

GURPS

A long time ago in a galaxy far,
far away.....

STAR WARS

Escrito Por:

J.P. Marchant,
M. Siersleben,
R.J. Kidd and
T. Kathmann

Editado por Francis Martel

Traducción al castellano por Miquel Casas

GURPS STAR WARS 1a Edición

INTRODUCCIÓN	3
HACE MUCHO, MUCHO TIEMPO, EN UNA GALAXIA LEJANA, MUY LEJANA.....	3
EN REFERENCIA AL COPYRIGHT:	3
SOBRE GURPS:.....	3
SOBRE EL EQUIPO DEL PROYECTO:.....	3
¿QUE HAY EN ESTE LIBRO?:.....	4
ANOTACIONES MATEMATICAS Y CIENTÍFICAS DE GURPS	4
LAS ANOTACIONES CIENTÍFICAS:	5
LAS REFERENCIAS DE GURPS:	5
PREMISA AL MUNDO DE LA GUERRA DE LAS GALAXIAS	5
LA HISTORIA DEL UNIVERSO DE LA GUERRAS DE LAS GALAXIAS	5
LA REPÚBLICA LÁCTEA (LA NUEVA REPÚBLICA)	8
LA SOCIEDAD:	8
ESTRUCTURA POLÍTICA:	9
EL IMPERIO	11
EL IMPERIO HOY	11
LOS PROYECTOS IMPERIALES ACTUALES:	12
ZONA DE TOLERANCIA Y SOBERANIA DE NACIONES	13
EL PROTECTORADO DE BAKURA:	13
LA FEDERACIÓN DE DJEMSOK:	13
SVENTORII LA REGIÓN AUTÓNOMA:	13
LA ALIANZA DE SHINDAARNI:.....	14
HUTT SPACE:.....	14
LA ZONA DE TOLERANCIA:	14
TRANSITO INTERESTELAR, GRUPOS Y COMPAÑIAS	14
AUTORIDAD DEL TRÁNSITO INTERESTELAR:	14
DAÑO INCORPOREO:.....	15
GOLIAT GMBH:.....	15
CORPORACIÓN DE INCOM:	15
SIENAR FLEET SYSTEMS:.....	15
KUAT DRIVE Y:.....	15
CORPORACIÓN DE LOS AUTÓMATAS INDUSTRIAL:	15
KYRIL & DARCH:	16
LA VIUDA NEGRA:	16
SOLES NEGROS:.....	16
LOS HERMANOS DEL CAOS:	16
LOS CABALLEROS DE LA AURORA:	16
EL GRUPO:	17
LA TECNOLOGÍA DE ROBOTIC	17
EL USO DE ROBOTS:	17
LOS ROBOTS COMO PERSONAJES JUGADOR:	18
LOS TIPOS DE ROBOTS:	18
VIAJE ESPACIAL & NAVES ESPACIALES	19
LOS ACCESORIOS PARA LAS NAVES ESPACIALES:.....	20
LAS ARMAS PARA LAS NAVES ESPACIALES:.....	20

ARMADURA & ESCUDOS:	22
CENTRALES ENERGÉTICAS Y PASEOS ESTELARES	23
EL ALMACÉN DE RECONOCIMIENTO DE NAVES ESPACIALES:	24
TRANSPORTE Y VEHÍCULOS	25
LOS VEHÍCULOS MILITARES:	26
LOS VEHÍCULOS CIVILES:	26
EQUIPO Y TECNOLOGÍA DIARIA	27
TECNOLOGÍAS GENERALES:	27
LISTA DE EQUIPO:	30
LAS ARMAS & LAS ARMADURAS	31
ARMAS PORTÁTILES:	31
ARMAS CUERPO A CUERPO	32
ARMAS PESADAS Y ARTILLERÍA:	34
LA ARMADURA Y PROTECCIÓN:	35
PERSONAJES Y NPJS	36
TIPOS DE PERSONAJES:	36
NPJ IMPORTANTE:	36
RAZAS Y ANIMALES	38
FORMAS DE VIDA INTELIGENTE CONOCIDA	38
ANIMALES:	40
LA FUERZA, LOS JEDI Y LOS SITH	43
LA FUERZA:	43
EL ORDEN DE SITH:	43
LA FUERZA POR GURPS:	44
ARTES MARCIALES PARA CABALLEROS Y SITHS	53
COMBATE ARMADO CONTRA EL COMBATE DESARMADO	55
COMBATE ARMADO: LA OPCIÓN DE ARMAS	55
EL COMBATE DESARMADO	59
VENTAJAS, DESVENTAJAS Y HABILIDADES	60
NUEVAS VENTAJAS:	60
NUEVAS DESVENTAJAS:	61
NUEVAS O MODIFICACIÓN DE LAS HABILIDADES:	61
HACIENDO CAMPAÑA:	62
LA CARTOGRAFÍA ESTELAR Y LOS GRÁFICO DE ASTROGRACIÓN:	65
LA CIENCIA DE HYPERDRIVE:	65
HYPERSPACE NAVEGACIÓN 101:	66
LA CARTOGRAFÍA ESTELAR:	67
LOS RASGOS CONOCIDOS Y LOS RIESGOS ESPACIALES	67
ANEXO 1: REGLAS CINEMATOGRAFICAS	68
¿QUÉ ES UN “LA ÓPERA ESPACIAL?”	68
LAS REGLAS	68
VENTAJAS	68
DESVENTAJAS	69
CONDUCTA SOCIAL	69
COMBATE CINEMATOGRAFICO	69
TARJETAS DE EVENTO	70
COSAS DE CINE	70
LAS NAVES CINEMATOGRAFICAS	71

LOS PODERES DE JEDI CINEMATOGRAFICOS	71
ANEXO 2: COMBATE DE NAVES ESPACIALES	71
BIBLIOGRAFIAS	74
TABLAS	75
LISTA DE EQUIPO:	75
ARMAS PORTÁTILES:	76
ARMAS CUERPO A CUERPO	76
ARMAS PESADAS Y ARTILLERÍA:	77
ARMADURA Y PROTECCIÓN:	77

Introducción

Hace mucho, mucho tiempo, en una galaxia lejana, muy lejana...

El Emperador esta muerto hace poco mas de 25 años, Gran Almirante Thrawn durante 20 años. Las fuerzas de la república Láctea están en una tregua con el Imperio, una sombra de su poderío pasado. Desde el extremo de la rebelión, la República Láctea como constantemente se ha esforzado por burlar sin resultados las fuerzas imperiales. Ahora, ellos parecen estar ganando y la correlación de fuerza aparece estar cambiando en el favor de la República.El Imperio traza y prepara otra ofensiva. Bajo la nave del líder poderosa de un estudiante de Gran Almirante Thrawn y del emperador Palpitane, el Imperio no se destruye todavía y planea la venganza contra la « Rebellion ».

En referencia al Copyright:

El material contenido en este libro es creado a partir de los trabajos de George Lucas, sus colaboradores y otros autores de Sci-fi que han ayudado el fenómeno de La Guerras de las Galaxias para crecer su fama bien merecida. La mayoría del material referido en este libro se posee bajo las leyes de derechos de autor por George Lucas (Lucasfilms S.A.). TODOS LOS NOMBRES, LOGOS Y MARCAS DE FÁBRICA USADOS EN ESTE LIBRO SIN EL PERMISO DE SUS CREADORES ESTARÁ INFLINGIENDO LA LEY.

Sobre GURPS:

GURPS es una marca de fábrica registrada de Steve Jackson Games Inc. Toda la referencia a sus trabajos usados en este libro se usa sin su permiso (pero yo espero conseguirlo....) Si tu tienes GURPS y te encantaria jugar con el a La Guerra de las Galaxias, si tu quieres anvientar a tus jugadores en mundos lejanos donde todo lo controla la Fuerza, a que esperas DJ, continua leyendo...

Sobre el Equipo del Proyecto:

Coordinador del proyecto:

El coordinador del proyecto y el autor principal es Francis Martel, de Montreal, Canadá. Francis tiene 30 años y vive con su esposa Stéphanie y su hijo Marc-Antoine... Y su mascota: un gato
Francis ha estado jugando a rol desde que él tenía aproximadamente 15 años del años. Sus intereses de jugador tocan los juegos (GURPS, Battletech, AD&D, los Viajeros) y el juego por dinero estratégico (el jefe de pelotón Avanzado, las Batallas de Starfleet, las Naves De madera & los Hombres Férricos...). Las computadoras también toman mucho su tiempo libre (Su esposa constantemente emprende la guerra contra sus 3 computadoras...)
Francis actualmente el trabajo para ConnecTalk Inc,

Los miembros de Equipo de proyecto y colaboradores:

Jean-Pierre Marchant:

También de Canadá, JP vive actualmente en Calgary y estudios para ser historiador en la universidad de Calgary. JP planea conseguir un PhD en la Historia Militar. JP es la persona encargado de las Habilidades de Fuerza.

Thomas Kathmann:

Thomas es de Alemania, y vive en Berlín. Thomas tiene 29 años y actualmente trabaja como diseñador del software en la industria de Cuidado de Salud. El ha diseñado muchos de los rasgos técnicos de naves espaciales

y se han revisado debido a sus numerosas discusiones y comentarios en las tecnologías de La Guerras de las Galaxias y en cómo manejarlos en este libro.

Michael Siersleben:

Otro colaborador de Alemania, Michael ha trabajado difícilmente proporcionando la información en la sección Haciendo campaña, la sección cinemática y desarrollando las artes marciales. Michael tiene 28 años y vive en Braunschweig con su novia, Kathrin. Michael actualmente trabaja como un instructor del gimnasio pero planea terminar en la universidad con la literatura inglesa y alemana, así como en la filosofía griega.

R. Jason Kidd

Jason es del EE.UU., y actualmente vive en Pittsburgh, Pennsylvania con su esposa Melanie. Él tiene 26 años y está trabajando actualmente como un músico y como un fotógrafo. Jason ha estado jugando desde que él tenía doce años y ha sido un fanático de La Guerras de las Galaxias la mayoría de su vida. Jason ha sido una inspiración y una fuente de información respecto a las razas extranjeras y él es el autor principal para el suplemento GURPS STAR WARS RAZAS ALIENIGENAS.

Miquel Casas

Es el modesto traductor de esta guía al castellano, me presento: Tengo 15 años y vivo en Barcelona, mi objetivo es acabar de traducir este suplemento de GURPS para hacer de master en un grupo de amigos.

Grupo de juego del autor:

Las siguientes personas, han hecho de conejitos de indias en este proyecto, sin su ayuda ahora esto no estaría aquí. Ellos han proporcionado numerosas horas de gran diversión y han manejado y pulido todo el material aquí descrito: Jean, Sébastien, Véronique, Sylvain, Patrice, Patrick, Bruno, Stéphanie y Chantal.

La comunidad de GURPS mundial:

Si tienes cualquier duda, problema, sugerencia para el GURPS STAR WARS... ponte en contacto conmigo miquelcases@yahoo.es.

¿Que hay en este libro?:

Bienvenido a los mundos de La Guerras de las Galaxias dentro de GURPS. En primer lugar, nosotros tenemos que contarte lo que es este libro con el fin de que nadie se lleve desengaños.

Este libro se diseña con la idea de tocar el universo de Guerras de las Galaxias de forma “realista”, no en un tipo de escena espacial cinematográfica. Con ese propósito, las tecnologías de Guerras de las Galaxias descritas en este libro han sido “modificadas” para reflejar un acercamiento de la ciencia más real: En este libro, la armadura del soldado Storm Trooper motorista no puede agujerearse por las flechas de los Ewok. En este libro, no es posible navegar en motocicleta speeder y pasar los 700km/h por un bosque denso. En este libro, las personas se mueren normalmente cuando se les pega por un tiro de desintegrador, y los Storm Troopers, tropas de élite, aciertan cuando apúntan...

Para aquéllos de ustedes que prefieran el acercamiento a la ópera espacial cinematográfica, vean los anexos al final de este libro. Nosotros hemos desarrollado las reglas básicas y pautas para ayudarle a ejecutar el GURPS STAR WARS: aventuras cinematográficas.

¿Piensa que aquí va ha encontrar lo que busca?

Nosotros hemos decidido concentrar nuestros esfuerzos en el periodo de algunos años después del episodio VI, el Retorno del Jedi. Nuestra escena toma aproximadamente 20 años después del reino de Gran Almirante Thrawn, como explica la nueva trilogía escrita por Timothy Zahn. Mucha de la información de este libro, puede tener versiones no oficiales en referencia a los episodios II y III, se supone que se irán arreglando en las próximas ediciones.

Mucho esfuerzo hemos hecho y no por dinero, para revitalizar y apoyar el espíritu de la guerra de las galaxias. Esperamos haber tenido éxito.

Se han usado las siguientes constantes matematicas/científicas:

Las Anotaciones científicas:

Un pc = parsec = 3.26 años luz o 19.234x1628,6116 km.

Un al = l = 5.9x630 km.

Un cmc = los cm cúbicos = 1 x 1 x 1 centímetros o 0.01 m.

Un mc = metro cúbico = 100 x 100 x 100 centímetros o 1 x 1 x 1 m.

Mach 1 = la velocidad de sonido al nivel del mar, o 1450 m/s.

el VE = el volumen Esférico = $4/3\pi R^3$

Las Referencias de GURPS:

GURPS STAR WARS, no es un juego por si solo, por lo que se necesitan los siguientes libros:

El Elemento esencial: GURPS 3 edición

Lo siguiente libros de GURPS y GURPS STAR WARS están asociados a el material suplementario que se usó para diseñar este libro.

GURPS Compendio (el CI)

GURPS Artes Marciales (AM)

GURPS Espacio 1 edición (el S)

GURPS Ultra-Tech1 y 2 (UT y UT2)

GURPS Vehículos 2 Ed. (V)

GURPS Star Wars manual técnico (SWT)

GURPS Star Wars Enciclopedia Galáctica (SWE)

GURPS Star Wars Razas Alienígenas (SWA)

Premisa al mundo de La Guerra de las Galaxias

Para que podais entender a la perfección el texto, por si no os habeis dado cuenta, los Siths son los Jedis del lado oscuro mientras que los Jedis a secas són unicamente los del lado luminoso.

Hoy, una tregua intranquila existe entre la República Láctea democrática y el nuevo orden dictatorial del Imperio Lácteo. El universo conocido ha sido hendido entre las dos superpotencias, cada potencia tiene una estrecha vigilancia de cada movimiento hecho por su vecino. La República Láctea controla unos 70% de los mundos y territorios lácteos, el Imperio controla 20% aproximadamente, el otro 10% que son naciones neutras o mundos independientes atados a la zona de tolerancia que divide los dos reinos mayores.

Mon Mothma se ha retirado hace unos cinco años de la política activa, y Leia Organa-solo es el Jefe-de-estado actual, en un 4arto mandato del Senado Lácteo. Luke Skywalker resiste como señor de la Orden Jedi, y esta al mando de la Academia de Jedi en Dagobah. Otras figuras conocidas o se han retirado o escalonado fuera de política activa y están satisfechos terminar sus vidas en la anonimidad.

Un poco de comercio existe entre las dos superpotencias. Este es principalmente ahogado a través de las naciones soberanas y planetas de la zona neutral. La fuerza del Imperio y la República Láctea está a mando estricto de tráfico entre uno y el otro reino. Viajes entre las superpotencias se hacen por las autoridades administrativas del sitio. Así, contrabandistas y privateers manejan la mayoría del comercio y viajan entre la República Láctea y el Imperio.

La atmósfera actual es de desconfianza de ambas superpotencias que están activamente comprometidas en una gran guerra fría. Espías son numerosos en ambos lados de la frontera y los ejército son bastante comunes. Las casualidades diplomáticas como la patrulla fronteriza las disputas luchadoras, territoriales, correrías de los recursos, terrorismo y funcionamientos secretos pasan todo el tiempo, mientras la frontera se vuelve un lugar de corrupción. Más lejos de la línea del frente de la guerra fría, la vida es más fácil y bastante pacífica. Los ciudadanos pueden vivir sus vidas en paz, cada uno bajo los ojos en vela de su gobierno...

La historia del Universo de La Guerras de las Galaxias

nota de autor: Esta historia puede desviarse de la oficial y otras fuentes. Ha estado principalmente desarrollado a través de los estudios personales del autor del fenómeno y las fuentes que estaban disponibles a él. Empieza a ser totalmente correcto en el momento de la Rebelión. Antes de eso (las guerras del Clon y eventos del pre-imperio) es principalmente las interpretaciones del autor. Esto se revisará de forma exhaustiva después de la aparición de los episodios II y III...

El formato de la fecha actualmente usado por la República Láctea se basa en el antiguo marcado de la Antigua República. Este se restauró poco después de la inauguración de la nueva República Láctea y reemplazó la datación impuesta por el Régimen Imperial. Los marcadores de las fechas son los siguientes: RPL (la República Pre-láctea), RRL (el Régimen de la República Láctea) y RIL (el Régimen del Imperio Lácteo).

450 mil millones años RPL:

El universo se forma a través del evento universal llamado Big Bang. Las galaxias, los planetas, los soles, las nebulosas...

100 mil millones años RPL:

Los sistemas planetarios cerca del centro lácteo se están formando despacio. Entre los primeros para evolucionar la vida aún prehistórica en el sistema de La Guerra de las Galaxias se encuentra Coruscant.

80 millones dado años RPL:

La vida surge en Coruscant y en otros cuerpos planetarios por la galaxia.

20 millones dado años RPL:

Homo Coruscus surge en Coruscant. Durante los próximos 50,000 años, evolucionará en una forma de vida bípeda inteligente y desarrolla los tales conceptos como la sociedad y civilización, mientras alcanzando en el futuro próximo el NT7. Muchos científicos creen que éste es el periodo durante el que los Precursores dónde más activa estaba la vida en nuestra galaxia.

3564 RPL:

Los humanos en Coruscant se han resuelto sus conflictos multi-nacionales y han elegido su primer parlamento mundial. La tecnología es alta bastante (TL8) para permitir exploración segura de su órbita y system de la estrella. Durante el próximo ochenta algunos años, ellos conquistarán los planetas de sus system y desarrollarán en una civilización viajando espacial (el lento-que-luz).

3481 RPL:

El orden Religioso de Jedi descubre La Fuerza y salidas la jornada larga hacia su dominio.

2929 RPL:

Los humanos alcanzan en Coruscant NT9 y salen explorando y colonizando los planetas vecinos a través del uso de naves de la generación y otros métodos lento.

2912 RPL:

Un grupo de estudiantes de las físicas avanzados en la Universidad de Coruscant descubre el hyperspace y desarrolla el primer prototipo Hyperdrives.

2934 a 2383 RPL:

El Hegira. Durante ese periodo de unos cientos de años, el gobierno extiende su base de poder para volverse una federación planetaria y exploración del sistema (con Hyperspace)tambien se empieza a llegar a otros sistemas. Al mismo tiempo, el Orden de Jedi se reconoce e integra en la sociedad.

2382 a 1214 RPL:

La época de La Gran Colonización. A través de un periodo de aproximadamente mil años, se colonizan muchos sistemas estelares y los humanos de Coruscant se encuentran con la Federación de Mundos Libre con muchas otras razas. En Coruscant, una rama disidente del Jedi sube para impulsar en muchas ciudades despacio y gana muchos seguidores y el poder muy político. Durante este periodo se desarrolla el llamado colonialismo interplanetario.

1205 a 1185 RPL:

Los Siths la Guerra Civil. Durante una edat de golpes sangrientos, la Orden Sith se hace al mando de ganancias del Parlamento del Mundo y declara una dictadura. Los Siths controlan la mayoría del gobierno y rápidamente conquistan planetas. Un reino de terror y el poder sangriento se instituye para reemplazar la Federación de los Mundos Libres ahora difunta.

1180 a 864 RPL:

Las colonias de Federación de Mundos Libres se divide. Cada uno desarrolla sus propias estructuras gubernamentales y ejércitos. Una refriega del expansionists mayor sucede y se conquistan muchos mundos por la guerra y las rebeliones sangrientas. Los territorios espaciales conocidos crecen por más de 300% durante ese periodo de conquistas militares. En Coruscant, los sith tienen planes gubernamentales de la conquista de todo el espacio conocido y la subyugación de otros mundos.

863 a 847 RPL:

Las conquistas de Sith & Las Guerras de Jedi. Poco mas de un periodo de aproximadamente 20 años, el Jedi emprenderá la guerra santa contra la armada de Sith. Se lucharán muchas batallas y abundara la devastación forjado en los mundos y las rutas de comercio estelares. Mucha tecnología se perderá y las comunicaciones se estropearán. Gradualmente, el Jedi ganará y destruirá los Sith, pero a cambio se perdera mucha civilización. Los planetas entrarán en una edad oscura.

846 a 311 RPL:

La Oscuridad Envejece. Tardará ciento de años para que la tecnología vuelva de NT7/8 al nivel en que estaba antes de las Guerras de Sith. Durante ese tiempo, se restaurarán los comercios despacio por el espacio conocido y las comunicaciones se restaurarán entre los planetas. Coruscant empezará prosperando nuevamente bajo la protección del Consejo de Jedi. Muchos mundos habrán desaparecido en los caos totales y barbarismos, con sólo ruinas que permanecerán eternamente.

310 a 1 RPL:

La Nueva Era de la Colonización. Fuera de Coruscant y otros mundos como Corellia, las misiones se mandan para re-descubrir la galaxia. Un gran paseo del expansionismo sucede este periodo de la investigación y las regiones conocido como Las Colonias y La Expansión se re-conquista por los colonos. La región conocido como El Centrality se desarrollan y se colonizan y exploran . Se forman muchas alianzas y la necesidad para una autoridad centralizada se levanta rápidamente.

0 RRL:

El nacimiento de la República Láctea. Representantes de todos los mundos conocidos se encuentran en Coruscant, la cuna de humanidad, con el fin de crear la primera constitución. Gobernará todos los mundos conocidos y habrá sitio para una democracia representativa y justa. La República Láctea se apoya por el Orden De Jedi y sus Caballeros como guardianes de la paz y guardianes de Justicia. Se constituyen las Leyes y el nuevo cuerpo gobernante pasa las convenciones en el comercio.

1 a 20454 RRL:

La Edad Dorada. Durante el periodo, conocido como la Edad Dorada de mil Generaciones, la República y sus mundos prosperan y colonizan casi la galaxia conocida entera.

20455 RRL:

La Crisis de Naboo hace erupción y desequilibra el Senado de la República Láctea. Debido a la corrupción crónica y codicia de la burocracia de servicio civil del gobierno, la República es incapaz de detener la crisis en su subida y debe esperar y mirar como la Federación del Comercio invade. Esta crisis trae a un Senador joven, Palpatine nombrado, al centro de poder. Durante los próximos años, Palpatine instituirá las reformas a "la cura" de la República y de su burocracia cancerosa. Al mismo tiempo, Palpatine se une a la Orden Sith resucitada en secreto y planea ganar el poder.

20463 RRL vs RIL :

Las guerras del clon hacen erupción. Durante ese periodo, se traen muchos mundos atrasado al barbarismo. El senado Presidente Palpatine obtiene los poderes de la dictadura del parlamento de la República. Palpatine usa su

dictadura para controlar el ejército y se declara el Emperador en un golpe de estado. Él planea luchar con Clones contra la resistencia de la república, domina y gana la guerra.

1 RIL (20464 RRL):

El emperador el instars de Palpatine su Nuevo Orden y rápidamente el aumento la flota del Imperio Láctea. Durante los próximos años, la censura se instituye y los levantamientos son aplastados violentamente por la Armada Imperial. Se aniquilan mundos enteros (muchos por culpa del genocidio) y un sentimiento anti-imperial crece rápidamente entre el Senado. Con mucho esfuerzo, el Imperio maneja destruir el clon y restaurar la paz en la galaxia, siempre con el reinado del terror.

15 RIL (20479 RRL):

Algunos Senadores Imperiales (Garm Bel Ibliss de Corellia, Fianza Organa de Alderaan y Mon Mothma de Chandrilla) en secreto se encuentran para crear la carta constitucional de la Rebelión y empezar un frente abrigado contra el Imperio. A aproximadamente el mismo tiempo, Palpatine proscrib el Jedi y maneja tener la mayoría de ellos cazados. Él también procederá al exterminio de la mayoría de los Señores Sith (persistiendo sólo Darth Vader en su lado), queriendo ser el único de tal poder en el universo conocido.

18 RIL (20482 RRL):

El Alderaan planetario se destruye por la Estrella de Muerte Imperial de Granes Moff Tarkin y los Rebeldes manejan destruirla rapidamente después de esto, en la Batalla De Yavin IV. Este golpe militar traerá mucha exposición a la Alianza Rebelde y su línea crecerá rápidamente después. Muchos mundos empeñarán el apoyo a la Alianza y la presión se montará una vez mas contra el Imperio de Palpatine.

