto con una fuente razonable de los materiales solicitados. Un personaje que falla el control de nivel es golpeado o azotado sin piedad por su insolencia y recibe una cantidad de daño igual a la CD de la solicitud.

creadora y sacerdotal no pueden ser exploradores.

- **Habilidades de Clase:** Elimina las habilidades de Informática y Reparar de la lista de habilidades de clase del explorador y en su lugar añade las de Manejo Animal y Tratar Heridas.
- **Dotes Iniciales:** En lugar de la dote Competencia con Grupo de Armas (pistolas blaster), el explorador consigue la dote Competencia con Arma Exótica (tsaisi) como dote inicial.
- **Armas y Equipo Gratuito:** El explorador comienza a jugar con un tsaisi, y una máscara oogloth.

Soldado

Los soldados yuuzhan vong normalmente pertenecen a las castas guerrera y sacerdotal. Los miembros de la casta creadora no pueden ser soldados.

- **Habilidades de Clase:** Quita la habilidad de Informática de la lista de habilidades de clase del soldado y añade la habilidad Manejo Animal.
- **Dotes Iniciales:** En lugar de las dotes Competencia con Grupo de Armas (pistolas blaster, fusil blaster, armas pesadas, vibro-armas), el soldado consigue la dote Competencia con Arma Exótica (amfibastón) como dote inicial.
- **Armas y Armadura Gratuita:** El soldado comienza el juego con una amfibastón y un juego completo de armadura de caparazón de cangrejo vonduun.

Especialista Técnico

Los especialistas técnicos yuuzhan vong suelen pertenecer a las castas creadora, intendente o trabajadora. Los miembros de las castas guerrera y sacerdotal no pueden ser especialistas técnicos.

- **Habilidades de Clase:** Quita las habilidades de Informática, Inutilizar Mecanismo y Reparar de la lista de habilidades de clase del especialista técnico y añade la habilidad Tratar Heridas.
- **Énfasis en una Habilidad:** El especialista técnico debe escoger de entre las siguientes habilidades el foco de su habilidad para la dote Énfasis en una Habilidad: Artesanía (cualquiera

no-mecánica), Manejo Animal, o Tratar Heridas.

- **Especialidad Técnica:** El especialista técnico no puede seleccionar las especialidades de informática o mecánica.
- **Maestro Artesano:** El especialista técnico sólo puede crear obras maestras de armas y armaduras yuuzhan vong.

Diplomático

Los diplomáticos yuuzhan vong pertenecen típicamente a las castas creadora, sacerdotal o intendente. Los miembros de la casta trabajadora no pueden ser diplomáticos.

- **Dotes Iniciales:** Un diplomático no puede seleccionar Competencia con Grupo de Armas (pistolas blaster) como dote inicial.

Experto

Los expertos yuuzhan vong normalmente pertenecen a las castas creadora, intendente y trabajadora. Los miembros de la casta sacerdotal no pueden ser expertos.

- **Dotes Iniciales:** Un experto no puede seleccionar Competencia con Grupo de Armas (pistolas blaster) como dote inicial.

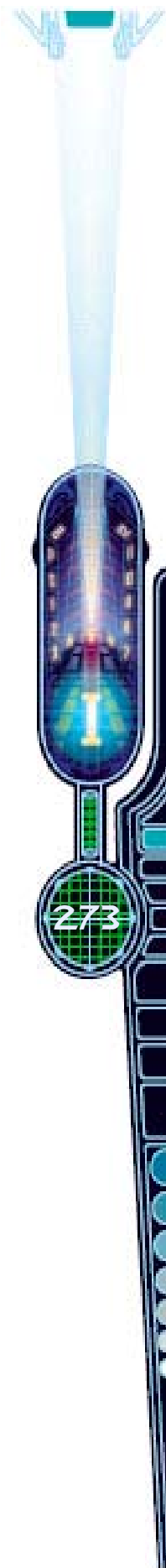
Matón

Los matones yuuzhan vong suelen pertenecer a la casta guerrera. Los miembros de las castas creadora, sacerdotal e intendente no pueden ser matones.

- **Dotes Iniciales:** Un matón no puede seleccionar la dote Competencia con Grupo de Armas (pistolas blaster, lanzadores de proyectiles, vibro-armas) como dote inicial gratuita, pero puede seleccionar la dote Competencia con Arma Exótica (amfibastón o tsaisi) como dote inicial gratuita.

CLASES DE PRESTIGIO

Los yuuzhan vong puede elegir varias de las clases de prestigio presentadas en *Star Wars. El Juego de Rol*. Los yuuzhan vong que pertenecen a la casta guerrera pueden seguir las clases de prestigio cazarrecompensas, soldado de elite, oficial, y as estelar. Los Deshonrados que dejan la sociedad yuuzhan vong pueden convertirse en cazadores de recompensa, señores del crimen, o



ases estelares. Los miembros de otras castas no pueden pertenecer a ninguna clase de prestigio del libro básico, sin embargo.

Este libro describe varias clases de prestigio nuevas disponibles a los personajes yuuzhan vong. Los yuuzhan vong de cualquier casta pueden seguir el camino del guardabosques. Los guerreros yuuzhan vong y los Deshonrados pueden seguir también los caminos del guardaespaldas y del buscador. Sólo los Deshonrados que son expulsados de la sociedad yuuzhan vong pueden escoger la clase de prestigio cazador profesional.

RESTRICCIONES DE HABILIDADES

Un personaje yuuzhan vong no puede asignar normalmente rangos de habilidad a las siguientes habilidades: Informática, Inutilizar Mecanismo, o Reparar. Sin embargo, si el personaje tiene 5 o más rangos en Conocimiento (tecnología), se pueden asignar rangos a estas habilidades como si fueran de clase cruzada. Si tiene 9 o más rangos en Conocimiento (tecnología), ignora la restricción de la especie en lo que a Informática, Inutilizar Mecanismo, y Reparar se refiere.

RESTRICCIONES DE DOTES

A menos que un personaje yuuzhan vong tenga 5 o más rangos en Conocimiento (tecnología), no puede seleccionar las siguientes dotes: Competencia con Blindaje (potenciado), Competencia con Arma Exótica (sable de luz u otra arma que no sea de bioingeniería), o Competencia con Grupo de Armas (pistolas blaster, fusiles blaster, armas pesadas, lanzadores de proyectiles, armas de vehículos, o vibro-armas).