19 RIL (20483 RRL):

La batalla de Endor, el fin del Imperio con la destrucción de su 2 Estrella de Muerte y la muerte de Darth Vader y Emperador Palpatine. Después de esto, durante los próximos años la Alianza sigue una campaña de roce y persecuciones a la flota Imperial que se aloja en la esquina lejana de la galaxia.

20484 RRL:

Los líderes de la Alianza Rebeldes anteriores bosquejan la constitución de la República Láctea en Coruscant. La República Láctea nace y el Senado se re-abre.

20499 RRL:

El Gran Almirante Thrawn toma mando de los restos de la Armada Imperial y sale en busca de una campaña militar mayor contra la República Láctea. Durante los próximos años, la República debe luchar para su supervivencia cuando el Imperio recobra mucho de lo perdido desde Endor.

20520 RRL:

A través de la planificación extrema y el trabajo de la inteligencia, los Agentes Imperiales manejan ganar el acceso a Coruscant a los archivos de la computadora principales y capturar la situación de bases Republicanas mayores y las posiciones rápidas. A través de una serie de huelgas rápidas, la Armada Imperial destruye mas de la mitad de la Armada de la República Láctea. Una misión especial llevada por los héroes de la Rebelión Luke Skywalker y Han Solo planea volverse la victoria de la batalla destruyendo el buque de guerra mayor (un acorazado del Soberano) y los líderes de la Armada Imperial. Un nuevo tratado se firma entre la República y el Imperio, mientras se negocian la mayoría de las fronteras de hoy, y estableciendo la zona de tolerancia.

20526 RRL:

Hoy. En el Rekeron planetario, un Nuevo Imperio nace bajo la dirección de un genio táctico y un aprendiz del Emperador Palpatine.

La República Láctea (La Nueva República)

La Sociedad:

Nace de las cenizas de la guerra civil y rebelión contra el Imperio de Palpatine, la República Láctea ha sido ahora en sitio durante encima de 25 años. Durante ese periodo, él como consolidado su base de poder y se esforzó por

traer los tantos mundos como posible bajo sus alas. La República Láctea es un foro del intergalactic consagrado a establecer paz y prosperidad para sus mundos del miembro.

Todos los mundos en la República Láctea son estados libres, independientes que se gobiernan del modo que es adecuado para sus fondos culturales. Muchos mundos de la unión han alcanzado la tecnología nivel 12, pero algunos están satisfechos en permanecer a los más bajo niveles de la tecnología mientras puedan seguir comerciando y haciendo el negocio con sus vecinos más avanzados. Sobre los impuestos, la mayoría de los gobiernos en los mundos tiende a respetar los derechos individuales de paz y libertad.

El comercio entre mundos está muy extendido y los mundos a los que se les llama pobres son una rareza, por lo general todos los mundos tienen una buena economía.

Cualquier cosa puede pasar al nivel diario de los ciudadanos republicanos, el gobierno de la República siempre mira más allá de la frontera para ver lo que la flota Imperial está haciendo. Mientras el Imperio corre a armarse y desarrollar las nuevas armas para re-conquistar la galaxia, la República no se sienta ociosa. Actualmente, la República varios proyectos diferentes para prepararse contra un posible golpe Imperial.

La nueva casta de Jedi se aloja en Dagobah (172 Q). Con la ayuda de Jedi Skywalker, la República a devuelto a la Orden como un símbolo de paz y justicia en la galaxia tal y como lo era antaño. Los Jedi son un "rama" del gobierno y tienen el poder (Ventaja de poder legislativo Jedi) para emitir justicia entre disputas y sacar resoluciones. Los Caballeros, recorren todos los mundos, mientras ofrecen sus servicios y guardan la paz donde a la República le faltan los recursos. Obviamente, un regimiento de Jedi sería una defensa formidable contra la intrusión Imperial. La relación entre el Jedi y el gobierno es una de cooperación: La República sugiere, los Jedi hacen. El gobierno no sostiene los poderes legislativos por encima de la Orden de Jedi, pero todavía los considera bajo su control. Esto a veces crea tensiones, cuando los oficiales pequeños y burócratas intentan ganar poder usando los Jedis en sus mundos. Lo dicho normalmente indica que el oficial es corrupto y se transfiere a la esquina lejana de la galaxia.

Otro proyecto importante de la República es el desarrollo de un nuevo funcionamiento de recubrimiento de escudo. Operando de una base oculta en el Centro Profundo de la galaxia, los científicos republicanos hacen las pruebas corrientes en esta tecnología. Hasta ahora sus esfuerzos han sido infructuosos todavía exige demasiado para poder equiparlo en las naves pequeñas, y tiende a tener efectos secundarios en la tripulación de naves más grandes. El Comité de la Ciencia espera ver algunos resultados dentro de 48 a 60 meses.

La investigación continúa en la república y todo ello no sería posible sin un gobierno estructurado.

Estructura política:

La república láctea ha hecho 3 ramas principales, cada uno con los mandatos específicos y subdivisiones. Esas tres ramas son el Senado Lácteo, El Jefe de estado y las Fuerzas Armadas de la República Láctea. Cada grupo cubre una porción específica de la vida diaria de la ciudadanía de la República Láctea.

Senado Lácteo:

Restaurado poco después la Alianza Rebelde capturó Coruscant y declaró la República Láctea, el Senado es un cuerpo legislativo cuyo papel es ofrecer un foro neutro para las disputas. Además, el Senado es el grupo encargado de crear las leyes haciendo votación y apoyar al Jefe de estado en su función. Los miembros Mundiales de la República Láctea se permiten un cierto número de representantes (Senadores). El Senado es responsable de discutir y tomar las decisiones en las disputas, y para recomendar acciones al Jefe de estado, cuando se requiera. El Jefe de estado de la República Láctea también actúa como el Presidente del Senado.

Presidente o Jefe de estado:

Esta posición dentro de la República Láctea es muy importante. El Jefe de estado tiene dos papeles dentro de la República Láctea: El primero uno es actuar como Presidente del Senado Lácteo y moderador en todas las causas y legislaciones presentadas a ese cuerpo. El segundo papel es gobernar la República Láctea. Elegido desde dentro del Senado Republicano, el Jefe de estado lleva la república Láctea y hace la mayoría de las decisiones de la política extranjeras, basado en las recomendaciones del Senado. Las Fuerzas Armadas dependen directamente del Jefe de estado. En un momento crítico el jefe de estado puede hacerse con los poderes. El actual presidente (o jefe de estado) de la República Láctea actual es Leia Organa-solo, en un 4arto mandato del Senado.

Departamentos Lácteos Especializados:

Basado en las decisiones hechas en y por el Senado Lácteo, el Jefe de estado transferirá los órdenes, demandas y requisitos entonces a los ejecutantes apropiados, los Departamentos de Estado. Cada sección es responsable de actuar en un campo específico. Entre otros, los más corrientes son:

Departamento de Asuntos Externos
Departamento de Energía
Departamento de salud
Departamento de Agricultura y Pesca
Departamento de Transportes
Departamento de Recursos Naturales
Departamento de Ciudadanía
Departamento de Tesorería

Legislación de Asuntos Coloniales:

Esta oficina importante en la República Láctea es una división del Senado Lácteo. Regula la colonización de los mundos nuevos y la exploración de espacio profundo y las nuevas regiones. Es responsable de las asignaciones de permisos de explotaciones y colonización. La división más importante dentro del LAC es la División del Explorador: se envían los Exploradores en misión para descubrir nuevos mundos, estos hacen mapas, y determinan si ellos son adecuados para la colonización. Una vez han determinado su valor para la República Láctea, la LAC abre la oferta para la colonización, basado en los recursos disponible en el sistema. Se conceden los permisos a colonos basados en la meta de su proyecto de colonización y se conceden a corporaciones basadas en los derecho y cantidades de dinero que ellos están deseosos a pagar y/o conceder a la República Láctea.

Comisión del Comercio Láctea:

Este cuerpo gubernamental es el segundo más importante después del Senado Lácteo. La Comisión del Comercio Láctea (el aka, el CCL o simplemente La Comisión) regula el comercio dentro de la República Láctea. La Comisión son los permisos emisores responsable de las corporaciones en sus actividades comerciales. También regula y da fuerza a imposiciones de contribuciones de comercio y regula los monopolios y algo que es considerado "esencial" por vivir, como el combustible y energía. Muchas corporaciones fueron quiebra cuando fueron revisadas por el CCT. Algunos especulan que si el CCT hubiera estado bastante bien en el momento de la crisis de Naboo, las guerras del clon se podrían haber apartado y posiblemente ese Senador Palpatine nunca habrían podido recoger bastantes poderes para declararse el Emperador...

Fuerzas Armadas:

Dividido en 3 subgrupos, la República Láctea Armó el orden público de mandos de fuerzas militares por los sistemas de los miembros de la República. Tras unos 25 años de conflictos sostenidos, las FA se destripan pesadamente y todavía son débiles, pero se están recuperando rápidamente, principalmente debido a un esfuerzo de reconstrucción continuado. Esta no es la meta de la República Láctea y desea que el GRAF nunca sea demasiado fuerte: La República Láctea es un estado de paz y comunicaciones, y confía plenamente en los apoyos y las soluciones diplomáticas por encima de las militares. Básicamente, las áreas más grandes de aumento militar por las Fuerzas Republicanas están alrededor de la zona de tolerancia que los separa del Imperio. Los mundos locales se animan a producir sus propias fuerzas de defensa.

Las Fuerzas armadas: La Armada:

La Armada es la unidad luchadora esencial para la República Láctea. Controla toda la naves espaciales y la mayoría de las naves es de servicio civil del gobierno gubernamental. Controla desde las naves mas grandes como los cruceros de los Mon Calamar Estrella hasta las mas pequeñas como la nave Mensajera Diplomática, todo el transporte del espacio va a través de los cauces de la Armada. La propia Armada está dividida en grupos: el Comando de Starfleet controla las naves de combate y los cruceros navales. El Comando planetario controla el funcionamiento de todos los orbitales de los botes patrullero y las estaciones espaciales, incluyendo a algunos luchadores. El Comando de transporte que se responsabiliza de proteger a los pequeños transportes.

Las Fuerzas armadas: SIRL (el Servicio de Inteligencia de la República Láctea):

El servicio de la Inteligencia se ocupa de todo tipo de funcionamientos especiales y espionaje. Los espías tras las líneas enemigas buscan autores de crímenes y casos secretos, todo esto con la mayor discreción. Es comparable a una especie de CIA actual.

Las Fuerzas armadas: la Marina

Las fuerzas terrestre de la república, la Marina se ocupa del funcionamiento de combate de tierra de los vehículos. Ellos tienen tres veces el número de personal, como hace la Armada y ocupa más bases dentro de las fronteras de la república Láctea. La élite de las tropas de la Marina se llaman Keepers y son comparables a los Storm Troopers.

El Imperio

Hace unos 5 años, aproximadamente 20 años después del fin del reino de Gran Almirante Thrawn, una perdida y olvidada Fuerza del régimen Imperial volvió a casa de las Regiones Desconocidas, el sur de la galaxia. 6 destructores estelares imperiales que escoltan un solo destructor estelar excelente, llegaron al sistema Imperial de Rekeron. El líder de esta fuerza se encontró con Almirante Pellaon, el líder de las fuerzas Imperiales. El funcionario perdido se identificó como Warlord Natalia Noog, uno del estudiante más prometedores de Thrawn y en algún punto del pasado, el ayudante estratégico personal de Thrawn (bajo el reino de Emperador Palpatine).

Noog tomó el Imperio rápidamente de Pellaon. El se instituyó como el Gran Almirante y la planificación empezó. Uno de ella primero el movimiento era ganar el acceso a los expedientes personales de Thrawn. Allí, el descubrió un pedazo de información que cambió todo: Palpatine tenía un nieto. Al parecer, poco después de la crisis de Naboo el Senador Presidente Palpatine tenía unas relaciones casuales. De uno de esas relaciones nació este hijo bastardo. En los días tempranos del Imperio, Palpatine tenía Darth Vader calladamente ejecuta a esta descendencia bastarda y su madre. Pero ninguno de ellos conoció al nieto, entonces un recién nacido, no hasta mucho después cuando el Emperador estaba demasiado ocupado con la rebelión que demostraría ser su fallecimiento. ¡Aunque bastardo, el niño, ahora un hombre joven, era no obstante de sangre Imperial!

Pellaon y Noog fueron a Anoth, un sistema pequeño de ninguna importancia en la balanza estelar. Allí, en uno de los lugares donde veraneaba el Emperador, ellos hicieron un descubrimiento: Palomin, el nieto bastardo, estaba allí, viviendo la vida de un solitario y todavía escondido de las purgas del Emperador viejo. ¡El príncipe bastardo tenía el beneficio, además de la instrucción y protección de un Amo de Jedi Oscuro! Cuando ellos llegaron, los visitantes encontraron al Señor Sith enfermo y agonizante. ¡Con su última respiración, él confió en Palomin, Pellaon y Noog un gran secreto: había un tercera y última Estrella de la Muerte!

El Sith viejo fue encargado de un mensaje (mandado por telepatía) antes de su muerte, Palpatine había pedido la construcción de otra estación espacial. Las instrucciones habían sido dictadas por el Emperador, que el proyecto era seguir siendo el secreto mejor guardado por eso dictaminó la muerte de todos los obreros que allí trabajaban. Era el trabajo del señor Sith para ver cumplido el último deseo del emperador. Él viajó a Shedan-Tor y allí, eliminó cada alma que había trabajado en el proyecto, dejando la estación, inacabado, flotando en su órbita. El Emperador murió como el mismo esperaba por lo que el proyecto se quedó abandonado.

Palomin aún joven demuestra ser un adversario digno a Noog cuando la dirección vino en litigio. Ellos establecieron la nueva estructura de la orden de renacimiento del Imperio: Palomin sería el Emperador y Noog seguirían siendo el Gran Almirante, encargado de las fuerzas Imperiales. El nuevo Heredero Imperial se presentó a las Flotas. La realización de la tercera Estrella de Muerte fue empezada y el proyecto del Caballeros Jedi Oscuros re-comenzó.

Por culpa de estas dos amenazas, a la república le esperan unos días oscuros...

El Imperio Hoy

Una sombra de su poderío anterior, los remanentes del Imperio están esforzándose por lograr alguna forma de poderío político y militar contra la República Láctea creciente. Entre los mundos y líderes del Imperio, la República Láctea es todavía llamado "la Rebelión." En los mundos del Imperio, la valuación del mando es alta, las libertades son escasas y los impuestos son altos. El Imperio no es un estado amistoso. El gobierno toma todo que quiere de su sistema, haciendo una incursión en los mundos del suministro regularmente para aumentar su poderío. El alistamiento forzado y esclavitud de no-humanos todavía son comunes, en gran parte para el ejército y labores forzadas.

En el Imperio la estructura política es bastante diferente de la República Láctea. Está dividido en 4 ramas: La Armada Imperial, el Ejército Imperial, la Burocracia Imperial y la Casa Imperial.

La Armada Imperial:

Controla el espacio dentro de las fronteras Imperiales, la armada Imperial es bastante similar a la de la República Láctea. La Armada está subdividida en unos grupos. El Consejo de administración de la flota se ocupa de la dirección de la flota estelar de destructores estelares y ties. El Organismo de Inteligencia se ocupa de los funcionamientos ocultos. También es responsable de los planes y programas Imperiales, a construir la 3a Estrella de la Muerte y el proyecto de los Jedis Oscuros. El Transporte y el Consejo de administración de Suministroa es responsable de proteger los suministros, tropas y partes de la Armada Imperial. El Consejo de administración del Sector se ocupa de todo el tráfico de alrededor de los mundos locales y órbitas. Actúa como un cuerpo de policía por los territorios Imperiales. Directamente bajo el mando del Consejo de administración están los Storm Troopers

El Ejército Imperial:

Armado con los monstruos de ataque AT-AT, el ejército Imperial controla todo el despliegue de las tropas y acciones bélicas. Los comandantes del Ejército Imperial sólo son responsables de cubrir a los oficiales del Consejo de administración. Los soldados de caballería del Ejército imperiales son principalmente alistados y normalmente se equipa bien entonces sus colegas navales.

La Burocracia Imperial:

Esta división grande, y principalmente ineficaz se ocupa de las leyes planetarias y regulares. Bajo la orden de funcionarios de la Armada Imperiales llamada Moff y Gran Moff, la Burocracia Imperial siempre es la peor pesadilla del ciudadano y los empresarios comerciales. Los Moff, los gobernadores locales, tienen los poderes absolutos por encima de los mundos que ellos controlan, con tal de que traiga más poder al Imperio. A este mando se da fuerza a menudo por tropas del Ejército estacionadas en los mundos específicos.

La Casa Imperial:

El nieto de Palpatine, Palomin, se aloja en el verdadero corazón del Imperio, la Casa Imperial. En este lugar es donde se emiten las órdenes para la Armada, el Ejército y la Burocracia del Imperio. Atado a la Casa que es el lugar del 5% de Soldados Storm Troopers, actuando como los Guardas Imperiales.

Los proyectos Imperiales actuales:

En el orden para lograr su meta de conquista láctea, y para borrar el sabor agrio de derrota, el Imperio tiene planes. Para los líderes Imperiales, la República no es nada más que “una rebelión” eso todavía debe aplastarse y la gloria del Imperio restaurarse por la galaxia. Obviamente, este proyecto no puede comprenderse fácilmente porque el Imperio ya no tiene los recursos requeridos: Ellos son los perdedores y están fuera del poderío que tienen los mundos miembro de la República. Están gastando su tiempo y constantemente les invaden el espacio los Republicanos pasando de la zona de tolerancia (estableció hace unos 5 años en un tratado) separando los dos reinos. Las alianzas estratégicas por la República con algunos de los Estados Neutros (Bakura, Shindaarni, Sventorii) también ha permitido un tiempo más pacífico el todo el mundo.

El Emperador Palomin y Warlord Noog tienen los grandes planes para el Imperio. De su centro de investigación confidencial en Shedan-Tor (195D), ellos están completando la 3 Estrella de Muerte. Una vez acabado, este nueva arma excelente (sin cualquiera de las debilidades de sus 2 predecesores) sería el última arma en la galaxia. Ya 1/3 completada, la nueva estación espacial excelente ya es casa de los Jedis Oscuros. El nuevo Imperio está desarrollando trajes de batalla blindados en secreto para la élite de sus Storm Troopers. Ayudados por Jedis Oscuro, luchadores de escolta especiales y naves tie, que también se están diseñándose y están construyéndose, junto con los transportes de la escolta y portadores de naves tie, el imperio ya esta casi listo para una batalla que la república no espera ni prevee, esta aguarda al frente con sus “antiguas” armas de batalla.

A partir de hoy, el Imperio ha manejado fabricar un número limitado de prototipos de traje de Soldado de caballería Oscuros. Éstos se construyen de partes pasadas de contrabando de la república Láctea y manufacturados en algunos mundos Imperiales. El amonestador de espías Republicanos controla cualquier movimiento grande de tropas del Imperio, Noog ha decidido confiar en contrabandistas para traer la carga a un punto de la reunión. De allí, las naves Imperiales traen el género a la Estrella de Muerte.

El Imperio planea probar a los Jedis Oscuros en una guerra real contra la República dentro de 24 meses. Actualmente, el Imperio todavía mantiene una flota decente de naves espaciales: 9 destructores estelares Excelentes, 80 Destructores estelares (clase imperial), unos 300 destructores de clase victoria, mas de 1200 escoltas y la fragatas más los numerosos cañoneros y corbetas. Ahota los luchadores (la versión Avanzada) constituye el volumen de la flota Imperial, e incluso aquéllos están reemplazándose despacio por la nueva generación de Mk Avanzado II, con mayor escudo, y mejores armas que constituyen una defensa excelente para la estrella de la muerte. (ya superando los x-wing).

Incluso con muchos proyectos, el Imperio sabe que es débil comparado al poderío de la República (hay una proporción de 30 contra 1 a favor de la República), pero el imperio es consciente que los recursos estan divididos en un territorio mucho mayor por la cual cosa se tiene que preparar una ataque ariete antes de dejar organizar el frente enemigo.

Zona de Tolerancia y Soberanía de Naciones

Esparcido por la galaxia, atrancado entre los dos poderes, existen varios estados pequeños, independientes. Estas gentes intentan vivir sus vidas en paz, dejando fuera de política láctea. Pero, a veces, los eventos pasan esa afectandolos demasiado por lo que ellos se arrastran en el conflicto eterno entre la República Láctea y el Imperio.

El Protectorado de Bakura:

Un grupo bastante grande de sistemas dentro del territorio Republicano, los Protectorados de Bakura comparten alguna alianza con la república Láctea. Poco después la destrucción de la 2 Estrella de Muerte en Endor, el mundo Bakura fue atacado por un especies extranjeras de las Regiones Desconocidas. Bakura requirió la ayuda de la República Láctea en su lucha para la supervivencia. Con la ayuda del Jedi Skywalker, la amenaza extranjera fue neutralizada y un enlace de paz se estableció. Los Bakuran han elegido para permanecer autónomos y libres del conflicto de Republica/Imperio.

El nivel tecnológico actual del Protectorado de Bakura es NT13, tocando NT14 en algunas aplicaciones. Aunque ellos tienen la tecnología alta, los Bakuran no tienen un ejército en pie. Son personas de paz y confían en las soluciones diplomáticas a los conflictos. Su ciudadanía está especializada en las artes militares y forma una milicia. En tiempo de necesidad, Bakura puede reclutar mas de un tercio de la población sin verse muy afectado el sistema económico.

Bakura dispone de una legión de NT14, esta no tiene fines, en principio bélicos, simplemente hacen de guardianes de sus transportes en el espacio exterior guardandoles de ataques piratas...

La Federación de Djemsok:

También situado dentro del territorio de la República Láctea, y lejos de las influencias Imperiales, la Federación de Djemsok es un lugar callado y pacífico. Ellos están fuera de la política láctea y viven sus vidas normales en paz. Pero no todo es idílico para ellos: a sus mundos les faltan muchos recursos importantes y muchos especulan que solicitarán en el futuro, la admisión en la República Láctea. Los Djemsok son promedio tecnológico láctea de NT12. Ellos presentan un ejército en pie y armada para patrullar sus fronteras.

Sventorii la Región Autónoma:

Los Sventor son el peor sitio de todos los estados neutros. Pegado en ángulo recto en el medio de la República Láctea y la frontera del Imperio, ellos son constantemente implicados en el tumulto político y cada lado los acusa de cooperar con el enemigo. Los Sventor están teniendo dificultades para guardar su libertad y como si fuera poco frecuentemente los imperiales les roban los recursos primarios. Les falta la capacidad de defenderse contra el Imperio, ellos deben dejarse saquear sus mundos. La República Láctea, no tiene los recursos para proteger Sventor contra el enemigo, sólo puede mirar. La no intervencion de la República Láctea está creando una tensión en Sventor que podría Sventor en el futuro ser manejado por el imperio.

El Sventorii la Región Autónoma es reinado de NT10, debido a la piratería Imperial constante de su estructura comercial. Su armada está principalmente provista con las naves sobrantes de las guerras del clon y no puede eficazmente enfrentarse cara a cara con el imperio.

La Alianza de Shindaarni:

También compartiendo su frontera con Imperio y la República Láctea, los Shindaarni están entonces en una posición buena en relación a Sventor, porque ellos tienen la alta tecnología y pueden defender sus fronteras fácilmente. Los Shindaarni son una raza muy vieja, más vieja que los humanos que pueblan el 80% de la galaxia. Algunos estudiosos proponen que ellos son que una colonia de una raza anterior perdida que intentaba sobrevivir de la extinción y re-surgió aproximadamente el mismo tiempo que los humanos. Los Shindaarni han logrado NT15 (o más en algunos campos) y para ellos no tiene sentido ni el tiempo ni el espacio. Ambos de las grandes potencias los dejan estrictamente solos, mientras temen la intervención en el conflicto continuo. Los Shindaarni protegen estrictamente su espacio y raramente se relacionan con el resto de NT mas bajos.

Fuerza Defensiva Shinndarni (FDS) el personal está normalmente provisto con los siguiente vestido: Cyber Impulsados Avanzados satisfacen con la serie del camaleón llena y la armadura de la infiltración implanta (PD8, DR200). Una pantalla de fuerza inconstante que proporciona un DR200 adicional aumenta esto, en un total de DR400. El soldado lleva un casco del combate avanzado con una colección llena de sensores y elementos, todos se unieron y operaron a través de los injertos en el cerebro. El soldado de Shindaarni lleva una pistola desintegrador y rifle (provisto con un Lanzadores de la Granada y un cargamento de 12 granadas del Vórtice o una mezcla de Vortex/mini-armas nucleares).

Hutt Space:

Anidado entre el espacio Imperial y el Republicano se sienta la región conocida como el Espacio Hutt. Una zona sin ley de escoria y villanía, el Espacio de Hutt es un asilo para contrabandistas y delincuentes. Poco después de la caída del Imperio, y antes de que la República pudiera consolidar demasiado el poder, muchos jefes de la banda se reunieron a Nar-Shadaa y allí ellos instituyeron una región autónoma conocida como el Espacio de Hutt. Es una región desprovista de la ley y donde no se dan la bienvenida ni a la República ni a las fuerzas Imperiales. Los mundos individuales son los responsable de la zona para hacer de cuerpo de policía y principalmente para prevenir la erupción de mayor de violencia.

La zona de tolerancia:

Hace aproximadamente 6 años, después del último compromiso mayor que destriparon ambos bandos ambos la República Láctea y las Fuerzas y la Armada Imperial, se encontraron en Bakura y firmaron un tratado. Una de las pautas del tratado era el establecimiento de una zona de tolerancia que separara los dos reinos y “el pacto de no agresión” durante por lo menos 15 años. La zona de tolerancia varía en la anchura de 2 parsecs a 4 parsecs y separa las dos superpotencias para que ellos no toquen directamente cualquier lugar. La zona de tolerancia separa la República Láctea y el Imperio y así hace no se extiende dentro de los límites del otro estados permitiendo el pasaje libre de un reino al otro con el fin de evitar conflictos.

Transito Interestelar, Grupos y Compañías

Autoridad del Tránsito interestelar:

La Autoridad del Tránsito Interestelar es una organización sin fines de lucro permanente cuyo papel es regular y mantener las convenciones para el uso de coordenadas estelares y los viajes trazando el uso de hyperspacio. El ATI se creó hace ya mucho años y como siempre es respetado por todas las naciones y gobiernos. El ATI es responsable del Puesta punto, el mantenimiento y la actualización del Hyperspacio albergando la red que cubre la galaxia. Posee una flota de fragatas de clase nebulosa para actuar como defensa.

La Autoridad del Tránsito Interestelar es basada en Nekor (260L), en la zona de tolerancia. De allí, el ATI el Consejo Permanente y la Asamblea hace sus decisiones sobre las leyes de viaje interestelares, y regula el precio de producción de combustible y distribución por el espacio conocido.

Cada uno de las naciones mayores (la República, Imperio, Shindaarni, Bakuran) tiene un representante permanente en el concilio, se permite varios votos igual al número de sistemas estelares, ellos representan y poseen un derecho del Voto en las decisiones del concilio. Las naciones menores (Djemsok, Sventor o grupos de menos de 10 sistemas estelares) solo se les permite un representante con derecho de voto en la asamblea, con varios votos igual al número de sistemas estelares que representan. Decisiones hechas por el Consejo y la Asamblea deben obedecerse en las naciones.

Daño Incorporeo:

La compañía mercenaria más grande en el espacio conocido, Daño Inc tiene una reputación de ser solo para los accionistas firmes y para el servicio militar profesional. Ellos tienen el acceso a grandea, desconocidas, fuentes para fondos que les permite constantemente actualizar y mantener una armada grande, vehículos y naves espaciales

Firmar un contrato con Daño Inc puede costar mucho dinero, pero merece la pena. Sólo los megacorporaciones más famosas o los gobiernos planetarios normalmente pueden permitirse el lujo de su armamento de combate.

La corriente de inteligencia verificó que Daño Inc tiene en lista para poder prestar 8 regimientos de regulars de infantería por lo menos (con el apoyo apropiado, vehículos del combate, requisitos de la logística, vestido protector y de todo tipo de artillería) y 2 escuadrones de ala-x (con el portador de classe nebulosa). Los informes de inteligencia tambien profetizan que podria tener (4 unidades) de Bakuras, uchadores de ST-1 y un destructor clase Victoria.

La comandancia actual de daño inc se localiza en Dartok (309O) en los Páramos de la República Láctea.

Goliat Gmbh:

Goliat Gmbh es el fabricante más grande de armas para militares, armaduras y vehículos. Su Capitoste es David, y su sede esta en Balmorra (124V).

Goliat es bien conocido a lo largo de la galaxia por la fabricación del Artemis Mk IV Disparador de Mano, el vende en su mayoría armas para defensa personal de todo tipo, por encima de 350 mil millones de objetos en el mercado. Goliat también es el único proveedor de armamento de los Keepers de la República Láctea.

Corporación de Incom:

La Corporación de Incom es conocida por la galaxia por sus dos productos principales, el T-65B el Luchador de Superioridad Aeroespacial o ala-b y el Z-95 el Luchador de la Dominación Planetario. Normalmente llamado el X-ala, el T-65B es el resultado orgulloso de años de investigación por Incom (ala-a).

Debido a la ingeniería superior y el plan de su T-65B, el cuerpo de Incom se selecciona como único proveedor de luchadores para la República Láctea, las Fuerzas Armadas procuran la producción de armamento. Incom actualmente trabaja en la próxima generación de naves: el luchador aeroespacial (nombrado el ala-z) tecnología que empezará reemplazando el ala-x actual , ala-UN y ala-SI dentro de los próximos 5 años.

Sienar Fleet Systems:

Este equipo gubernamental pequeño es el fabricante actual del tie del Imperio y también de los Storm Troopers asi como proveedor de suministros acoraza y rifles a las Fuerzas Imperiales. La Casa Imperial posee 60% de las acciones de Sienar con el otro 40% distribuído entre unas 20 familias Imperiales influyentes.

Se localiza la comandancia de Sienar y los medios industriales en Sluiss Van (225E).

Kuat Drive Y:

KDY es el fabricante más grande de naves espaciales y tecnología del ejército en el universo conocido. En el momento del Imperio, KDY fabricó elclase Victoria, clase Imperial y Destruccion estelares de clase emperador. Hoy, desde que se encuentra en el espacio Republicano, KDY ha re-elaborado su base de la producción para fabricar el Mon Calamar y los MC80 Cruceros Estelares.

Como no ha habido ninguna guerra en los últimos 10 años, los astilleros de KDY han dejado caer su base de producción de una economía manejada por la guerra en una economia muerta por la paz. Se engranan sólo 18% de sus medios de producción ahora para la producción militar, el resto responde a las necesidades del ciudadano y otros intereses nacionales (Djemsok y Sventorii).

Se localizan los astilleros de KDY y comandancia en la sociedad de Kuat (207W).

Corporación de los Autómatas Industrial:

CAI es conocido a lo largo de la galaxia para su cima en la linea de droids astromech entre ellas las series de R2 bien conocidas. Su sede se aloja en Teltir (135T), CAI gobierna las mas grandes industriales fábricas de droids y

los mejores laboratorios de investigación. El propio Teltir es un mundo corporativo, con más del 60% de su base de la población involucrados de algunas maneras con CAI.

CAI guarda un largo abanico de series entre las que encontramos el R7 y el R1 así como a su predecesor el R2, no solo los androides astromecánicos tienen lugar en esta empresa ya que ultimamente hay un gran pedido de droides de lenguas y de protocolo como C3PO.

Kyril & Darch:

Las computadoras más avanzadas siempre llevan la marca de K&D. tratadas por gente a la que gusta las obras de arte en lugar de las herramientas, el AI de K7D y computadoras están tan avanzadas que llegan al filo entre NT12 y NT13.

Toda la producción de K&D se hacen en Vergesso (176N), o en las numerosas estaciones orbitales provistas de personal por la megacorporación.

La participación de K&D en los system de Vergesso son actualmente protegidos por un regimiento de mercenarios de Daño Inc, desplegado bajo contrato para un periodo de 6 años.

La Viuda Negra:

La Compañía de la Viuda Negra es una vanda mercenaria a la orilla de la piratería. Ellos tienen una reputación de derramar sangre innecesaria, mutilación criminal lasciva y fracaso. Ellos son una patrulla luchadora eficaz y raramente se detienen durante su misión que posiblemente es la única razón por qué cualquiera querría contratarlos.

Su comandante y su hogar es un secreto estrechamente guardado.

Soles Negros:

Los Soles Negros son el sindicato de delincuentes más prominente en la República Láctea. Ellos también forman el concilio gobernante actual en Atzerri (258R). Mempho Dracken, un varón humano de edad indeterminada, lleva los Soles Negros actualmente. Él gobierna su imperio delictivo con una mano férrea y nunca tolera el error de cualquier subordinado.

Los Soles Negros son la fuente mayor de tráfico ilegal relacionada a las armas, tecnología y drogas. Su tejido se extiende por toda la República y también en el territorio Imperial. Se rumorea que Mempho Dracken cena algunos días en la mesa del Príncipe Palomin...

Los Hermanos del Caos:

Fuera de su mundo fortificada en Sarke (242M), los creyentes fanático de Morgk, el dios del caos, aterroriza a sus vecinos Republicanos. Los Hermanos del Caos (los seguidores de Morgk) es un orden religioso fanático que cree que la situación mala actual del Sventorii y la Región Autónoma es debida a la mala y decadente República Láctea. Ellos creen que sólo el Jihad puede entregar a las gentes de Sventor una eternidad de penalidad y pobreza. Para ellos el mal es lo bueno.

Cerca de su territorio la República tiene diversos conflictos terroristas `por lo que se pueden encontrar numerosos Keepesrs patrullando por esa zona.

Los Caballeros de la Aurora:

La historia explica que Jedis buenos se fueron al Lado Oscuro y se sublevaron contra aquéllos que juraron proteger una vez. Así, alguna gentes ordinaria se juntaron y crearon el Orden de la Aurora, para proteger los intereses de las personas contra el posible abuso de Jedis. Los Caballeros de la Aurora son una organización confidencial que existe por la galaxia. Ha existido hace miles de años y planea existir miles más. Se aceptan los miembros en el orden basado en sus líneas sanguíneas y lazos a los miembros existentes. Ningún forastero ha sido permitido en los últimos 500 años.

El mundo de la casa de Caballeros es desconocido, como es su número.

El Grupo:

Ellos han estado presentes en los asuntos lácteos y en la historia desde el alba de la Antigua República. De vez en cuando, han surgido con información que cambió el curso de la historia, mientras en otros momentos su silencio significó la derrota en lugar de la victoria. Uno no puede sondear el verdadero propósito de El Grupo.

De la pequeña información disponible de El Grupo, sólo lo siguiente se ha verificado: Todos sus integrantes parecen ser las hembras, parecen tener algunos de los poderes de Jedi, son sumamente bien informados incluso sobre muchos asuntos confidenciales y parecen tener el acceso a una fuente bastante importante de créditos.

El líder y el mundo de El Grupo siguen siendo un secreto estrechamente guardado.

La Tecnología de Robotic

El Uso de Robots:

Los robots son comunes en la galaxia como otras formas de vida biológicas. Los robots están por todas partes y se usan en todos los tipos de trabajos. De los robots mensajeros más pequeños a los droids defensores más grandes, ellos son una parte frecuente de la vida diaria de cada ciudadano de la galaxia. Los robots están disponibles en las tiendas especializadas o de los ciudadanos privados. Aunque ellos son conscientes imbuidos con su propia personalidad y chifladuras, los robots son considerados propiedad y pueden tratarse como el sus amos elijan. La relación entre el dueño y el droid es muy similar a la esclavitud, aunque no es considerado la como a tal en la vida evidentemente artificial del droids.

Algunos droids, por razones diferentes o chiripa del destino, están sin amos. Siempre se consideran los tales droids como Irrezas y padecen un estigma social mayor. En algún mundo, "libre" los droids son ilegales y se cazan y se destruyen. La mayoría de los ciudadanos no se acercará o se mezclará con un droid "libre" el droid, asustado que podría ser defectivo y peligroso. Hay nun "normal" programando que impide al droid dañar a sus amos u otros seres sensibles. La mayoría del droids, aun cuando son conscientes, se restringen un poco por la programación original y el papel para que ellos fueron creados. Así, la mayoría del droids no diseñados para la violencia no concebirán la posibilidad de que ellos pueden hacer ni siquiera daño a otros droids.

El Tabú de Automatización:

En muchos mundos, y en general, por la galaxia, rasgos culturales fuertes existen contra encima la automatización y el uso de robots para reemplazar a los humanos en ciertos trabajos. Dos causas mayores han creado este tabú social entre los ciudadanos y políticos de la galaxia. El primero era el Proyecto de vuelo que sale (en 20441 GRR) y el segundo la Crisis de Naboo (20455).

El Proyecto del Vuelo era una tarea mayor para explorar el más allá, el espacio salvaje y posiblemente alcanzar otra galaxia. Científicos habían automatizado masde de 200 cruceros del clase dreadnaught totalmente y trabajaron como esclavos para que sus sistemas pudieran actuar como una sola entidad. El resultado fue desastroso porque la flota entera desapareció junta. Aunque se encontró y se explicó el misterio, la experiencia del Vuelo dejó demostrado que la automatización podría ser peligrosa.

La crisis de Naboo es una cuestión diferente. Aunque involucró mucha automatización, su problema principal estaba con el uso de droids durante la crisis. En 20455, la Federación del Comercio invadió Naboo con ejércitos enteros de droids del combate, droids luchadores aeroespaciales y naves estelares totalmente automatizadas. Con una fuente casi ilimitada de tropas (solo tenían que construir las tropas que necesitaran), parecía que nada ni nadie podría detener la invasión. Muchos senadores lo vieron rápidamente un posible peligro para la galaxia entera: si un tirano apareciera en el planeta abastecido de droids de batalla, los mundos pdrían unirse y empezar conquistando a sus vecinos con los ejércitos de tales droids y naves espaciales ¿Qué podría hacer la república? Todo estas preocupaciones trajeron al Senado a regular la propiedad y el uso de droids. Es innecesario decir, con la erupción de las Guerras del Clon, la misma actitud destructora y conseravdora creció rápidamente hacia los clones e hizo con los clones lo que ya se había hecho con los droids...

La Republica actual y las leyes Imperiales prohíben el uso de robots como complementos de la tripulación (solo se les permiten si la población del droid total de la nave bordo representa menos del 15% del complemento de la tripulación total). Además, todos los sistemas de la nave se diseñan sin el altos niveles de automatización y otros

protocolo de comunicación similar y dispositivos. Ciertos estados (como Bakura y el Shindaarni) no tiene ninguna náusea en general sobre automatización o los droids.

La Saeta de Refrenando:

La manera más fácil de detener un droid es cerrarlo. Esto puede lograrse de dos maneras: cerrando el interruptor apropiado en el droid (teniendo acceso directo a él...) o usando una saeta de refrenando o cuello.

La saeta refrenando es un pequeño de hardware que se instala el exterior del droid, cerca de su fuente de energía principal. Cuando se activa, pone en cortocircuito las canalizaciones de poder y lo deja temporalmente fuera de servicio, cerrándolo eficazmente. La saeta viene con un sensor integrado que puede determinar donde debe ponerse para un buen resultado. También contiene una ancla poderosa que le permite ser puesta sin dañar el droid, mientras previene el levantamiento por el mismo droid. Una llave especial se usa para quitar la saeta.

Los cuellos de refrenando son prendas más simples: se ponen alrededor del sistema de propulsión principal, mientras impidiendo al droid moverse.

Los precios típicos varían entre \$75 a \$200 para una saeta y \$50 a \$100 para un cuello. Las saetas de refrenando y los cuellos son de legalidad clase 1.

Los robots como personajes jugador:

Ser un droid puede ser un reto para muchos jugadores. Con un universo tan diversificado como el universo de la Guerras de las Galaxias, y con lo comunes que son los droids, los personajes estarán tentados ha escoger un droid. Uando las reglas de GURPS Robots, usted comprenderá rápidamente como se construye un robot simple como R2-D2 y aun y teniendo en cuanta esto saldrá un robot de puntuación demasiado alta para el sevicio que ofrece. Para paliar esto, nosotros recomendamos que el Master y el jugador estén de acuerdo en las capacidades del droid y se olviden del valor del punto, sólo considerando que el coste del robot son los punto puestos entre paréntesis, los mismos que los de cualquier otro PJ recién creado. Al jugador debe permitirse ganar la experiencia de manera regular y maneras del hallazgo "actualización" y "la compra" los nuevos programas y aptitudes. Recuerde que la mayoría del droids que no poseen un amo tiene el estigma social desventajoso de ser "Droid Libre"...

Los tipos de Robots:

Los siguiente droids están entre los tipos normales. Las estadísticas más definidas y mas cosas pueden encontrarse en GURPS STAR WARS Manual Técnico.

DROIDS ASTROMECÁNICOS (LC2, \$15,000):

Normalmente se habla de los R1 que provienen del R7, ultimamnete se estan empezando a utilizar las unidades R2 más pequeñas y mas fáciles de reparar.

DROIDS DEFENSORES (LC5, \$50,000):

Són los más grandes y poderosos droids, están blindados y normalmente armados con armas de fusión o cañones de repetición. Los defensor son manufacturados por el Synertech-delta y su etiqueta DF1 surgió a través de las series de DF9.

DROIDS AGRICULTORES (LC1, \$1,000):

Usado en las tareas agrícolas, es el equivalente moderno al equipo laborando automatizado. Ellos tenderán que recoger todo tipo de verduras, plantas o frutas, así como cuidar las tierras y preparar una área agrícola.

ASTILLEROS DROIDS (LC2, \$8,500):

Se usan estos droids pequeños para ayudar a inspeccionar naves y estructuras, ejecutar pequeñas reparaciones y por otra parte realiza las tareas que los seres más grandes son incapaces realizar.

GLADIADORES DROIDS (LC3, de \$5,000 a \$50,000):

Estos droids grandes y muy armados normalmente se pegan fuera, en las arenas controlados a distancia para el placer de espectadores. La mayoría los droids gladiadores tienen la programación secundaria en caso de que ellos salgan de buenas manos y necesiten ser destruidos.

DROIDS SONARES (LC4, \$30,000):

Los droids sonar son unidades totalmente conscientes con la habilidad de pensar su misión de forma realmente completa. Sus asignaciones són el disimulo y una medida de astucia. Los droids llevan una colección llena de sensores y equipos de grabación, junto con los numerosos brazos y armas. En el caso de captura, se programan los droids sonda para autodestruirse.

DROIDS DE PROTOCOLO (LC1, \$15,000):

Extensivamente usado por la galaxia por los funcionarios del estado, los droids Protocolares dorados se usan como traductor, secretaria y majordomo en muchas funciones diplomáticas y gubernamentales. El droid del protocolo más famoso es indudablemente C3-P0. Otra versión (en el color plata). Estos droids de plata son más baratos y menos competos que el de protocolo dorado.

GUARDIANES DROIDS (LC3, \$35,000):

Los 1GD a través de las 9GD series, construyeron el Autómata Industrial, es el modelo de droid de guardia más común encontrado en ambos bandos. Las series de GD son muy difíciles dominar y son sumamente fieles a su programador y a su amo. Los GDs se diseñan con un resguardo empotrado que previene el uso de las saetas de refrenado en ellos.

DROIDS MÉDICOS (LC2, \$20,000):

Representando un tipo genérico de droids, los droids médicos se encuentran por todas partes por la galaxia conocida. La gente los reemplazado por doctores en las intervenciones a largo plazo (es decir operaciones que pasan de las 4 horas), los droids médicos són muy hábiles en la mayoría de los tipos de intervenciones médicas.

DROIDS TÉCNICOS (LC1, \$12,000):

Otro tipo genérico de droids, "la clase" representa todos los grupos de droids cuyo papel es intervenir y trabajar de ingenieros técnicos...

DROIDS MENSAJEROS (LC1, \$300):

Péqueño como un gato y con frecuente apariencia de caja, los droids mensajeros, distribuyen mensajes a alta velocidad por toda la galaxia.

DROIDS INTERROGADORES (LC5, \$5,000):

Estos droids de forma esférica, tienen unos conocimientos quirúrgicos casi sádicos, así como drogas varias. Su misión: sacar la información de cualquier sujeto que se niegue a colaborar...

DROIDS ESPIAS (LC5, \$10,000):

Pequeños y rápidos los robots espías son muy populares y utilizados por cazadores de recompensas y unidades del ejército. Los droids espías (fabricado por las Tecnologías de Silta-Cha bajo el nombre del código de las series RDD) normalmente es "armado" con numeroso sensores y dispositivos de comunicación, informando a sus directores.

DROIDS DE COMBATE (LC6, ningún valor de mercado):

Un tipo prohibido de droid, los droid de batalla reemplazaban a soldados antes de las guerras del clon. Debido a su facilidad de producción y la cantidad enorme de droids que podría listarse como ejércitos por los mundos independientes, las normas impidieron su uso, con las leyes fuertes y regulaciones, debido a la prohibición del droid de batalla, en las guerras del clon se lucharon con los "soldados biológicos", cuando cada lados intentaron presentar ejércitos más grandes y más grandes, la guerra fue mortífera.

INTERCEPTOR DROIDS (LC6, ningún valor de mercado):

Ahora un tipo prohibido de droids, fueron de eliminación rápida, por que se fabricaban los droids muy acorazados y armados. La Federación del Comercio lños eliminó del mercado para guardar sus naves. El último uso de estas maquinas fue durante la crisis de Naboo, tiempo antes de las guerras del Clon.

Viaje espacial & Naves espaciales

Todos los vehículos descritos en este libro y en su suplemento el Manual Técnico, se han diseñado basados en GURPS Vehiculos. Algunas de las reglas han sido cambiadas un poco para reflejar las tecnologías vistas en las

películas de la Guerras de las Galaxias. Para las reglas completas, refiérase a GURPS STAR WARS Manual Técnico.

Los accesorios para las naves espaciales:

Los sensores

Un instrumentos de navegación universales (el SIN Lácteo & GPS, IFF y computadora de navegación), comunicaciones (FTL y firme-viga) y sensor / el dispositivo de la localización de blancos (Ladar, Radar, AESA, PESA y multi-escáner). Todas las series de sensor de nav son consideradas la legalidad clase 1.

El Tipo de la Unidad	Examina (en Km)	Examina combate (en metros cúbicos)
Pequeño	100.000	1.000.000
La Norma	500.000	2.250.000
Grande	1.000.000	4.000.000
Carcasa compacta	-	-
Carcasa Grande	X4	X2
Carcasa FTL	12 parsecs	-

Los Genradores de Gravitación:

Los campos de gravitación son la perdición de pilotos espaciales y navegantes. Debido a las físicas, la gravedad presenta un papel importante en el hyperdrive por lo que la habilidad (o falta de eso) puede producir grandes problemas. Cualquier campo de gravedad grande impedirá a una nave entrar en el hyperspace y podra sacarla fuera usando lños métodos drásticos. Las naves Especiales, Existen cruceros con la función de sacar naves del hyperspace mediante estos métodos. Estos proyectores se diseñan para crear una sombra de gravedad por el camino de las naves, impidiéndoles entrar en el hyperspace. Para mas información consulta el manual técnico.

Las armas para las Naves espaciales:

Para las tablas completas de las armas dirrigete a la parte final de este libro.

Armas del Proyectoil:

Lanzadores de Torpedos de Protones (LTP):

Los LTP son los sistemas del lanzadores básicos para los torpedos de protones. Consiste en un tubo de lanzamiento mecánico que arroja el torpedo a velocidades supersónicas (al disparar en la atmósfera, un bang puede oirse producido por cada disparo) Una vez libre del tubo, el Torpedo opera solo.

Torpedo de Protones (TP):

El TP es una energía, el arma de tiro a tiro. El torpedo del protón se basa en su propia fuente de energía que le permite sostener la velocidad requerida (supersónica) y potencia de fuego para atacar su objetivo. TP se catapulta fuera del tubo de lanzamiento y enciende sus propios repulsores. El TP lleva bastante combustible para viajar a mas de 30.000 patios en la atmósfera. En el espacio, la distancia máxima es ilimitada, cuando el TP se quede sin combustible continuarahacia su objetivo por la no-fricción del espacio. La carga explosiva en el TP esta hecha de una mezcla de protones y anti-protones que esta programado que reaccionen juntos en el impacto. Una vez la carcasa se rompe (debido al impacto), los protones y anti-protones se mezclan y así crean una explosión de anti-materia.

Lanzadores de Proyectiles (LP):

El LP es el arma más común disponible, principalmente debido a su cost bajo. Es el systems del lanzador básico para los proyectiles baratos y comunes vendidos por toda la galaxia. Consiste en un tubo del lanzamiento mecánico donde se guarda el proyectil necesitado. No arroja o dispara el proyectil por si mismo, pero simplemente los sostieney guía durante el lanzamiento.

Proyectiles de Conmoción (PCN):

Los PCN, junto con su lanzador, es el arma más común disponible principalmente debido a su coste de recarga bajo. Es un combustible sólido básico que tambien proporciona la explosión. La mayoría de PCNs están provistos con láser o sistemas de guía de neutrino para ayudarles adquirir los blancos. La información normalmente se da al

LP. Una vez libre del tubo, los PCN operan con su propio combustible, localización los blancos por radar y transmitiéndolo al sistema direccional.

Desintegradores

Las armas desintegradoras todas funcionan de una manera similar. El principio básico es la tecnología es el plasma. El arma usa su energía para calentar una cantidad pequeña de nitrógeno (extraído de la atmósfera o de un tanque pequeño construido en el arma) en un estado de la semi-plasma (gases a temperaturas de miles de grados). El arma produce la energía entonces de la célula de poder y emite un campo de fuerza para apoyar el estado del semi-plasma del nitrógeno. El plasma se expelle del arma a lo largo del campo de partículas.

El efecto global da la ilusión de una "saeta" de energía de color naranja/rojo que se expelle del barril del arma. Debido a la frialdad del espacio, los disparadores espaciales parecen menos eficaces que sus primos utilizados en la atmósfera terrestre. Esto es debido al hecho que la temperatura extrema del espacio perjudica el estado del semi-plasma para soltar el calor (y así el poder). El resultado es que esos disparadores basados para el espacio no proporcionan el poder penetrante antiblindaje. Porque el campo suelta la temperatura, generando sólo daño superficial (aplastando) en lugar de penetrando.

Cañones Desintegradores Espaciales (CDE):

Los CDE son los desintegradores más pequeños disponibles para las naves del espacio. Proporcionan la potencia de fuego de rendimiento bajo y se usa principalmente como un disuasivo o arma defensiva.

Cañones Desintegradores Espaciales Pesados (CDEP):

Esta versión más pesada del CDE proporciona la potencia de fuego agregada a través de un rendimiento de energía más grande. Todavía está limitado como cualquier otro disparador basado en el espacio y es principalmente destinado a apoyar o a el fuego defensivo.

Cañones Desintegradores Espaciales de Repetición (CDER):

El CDER es una arma favorecida por la mayoría de los capitanes mercantiles, él proporciona la potencia de fuego de fuerza considerable contra los blancos. Se encuentra a menudo en un papel defensivo contra la infantería y/o tropas espacio-preparadas.

Los Cañones del láser (Espacio-basado):

Todas las armas láser funcionan de la misma manera. LÁSER son las siglas de Ligera Amplificación de la Emisión Estimulada de Radiación. Las armas disparan un arroyo de rayos de alta-energía encaquetado un campo de partículas ionizadas, creando el efecto visual de una saeta en lugar de un rayo invisible de radiaciones como un láser normal. Debido a su rendimiento de poder alto, los láseres hacen daño empalado. Estos se diseñan para penetrar la armadura y seguir yendo el blanco una vez se abre la brecha. El daño del golpe directo de una arma del láser producirá a menudo descompresión explosiva de la sección de nave dañada.

Cañones Láser Ligeros (CLL):

El CLL es el arma principal de opción para la mayoría de las criaturas pequeñas en el espacio de hoy. Proporciona un rendimiento decente de daño, permaneciendo ligero y económico.

Cañones Láser (CL):

Los CLs son los hermanos más grandes de los CLL. se encuentran principalmente en los cuarteles militares o en las naves comerciantes grandes, el CL opera en un plan equilibrado de potencia de fuego buena y el consumo de energía sensato. Aunque es una arma algo voluminosa, su potencia de fuego compensa su tamaño.

Cañones de Láser Grandes (CLG)

Son considerados las armas pesadas y generan una cantidad alta de potencia de fuego. Los CLGs se encuentran principalmente en las naves del ejército como las armas secundarias.

Gatlings (G):

El gatling es bien conocido por su nombre más común "el Láser del Cuadruplicador." Ese nombre viene del hecho que el (G) está provisto con 4 barriles, cada uno capaz de disparar 2 tiros por segundo, dando su CF global de 8 al arma. "el Cuadruplicador" es el arma favorita entre los buques mercantes civiles, por la gran potencia de fuego proporciona en ofensiva y en los papeles defensivos.

Las Baterías del láser (Turbolasers):

Los Turbolasers son básicamente cañones de láser muy poderosos que operan como el gatling. El principio permanece igual que con los láseres regulares, sólo que Turbolasers usará más poder y se concentrará el disparo un poco más que los cañones regulares. El resultado extremo es una arma que proporciona la potencia de fuego aumentada, pero a un coste del consumo de energía mayor y a un tamaño mayor (debido al refrescando agregado y vestido de amplificación).

Otra faceta de Turbolasers contra la diferencia de los canones está en los requisitos de la tripulación turbos. Mientras un cañón del láser puede dispararse automáticamente de un solo emplazamiento del artillero, los turbolasers requieren a una tripulación para disparar el arma. BTP requiere una tripulación de 3, BT una tripulación de 5 y BTG una tripulación de 8.

Baterías Turbolasers Pequeñas (BTP):

El más pequeño de los tres miembros de la familia de Turbolaser, el BTP (a menudo llamado el Bebé Asesino) proporciona una gran potencia de fuego en ofensiva y en los papeles defensivos. El BTP es el arma de opción en muchas personas de las patrullas militares como las Corbetas de Corellian.

Baterías Turbolaser (BT):

El arma pesada más común en el espacio, el BT equipa la mayoría de las naves militares como el tipo del arma principal. El BT es una arma poderosa, capaz de destruir la mayoría de los tipos de luchadores aeroespaciales con una solo disparo. Su potencia de fuego pesada también le hace el arma de opción en los tales papeles como la guerra naval.

Turbolaser Grande (TG):

El arma más grande disponible para las naves, el TG es temido por capitanes y pilotos. Capaz de destruir muchas naves pequeñas con un solo tiro, el TG se encuentra principalmente en el buque de guerra importante como los Mon Calamar y los Destruyores imperiales.

Armas de Paro (AP):

Las armas de paro están entre el tipo más común de armas usadas por los civiles. Principalmente es una arma defensiva, se usan las armas AP para desactivar, en lugar de destruir, al antagonista. El principio es bastante simple y conocido: El arma dispara una saeta de energía ionizada (fotones o electrones) a un blanco en el orden crear un combate de AP y así romper la electrónica del blanco.

Si la saeta da en un blanco, el personaje afectado debe hacer una tirada de vigor o debe aceptar el efecto apropiado. AP CL producirá electrónica del piloto-3 o en caso de estar al control los aparatos electrónicos, queda desactivado 1d de 6 de los sistemas. El CI producirá electrónica-7 o en caso de aparato electrónico hará 2d de 6 de sistemas paralizados. PP producirá electrónica-12 o en caso de sistemas electrónicos paralizará 3d6 de funciones estropeadas.

Cañones ligeros (CIL):

El arma de paro más pequeña disponible en el mercado naval, el CIL proporciona una buena protección a costa del dueño. Son fáciles de mantener y no requieren artillero (puede dispararse por una computadora especializada), es una compra perfecta para los operadores pequeños.

Cañones de lones (el CI):

El cañón del lones es simplemente una versión más grande del CIL. Proporciona el poder desactivando mayor, pero a un coste mayor. Estas naves medianas principalmente usadas por los botes patrulleros planetarios.

Pistola de paro (PP):

El arma del pulso más grande disponible, el arma PP es principalmente usada en los cruceros militares grandes con un sistema de captura, junto con el rayo tractor.

Armadura & Escudos:

Armadura:

La armadura disponible para las naves espaciales se fabricará de materiales compuestos de alta tecnología. Debido a los peligros inherente para espaciar el viaje, las regulaciones actuales prohíben el uso de ciertos tipos de lámina blindada que podría considerar riesgo de navegación.

Se considera que Toda la armadura es algo ablativa y requiere el mantenimiento en una base regular (principalmente debido a los obstáculos en los viajes espaciales como los meteoritos y otros encuentros de objetos del espacio). Como una regla optativa (el coste del 15% del valor de la armadura y requiriendo aproximadamente 1hr por 100RD) se hará pagar después de cada 20 viajes.

Escudos deflectores:

El elemento esencial de cualquier línea de defensa contra el ataque para las naves, instalado y muchos planetas, el Escudo del Deflector representa una protección deficiente en lugar de una protección de bloque (como las pantallas de fuerza). Los Escudos del deflector siempre ofrecen un grado constante de protección, y no es afectado por la cantidad de ataques que ellos desvían.

Las Pantallas de Fuerza:

Todas las pantallas de fuerza son consideradas inconstantes (según los Vehículos de GURPS 2 ed.) y puede combinarse con la opción de Escudos de Deflector. Todas las Pantallas de Fuerza (Proporcionando la RD) es destructible y soltará 1RD por 10 puntos de daño recibido. Bajo el uso normal, los escudos regenerarán daño y perjuicios hechos a una velocidad de 10RD por turno. El escudo necesitará la reparación si se reduce a 0 RD. Ingenieros de la tripulación pueden lograr esto en un paro provisional o apresuradamente si la nave está provista con un taller. En ambos casos, desmantelando la unidad del generador de escudo se requiere, retirar cualquier defensa. Todos los escudos y pantallas son de legalidad clase 1.

(Ejemplo #1: un escudo de DR2000 recibe 300 punto de daño. Se resiste, pero suelta 30DR, mientras volviéndose un escudo de DR1970. En el próximo ronda, regenera arriba a DR1980, si ningún más daño se hace. Ejemplo #2: un escudo de DR850 recibe 1000 punto de daño. Hace se resiste algunos pero permitió 150 punto de daño ir a través de dañar a la nave espacial. También, ese escudo suelta 85 punto de DR y se vuelve un Escudo de DR765. En su próximo ronda, se regenerará a DR775).

Centrales Energéticas y Paseos Estelares

Hyperdrive:

El Hyperdrive es la única manera conocida de viajar entre sistemas estelares sin gastar años haciéndolo. Se describen las mecánicas de viaje interestelar en la sección de la cartografía estelar.

La Velocidad y el Tiempo:

Hyperspace se describen tiempos y velocidades en detalle en la Cartografía Estelar y el Capítulo de Astrogración. El nivel básico de velocidad se llama H1 (Hyperdrive nivel 1) y representa como el "típico" al viajar en el hyperspace. El Hyperdrive de nave puede diseñarse y puede construirse para aumentar esta velocidad baja. Estos paseos aumentados son clasificados según sus incrementos del H1, de H2 a H10. Cada incremento en la balanza de la velocidad baja reducirá el tiempo de viaje requerido.

El plan de Hyperdrive es similar al encontrado en los Vehículos de GURPS 2 edición. Las velocidades de cada generador del hyperdrive esta basada en el número de toneladas que llevan por el hyperspace.

Hyperdrive Class	El Factor de Tiempo	La Clase de legalidad
H1	La Norma	1
H2	Reducido por 10%	1
H3	Reducido por 20%	1
H4	Reducido por 30%	1
H5	Reducido por 40%	1
H6	Reducido por 50%	1
H7	Reducido por 60%	1
H8	Reducido por 70%	2
H9	Reducido por 80%	2
H10	Reducido por 90%	2

Corbana (Corfaize-Tibbana) las turbinas de gas (CTGT) TL12:

La turbina de gas de Corbana es similar a la de NT10 o defusión. Usa una mezcla de Corfaize y Tibbana gasea, y un reactor de fusión para quemar esos dos en la plasma y lo expele fuera de la carcasa del artefacto, el empujón productor. La asamblea de CTGT contiene su propio reactor de fusión interior para quemar el Corfaize mixto & Tibbana en la plasma. La diferencia principal entre el aire-carnero de fusión y el CTGT es que el CTGT funciona como un circuito cerrado y puede usarse así en el vacío. El CTGT es más poderoso que su aire de fusión equivalente y proporciona una proporción de empujón muy superior.

El Almacén de Reconocimiento de naves espaciales:

Lo siguiente son naves típicas usadas por la mayoría de las naciones. Se listan los tipos específicos con su nación correspondiente de origen. Pueden encontrarse inscripciones más comprensivas con los detalles más completos en el GURPS STAR WARS manual técnico.

Tipo	Origen	Volumen (en cm)	Masa (Toneladas)	DP/RD	VG/PV	Cost (en millones de \$)	Velocidad	Hyper drive	Leg alid ad	Trip ulac ión	Armas
Tie Fighter	Imperial	460	14.5	8 / 3000	12 / 1200	7	60Gs / Mach 15.8	H4	6	1	2xCIL 2xCDF
Tie interceptor	Imperial	400	11	8 / 2000	11 / 800	7.4	80Gs / Mach 17.5	Ninguno	6	1	3xCLL 1xLTP 8xTP
Ala-x (T-65B)	REP	520	18.2	8 / 3000	12 / 3600	21.1	50Gs / Mach 13.5	H5	3	1	4xCCL 1xLTP 8xTP
El Ala-SI	REP Estados extranjeros	470	16.2	8 / 2200	12 / 2400	14.5	40Gs / Mach 10	H4	4	1	2xCL 1xCIL 1xLTP 8xTP
El Ala-b	REP	850	20	8 / 3200	12 / 3600	28.15	50Gs / Mach 13.5	H5	5	2	gemelos CL CDEP 3xLTP 24xPT 2xCIL 1xCDEP
Transbordadores de clase lambda	Todo	4900	117.5	8 / 3600	10 / 6000	43	25Gs / Mach 7	H6	2	4+2 4	2xCL 2xCDEP
Portadores de Tropa centinelas	Imperial	162,000	2550	8 / 3600	9 / 60000	790	30Gs / Mach 8	H3	5	43+ 250	2xCLG 3xCDER 3xLP 27xPCN 2xCIL
YT-1300 Light el Fletador	Todo	20,000	426	7 / 3350	8 / 7500	30.4	25Gs / Mach 7	H7	1	2+1 2	2xCCC 2xLP 16xPCN 1xCDER
T38 Grupo Universal Personal	Todo	5000	137	8 / 3000	9 / 6000	23	20Gs / Mach 6	H5	2	1+4	2xCL 2xLP 40xPCN
Destructor Estelar clase victoria	Imperial	25,000,000	490,000	8 / 5000	11 / 250,000	65,000	30Gs	H10	6	17,000	1xTG 12xBT 30xBTP 20xLP 200xPCN 12xCIL
El Destructor Estelar Imperial	Imperial	40,000,000	970,000	8 / 7000	11 / 400,000	155,000	25Gs	H9	6	33,000	2xTG 24xBT 70xBTP 40xLP 800xPCN 40xCIL 15xC

Destructor de estrellas clase imperial	Imperial	200,000,000	1,625,000	8 / 11,000	12 / 850,000	950,000	15Gs	H8	6	85,000	4xTG 40xBT 120xBTP 100xLP 3000xPCN 40xLTP 1000xTP 100xCIL 40C 12xPP
CR90 (CORELIANA) Corbeta	Todo	600,000	9300	8 / 3500	12 / 120,000	12,500	30Gs	H7	3	3,500	2xBT 4xBTP 3xCIL 12xCCC
Las Fragatas de nebulosa-clase	Todo	2,000,000	170,000	8 / 4000	12 / 165,000	45,000	30Gs	H8	4	7,000	4xBT 6xBTP 4xC 2xPP 8xLP 96XPCN
MC80 El Mon Calamar Crucero Estelar	REP	80,000,000	1,080,000	8 / 8500	12 / 500,000	775,000	25Gs	H9	6	45,000	3xTG 30xBT 85xBTP 140xCLG 60xLP 2000xPCN 25xLTP 600xTP 80xCIL 25xC 4xPP
Interdictor	Todo	12,000,000	320,000	8 / 3500	11 / 75,000	1,750	20Gs	H6	5	22,000	24xCCC 3xBTP 12xLTP 144xTP 40XCL
Estaciones espaciales Goliat	Todo	120,000,000	1,300,000	8 / 7000	12 / 2,000,000	3,450,000	1Gs	Ninguno	3	250,000	1xTG 15xBT 40xBTP 40xLP 400xPCN 20xCIL
Estrellas de la Muerte imperiales	Imperial	El planeta	El planeta	El planeta	El planeta	68,500,000,000	3Gs	H3	6	Miliones	1Xsuper BT 2000xTG 7000xBT 12.000xBTP 12.000xDEP 300.000xCCC

Transporte y Vehículos

Al NT12 medio, no hay ningún problema del transporte. Las unidades de energía nuclear y de fusión la producen un 98% de la fuerza motriz de vehículos de la galaxia. Los repulsores siguen siendo la media más extendida de movilidad en la galaxia. En áreas donde el nivel tecnológico todavía es algo más bajo, los sistemas de combustible fósil están todavía en uso, aunque ellos tienden a desaparecer, como estos mundos que ya están alcanzando los niveles de tecnología superiores.

La mayoría de los mundos tendrán alguna forma de sistemas del control de tráfico planetario para prevenir accidentes de los automóviles aéreos que podrían causar graves daños para los habitantes de abajo.

Las Redes de la transportación pública:

En la mayoría de los mundos en la República Láctea, las redes de la transportación pública extensas existen para transportar a los ciudadanos.

Entre las formas más comunes de transportaciones pública, uno puede encontrar trenes y metros de vía de un solo riel, taxis de rápidos repulsores y autobuses del repulsores. Para el transporte de género y productos, la mayoría de los gobiernos harán disponibles los robot y el transporte de carga automatizada.

El repulsor aunque de gran velocidad, puede llegar a tardar días para pasar de un continente a otro, la manera mas popular de viajar las grandes distancias es mediante los transbordadores orbitales, un servicio proporcionado por muchas compañías del transporte.

El transporte privado:

La mayoría de los mundos tendrá alguna forma u otro de vehículos privados. Los pasos requeridos son normalmente bastante similares en la mayoría de los mundos: El operador debe pasar una prueba de competencia primero (a veces precedió por el entrenamiento apropiado). Si aprueba con éxito la prueba; las autoridades le proporcionaran un carnet que le da el derecho para usar el tipo del vehículo para que él o ella practicara. Las pruebas són distintas y tienen que ir acompañadas por una parte teórica. Una vez el encargado te permite usar el vehículo en cuestión, puedes comprarlo entonces y puedes conducirlo. Algunas naciones también exigirán registrar el vehículo con las autoridades apropiadas. El gobierno o la agencia apropiada también pueden requerir alguna forma de seguro y/o garantías del conductor y/o dueño del vehículo.

La propiedad de vehículo varía ampliamente de un mundo al otro. En algunos casos, sólo el gobierno se permite poseer y operar ciertos tipos de vehículos, mientras que en otros un individuo puede poseer desde un triciclo impulsado por fuerza mecánico (la que desprendes de tus pies al peladear) a a un cañonero corelliano, en otros casos, el individuo debe verificar a las leyes local y regulaciones antes de comprar un vehículo.

El Coste del Transporte y el Comercio:

Para las personas que usan la transportación pública, ciertos precios medios se aplican, normalmente en cobro por la compañía en operación. La siguiente mesa lista algunos de los costes más comunen de transportes:

El tipo	Max. La distancia	Cost / la Unidad
El Transbordador subalterno-orbital	Destino mundial	\$200 a \$2500 por pasajero por el viaje
Maglev	Dentro de la ciudad y límites de los suburbios	\$5 por pasajero por el viaje
Metros de un solo riel	Dentro de los límites de la ciudad	\$2 por el pasajero por el viaje
Los taxis de Speeder	60 millas	\$3 básico + \$0.50 por km
Los autobúses de repulsores	Dentro de los límites de la ciudad	\$2 por pasajero por el viaje
Los Maglev robot trenes	Destinos Continentales	\$1 por cada 100 km
Los camiones de carga	Destinos Continentales	\$0.50 y 5\$ cada 100 km
Los trenes de repulsores de gran velocidad	Destinos Continentales	De \$25 a \$300 por pasajero por el viaje

Los Vehículos militares:

Tabla de vehículos militares:

El tipo	Origen	Vol.	Peso	DP/RD	VG/PV	Cost (En miles)	Velocidad	NL	Tripulación	Armas
AT-AT	Imperial	2000	11.000	4 / 1800	8 / 1500	4.500	35 Km/h	6	4+12	2xCLG 1xCCC
Ataque Speeders	Todos	200	12.000	4 / 1000	12 / 750	800	500Km/h	4	2	2Xgemelos CLG
AT-ST	Imperial	200	12.000	4 / 1300	9 / 400	550	45Km/h	6	2	1xCDEP
Motos Speeder militares	Todo	10	915	4 / 80	12 / 45	220	315Km/h	4	1	1xCDE
Comando de carros Speeders	Todo	1450	85.000	4/ 1650	10 / 1200	15.500	225Km/h	4	4+15	1xCDEP 2xCCC 1xLP 6xPCN

Los Vehículos civiles:

Tabla de vehículos civiles

El tipo	Origen	Vol.	Peso	DP/RD	VG/PV	Coste (En miles)	Velocidad	NL	Tripulación	Armas
Motos Speeder civiles	Todo	10	800	1 / 10	9 / 40	12	275Km/h	2	1+1	Ninguna
Tierra Civil Speeder	Todo	250	8,000	2 / 25	8 / 600	17	225 Km/h	2	1+3	Ninguna
Automóvil	Todo	220	2,000	2 / 15	8 / 400	12	200 Km/h	2	1+4	Ninguna

Equipo y Tecnología Diaria

Básicamente, el mundo de STAR WARS es NT12. Eso es considerado el promedio lácteo. Algunos mundos han evolucionado más despacio y todavía están en las tecnologías del pre-espacio (NT7 o -). Otros, más apartados mundos ya han superado el promedio lácteo e incluso pueden alcanzar más de NT15. A menos que se especifique por otra parte, las tecnologías descritas en este libro son del promedio lácteo, NT12.

Como con las tecnologías de la nave espacial, la mayoría del equipo en GURPS STAR WARS es promedio lácteo de TL12, a menos que se especifique por otra parte. La mayoría del equipo disponible de la Extremia tecnología de GURPS está disponible en el mundo de La Guerras de las Galaxias. Alguna tecnología se prohíbe y se asume que esta todavía no se ha desarrollado o se ha prohibido. Las experiencias globales, pasadas han mostrado que esa demasiada automatización y las ciencias médicas pueden tener un efecto devastando toda una sociedad. Aunque la gente ha evolucionado la ciencia a un nivel excelente, aún se necesita gente con un buen currículum para el trabajo, los Bakuran y otras razas no guardan este rencor a la tecnología.

Tecnologías Generales:

Hyperdrive:

Se ocupa de el viaje espacial a través del uso del Hyperspace. Hyperspace es una dimensión paralela a la nuestra. En esta dimensión, la velocidad de luz no es el último límite. Con la ayuda del propulsor de Hyperdrive, naves espaciales hacen "el salto" a través de la barrera entre los mundos y entra en esas sendas. Viajar a través de Hyperspace es peligroso, y está sujeto a dos leyes mayores. La primera ley es que las naves deben viajar a través de las sendas de Hyperspace. Con la ayuda de computadoras de navegación, el piloto puede calcular la senda más cercana que lo propulsará en su dirección deseada de viaje. Hay algunos individuos muy raros o razas que tienen una maña natural para la navegación del hyperspace: Aquellos son muy alabados como navegantes y normalmente merecen ser capitanes de naves. Los Jedis también tienen la habilidad de calcular el hyperspace instintivamente usando sus habilidades de la Fuerza.

Clonación:

Aunque clonar es tecnológicamente posible al nivel tecnológico logrado por la mayoría de los mundos, las reglas éticas muy fuertes prohíben la creación de clones. Los eventos de las Guerras del Clon les han enseñado a científicos, gobiernos y el público a tener miedo del milagro traído por esa ciencia. Científicos que activamente siguen clonando pueden ser proseguidos por los estados y pueden ser ingresados a las sentencias de prisión vitalicia en los peores planetas de la prisión que la república Láctea y el Imperio puede ofrecer a los convictos. Algunos mundos, principalmente en los estados neutros, practican clonando. Desde que estos están fuera de la esfera Republicana o Imperial.

Bionics:

Las ventajas de reconstrucción biónica son bien conocidas y ampliamente se usaron en la galaxia. Bionics ha evolucionado en una rama distinta de medicina. Se asume que la reconstrucción toda biónica imita la parte reemplazada perfectamente, a menos que el paciente decide por otra parte. Biónico sólo se usa en casos donde la regeneración de Bacta no es posible, como cuando una mano queda completamente desunida y perdida. El coste Bajo asume que las partes biónicas cuestan el valor de atributos normales (10 puntos) o 15.000 \$.

El hecho que estén disponibles, no significa que todos empecemos a conseguir injertos. Un rasgo cultural fuerte existe en la mayoría de las razas y en el 99% de la población que prefiere confiar en las partes del cuerpo reales en lugar de en los bionics. Ellos sólo se usan como los reemplazos médicos, no para aumentar los dispositivos. El master puede imponer un "Estigma social: Cyborg" de 10 puntos de desventaja a los jugadores que desean tener bionics.

Los sensores:

La tecnología del sensor realmente ha evolucionado a NT 12. La mayoría de los sensores descritos en ULTRA-TECH de GURPS y ULTRA-TECH2 están disponibles.

Herramientas y Industria:

Las herramientas usadas por las industrias e individuos realmente no son muy diferentes de aquéllos en el uso en la tierra hoy. Aunque la tecnología disponible en el universo de Guerras de Estrella está muy avanzado, el material usado y herramientas usadas son muy simples en la fabricación. La llave para tubos vieja buena todavía es que la herramienta mayor usada por más estrellas pone a babor las mecánicas. El destornillador del manual viejo bueno todavía entra de vez en cuando hábil. Así, los dispositivos del alta tecnología como el nanomachines no existen. Éste es un resultado directo de la falta de computarización y automatización en la galaxia.

Electrónica:

La tecnología fotónica todavía es muy voluminosa comparada al alambre de cobre ordinario. Así la mayoría de los dispositivos eléctricos confía en los microcircuitos de cobre y la instalación eléctrica de oro para sus funcionamientos normales. La fibra óptica está en el uso, pero sólo en las naves espaciales muy grandes como los destructores estelares. Debido a esto, los artefactos de las naves espaciales permanecen voluminosos y exigen a un número grande de personal para mantenerlos.

Mecánica:

Aún hay mundos en los que nada supera a un pistón viejo bueno y al amortiguador. El descubrimiento de tecnología del repulsor no cambió el universo tanto como se temió inicialmente. La mayoría de los mundos todavía confía en las formas de mecánica de transporte que usa ruedas. Los sistemas de poder han cambiado mucho, con la fusión fría en el uso por todas partes. La turbina de gas de Supertec, permite una caja fuerte y medioambientalmente la alternativa amistosa a la combustión de combustibles fósiles, también propulsa muchas naves y vehículos.

Tecnología Gravitatoria:

Otra parte importante de tecnología disponible en STAR WARS es el Repulsor. Esto se trata en GURPS como Contragrav. Permite a los vehículos, naves, herramientas, y robots cancelar el efecto de gravedad y eficazmente flotar fuera de la tierra. Sin la propulsión apropiada, la unidad se sale para flotar en la corriente de aire. Con el uso de empuje dirigido, la unidad puede mover. También es posible, a través de la manipulación del campo de gravedad que rodea al vehículo, lograr algún movimiento.

El descubrimiento más grande después del Hyperspace es el Repulsorlift (Repulsor) (en GURPS los generadores de Contragrav). Le permitió al Hombre ser desesclavizado de la gravedad. Con el Repulsorlift, la nave espacial podría partir silenciosamente y rápidamente hacia el espacio, algunos robots podrían moverse en todos los tipos de terreno y principalmente ya no se refrenarían los vehículos dependientes de los caminos pavimentados. Rápidamente después del descubrimiento de Repulsorlift, la habilidad de manipular la gravedad en otra forma se descubrió. Esto le permitió al Hombre viajar en la cero-G sin tener que flotar por la nave y salir volando en el espacio. Hoy, los pasajeros pueden hacer todo sobre su negocio en las naves espaciales como si ellos todavía estuvieran en tierra. Sin embargo, debido a esto muchos viajeros del espacio no saben los elementos esenciales de caída libre que manipula incluso y estarían desvalidos si su nave perdiera su campo de gravedad.

Campos Gravitatorios y Generadores de Gravedad:

Los campos de gravedad son la perdición de pilotos espaciales y navegantes, la gravedad juega un papel mayor en la habilidad (o falta de habilidad) de una nave para entrar en el hyperspace. Cualquier campo de gravedad grande impedirá a una nave entrar en el hyperspace y sacará a esta fuera de el con los resultados drásticos. Las naves Especiales, los cruceros interdicator, están bien provisto con la gravedad poderosa producida por los generadores. Estos proyectores grandes se diseñan para crear una barrera de gravedad grande por la senda de las naves, impidiéndole entrar en el hyperspace. La gravedad se discute en las GURPS STAR WARS, MANUAL TÉCNICO.

Computadoras:

Las computadoras pequeñas siempre son sistemas especialistas, diseñados para una tarea particular o grupo de tareas. Todas las computadoras siempre se diseñan como el PC, exceptúe en los sistemas menores que se utilizan PDA. El sistema más grande, como aquéllos los starships bordo encontraron, es los systems multiusos con capacidades múltiples no restringidas a una tarea específica.

Usar una computadora:

Usando la habilidad del Funcionamiento de computación es tan fácil que la habilidad tiene como valor predefinido IN+1. Programando las computadoras también es relativamente fácil y ya no requiere años de entrenar. La habilidad de programar computadora es M/F. Piratería en las computadoras es una historia diferente: M/MD Porque las computadoras son 99% más potentes que los sistemas de PC, ellos pueden SENTIR alguien intentando entrar alrededor en su "intestino." Así, el computomaniaco está en el riesgo mayor al atacar un sistema de computación con muchos sistemas más grandes incluyendo a las defensas eficaces como la regeneración de la corriente eléctrica y los numerosos subprogramas de seguridad. Por cada pc activo conectado a la red suma +3 a la dificultad efectiva. Hay que ser un hacker muy habil para sobrevivir a muchos ataques a grandes redes antes de que les pille la policía y vayan a la cárcel.

Traductores:

Hay muchas razas en la galaxia, y ninguna de ellas realmente habla el mismo idioma. Porque los humanos son tan prolíficos y han manejado extender a los alcances lejanos de la galaxia, ellos pueden encontrarse ahora en cualquier parte y pueden constituirse aproximadamente el 80% de la población láctea. Los humanos han "okupado" la mayoría de la galaxia extensamente, el gobierno gobernante más de 1000 años, ha manejado imponer su idioma como el "el valor por defecto" el idioma oficial en la galaxia. Como a tal, "Básico" es el más conocido y hablado. Aunque el nivel de NT es alto, todavía no se permite la fabricación de "traductores", obligando así a aprender otros idiomas si ellos necesitan comunicarse. La mayoría de los viajeros espaciales tendrá que aprender por lo menos 1 o 2 otros idiomas además del básico si quiere ser espacialmente entendido. Las personas que no viajan normalmente hablarán sólo su lengua nativa.

Energía:

La forma más común de generación de fuerza de instalaciones grandes es la planta de poder de fusión fría. El contaminante los combustibles fósiles están casi extinguidos, exceptuando en los mismos mundos de baja tecnología (NT5 o -). La fuente de energía más extendida es la turbina de gas de Corfaize-Tibbana (CTGT). Aunque el CTGT se usa principalmente en los vehículos y naves espaciales, a veces se encuentra como la fuente de energía para los robots más grandes y algunas instalaciones más viejas. Porque CTGT quema el combustible y así es a la larga algo costoso, la mayoría de los vehículos y naves tendrá una fuente de energía secundaria, normalmente un UUN (Unidad de energía nuclear) en lugar de las plantas de Fusión más voluminosas.

Las naciones del alta tecnología como Bakuran y Shindaarni usan la anti-materia en sus naves, los Shindaarni incluso la utilizan en su uso diario.

Ciencias Médicas:

Con el descubrimiento del clon y los bionics, la mayoría de los doctores creyó que la mayoría de los accidentes y enfermedades podría curarse. Ellos estaban equivocados. La clonación se proscribió rápidamente en la galaxia, Ahora sólo se usan los bionics, pero solo en casos donde el miembro tendría que ser amputado, poca cosa pueden hacer los biónics en otro tipo de dolencias...

Muchos pacientes vinieron al hospital con los grados de dolencias que requirieron un nivel más sutil de intervención. El servicio de sanidad empezó las investigaciones en las genéticas y otras tecnologías paralelas emitidas de clonar. De allí, ellos pudieron crear los virus especiales y moléculas que podrían entallarse a una necesidad específica y podrían inyectarse en el paciente. De nuevo, eso no era suficiente para curar todo...

Por una chiripa total, un grupo de colonos en Thyferra descubrió Bacta. Bacta es un suero emitido de una planta nativa de ese planeta y proliferando profusamente en las selvas densas del hemisferio del sur. Ese suero, dado el tiempo apropiado para actuar, tiene la propiedad de curar y regenerar a casi cualquier ser biológico. Rápidamente, el mundo médico empezó experimentando con Bacta y regeneración. Fue descubierto que Bacta era la cura del milagro...

Estadísticas de Bacta:

Bacta está casi por todas partes, es una medicación universal disponible en el universo de STAR WARS. La mayoría de los hospitales y las enfermerías de nave grande se equipará con los tanques de Bacta para recibir a los pacientes para el tratamiento. Las naves menores normalmente llevarán sólo UAE (Unidades de Apoyo de Emergencia, vea GURPS VEHÍCULOS 2ed) para la falta de espacio y los recursos calificados. Bacta no puede

devolver la muerte. Bacta no puede regenerar un brazo perdido totalmente. Un PJ o NPJ sumergieron en Bacta recuperará VG/PV perdidos en un tiempo. La siguiente tabla debe usarse para determinar el tiempo de la recuperación. Recuerde que un miembro completamente desunido o destruido sólo puede reemplazarse a través del uso de bionics.

Nivelado de Lesiones	Tiempo de Recuperación	Coste del procedimientos	Dificultad para sobrevivir
De algun rasguño a 0 de PV	1PV cada 12hrs.	\$10/PV	HT+5
De 0 PV a PV negativa.	1PV por 18hrs.	\$15/PV	HT+3
De PV negativa a 2xPV negativa.	1PV por 24hrs.	\$25/PV	HT
De 2xPV negativa a 4xPV negativa	1PV por 36hrs.	\$75/PV	HT-2
Menos 5xHP	Muerto	El coste del entierro	Ninguna posibilidad
Para cualquier miembro lisiado	Agregue 24hrs por miembro	Agregue \$50	Como anteriormente
Para cualquier órgano lisiado	Agregue 24hrs por órgano	Agregue \$75	Como anteriormente – 1
Para cualquier de los miembros que se desunieron	Agregue 72hrs por miembro	Agregue \$150	HT
Para cualquiera de los miembros desunidos y perdidos	Usa bionics	Según miembro biónico usado	Según miembro biónico usado.

Es posible hacer una intervención del campo con Bacta. Siempre que Bacta se aplique a una herida abierta dentro de 10 minutos, dejará de sangrar y restaurará 1 HP. Esto es además del primeros auxilios o trabajo de médico cualquier otro dispositivos eléctricos usado en ese paciente.

Lista de equipo:

Lo siguiente es el equipo y vestido “normal” que se encuentran en el mercado libre en la mayoría de los mundos.

El tipo	Coste	Peso	Energia	NL	El uso
Escáner médico	\$5.000	1Kg	20hrs/B	1	Usado en los diagnósticos y el cuidado médico para revelar la naturaleza exacta de la enfermedad de un paciente y/o lesion. Da +5 a cualquier habilidad médica.
Escáner mineral	\$1.000	2,5Kg	20/C	1	Analiza la composición mineral llena de cualquier artículo puesta en su plato del sensor.
Escáner militar	\$20.000	6Kg	10hrs/C	5	Interceptay analice comunicaciones y tráfico de la computadora. También usado para interpretar datos encriptados, sumará +3 a la inteligencia para descifrar códigos.
Escáner de Combate militar	\$15.000	2,5Kg	12hrs/B	4	Usado por los jefes de pelotón para descubrir las tropas enemigas y proporcionar un mínimo de tiempo antes de la batalla. Actúa como un mini-radar, mide en un radio de 2Km.
Escáner personal	\$2.000	0,5Kg	48hrs/B	1	Proporciona información mínima a su usuario (la atmósfera, la gravedad, la temperatura, el nivel de radiación etc). El Rango es de 20 patios.
Escáner Técnico	\$7.500	2Kg	10hrs/B	1	Proporciona la información sobre un cierto estado del sistema (el consumo de energía, las conexiones a otro sistemas, el nivel de radiación, los tipos de combustible en el uso, etc). Agrega +4 al papel de habilidad al intentar diagnosticar un problema.
Escáner científico	\$15.000	2,5Kg	12hrs/B	1	Similar al Escáner Personal, pero con rango

													mayor (1000 patios) y exactitud. Agrega +3 a cualquier tirada de habilidad científica.
El Apoyo de Vida miniatura	\$250	6Kg	24hrs/B	1									Proporciona la respiración artificial llena y el cuerpo gasta mientras va reciclandose el aire para una persona durante 24 horas. Puede atarse a la mayoría de los trajes de Vacc o puede llevarse como una unidad independiente.
Caja de herramientas de computación	\$200	0,75Kg		1									Usado por técnicos para reparar computadoras y/o droids.
Herramienta / Guarniciones del Arma	\$75	0,5Kg		1									Guarniciones que se llevan para permitir guardar las herramientas y/o municiones para el acceso rápido fácil.
Medpac	\$300	7,5Kg		1									Un equipo de campo de médico completo. Proporciona +2 a cualquier de primeros auxilios o rollo del médico.
CommLink	\$50	Despreciable	5 años/A	1									El dispositivo de comunicación personal como los teléfonos celulares de hoy. Permite las comunicaciones con otro CommLink.
Vidlink	\$100	0,5Kg	3 años/A	1									Como anteriormente, pero incorporaciones una pantalla de la salida de video pequeña.
Varas de luz	\$5	0.12Kg	2hrs	1									Proporciona 60 cm cuadrados de iluminación de bajo nivel (bombilla de 30 vatios).
Señales luminosas de emergencia	\$10	0.12Kg	10 minutos	1									Proporciona iluminación de alto nivel a su alrededor
Guarda datos	\$25	0,5Kg	6semanas/B	1									Guarda datos
Saeta de refrenando	\$50	0,5Kg		1									Refrena o incapacite el droid.
Traje protector	\$500	6Kg	48hrs/B	1									Usado por los exploradores para protegerlos contra el efecto de atmósfera no estándar, pero no contra el vacío.

Las armas & las Armaduras

La legalidad de poseer y llevar las armas varía del system en el sistema. Los mundos permitirán poseer las armas de pequeño calibre aproximadamente. ¡También, esas armas deben ser de potencia de fuego pequeña: no estaría bien que los locos pudieran llevar mas fuerza bélica que el cuerpo de policía!

Armas portátiles:

Arma	Tipo	Daño	DR	Prc	1/2D	Max.	Peso	CF	DISP	FR	NL	RTR	Coste
Desintegrador	co	6d(3)	10	6	100	300	0,75	3~	20/C	0	2	0	\$500
Rifles imperiales	co	12d(3)	12	9	300	800	1,5	3~	12/C	10	5	0	\$1.200
Rifles imperiales (aturdidor)	at	4d(3) las fatigas	10	0	0	50	1,5	1	12/c	10	5	0	\$1.200
GRAF Rifles	co	7d(2)	10	12	500	1350	3	6	140/D	12	5	-1	\$2.000
Pistola láser	co	5d(2)	9	9	300	650	0,5	2	30/C	0	2	0	\$300
Disparador naval	co	10d(3)	12	9	300	800	1	2~	18/C	0	4	-1	\$850
Bowcaster	co	15d(3)	12	9	300	800	1,5	3~	10/C	12	2	-1	\$2.100
Arma antidisturbios	co	3d(3) las fatigas	12	9		75	1,5	2	12/C	0	3	0	\$1.200
Detonadores termales	Expl.	6dx5	15	1	ST	ST+5	0,12	N/a	N/a	N/a	5	N/a	\$120
Armas de repetidon	co	4d	10	5	500	1200	2	12	20	10	3	-2	\$800

Las armas desintegrador todas funcionan de una manera similar. El principio básico detrás de la tecnología del desintegrador es la carga de plasma. El arma usa su energía para calentar una cantidad pequeña de nitrógeno (extraído de la atmósfera) en un estado de semi-plasma. El arma produce la energía entonces de la célula de poder y emite un campo de la partículas de rendimiento bajo, cobrado para apoyar el estado de la semi-plasma del nitrógeno. Este "paquete" de plasma se expele del arma a lo largo del campo de partículas de portador.

El efecto global de la ilusión es una "saeta" de energía naranja/roja que se expelle del dispositivo del arma. Porque es una arma de partículas y su "la bala" está en un estado de la semi-plasma, la saeta del disparador genera el poder penetrante antiblindaje. Mientras penetra la armadura bastante fácilmente, el cargo suelta el poder y esta penetra y así amplía el daño. El efecto es que la saeta suelta la temperatura mientras penetra la armadura y es menos eficaz a dañar el blanco. La energía salida una vez dentro del cuerpo genera el daño superficial (aplastando) en lugar del daño de penetración (empalando).

Desintegrador:

El arma personal de opción para muchos ciudadanos privados y organizaciones del ejército, también nombrado Artemis Mark IV Disparador de Mano.

Rifles de Storm Troopers

Precisos y mortal, los rifles de Storm Troopers están entre las armas más buenas disponibles en la galaxia. Fabricado en números limitados, sólo se asignan a las tropas de la élite del Imperio. Los fuegos de rifle de disparador una saeta de energía como el desintegrador de mano. El rifle también puede disparar un campo paralizante para incapacitar al blanco. La mayoría de las razas es susceptible a la paralización. Si se reduce a 0 la fatiga, cae el blanco inconsciente y debe recuperar la fatiga perdida según GURPS reglas básicas.

Los Rifles de la República:

Los rifles del láser largos usados por las tropas Republicanas son entonces un poco menos eficaces en la potencia de fuego a su equivalente Imperial, pero es más preciso y puede ser fácilmente reparado con las partes de otro equipo. El Rifle de la República se trata como el rifle del láser del rayos-x Militar 74 de ultra tech.

Pistola del Láser pequeña (el arma de Leia en Una Nueva Esperanza):

Fácil de portar, la pistola láser se encuentra por toda la galaxia.

Disparador Naval:

Es básicamente una versión dotada de potencia insuficiente y menor del rifle de Soldados Storm Troopers. La diferencia principal es que el Disparador Naval no tiene el cambio a parálisis.

Bowcaster:

El arma favorita por los Wookies, el Bowcaster es básicamente un rifle disparador poderoso.

Arma antidisturbios

Una arma de no-violencia usada por las fuerzas de seguridad locales para tomar el mando de la muchedumbre. Dispara unas saetas aturdiras que hacen el daño por fatiga y dejan al blanco inconsciente para un periodo de tiempo.

Los Detonadores termales:

Los detonadores termales son una pequeña granada, como un dispositivo que genera una gran explosión en la detonación. Ellos son algo voluminosos y difíciles de esconder, pero compensa generando una gran cantidad de poder destructivo.

Las Armas del repetidor:

Éstas las armas algo arcaicas son armas de la percusión básicamente automáticas que usan al modelo del cartucho. Ellos usan las 5mm de balas pequeñas en una canuta larga y estrecha.

Armas cuerpo a cuerpo

Arma	Tipo	Daño	Alcance	Coste	Peso	FR	NL
Sable de luz	Especial	Especial	2	Especial	0,2 Kg	-	6
Gaffi Stick	Punzante	Ac-2 + 1d(3) la fatiga	2	\$100	1,5 Kg	10	1
Palo antidisturbios	Especial	2d(3) la fatiga	1	\$150	0,5 Kg	-	4
Vibro cuchillo	Cortante	Man+1d(5)	1	\$35	0,2 Kg	7	3
Vibro Achs	Cortante	Man+2+2d(5)	2	\$75	3 Kg	10	3
Monowire Whip	Cortante	Man+4+2d(5)	3	\$350	0,5 Kg	-	6
Neurolash	Punzante	Ac(3d+2)	3	\$200	0,5 Kg	-	5
La Espada de Vibro	Cortante	Ac+3+2d(5)	1	\$150	2,5 kg	10	3

Sable de luz:

El sable de luz recuerda a una "arma medieval". En un mundo que todo el mundo confía en el poder del desintegrador, se restringe el arte elegante de armas cuerpo a cuerpo a los Caballeros Jedi. El Orden Jedi guarda estrechamente el secreto de creación de sables de luz.

El sable Ligero es una arma muy poderosa: Ninguna armadura conocida puede resistir la fuerza poderosa de la hoja luminosa del sable de luz. Se tratan sables de luz en ULTRA TECH. El daño hecho por un sable Ligero es principalmente mortal para los blancos pequeños (menos de RD1600 o 1000 de PV). Cualquier jugador pegado por un sable Ligero soltará al miembro dañado (si es un brazo o pierna) o simplemente se morirá del daño. Los cuerpos están fácilmente cortados en dos por el efecto poderoso de un sable Ligero.

Con los objetivos no vivientes el master contará con 2x600d de daño

nota: Usando un sable Ligero en la campaña pueden desequilibrar la obra dramáticamente. Se recomienda que el sable de luz se restrinja a Jedis no jugadores si es que no tienen un entrenamiento correcto (y muchas aventuras de experiencia) Cuando lleves mucho tiempo jugando, si crees que se lo merece y que dentro del juego tiene el nivel necesario, sacate de la manga a un Obi wan que se lo entregue... pero si hicieras esto al principio, podrias derrumbar la campaña.

Gaffi Stick:

Muy usada por tribus, hace un daño, al que se le ha de incrementar su campo enrgético.

Palo Antidisturbios:

Policía y fuerzas de seguridad en muchos mundos usan los palos antidisturbios para proporcionarse el mando de la muchedumbre.

Armas Vibro:

Un accesorio eficaz agregó a las armas regulares, las opciones de Vibro permiten la hoja para vibrar a la velocidad hipersónica y así el daño se aumenta al blanco. Esto está disponible para los cuchillos, hachas y espadas.

Látigo Monowire:

El látigo del monowire es una arma sucia, y se prohíbe en la mayoría de los mundos. Usa un cristal monomolecular especial, emparejado con los filamentos de cero-G de resistencia a tensiones altas. El efecto de confabulación de ambos es producir una hoja del látigo pelo-delgada que es casi invisible al ojo desnudo. Esa hoja del látigo puede usarse a devastar el efecto a realmente cortado a través de las armaduras y los miembros, pero el más a menudo es la muerte. Monowire fustiga provisto con una bobina pequeña y el tubo sosteniendo que contraen la hoja del látigo y automáticamente las bobinas él en cuando el gatillo se aprieta. Ciertos individuos han adquirido las habilidades para usar este rasgo rapida y habilidosamente sus hojas del látigo y hacen un ataque sorpresivo a sus blancos. Debido a su nivel alto de peligro al usuario y blanco, usando un látigo del monowire requiere habilidades especiales y destreza alta. Usa la mesa debajo determinar éxitos del ataque o fracasos:

Nivel de habilidad	Nivel de fracaso	Resultado
Menos de 10	Por 1 o más	Se tira un dado de 6, un 1, 2, 3 o 4 seria un golpe a si mismo
	Crítico	El usuario se inflinge el doble del daño normal
11 – 12	Por 2 o más	Se tira un dado de 6, un 1, 2 o 3 seria un golpe a si mismo
	Crítico	El usuario se inflinge el daño normal
13 – 14	Por 3 o más	Se tira un dado de 6, un 1 o 2 seria un golpe a si mismo
	Crítico	Se tira un dado de 6, un 1, 2, 3 o 4 seria un golpe a si mismo
15 – 16	Por 4 o más	Se tira un dado de 6, un 1 seria un golpe a si mismo
	Crítico	Se tira un dado de 6, un 1, 2 o 3 seria un golpe a si mismo
17 – 18	Por 5 o más	Errada clara, ningún daño,
	Crítico	Se tira un dado de 6, un 1 o 2 seria un golpe a si mismo
19 – 20	Por 6 o más	Fallo claro, ningún daño
	Crítico	Se tira un dado de 6, un 1 seria un golpe a si mismo

21 o más	Por 7 o más Crítico	Fallo claro no hace ningún daño Fallo claro no hace ningún daño
----------	------------------------	--

Neurolash:

El neurolash es una arma dolorosa, un toque físico y el dolor inflingida se irá repaartiendo por todo el sistema nervioso dañando así uno a uno todos los sentidos hasta llegar al cerebro y producir la inconciencia. Los actos rfejos como la respiración se pueden ver afectados por este tipo de ataque.

Los efectos más comunes conocidos en un ataque del neurolash son: el desplomamiento, inconsciencia, el coma temporal, los temblores ingobernables, los espasmos, la ceguedad temporal, etc., El daño hecho por el neurolash es considerado fatiga para los propósitos del juego. Un neurolash entrega 3d+2 daños de fatiga. Si el blanco se queda sin conocimiento por el ataque y el daño residual persiste, ese daño se aplica a PV en lugar de fatiga (el Ejemplo: Terry tiene FR10 y VG10. Él es pegado por un ataque del neurolash que hace 14 punto de daño. Su fatiga se reduce a 0 y él cae inconsciente, se aplican 4 punto entonces a VG y él sufre 4 puntos de daño reales de daño físico.

Armas pesadas y artillería:

Arma	El tipo	Daño	DR	Prc	1/2D	Max.	Peso	Cf	Disp	FR	Rtr	Coste
HGB	co	8d(3)	18	14	600Km	2000Km	40	16	60/E	20	-1	\$12.000
HG	co	6dx400	40	15	8Km	15Km	3.000	½	10.000kw	-	-	\$200.000
PIG	co	Spcl	40	15	-	órbita	5.000	1/3	100.000kw	-	-	\$55.000.000
PTBL	em	6dx6000(2)	50	15	-	órbita	75.000	1/3	260.000kw	-	-	\$150.000.000
AIB	co	6dx8(3)	20	15	3.000Km	8.000Km	1.000	20	6.000kw	-	-	\$125.000
AALC	co	6dx60(2)	10	20	2.500p	6.000Km	500	2	4.000kw	-	-1	\$150.000
ABC	em	6dx100(3)	30	28	16.500p	55.000p	40	3	1000kw	-	-	\$35.000
AHBC	em	6dx200(3)	30	28	22.000p	70.000p	75	2	2000kw	-	-	\$75.000
ARBC	em	6dx80(3)	30	28	14.000p	32.000p	150	12	4500kw	-	-	\$50.000

Cañones Disparador atmosféricos (ABC):

Arma fija.

Cañones Disparador Pesados atmosféricos (AHBC):

Arma fija.

Cañones Disparador de Repetidor atmosféricos (ARBC):

Arma fija.

Disparador de Gattling pesado (HGB):

Usado principalmente por los Stoorm Troopers, el Disparador de Gattling Pesado es una arma trípode-montada que se pone en lo alto de algún montículo para ser disparador de fuego. Requiere a un equipo de 3 para montar y desmontar. 1 se encarga del trípode, otro el arma y el hombre tercero las células de la energía externa.

Arma (HG):

El HG más común en la galaxia es el H3b del Goliat 300mm Arma del Disparador. Es principalmente usado en las barreras de artillería indirectas debido a su gran alcance de 12 Kms. El H3b viene en un carruaje rastreado y es una arma propulsada por si misma. Requiere a una tripulación de 4 para dirigir y disparar.

Arma de Ion planetaria (PIG):

El Arma de Ion Planetaria es manufacturada por las industrias de KDY como la parte de la reja de la defensa de un planeta. Es muy similar a sus primos menores (es una arma de diseñó para desactivar en lugar de destruir). Dispara una saeta muy grande de energía ionizada que actúa como un combate de artillería contra lelectrónica.

Si la saeta pega un blanco se luchara la habilidad contra la electrónica -20 (usando su modificador del tamaño como una paga extraordinaria) o si tiene todos sus sistemss electrónicos tendrá la habilidad de electrónica + 5

Turbolaser planetario (PTBL):

Junto con el Arma de Ion Planetaria, el Turbolaser Planetario es parte de la reja defensiva de planetas mayores. Es una versión grande del Turbolaser encontrada en los buques de guerra importantes.

El Disparador de la anti-infantería (AIB):

Este arma grande a veces dobla como una arma antiaérea debido a su rato alto de fuego. Está montado en una base de 360 grados y a veces va encima de un sistem motriz propia con lo cual se vuelve una arma mortífera.

El Cañón del Láser antiblindaje (AALC):

Usado para destruir los vehículos blindados principalmente (el AT-AT, Carro, los tanques, APC), el AALC se encuentra a menudo en el campo de batalla moderno. Luce un mecanismo de la localización de blancos muy reactivo y sus hechuras de ópticas de localización de blancos él un gran golpeador.

La armadura y protección:

El tipo	DP	RD	Coste	Peso	Notas
Casco	3	20	\$80	0,2Kg	Incluye un Commlink. Protege sólo la cabeza.
Chaleco	3	20	\$100	4Kg	Protege sólo el torso.
Traje del G-alta	2/1	30/2	\$500	8Kg	Usado por pilotos de caza que hacen las maniobras del alta-g
Vacc Suit (Utilidad)	3	40	\$5,000	25Kg	Usado por obrero de astilleros de G-cero, ingenieros y técnicos.
Vacc Suit (Modelo)	2	25	\$3,000	20Kg	Traje típico llevado por los pilotos de caza espaciales.
Vacc Suit (Paisano)	2	15	\$1,500	11Kg	Usada para el uso cotidiano
Tropas de ataque	4	60	\$12,000	18Kg	Commlink, NBC Filters, respiración artificial mini, el spinneret. Protege todo la área del cuerpo.
Soldado de nieve	4	50	\$10,000	15Kg	Como el anterior pero sellado al vacío
Soldado espacial	4	85	\$25,000	40Kg	Trajes blindados
Imperial Naval	3	40	\$8,000	10Kg	-
Explorador imperial	3	30	\$9,000	10kg	-
Keepers	2	45	\$10,000	12kg	Similar a al de los soldados de ataque
Duraweave Battledress	2/1	30/2	\$4,000	35Kg	Protección militar cotidiana
Traje de faena	2	30	\$8,500	10Kg	
Traje de antidisturbios	2	15	\$1,500	18Kg	
Duraweave civil	1/1	20/2	\$600	6Kg	
Los Escudos planetarios	8	200,000	\$750,000,000	100.00Kg	Protege los planetas del bombardeo.

Armadura de ataque:

Fabricado por Sienar Systems, la armadura de los Storm Troopers es el mejor arsenal disponible Imperial. Está hecho de cristales de carburo de biphasic encima del relleno. La armadura cubre todas las áreas del cuerpo. El casco incluye la visera de corto alcance con el eslabón de lucha, Mascara de NBC y filtros. El traje también incluye suministro de 3 horas de oxígeno pero no se sella para el uso del vacío, sólo la mascara NBC. El cinturón incorpora a los poseedores (3 células C) y un spinneret (pag 62 ULTRA TECH).

La armadura Naval imperial:

Principalmente usado los navios navales Imperiales de la Marina, la armadura Naval es similar a la armadura de soldado Storm trooper, sólo que el casco no incluye protección de cara y ninguna cosa. Tampoco, el cinturón esta disponible para los republicanos.

Motorista Storm Trooper

Las armaduras de motorista son mas ligeras aunque menos resistentes

Keepers de la república:

Similar a la armadura de los Storm Troopers

Coraza:

Trate exactamente como en (UT28)

Personajes y NPJs

Tipos de personajes:

Caballero Jedi:

Un miembro de la Orden de Jedi, el PJ puede ser un estudioso o diplomático, pasando por un caballero de Jedi. Este tipo de carácter debe limitarse en la campaña debido al posible desequilibrio creado por los poderes de La Fuerza. El papel bueno para un personaje Jedi sería como un patrocinador NPJ o un aliado poderoso, con tal de que no aparezca demasiado a menudo. Puntuación sugerida 230.

Contrabandista:

Los librecambistas vagando las sendas espaciales y comerciando entre la república Láctea e Imperio, los contrabandistas viven una vida peligrosa de piel y huyen de la ley. puntuación 120 sugerido. Las habilidades útiles son: Pilotar, Armas de la rayos, Astrogación, Comerciar, Pelea.

Agente confidencial:

Empleado por la república Láctea o Inteligencia Imperial, el PJ trabaja bajo las tapas en las misiones críticas. PJ 150 sugerido. Las habilidades útiles son: la Criptografía, el Análisis de Inteligencia, la Acción, el Fingimiento, el Karate, las Armas de rayos (el Disparador), abrir cerradura, hackear pcs.

Comandos:

La parte de un equipo de élite (Keepers o Storm Troopers) el PJ está especializado para el acción rápida y las asignaciones difíciles que requieren hechos físicos y el peligro extremo involucrando. Puntuación 300 puntos sugeridos.

Ingenieros/Técnicos:

Un profesional en la electrónica, mecánicas, computadoras o sistemas de las naves, técnicos siempre están en la demanda alta en un mundo del alta tecnología. Las habilidades útiles son: la Electrónica, mecánica, ingeniería, robótica, habilidades de computación.

Mercenario:

La galaxia es grande. Muy grande. La república Láctea es incapaz patrullar por todas partes. Así que, corporaciones individuales o los gobiernos pequeños a veces confían en el soldado profesional. El PJ mercenario podría estar trabajando como la seguridad especial por un megacorporacion o como soldado para una nación pequeña en un mundo. A veces, los gobiernos pequeños contratarán a mercenario para los funcionamientos abrigados y para complementar sus tropas a tiempo de guerra. Las habilidades útiles: Cualquier combate y habilidades del ejército.

Soldado:

Un miembro de la república Láctea o Armada Imperial o Ejército, este PJ hace una carrera como un soldado.

La tripulación de naves espaciales:

Libre y principalmente inculto, los pasabarcos son sin casa ni hogar que viajan por las estrellas que buscan el empleo para los pasajes cuando ellos vagan por la galaxia del mundo al mundo. Ellos también son tripulación profesional que vende sus servicios a los dueños de la nave espacial. Las habilidades útiles son: el manejar carga, pilotar, manipular, manejar (Dermatoesqueleto), Manejar (vehículos Pesados), Pilotar (Transbordadores).

Comerciante:

El dueño de su negocio pequeño personal, estos caballeros viajan del mundo al mundo, mientras siempre buscando la oportunidad buena. Las habilidades útiles son: Comerciante, Pilotar, artillería naval, astrogación, manipular, descubrir mentiras, pelea, idiomas.

NPJ importante:

Gran Luke Skywalker

Luke Skywalker posiblemente es la persona mejor conocida en la galaxia. Como la cabeza del Orden recientemente formado de Jedi, Luke es la máxima autoridad de Dagobah. Favorablemente puesto en la estructura

política de la república Láctea, Skywalker no tiene poder real pero sus opiniones siempre se escucha también en las reuniones del concilio.

Leia Organa-Solo (jefa de estado)

La gemela de Luke Skywalker, la esposa de Han Solo, la madre de 3 adolescentes fuertes en La Fuerza, Leia lleva el peso de la galaxia en sus hombros. Siguiendo la jubilación de Mon Mothma brevemente, Leia era escogido por el Senado como el nuevo Jefe-de-estado. Aunque ella es fuerte en La Fuerza, Leia nunca realmente tomado el tiempo para completar su estudio Jedi y ella está satisfecha de su estado del non-activo actual entre los Jedi.

Han Solo

Estimado amigo de la Alianza, el marido de la Jefe-de-estado, Han Solo actualmente disfruta los beneficios de una vida callada de jubilación. Han a veces toman una mano activa en la política láctea, siempre que su esposa o Luke Skywalker necesita una mano extra con un problema delicado.

Chewbacca

Cheewaka ha jurado proteger a toda la familia de Han Solo, ya que el debe la vida ha este y así lo manda el código de honor Wookie. Actualmente es el embajador de Kashyyk en el Senado Republicano.

Lando Calrissian

¿Quién sabe con Lando? Últimamente solo Han oye hablar de él, él regreso a Bespin con su antiguo trabajo, dicen que se esta volviendo una persona respetable pero las fuentes cerceanas niegan esto último.

C3-PO

El droid del protocolo más famoso en la galaxia todavía trabaja con el Jefe-de-estado Leia en el Senado. Él todavía habla mas de 6 millones formas de comunicaciones y charlas demasiado. Muchos son sorprendido de que Solo no lo hay volado en pedazos todavía.

R2-D2

Otro droid en la casa de Skywalker, R2-D2 siempre está con Luke y todavía maneja el volante del X-ala personal de Luke.

Señor Darth Vader / Anakin Skywalker

El Señor Oscuro del Sith estaba dominado por el Emperador Palpatine en la batalla de la 2 Estrella de Muerte. anteriormente conocido como Anakin Skywalker y el padre de Luke Skywalker y Organa, aún y ya haciendo tiempo que habia caido al lado oscuro, fue sacado de el en el último momento por su hijo Skywalker que así salvó su alma.

Emperador Palpatine

El emperador Palpatine era el terror de la galaxia durante todos su reino. Palpatine murió en una batalla con su alumno, Vader, a bordo la 2 Estrella de Muerte.

Almirante Pellaon

La cabeza actual de las Flotas Imperiales, Pellaon es un sobreviviente del Imperio viejo. Un estratega adecuado y líder, Pellaon lleva con él el respeto y no el miedo. Muchos creen que tiene mucha suerte, desde que él sobrevivió más tiempo que cualquier otro funcionario bajo la orden de Vader.

Gran Almirante Thrawn

Poco después la Batalla de Endor, este estratega inteligente y táctico tomó la Flota Imperial y la guerra emprendida en la república Láctea. Su propio guardia personal, en represalia asesinó Thrawn por la esclavitud del Imperio a las gentes de Noghrí, su pueblo.

Obi-Wan Kenobi

Kenobi instruyó en lam fuerza a Anakin Skywalker y su hijo, Luke. Él entrenó a los dos el padre e hijo, Anakin cayó al Lado Oscuro de La Fuerza. Kenobi murió durante un duelo contra Darth Vader.

Yoda

El último de los Jedi Masters, Yoda entrenó y le enseñó a Luke cómo ser un Jedi. Yoda también había entrenado Obi-wan. Yoda se murió de vejez, a la edad respetable de 900 años, en el mundo de Dagobah. En el honor de su amo viejo, Luke movió la Academia de Jedi de Coruscant a Dagobah dónde reside hoy.

Crix Madine General

Madine era uno de los primeros miembros activos de la Rebelión. A través de los años, él subió para ordenar demostrar su valor después de la Rebelión y a la república Láctea. Crix Madine es actualmente encargado de los Ejércitos Republicanos.

Almirante Ackbar

Todavía vivo y dando de puntapiés unos tantos años más atrás, Ackbar es Comandante Supremo de las Fuerzas Armadas Republicanas. La llave de muchos de los líderes de la Rebelión, muchos consideran que es un estratega inteligente y obrero del milagro en las logísticas.

Mon Mothma

Poco después la crisis de Thrawn, Mothma decidió retirarse de la política activa. Todavía tiene un favorable puesto e importante para la república Láctea.

El Jedi Mara Jade

Una vez juró destruir a Luke Skywalker, Jade es el primer ciudadano en ser reclutado en el nuevo Orden de Jedi. Ella vive su vida actualmente como un librecambista a lo largo de la zona de tolerancia, siempre hace caso de los consejos de Luke. Mara está entrenando como un Jedi su Fuerza es leve y su título es principalmente honorífico.

Karde

Un señor del contrabandista importante, Karde heredó el reino de Jabba cuando este fue eliminado por Leia. El imperio de Karde es inmenso y se extiende en el terreno Republicano y el espacio Imperial. La vida de Karde es una persecución continua, porque el imperio pagará una buena cantidad por su cabeza.

Almirante Acuña Antillas

Anteriormente de Escuadrón Pícaro. Él es el Almirante actual de las Flotas, mientras trabaja bajo la orden de Ackbar.

Warlord Natalia Noog

El nuevo Comandante de la Fuerza Armada Imperial, Noog es un estudiante del Gran Almirante Thrawn y Vader. Aunque no un Jedi ni es demasiado sensible Noog es una mente militar inteligente y sus ordenes tiene un gran respeto y en las tropas y líderes en el Imperio.

Palomin, el nieto bastardo de Palpatine,

Palomin es un hombre 22 años, joven con los lazos fuertes en el Lado Oscuro de la Fuerza. Un nieto bastardo de Emperador anterior Palpatine, Palomin se parece a su abuelo estrechamente. En su arrogancia, mal genio y ligeramente megalómano. Él sueña gobernar la galaxia como su abuelo hizo antes.

Razas y Animales

Formas de vida inteligente conocida

Aunque los humanos representan mas de un 80% de la población láctea,ellos no són ni mucho menos la única raza inteligente de la galaxia. Muchas otras razas existen por la galaxia, principalmente en el territorio de la república Lácteo.

Las Razas sin Efecto Especiales:

Muchas razas no son humanos en apariencia, pero no tiene ninguna habilidad especial. Esas razas se podrán escoger sin ningún tipo de pago en puntos.

Humanos (P0):

El más grande y la mayoría diversificó el grupo cultural en la galaxia. Humanos que a qué humanos les falta en las habilidades especiales, ellos constituyen a en su recurso. La mayoría de los mundos con los humanos es TL12.

GADOS (P0):

Los Gados son originales de Abregado-Rae (232W). Ellos se parecen un perro de la pradera largo-besado con los tramos cortos y las manos pequeñas. Tienen 6 años más de media de vida y pueden portar 5 Kg de carga adicional.

BOTHANS (P0):

Los Bothans són gato-humano de un mundo de TL11. Bothans no tienen ningún rasgo especial o habilidades.

TWI'LEKS (P0):

Los twi'leks tiene dos colas en la cabeza, tener uno como mayordomo es un símbolo de prestigio. Beba unTwi'lek, era el mayordomo a Jabba el Hutt cuando Luke Skywalker destruyó la barcaza del Hutt y su imperio contrabandista junto con él.

UGNAUGHT (P0):

Ugnaught son pequeños (una altura de 1 metro) son humanoides con el pelo blanco y los colmillos pequeños.

Razas de GRPS Star Wars

En algunos casos, no se han contado ventajas obvias o desventajas por razones simples. Aun cuando los wookies son medio a un más alto que un humano, no les hemos dado "Gigantismo" porque es un rasgo normal de su raza. Lo mismo se aplica a los Ewok: Ellos no son los enanos; simplemente tienen una constitución menor.

HUTTS (P-30):

Los Hutts son nativos de Nal Hutta (215O). Como los Hutts se las han manejado para evolucionar y sobrevivir la selección natural (es decir la extinción)esto es un puzzle para muchos estudiantes. Ellos son grandes y engordan, lento, hacen falta las capacidades físicas para sobrevivir... pero son muy inteligentes. Los Hutts siempre han manejado para asociarse con otras especies y obtener de ellos toda la labor física que ellos requieren. Es natural que los Hutts evolucionaran para dominar la galaxia como los cerebros delictivos y señores del contrabandismo. Un número raro de las especies son comerciantes honrados que controlan corporaciones y los imperios comerciales.

FR-4 (-45), DS-4 (-45), IN+4 (45), Estómago de hierro (15), Extra-golpe Puntuación +7 (35), Anti control mental 3 niveles (9), Longevidad (5), Visión Periférica (15), Muy Pobres (-20), Sangre fría (-5), Obesidad(-10), el Movimiento Reducido a -4 (-20).

TRANDOSHAN (P45):

Los Trandoshan son reptiles nativos de Zhar (003O), en los Territorios del Margen Exteriores. Los Trandoshan se cubren por las balanzas parduscas y están provisto con las garras grandes. Tienen los dientes afilados y su mordedura es ligeramente venenosa.

FR+1 (10), IN-1 (-10), VG+1 (10), Garras (40), Resistencia natural DP1 RD2 (30), Sangre fría (-5), No son buenos manipuladores (-30).

SULLUSTANS (P10):

Los Sullustans pequeños y los ojos desorbitados son un especies muy afables y gregales. Ellos tienen una maña innata para las direcciones y la navegación, por su eficiencia suelen ser personal de astrogración Sentido Espacial (10), Dirección Absoluta (5), Reloj humano (5), Tribal (-10).

GOTALS (P48):

Los Gotals son nativos de Antar (252R). Ellos son unas personas pacíficas. són humanoides y estrechamente se parecen a los humanos. Sus diferencias principales residen en su conos de cabeza: una forma natural de sensores similar al de los murcielagos. Estos conos, como grande un recurso como ellos son, también la debilidad del Gotal: Los conos son sensatos a las emisiones electromagnéticas generadas por algunos aparatos electrónicos los conos son susceptibles a La Fuerza, dejando el Gotals con los dolores de cabeza cuando en la presencia de una Fuerza. Gotals tienen la altura y pesan según su FR.

Vista aguda: Nivel 4 (8), la Visión Oscura (25), Infravision (15), Sentido Magnético: Nivel 3 (15), Debilidad a las emisiones electromagnéticas (1d de fatiga por 5 minutos, -10), Debilidad a la Fuerza (1d de fatiga por minuto, -5).

AQUALISH-QUARA (P-5):

El Quara, como sus primos el Aquala, es nativo de Ando (006U), un 95% de agua cubriero el mundo. Los Quara han desenvuelto características anfibias y pueden seguir en la tierra y manipular herramientas. Los Quara son conocidos por su mal genio y fácilmente entran en las luchas y problema. Los Quara representan sólo un décimo de la población de Andoan. Los Quara tienen altura y peso normal para su FR.

Anfibio (10), Agallas (10), mal genio (-10), Frenético (-15)

WOOKIES (P64):

Grande, fuerte, cabelludo, los Wookies son una vista temerosa. Su cultura es bastante tribal en la naturaleza con agrupaciones familiares grandes que viven juntos en los pueblos. Los Wookies vienen de Kashyyk (168Q), un mundo arbóreo con una ecología muy letal. Los Wookies valoran honor y orgullo sobre todo el resto y siempre vivirán por debajo de sus palabras y votos. El nivel medio de tecnología Wookiee es TL9

Las estadísticas para Wookiee son: FR+3 (30), DS+1 (10), VG+2 (20), Olor Agudo +1 (2), Garras (15), RD1 (3), Golpe Extra +2 (10), Resistencia natural al 3 (29), Grito Penetrante (5), Dientes Afilados (5), Apariencia-Bestial (-10), mal genio (-10), Código-de-honor de Wookiee (-10), Impulsividad (-10), -3 TL Primitivos (-15), Reputación de Brutos peligrosos (-10).

GAMOREANS (P-4):

Los Gamorreans son feos y gordos, tienen una reputación mala bien-merecida. Ellos son violentos y no tienen ningún honor. Ellos venderán a sus propios hermanos para llevar más allá sus necesidades individuales. Los Gamorreans están bien preparados para NPC. Los Gamorreans vienen de Gamorea, un mundo de TL11.

Las estadísticas: IN-1 (-10), VG+2 (20), RD2 (6), DP1 (25), Visión Oscura (25), Sanguinario (-10), Matón (-10), Gordo (-10), Pelón (-15), Reputación de Sádico Salvaje (-10), Sadismo (-15),

RODIAN (P10):

Los rodians son verdes humanoides no tan diferente de los humanos. Su única y ventaja es su "Radar" antena la que les permite "comunicarse" alrededor de ellos a través del uso de ondas sónicas. Los Rodians vienen de un mundo de TL12.

Las estadísticas para Rodian son: Comunicación mental (10)

CALAMARIS (P20):

El Calamar de Mons viene de un mundo de agua grande. Ellos son TL12. El calamar está adaptado para las dos tipos de atmosferas

Las estadísticas para el Calamar PJ: Anfibio (10), Agallas (10).

Si un personaje alienígena intenta cambiar algún atributo, se contará el atributo racial (por ejemplo FR+2 como 0 siendo mucho más fácil de subir, si por ejemplo intenta quitarse o ponerse una desventaja/ventaja habrá de pagar el doble siendo una desventaja y solo cobrará solo la mitad siendo una ventaja. Esta norma ha sido creada con el fin de que no salgan Hutts con DS 18 ni Wookies con DS6 o enanismo.

Animales:

Con los miles de mundos esparcidos por los miles de años luz, es natural tantas formas de vida, no las nombraremos todas pero sí las más conocidas de la galaxia.

Shenbit:

Los Shenbit son los reptiles blindados grandes del planeta de Barab. Ellos están entre las criaturas más ambiciosas en la galaxia y sólo un Barabel puede cazarlos seguramente por deporte.

FR: 30	Velocidad: 7 / 7	Tamaño: 3m de largo
DS: 14	DP/RD: 3 / 12	Peso: 150 Kg
IN: 5	Daño: 2d+4 de corte	Hábitat: D
VG: 13 / 40	Alcance: CAC (cuerpo a cuerpo)	

Ral:

Los Rals son reptiles pequeños nativos de Botahwui. Los rals tienen las alas coriáceas como un palo y dientes puntiagudos pequeños como una rata. Tienen un veneno del alérgico. El veneno causa desórdenes respiratorios durante 2d6 siempre que se falle una tirada de vigor.

FR: 6	Velocidad: 12 / 8	Tamaño: 40 cm
DS: 14	DP RD: 1 / 4	Peso: 4Kg lbs
IN: 4	Daño: 1d-2 cortante	Hábitat: F
VG: 12 / 8	Alcance: CAC	

Chrysalides:

Los Chrysalides, primos del Rencor de Dathomir están genéticamente diseñado por los científicos del Emperador Palpatine, los Chrysalides se usan para guardar los secretos del Imperio, estos animales harán caso a sus amos.

FR: 50	Velocidad: 3 / 4	Tamaño: 4m
DS: 12	DP/RD: 3 / 15	Peso: 400Kg
IN: 6	Daño: 3d+4 cortante	Hábitat: Especial
VG: 13 / 75	Alcance: el doble de el normal CAC.	

Coruscant Ghouls:

Los Coruscant Ghouls son el resultado evolutivo de una especie de canino salvaje. Los ghouls son cazadores de líos. Ellos usan la excavación y viven en los túneles oscuros de Coruscant de los más bajos niveles.

FR: 7	Velocidad: 7 / 7	Tamaño: 1m
DS: 12	DP/RD: 1 / 3	Pso: 30Kg
IN: 4	Daño: 2d cortante	Habitat: Coruscant
VG: 10 / 20	Alcance: CAC	

Rancors:

Los Rancoros gigantes son nativos de Dathomir dónde las brujas de Dathomir los doman.

FR: 80	Velocidad: 7 / 7	Tamaño: 8m
DS: 12	DP/RD: 4 / 20	Peso: 1250Kg
IN: 4	Daño: 4d-2 cortante	Hábitat: Los bosques y desiertos
VG: 12 / 120	Alcance: 3 veces CAC	

Gorax:

Otro animal gigante, el Gorax, un nativo de Endor, es muy impresionante y malo.

FR: 40	Velocidad: 7 / 7	Tamaño: 4m
DS: 12	DP/RD: 3 / 9	Peso: 500 Kg
IN: 4	Daño: 2d cortante	Hábitat: Los bosques
VG: 13 / 50	Alcance: 2 veces CAC	

Dewbacks:

Los Dewbacks son los reptiles grandes del planeta desierto de Tatooine. Ellos son fácilmente domésticos como montañas o bestias de carga. Se exportan Dewbacks por la galaxia a la mayoría de los planetas con un clima del desierto.

FR: 30	Velocidad: 7 / 7	Tamaño: 6m
DS: 12	DP/RD: 3 / 9	Peso: 1000 Kg
IN: 4	Daño: 2d cortante	Hábitat: Desierto
VG: 13 / 33	Alcance: CAC	

Mynocks:

Mynocks son los basureros de energía: Ellos se atan a cualquier fuente de energía y mastican a través de los cables, hasta que ellos puedan empezar ha agotar la energía de la unidad. Mynocks son una molestia por la galaxia y son comunes por todo el espacio. Sumas grandes de personal van cada año para erradicar el Mynocks, pero sin efecto.

FR: 8	Velocidad: 14 / 7	Tamaño: 0,5m
DS: 14	DP/RD: 1/5	El peso: 10Kg
IN: 3	Daño: 1d-4 cortante	Hábitat: Cualquiera
VG: 12	Alcance: CAC	

Gendianoga:

Estos diseños de horrores genéticamente común a los mundos Imperiales y naves. Su propósito es reducir la cantidad de basura comiendo algo que encajará en sus bocas. Los reptiles tienen la habilidad de digerir casi todo. Ellos atacarán en la vista cualquier ser viviente que infortunado se desplome en sus hoyos. Algunos delincuentes han llenado enigmáticamente su yacija con los Reptiles de Basura, como un medio barato de protección. El Gendianoga es una criatura genéticamente diseñada pesadamente modificada basada en el Dianoga pantano lagarto original.

FR: 18	Velocidad: 8/8	Tamaño: 7/20m de largo
DS: 13	DP/RD: 1/5	Peso: 100Kg
IN: 4	Daño: 1d+4 cortante	Hábitat: los vertederos de Basura
VG: 14 / 12	Alcance: CAC x 2	

Gigante Animal Galáctico:

Estos moradores espaciales monstruosos habitan cinturones de asteroides donde ellos se ponen a la espera para capturar las presas que pasan. Estos monstruos se conocen por tragar las naves pequeñas enteras.

FR: 10000	Velocidad: 100 Km/h	Tamaño: 1 Km
DS: 12	DP/RD: 6/1000	Peso: cientos de toneladas
IN: 2	Daño: 100d	Hábitat: el Espacio
VG: 25 / 10.000	Alcance: CAC	

Dagobah serpentea:

La forma de vida más venenosa conocida, la Serpiente de Dagobah puede matar un wookiee en sólo 10 segundos. Ellos son normalmente pequeños (menos de 0,5m) pero algunos especímenes más grandes se han encontrado. La Serpiente de Dagobah es fácilmente reconocida, debida a su cuerpo anaranjado luminoso.

FR: 3	Velocidad: 12/6	Tamaño: 0,5m
DS: 15	DP/RD: 2/3	El peso: 4Kg
IN: 2	Daño: 1d-2 cortante + veneno	Hábitat: los Pantanos
VG: 12 / 5	Alcance: 1/2CAC	

Vornsk:

Estos rapaces cazan en manadas de 3 a 7 individuos. Ellos se parecen unos lobos grandes, con los grandes colmillos y las pieles pelonas. Ellos son muy armonizados a La Fuerza y usan esta para localizar a la presa. Los vornsk son una amenaza para Jedi y Sith a los que siempre atacarán primero.

FR: 10	Velocidad: 8/6	Tamaño: 1,5m
DS: 14	DP/RD: 2/10	Peso: 75Kg
IN: 5	Daño: 1d+4 cortante	Hábitat: los Bosques
VG: 13 / 20	Alcance: CAC	

Isalamarii:

Estos moradores de los árboles pequeños se mantienen en los mismos mundos que los Vornsk. Los Isalamarii tienen desarrollada la habilidad de aislar la Fuerza en su cerco, impidiéndole así al Vornsk cazarlos. La Fuerza que aísla el efecto se extiende alrededor del Isalamarii en 1m cuadrado del espécimen. Su campo de aislamiento es acumulativo, para que un número grande de Isalamarii cubrirá más tierra. Obviamente, los Isalamarii también son una amenaza para los Jedi y Siths. La desventaja principal de Isalamarii es que ellos se vuelven vegetales. En alguna fase de su desarrollo, ellos hunden sus garras en los árboles para chupar en los nutrientes requeridos. Cuando ellos crecen, sus garras se encajonan en los árboles, mientras impidiéndole al Isalamarii apartarse. En esa fase, ellos se fusionan con su rama y son parte vegetal. Quitar un vegetal Isalamarii es un proceso muy delicado. Disputa contra el Isalamarii VG -5. Un fracaso significa la muerte.

FR: 4	Velocidad: 1 / 2	Tamaño: 0,5m
DS: 8	DP/RD: 0/2	El peso: 8-10 Kg
IN: 3	Daño: 1d-5 cortante	Hábitat: los Bosques
VG: 12 / 10	Alcance: el CAC	

Banthalas:

Estas bestias grandes viven en las manadas grandes en los desiertos secos de Tatooine. Los Banthalas son difíciles de domesticar y tienen muy mal genio, normalmente atacan pisoteando.

FR: 200	Velocidad: 12 / 4	Tamaño: 8m
---------	-------------------	------------

DS: 13
IN: 5
VG: 12/100

DP/RD: 4/14
Daño: 3d de compresión
Alcance: CAC

Peso: 5 toneladas
Hábitat: los Desiertos

La Fuerza, Los Jedi y Los Sith

Hace mucho tiempo, un grupo de monjes descubrió La Fuerza. La Fuerza es una forma de campo de energía que penetra y rodea todas las formas de vida en el universo. Etodo el mundo tiene algo de la Fuerza, y esta decide su destino.

Controlar la Fuerza no pueden todos. Sólo ciertos individuos especiales, aquéllos con la habilidad extraña, pueden aprender a enjaezar sus poderes. Con ese conocimiento, viene un gran poder, poder que puede usarse para el bien...o para el mal.

A través del tiempo, los monjes viejos han atado juntos un orden semi-religioso. El papel del orden es enseñar y gobernar a sus miembros, usuarios de La Fuerza. Se respetan este semi orden como ha sagrado, conocido como El Orden Jedi, se venera por todas las formas de vida y los Hermanos de Jedi y Caballeros a lo largo de la galaxia.

Localizado en el mundo del pantano de Dagobah, la Academia de Jedi está de pie alto y orgulloso entre los árboles del helecho y el pantano oscuro. Construido de mármol y los bloques concretos, la Academia resiste encima de 34 columnas altas, con espirales altas que alcanzan el cielo. El círculo de las torres pequeño la estructura principal, repartiendo la visión de un castillo del faerie. El maximo cargo Luke Skywalker, la Academia es ahora la casa a una nueva casta de Jedi, basado en el conocimiento y mitos del tiempo de antes del Imperio.

El entrenamiento Jedi es riguroso y requiere la dedicación total de los estudiantes. No todos los Jedis se vuelve Caballeros: Algunos están satisfechos siendo maestros y sanadores de la galaxia. Luke construye despacio la Orden. Hasta el momento solo existen 200 Jedis de los que dos terceras partes son aprendices.

La Fuerza:

La Fuerza es un fenómeno natural intangible. Existe a través de y alrededor de todas las cosas. La Fuerza es un campo enérgico invisible. Algunos lo han llamado el aura, otros el alma, otros karma. A lo largo de las edades, la Fuerza aburrió los nombres diferentes, y nunca se explicó totalmente científicamente. EN algún punto en el pasado distante, algunos aprendieron a enjaezar esta fuerza de naturaleza: el primer Jedi nació.

A lo largo de su historia larga, Amos Jedi han manejado ganar algún mando encima de la Fuerza. Es una relación del simbiosis: El Jedi sabe que él puede usar la Fuerza como su aliado, pero él también entiende que la Fuerza como algún mando encima de los eventos en su vida, dirigiéndolo o por lugares.

La Fuerza es dividida en dos grande lados: el lado bueno y el lado oscuro. La linea entre los dos es muy delgado. Existe principalmente a través de las acciones del Jedi. Las Acción buenas se juzgan « luminosas » o « positivas », mientras las acción que traen violencia, como el odio y otras emociones negativas fuertes son del lado « oscuro ». El uso de la fuerza por un Jedi decide si el es un Jedi o un Jedi Oscuro. Como con todas las otras cosas en la vida, el Lado Oscuro parece más fuerte, así como es más fácil dado que hacer la guerra es ams sencillo que hacer la paz. Aunque los Jedi Oscuros son normalmente poderosos (Darth Vader y el Emperador son ejemplos buenos) ellos normalmente viven vidas cortas debido al mal y a menudo la naturaleza violenta de su uso de la Fuerza. Es posible para un Jedi Oscuro ser « salvado » del Lado Oscuro y que su fuerza vuelva brillar.

El Orden de Sith:

En el momento de antigua república, el Consejo de Jedi estaba el solo cuerpo que controla el Orden de Jedi. A algún punto en su historia, un grupo cedió al grueso abrazó del Lado Oscuro de La Fuerza. Conocido como Los Sith.

El Sith exigió que ese último dominio de La Fuerza pasó por el uso de emociones violentas, un curso que se condenó por el Consejo de Jedi. Encauzando sus emociones violentas, Los Sith fueron capaces de lograr hechos de poder que pocos Jedi podrían enfrentar. Ellos eran muy poderosos. En el futuro, el Consejo de Jedi manejó empujarlos atrás y el orden se cayó. El Senador Palpatine manejó resucitar el Sith y ganó el poder a través de su ayuda. Esto llevó en el futuro al título de Palpatine de Emperador.

Siths PJ o NPJ deben construirse en la media plantilla de Jedi. Ellos necesitarán la compra de ciertas ventajas y ciertas desventajas. Finalmente, el intercambio debe equilibrar su estructura de puntos. Recuerde que los Sith son sádico, megalómano y sanguinarios. ¡Además, ellos son a menudo matones y tienen muchos enemigos, la mayoría dentro del propio Orden de Sith!!

El adepto de Sith, como Jedi, tiene el acceso a las habilidades especiales.

Puntos del Lado Oscuro

Cuando un Jedi luminoso vaya haciendo cosas que no le pertocan (por ejemplo entrar en frenesí fallando una tirada de voluntad) el Master lo puede penalizar con puntos al lado oscuro, Jedís poderosos se darán cuenta de la oscuridad de su alma. Al final el Jedi puede llegar a ser un Sith con lo que perderá toda la amistad y se volverá como Vader o Palpatine. También es cierto que antes de caer al lado oscuro, se pueden hacer unos procesos de expiación para sanarse del mal interior haciendo solo buenas acciones. Por ejemplo si Jerome mata a su amigo en un ataque de furia de rabia descontrolada porque este le ha insultado, pasará directamente al lado oscuro, en cambio si simplemente le deja herido, estará a dos puntos del lado oscuro, contando que ha 5 se convierta en un Sith, entonces podrá hacer expiación, durante una aventura no matará a nadie, el master puede perdonarle 1 punto del lado oscuro, o si por ejemplo en una acción heroica, aunque casi imposible, entra en una nave en llamas para salvar a sus amigos, esto serían 3 puntos del lado luminoso.

Aunque ya hemos dicho que es difícil salir del lado oscuro, no es imposible y si el master lo cree conveniente y se da la oportunidad, por ejemplo de que el maestro del joven Sith lo intenta hacer reflexionar este podrá hacer tiradas de voluntad con un alto coste de dificultad para volver a ser luminoso. Aún así seguirá teniendo los puntos del lado oscuro por todas sus penalidades por lo que tendrá que hacer un largo proceso de expiación para recuperarse del todo. Al mínimo error, si aún no se ha recuperado de su oscuridad, volverá a ser un sanguinario Sith. Teniendo puntos del lado oscuro, es mucho más fácil que te manipule un Sith.

La Fuerza por GURPS:

La Fuerza permite el uso de ventajas especiales, desventajas y habilidades no permitidas a otro PJ. El requisito previo para volverse un Jedi o tener algún eslabón simplemente en la Fuerza es la Sensibilidad de la Fuerza.

Sensibilidad de Fuerza:

Estas nuevas concesiones de ventaja al PJ o NPJ es el poder de nivel en la Fuerza para usar las disciplinas especiales. La Fuerza es calculada en niveles, cada uno concede habilidades específicas al usuario.

Nivel Coste Habilidades

Nivel	Coste	Habilidades
1	5	+3 fatiga, +2PJ sólo para gastar en las Habilidades de Jedi.
2	15	+5 fatiga, +10PJ sólo para gastar en las Habilidades de Jedi, 1 ventaja libre de Jedi
3	25	+7 fatiga, +15PJ sólo para gastar en las Habilidades de Jedi, 2 ventajas libres de Jedi
4	50	+10 fatigas, +3PV, +25PJ sólo para gastar en las Habilidades de Jedi, 3 ventajas de Jedi. (<i>Éste era Darth Vader y Emperador el nivel de Palpatine</i>).
5	75	+15 fatiga, +5PV, +35PJ sólo para gastar en las Habilidades de Jedi, 4 ventajas libres de Jedi. (<i>Éste es el nivel de Luke Skywalker</i>).

Lista de Ventajas de Jedi

La siguiente lista de ventajas está disponible a aquéllos con cualquier nivel de Sensibilidad de Fuerza, a menos que se especifique por otra parte. Ciertas ventajas requieren requisitos previos.

Algunas de las ventajas listadas debajo también están disponibles a los personajes regulares desde que ellos son "mundanos." La lista se extrae del Compendio. Cualquier PJ con cualquier nivel de Sensibilidad de Fuerza de 2 o más se le permite alguna "libre" (ventajas de esta lista). Aquéllos que son disponibles para esta opción es marcado con un #símbolo. Los requisitos previos de Jedi son marcados en negrita.

Ventaja	Coste	Requisito previo	Libro
Brujula humana#	5	Ninguno	B19
Reloj Humano#	5	Ninguno	B19
Vigilancia #	5/N	Ninguno	B19

Carisma #	5/N	Ninguno	B19
Reflejos de combate #	15	Ninguno	B20
Sentido de peligro #	15	Ninguno	B20
Inmunidad diplomática	5	Ninguno	CI24
Movimiento reforzado #	10/N	Ninguno	CI54
Parada reforzada #	6/10	Ninguno	CI24
FR reforzada #	inconstante	Ninguno	CI7
Fatiga extra #	3/INI	Ninguno	CI24
Sensibilidad de Fuerza	Inconstante	Requisito de Jedi	Escrito antes
Hyper-reflejos #	15	Ninguno	CI58
Poder legal	10	Requisito de Caballero Jedi	B21
Control del metabolismo #	5/N	Ninguno	CI60
Rango Jedi	5/N	Limitado hasta 7. Requisito de Jedi	abajo
Maestro Jedi	30	Debe ser un Jedi. Requisito de Jedi	--
Equilibrio perfecto #	15	Ninguno	CI63
Recuperación #	10	Ninguno	CI64
Silencio #	5/N	Ninguno	CI66
Fuerza de voluntad #	4/N	Ninguno	B23
Entrenado por un Maestro	25	Requerido para cualquier nivel de Jedi	CI31

Lista de desventajas Jedi:

La siguiente lista de desventajas esr equeridas de aquéllos con cualquier nivel de Sensibilidad de Fuerza y/o Jedi entrenamiento, a menos que se especifique por otra parte. Algunas de las desventajas listados debajo también están disponibles a los personajes regulares desde que ellos son “mundanos.” La lista se extrae del Compendio.

Desventaja	Coste	Requisito previo	Libro
No Pueda dañar a los Inocente	-10	Requisito de Jedi	CI86
Código de honor	-10	Requisito de Jedi	B31
Disciplinas de Fe–Jedi	-15	Requisito de Jedi	CI89
Deberes, el Orden de Jedi	-10	Requisito de Jedi	B39
Pacifismo nivel 1	-15	Requisito de Jedi	B35
Sentido de deber: los seres Vivientes	-10	Requisito de Jedi	B39

Habilidades Jedi:

La siguiente lista de habilidades está disponible a aquéllos con cualquier nivel de Sensibilidad de Fuerza y entrenamiento Jedi, a menos que se especifique por otra parte. Ciertas habilidades requieren los requisitos previos. Algunas de las habilidades listadas debajo también están disponibles a los personajes regulares desde que ellos son “mundanos.” Otras habilidades también están disponibles a través de ls sección de combates de Jedi. La lista se extrae del Compendio. Un PJ con cualquier nivel de Sensibilidad de Fuerza se le da los puntos extras para comprar lhabilidades de esta lista.

Habilidades	Coste	Requisito previo	Libro
El Conocimiento de la Zona (Dagobah)	MN	El Requisito de Jedi	B62
Armería (sable de luz)	MD	Jedi Level 5+ Requisito	B53
Sable de luz	FN	Resta uno ha la hab. x cada nv inferior a fr sens nv 5	CI138
Mando del cuerpo	MMD	El Requisito de Jedi	CI138
Sacar rápido el sable de luz	FF	Jedi nivelan 5+ Requisito	B50
Meditación	MMD	El Requisito de Jedi	CI142
Parada precognitiva	MD	Retsa uno ha la hab. x cada nv inferior a 5	CI143

Rangos Jedi:

El Jedi puede comprar estos rangos tal y como si se tratasen de rangos militares, aunque estos pedirán algun requisito.

Nivel	Coste	Requisito previo
1–Novato	5	Fuerza Sensitiva-2
2–Padawan	10	Fuerza Sensitiva-2
3–Hermano Jedi	15	Fuerza Sensitiva-2
4–Consejero Jedi	20	La Fuerza Sensitiva-2 + Maestro
5–Caballero de Jedi	25	La Fuerza Sensitiva-3 + Maestro
6–Gran Caballero Jedi	30	La Fuerza Sensitiva-4
7–Jedi Master	35	La Fuerza Sensitiva –5
8–Jedi el Gran Master	40	Debe de haber estado entrenado por Yoda.

Nuevas Habilidades: Habilidades especiales de Jedi (Disciplinas)

Lo siguiente son nuevas habilidades que sólo están disponible a Jedis debido a su comprensión de la Fuerza. Estas habilidades se usan se un modo similar a los hechizos y Psionics: el usuario debe concentrarse primero y entonces gasta una cantidad de fatiga por su uso, y fatiga para mantener (si es aplicable). La mayoría permitirá la posibilidad de gastar los punto extras para lograr un cierto efecto.

Todo las habilidades especiales de abajo son M/MD. Las habilidades son divididas en 3 orientaciones: el Lado Luminoso (LES), el Lado Oscuro (DES) y el Neutral (NO). Dependiendo del estado de Jedi (Jedi o Sith) ellos pueden usar todo las habilidades neutras más esos pertenecer a su orientación filosófica. Un Jedi que usa el Lado Oscuro (DES) las habilidades están camino a consumirse por el Lado Oscuro de La Fuerza y Adeptos de Sith adecuados.

Las habilidades tendrán un nivel por defecto de –8 cualquier habilidad de la misma senda y –30 cualquier habilidad de Jedi, así un Jedi experto podrá improvisar habilidades aunque no las tenga.

Si un PJN o PJ pierde tiempo para preparar con mas seguridad la acción dale algún bonificador (a discrección del Master)

Las Disciplinas de Ola de Fuerza:

Esta habilidad relaciona a un uso de La Fuerza, externo del usuario. Se trata de usar La Fuerza como una herramienta para obtener un cierto efecto.

Nombre de disciplina	Orientación	Coste	Duración	¿Se puede Mantener?	Coste para mantener
Refuerza de coordinación	N	30	24hrs	Sí	10
Oscuridad	DES	2	1 minuto	Sí	0
Aura de Inquietud	DES	1	1 minuto	Sí	0
Sentidos persiana	N	1	1 minuto	Sí	0
Escudo de energía	N	1	1 segundo	Sí	1
Alzamiento	N	2	1 segundo	Sí	1
Agarro	N	2	1 segundo	Sí	1
Empujón	N	1	1 segundo	No	N/a

Refuerza la Coordinación (NO):

El Número de Individuos	El modificador
1-10	+2
11-100	0
101-500	-2
501-5.000	-4
5.001-50.000	-6
50.000-500.000	-8

El efecto: El uso de esta habilidad le permite al Jedi coordinar las actividades de un grupo para aumentar la efectividad del grupo a una tarea dada. Esta habilidad se usó a menudo por el Emperador para aumentar la habilidad luchadora de sus tropas, mientras manejándolos mentalmente y complementando su inteligencia para luchar. Se une las tropas en un nivel subconsciente, mientras permitiéndoles luchar más expertamente y con la organización buena. Si la habilidad se usa con éxito, el Jedi puede escoger tres habilidades específicas. Las habilidades deben ser el mismo para el grupo entero.

El Jedi puede tomar su Sensibilidad de Fuerza entonces + los puntos de éxito rodados y con el número resultante puede agregar tantos puntos a los niveles de habilidad de las habilidades previamente escogidas en cualquier combinatorio. El Jedi debe mantener este poder y él debe hacer un nuevo rollo de habilidad siempre que las nuevas tropas fueran agregadas a la habilidad, o si las habilidades serán cambiadas.

El Jedi puede afectar sólo Destreza, IN, o habilidades de FR. Este coste de habilidad es de 30 fatigas para comenzar y 10 fatigas para mantener, cada día una vez.

Oscuridad (DES):

El efecto: Esta manifestación de poder de un Jedi Oscuro en un velo del simulacro del Lado Oscuro. La cantidad es que qué el usuario de este poder pase una tirada de habilidad que se agrega a la dificultad de cualquier otra habilidad de Fuerza al intentar descubrir la presencia del usuario de este poder. También da un -2 a cualquier esfuerzo por percibirlos, o -4 si la habilidad tuviera éxito por más de la mitad.

El poder causa a las personas pasar por alto al usuario, cuando él o ella se mezclan en los ambientes, y cualquier olor o sonido que emanan de ellos son sordos. El usuario no puede usar combate mientras este poder se mantiene. El rango de Oscuridad es igual a la Sensibilidad de Fuerza en metros. Este coste de habilidad 2 fatigas para comenzar y 0 para mantener en cada minuto.

Aura de Inquietud (DES):

El efecto: Este poder le permite a un Sith proyectar un campo de incomodidad vaga alrededor de él. Las criaturas sensibles se dan cuenta de una inquietud " vaga " sobre la persona y pueden doblar al test del Sith. El aura de inquietud eficazmente ayuda la habilidad de la intimidación y le da la ventaja PAVOR al usuario. Cuando usó contra un ser sensible, el Sith puede hacer una habilidad para rodar el Aura de Inquietud y puede agregar la cantidad por que él pasó a su habilidad a la intimidación. Cuando se usó contra los animales, los Sith necesitan sólo pasar su Aura de rollo de habilidad de Inquietud para hacer los tales animales actuar cautamente, irse lejos, etc (la decisión de Master).

El coste de habilidad es 1 fatiga para usar y es libre mantener por minuto.

Sentidos de persiana (NO):

Este poder le permite al Jedi normalmente ver con los ojos vendados (la Percepción al normal). Este poder no puede usarse para ver en la oscuridad. Jedi jóvenes a veces aprenden accidentalmente este poder al hacer entrenar con los ojos tapados. Si un cracter se ha quedado ciego puede utilizar este poder para ver. No se puede poner la desventaja ciego y cobrar puntos teniendo esta habilidad desde un principio, en cuando se aprenda esta habilidad.

Esta habilidad es similar a la Ventaja de Sentido de Radar (el CI P.63), sólo que tiene el perfeccionamiento de ver el color y la limitación de ser inútil en la oscuridad.

Si el Jedi no se ha deslumbrado permanentemente, este coste de habilidad 1 fatiga para activar y 0 para mantener.

Escudo de energía (NO):

El escudo de energía permite al usuario de la fuerza cerrar las partículas de energía entrantes y absorber golpes. Esto da 1d de protección por cada 2 niveles de Sensibilidad de Fuerza. Se pueden tipo de ataques menos completamente mentales o el sable de luz.

Para usar esta habilidad, tome la maniobra Concentración. Al principio de próximo turno, haga su Energía Escudar. Si usted tiene éxito, el escudo es habilitado y puede mantenerse sin cualquier concentración extensa. Sin embargo, una tirada de habilidad se requiere cada segundo para guardar el escudo activo. Si la tirada falla, usted debe concentrarse y volver a construir al Escudo, con el coste de fatiga usual y multa de habilidad para los esfuerzos repetidos, de nuevo.

1 punto para activar y si se mantiene otro cada 10 segundos.

Alzamiento (NO):

Esta habilidad se parece el telekinesis estrechamente. Es la habilidad usada por Luke para traer el Lightsaber a él y por el yoda para alzar el X-ala de Luke del pantano de Dagobah.

Cada punto de fatiga usado en esta habilidad le permite al usuario alzar un objeto o series de objeto de peso total (en Kg) los iguales al IN + fatiga x Fuerza Sensibilidad x margen de éxito. Cuesta 2 de fatiga para activar y 1 para mantener. (Jerome, un Jedi, con Fuerza Sensibilidad 3 e IN 12, usa el Alzamiento de Fuerza. Él gasta su inicial de 2 fatigas para activar la más 4 punto de fatiga extras. Él tien 15 de habilidad y al sacr un 8 pasa de 7. Así él gana $12 + 4 \times 3 \times 7$ hg de alzamiento para un total de 336hg =36Kg.

Este peso puede ser dividido entre cualquier número de artículos, a -1 a la habilidad por artículos que necesitan ser controlado. El Master puede permitir multas de dificultad cuando el desee.

Agarro (NO):

Esta habilidad permite al usuario agarrar algo o alguien como si se estuvieran haciendo físicamente.

El coste es de 2 fatigas para activar y 1 fatiga para mantener. Cada punto de fatiga usado en esta habilidad agrega un punto mas a la habilidad del PJ p PNJ. Esta habilidad es basada en la IN. (Jerome quiere agarrar a un lugarteniente de Soldados de caballería de Tormenta. Él pasa de 8 su habilidad de 15 por 7 punto de éxito. Él gastó 4 fatiga. Le da Agarro FR de 23: la IN + la Fatiga + los punto de éxito). Los blancos deben rodar un concurso de fuerza para poderse mover libres después del agarro.

Empujón (NO):

Esta habilidad le permite a la usuaria usar La Fuerza para empujar " a alguien o algo. El uso de esta habilidad genera el número de Hg que pueden empujarse así. El coste es 1 fatiga. No puede mantenerse. los hg son igual a la IN + la Fatiga gastada x la sensibilidad Jedi x los puntos pasados. Ésta es la misma fórmula que la del ALZAMIENTO.

Disciplinas de Cuerpo de Fuerza:

Esta habilidad relaciona a un uso de La Fuerza, interior al usuario. Se trata de usar La Fuerza como una herramienta para obtener un cierto efecto corporal.

Nombre de disciplina	Orientación	Coste	Duración	¿Puede Mantener?	Coste para mantener
Resistir aturdimiento	N	Var.	Var.	Sí	Var.
Quitar la fatiga (Meditar)	N	0	1 segundo	No	-
Permanecer Consciente	N	1	1 segundo	Sí	1
Salto	N	1	1 segundo	No	-
Carrera	N	2	1 minuto	Sí	1
Catalepsia	N	5	Var.	No	-
Compresión	DES	2	1 segundo	Sí	1
Voz Jedi	N	2	Var.	Sí	1

Resistir Aturdimiento (NO):

Resistir aturdimiento le permite al Jedi resistirse los efectos de un aturridor por ejemplo. Esta habilidad puede levantarse en anticipación de aturdirse (ningún coste de fatiga, pero cuenta como una habilidad de Fuerza "en el uso") o puede usarse el momento en que el Jedi sufre un resultado que le deja aturrido (2 de fatiga). De cualquier modo, el Jedi simplemente puede ignorar el aturdimiento y normalmente continuar, mientras se usa esta habilidad no se podra usar la Fuerza de otra forma.

Quitar la Fatiga (NO):

El personaje usa este poder para combatir los efectos de trabajo activo. El Jedi manipula la Fuerza, mientras causando toxinas corporales, y practicando Jedi especial ejercicios respiratorios que permiten aumentar la vitalidad. Esta habilidad puede usarse similar al Recuperar Fuerza Libro de Magia P.49. Un nivel de habilidad de 15 se recupera 1 de fatiga cada 5 minutos, así dividiendo el nivel entre 3.

El Jedi debe sentarse de una cierta manera, las piernas cruzadas, similar al de practicantes de Yoga, etc. y permitir la fuerza fluir a través de él cuando él hace sus ejercicios de respiración. Qui-Gon Jin en el Episodio I usa

esta habilidad cuando él tenía una oportunidad para descansar durante su batalla con Darth Vader. El Jedi todavía tiene que comer y normalmente beber.

Permanecer Consciente (NO):

Permanecer consciente le permite a un Jedi permanecer consciente incluso cuando él ha sufrido lesiones que lo dejarían inconsciente. Un Jedi que tiene esta habilidad cuando sus PV se han reducido a 0 puede ignorar la tirada de VG. Si al Jedi falla su tirada de habilidad, él debe hacer la de VG inmediatamente. El próximo giro (si el Jedi todavía está consciente) el Jedi puede levantar esta habilidad de nuevo por el coste regular y multas para los esfuerzos repetidos.

En la suma, el Jedi no sufre ninguna multa por estar a 3, 2, o 1 PV, si esta habilidad la realiza un Jedi Luminoso, si sufrirá todo el daño estando a 0. A cada reducción de PV, el Jedi sufre una multa de -1 a su habilidad. Si aún y todo consigue pasar, se mantendrá consciente hasta su muerte. O alguna otra tirada (a discreción del árbitro)

Salto (NO):

Esta habilidad le permite a la usuaria saltar a un igual de distancia a su normal (FRx10), más su DS x su nivel de Sensibilidad de Fuerza + la fatiga usada + los puntos de éxito pasados. El coste es de 1 fatiga para usar y no puede mantenerse. Jerome usa el Salto de Fuerza. FR12, DS12 y Sensibilidad 3. Él gasta 4 puntos de fatiga extras para su Salto de Fuerza, y saca 10 en una habilidad de 15 por 5 puntos de éxito. Así: $FR12 \times 10 + DS12 \times 3 \times 4 + 5 = 269$ cm (o 2,6 metros).

Carrera (NO):

Esta habilidad agrega al movimiento del usuario. No proporciona más ataques o regates, sólo velocidad corriente. El coste es de 2 para activar para 1 minuto y 1 para mantener. la velocidad ganada es igual a: la Sensibilidad + la Fatiga en us. El Jerome como Sensibilidad 3. Él gasta 3 fatigas y así gana 6 movimiento, para un total de 11 (teniendo de base ya 5)

Catalepsia (NO):

Esta habilidad se usa por el Jedi para entrar en un estado de la Hibernación profundo muy cerca de la muerte. Todas las funciones corporales se retardan para gastar el mínimo y el Jedi parece muerto a todos menos al sensor sofisticado de médico. Esto le permitirá al Jedi estar días sin comer ni beber= (Sensibilidad de la Fuerza x la fatiga). Él estará en un coma como la catalepsia en ese periodo. Los requisitos de oxígeno también se reducen a los niveles mínimos. El Jedi podrá usar el equivalente de 1 hora de oxígeno para pasar por un periodo de tiempo igual a (la Sensibilidad de Fuera x la fatiga) en días. Cuesta 5 fatigas para activar.

Compresión (DES):

Esta disciplina le permite al Sith agarrar un "órgano vital" del cuerpo de un blanco para crear daño físico. Ésta es la habilidad usada por Vader en "Una Nueva Esperanza" aplasta la garganta del almirante despacio, para demostrar su dominio sobre La Fuerza ("yo encuentro que si falta de fe es perturbante..."). Cuesta 2 fatigas para activar y 1 para mantener. Permite dañar igual a la IN del Sith + la Sensibilidad. (Jerome haría 15 puntos de daño con la Compresión.) También, le permitirá al Sith aplastar la RD como si fuera el papel. La cantidad de DR que puede desviarse o puede aplastarse es igual a la IN + la Sensibilidad (Así, el Jerome podría destruir 15 puntos de DR).

Voz Jedi (NO):

Ésta es la habilidad que Obi-wan Kenobi usó en el Episodio IV, imitar un Dragón de Krayt y manejar a las personas del arena alejándolas de Luke. Le permite al Jedi cambiar su voz por periodos cortos de tiempo. Los modificadores: 0 cambiar la voz a otro ser de la misma raza o especie; -2 para una especie diferente; -4 para algo absolutamente extraño como un Dragón Krayt. 0 para el volumen de voz normal del Jedi; -2 para una voz fuerte; -4 para un grito; -6 para un rugido de una criatura grande como un Rancor o Dragón de Krayt.

La nota: esta habilidad sólo le permite al Jedi parecer otra especie. Si otras especies estuvieran cercanas oírían al Jedi y sabrían que está hablando en su idioma, pero parecería la charla incoherente. El Jedi puede cambiar su voz para un periodo de tiempo igual a su Sensibilidad de Fuerza en segundos. Este coste de habilidad es de 2 fatigas para usar y para 1 mantener.

Disciplinas de Mente de Fuerza:

Esta habilidad relaciona un uso de La Fuerza, como un punto de vista de la mente. Se trata de usar La Fuerza como una herramienta para obtener un cierto efecto mental.

El Nombre de disciplina	Orientación	Coste	Duración	¿Mantener?	Coste para mantener
Sentido de verdad	LES	Var.	Var.	Sí	Var.
Sentir el peligro	N	2	Var.	No	-
Sentir	N	1	1 segundo	No	-
Canalizar	LES	2	Var.	No	-
Armonía con la Fuerza	N	4	30 segundos	Si	3
Influir	N	2	1 segundo	No	-
Control mental	DES	3	1 minuto	Sí	1
Memoria rebovinable	LES	3	Var.	No	-
Agudizar los sentidos	N	2	1 minuto	Sí	1
Fuerza de astrogración	N	1	Hasta acción	No	-

Sentido de verdad (LES):

Usando la Fuerza para darse cuenta de los cambios en un cuerpo. Ésta es la Fuerza equivalente de una prueba del descubridor de mentiras. Porque esta habilidad es similar a la habilidad de Truthsayer en la Magia de GURPS, P.28, esta habilidad puede usarse de dos maneras: para decir si un blanco ha dicho cualquier mentira en los últimos cinco minutos; y para decir si la última cosa el asunto dicho era una mentira. Esta habilidad también dará una indicación de cómo es de grande la mentira.

El Rango es igual a la Sensibilidad de Fuerza en metros. El coste de habilidad es 2 fatigas para cada uso. Alternadamente, puede lanzarse una vez en un blanco, y entonces se mantendrá cada diminuto (1 fatiga al mantener)...contará el Jedi si el blanco dice cualquier mentira durante esa duración de tiempo.

Sentir el peligro (NO):

Tiempo para usar: 10 minutos menos la Sensibilidad de Fuerza en minutos.

El coste 2 punto de fatiga para usar.

Los Punto de éxito	El presente	El futuro
1 – 2	50%	10%
3 – 4	75%	25%
5 – 6	90%	50%
7+	100%	75%

El usuario ve a la persona o pone él que a ver actualmente en su mente como la situación existe. El poder también puede ver los ambientes inmediatos, y para que puede saber, por ejemplo, cuando un amigo está en el peligro, o lo que ha pasado a su planeta en ausencia. Requiere las condiciones tranquilas y por lo menos diez minutos, pero puede tomarse aun menos tiempo. No puede hacerse ante el peligro. Las visiones del Jedi no pueden ser completamente exactas. El pasado y presente son fijos y es meramente una cuestión del Jedi que tiene las percepciones correctas. Sin embargo, el futuro siempre es fluido, siempre en movimiento, nunca seguro hasta que se vuelva presente por consiguiente es mucho más duro predecir.

Los porcentajes en el mapa son una medida áspera de cuánta información correcta que el carácter recibe en su visión. Por ejemplo, 10% medios que el carácter sólo podrá extender los detalles más básicos de una situación, como " Mis amigos está en el peligro ". 25% el Jedi consigue una visión algo exacta de lo que transpirará, pero la mayoría de los detalles mayores estará extrañando de la visión. 50% la visión del personaje era medio correcta. 75% medios el personaje tiene una comprensión de los acontecimientos críticos, pero el personaje todavía ha extrañado un detalle mayor o dos. 90% el personaje tiene una visión muy exacta y muy detallada de lo que transpira. 100% la visión del personaje es más aun exacta y detallada, con los detalles menores, casi triviales.

Cuando un personaje preve el futuro, tiene que hacer un esfuerzo honrado para representar lo que pasará correctamente: si los personajes consiguen un 75% de resultado, el master debe intentar predecir lo que él piensa que los persoanjes harán y lo que el resultado será. Claro, desde que el futuro es tan en juego, las cosas siempre están sujetas al cambio. Sentir el peligro es un gran mecanismo para el master para revelar la parte del historia y atormentar a los jugadores, sin estropear la campaña.

Sentir (NO):

Esta habilidad le permite a la usuaria hacer unas cosas relacionadas al uso de La Fuerza. La primera aplicación de esta habilidad es darse cuenta de otro la presencia. Luke y Vader usaron esto cuando los rebeldes se acercaron a la segunda estrella de muerte en el transbordador Tydirium. Para usar esta habilidad, el Jedi debe concentrarse un ronda, gasta 1 fatiga. En un papel de habilidad exitoso, él puede darse cuenta de " a alguien dentro de una distancia de 100 Km x su nivel de Sensibilidad de Fuerza. Un modificador al conocimiento del blanco puede aplica, el Master.

Otra aplicación de esta habilidad es darse cuenta del poder de Sensibilidad de Fuerza de un solo individuo (Vader dijo: " La Fuerza es fuerte en el...") simplemente pasando su habilidad. El éxito dirá el nivel de Sensibilidad de Fuerza designado. El fracaso esconderá la información requerida. La fatiga extra poniendo en cualquier habilidad de Sentido de Fuerza agregará +1 al papel de habilidad por la fatiga gastada mas de 1 (el coste inicial).

El master tambien puede hacerte hacer alguna tirada, si por ejemplo pasa por delante de la nave de Vader, podria hacerte hacer una tirada con el fin de decirte, Notas una Fuerza extraordinaria en la nave de enfrente , para que la partida se vuelva mas intensa. Master improvisa...

Canalizar (LES):

Esto habilidad de Jedi muy poderosa le permite al Jedi a " tragar " la fuerza alrededor de su alrededor.Mantener este proceso gastará varios punto de fatiga. Puede influirse en una ventaja o puede aumentarse una tirada de habilidad. El número de Fatiga así ganado es igual al éxito de la Habilidad + la Sensibilidad x 2. Cuesta dos de fatiga para utilizar. Los costes no pueden tomarse de la energía ganada activando esta habilidad. (Jerome con Sensibilidad 3 y Habilidad 13. Él saac 6, y pasa 7 punto de éxito, ganando 13 nuevos punto de fatiga así.)

La nueva Fatiga ganada debe usarse dentro de 1 hora x nivel de sensibilidad. Al final de este periodo, todo las fatigas de la paga extraordinaria son retiradas y el Jedi sufre las multas apropiadas. Si esto trae la fatiga de cero, él se cae inconsciente inmediatamente, a menos que él pase su habilidad de la meditación.

Armonia con la Fuerza (NO):

Este poder se usa para aumentar un atributo físico, cuesta 4 de fatiga de activar, Los puntos de éxito se sumarán a tu nivel sensitivo de fuerza y ha la fatiga adicional y todo dividido entre 5 dará tu ampliación al atributo elegido, para mantenerlo se habrá de gastar 3 puntos de fatiga.

Influir (NO):

Usado por Ben Kenobi en " Una Nueva Esperanza " y esto permite implantar sugerencias simples en la mente de otros por Luke en " El Retorno Del Jedi ". Rode un concurso rápido de habilidad usa la habilidad de Influencia del Jedi contra la IN designada. El éxito significa que la sugerencia es en sitio y se actuará inmediatamente por el blanco. El fracaso significa la influencia fallada. En un fallo crítico, el blanco comprenderá que el Jedi probó algo en él. Fatiga extra gastada permitirá +1 en el rollo del dado por fatiga gastada. Él el coste 2 fatiga para activar cada sugerencia. La dificultad será mas alta dependiendo de lo que se le sugiera al sujeto.

Control Mental (DES):

Esta Disciplina Oscura le permite a la usuaria tomar mando aompleto de otro la mente. Joruus C'Baoth también era amo de esta disciplina. Tratese como GURPS Psionics Básicos disciplinan telemaniobra. Él el coste es de 3 de fatiga para activar y 1 por minuto para mantener. Rode concursos rápidos de habilidad de Mando de Mente vs. la fuerza de voluntad del blanco.

Memoria Rebovinable (LES):

Cuando un Jedi usa este poder, el él o ella enlata la repetición los recientes eventos para examinar imágenes y las ocurrencias periféricas más cuidadosamente. Usando este poder, un Jedi puede helar las imágenes e incluso examine la memoria rastrear para revocar detalles que se vieron pero no registraron conscientemente en el momento de observación. En las condiciones, este poder puede usarse para alertar un Jedi de información, artículos, otros personajes, o nada más de lo que pasaron sus sentidos dentro de un palmo específico de tiempo. En la suma, si un Jedi listo proporcionara pistas o que los jugadores extrañaron originalmente o ignoraron, este poder puede usarse para revocarlos. Cuando caen jugadores en un enigma o misterio dentro de una aventura, este poder puede alertarlos de las posibles soluciones, si esas soluciones se observaran antes en la aventura. Con esta habilidad un Jedi puede recordar el lejano pasado.

Esta habilidad es como la Memoria Fotográfica de 60pts pero sin el bonificador para aprender habilidades a 1/4 Este coste de habilidad es 3 de fatiga para usar y es libre mantener mientras el Jedi está investigando su memoria.

Agudizar lo Sentidos (NO):

Tiempo para Usar: el nivel del 20-habilidad (mínimo 1) segundos

Este poder le permite a un Jedi aumentar la efectividad de sus sentidos normales para percibir cosas que por otra parte serían imposible sin las ayudas artificiales. Él puede oír los ruidos más allá de su oído normal debido a la distancia o suavidad-él no puede oír más allá de las frecuencias normales. Igualmente, él puede ver las cosas normalmente visibles encima de distancias que normalmente requerirían el de prismáticos, e identifica los olores que normalmente son demasiado leves para los sentidos olfativos Humanos.

El Jedi ganará una paga extraordinaria al Oído Agudo, Sabor y Olor y Vista aguda al nivel de Poder dividido por 4 (redondeando hacia abajo).

Alternadamente el carácter puede ganar una paga extraordinaria de Vigilancia (abarcando los sentidos todo lo anterior) igual al nivel de poder dividido por 5 (redondeando abajo).

El coste de habilidad: 2 fatigas para usar 1 para mantener.

Fuerza de Astrogración (NO)

La Fuerza está en todas partes, con ese principio u Jedi puede ser mucho mas exacto que una maquina usando su poder para determinar su onjetivo (Luke se quita el objetivo cuando Kenobi le dice que confie en la fuerza para destruir a la estrella de la muerte) Simplemente se hará una tirada de Fuerza de atrogración y se sumará a tu habilidad naval del poder utilizado un nivel igual a tu poder sensitivo, la fatiga adicional y los puntos de éxito todo dividido entre dos y redondeado hacia abjo, si se falla la Tirtada de Fuerza de astrogración el fallo será automatico.

Ejemplo: Jerome esta pilotando una x-wing y quiere disparar a un objetivo pero su habilidad de artilleria naval es mínima 8 aunque tiene Fuerza de atrogración a nivel 12 el gastará 2 p de fatiga adicionales, sacará un 9 pasando de 3 su habilidad básica y su nivel de fuerza sensitiva es 3 esto da un total de 8 que al dividirlo entre dos son 4, Jerome ya tiene 12 de habilidad básica de artilleria naval, ya es un nivel aceptable.

Este poder cuesta 1 de fatiga para activar y no se puede mantener.

Disciplinas de Fuerzas marciales:

Estas habilidades usan La Fuerza para un combate marcial. Se trata de usar La Fuerza como una herramienta para el combate y defensa. Es dividido en dos habilidades diferentes: el Sentido del Combate y Velocidad del Combate. El aspecto Marcial de La Fuerza normalmente se enseña sólo a aquéllos que se volveránCaballeros. Los Sith normalmente enseñan las disciplinas marciales a todos los alumnos...

Nombre de la disciplina	Orientación	Coste	La duración	¿Puede Mantener?	Cost para mantener
Sentido del combate	N	2	5 segundos	Sí	1
Velocidad del combate	N	3	Var.	No	-
Relámpago	DES	2	1 segundo	No	-
Frenesí oscuro	DES	Var.	5 segundos	Sí	Var.
Lucha de sentimientos	LES	Var.	5 segundos	Si	Var.

Sentido del combate (NO):

Esta habilidad es de hecho una mezcla de ventajas y habilidades. Le permite al usuario usar lo siguiente: la Lucha Ciega, Parada Precognitiva, Hyper reflejos. El coste es 2 fatiga para activar para 5 segundos y 1 para mantener por 5 segundos adicionales.

El sentido del Combate ayuda a un Jedi a enfocar la mano en la batalla. Todos los blancos se resaltan mentalmente en la mente del Jedi, ayudándolo en el ataque y defensa, enfocando su atención en sus antagonistas, un Jedi gana ciertas ventajas importantes. Primero, él consigue decidir en que posición quiere actuar durante el ataque, se necesitan las tiradas de iniciativa mientras el poder está vigente. Si más de un Jedi está usando este

poder, el Jedi que pasó por un éxito de habilidad mayor consigue determinar exactamente el orden que ellos están actuando en el ronda. Segundo, sus ataque y defensas son aumentados por +1. Con el sentido puedes usar mas poders psicicos a la vez.

Hay un apenalización de -2 por cada luchador a parte del primero con el que luce el Jedi.

Velocidad del combate (NO):

Esta habilidad marcial le permite al Jedi ganar un cierto número de ataques extras por igual a su nivel de Sensibilidad de Fuerza. Cuesta 3 de activar y se puede mantener en toda la duración del combate.

Relámpago (DES):

Esto le permite al usuario disparar saetas de relámpago de sus manos. El Emperador era un maestro en esta disciplina. El relámpago hace 1d daño por el nivel de Sensibilidad, +1 punto por fatiga usada. El coste es de 2 fatigas por uso. Si el Jerome fuera un señor de Sith, y el gastará 4 fatigas extras para el Relámpago, él haría 3d+4 de daño de empalar.

Las estadísticas en el combate son 1/2D 50, Max 100.

Frenesí oscuro (DES):

Esta Disciplina Oscura le permite al Jedi Oscuro reunirse de malas vibraciones del Lado Oscuro de La Fuerza. Esto le permitirá al usuario entrar en un estado frenético que aumentará sus actuaciones de batalla. El Frenesí oscuro agrega lo siguiente por 2 cada dos puntos de fatiga usados: +1 a la habilidad de armas, +1 a Defensas. Activas. Por 4 punto de fatiga usados: +1 ataque por ronda (cumulativo a otras habilidades). Todas las habilidades ganadas son activas durante 5 segundos y pueden mantenerse gastando la mitad del coste utilizado durante unos 5 segundos adicionales.

Lucha de Sentimientos (DES):

Aunque pueda parecer un frenesí, esta habilidad es desenvuelta por los Jedi luminosos, si es cierto que roza el lado oscuro por lo que el personaje habrá de hacer una tirada de fuerza de voluntad para no entrar en el frenesí oscuro y acercarse mas a ese lado en el que si caes te es muy difícil salir. El Jedi pensará en todo aquello que quiere y que ese maligno a destruido o tiene intención de destruir, entonces entrará en un estado sistemáticamente similar al frenesí oscuro, el sistema es el mismo.

Esto es lo que hace Obi-wan cuando Darth Mouth hiere mortalmente a Quijon-Jin.

Esta habilidad es muy criticada por algunos maestros Jedis porque afirman que puede ser un puente al lado oscuro pero muchos caballeros la usan, si el "malo" no le ha hecho nada directamene al jugador tendrá un -8 si mató algun ser querido hace tiempo o algun amigo no muy íntimo hace poco un -3 o -4 si acaba de matar a un amigo querido +2, Si ah amado a una de las personas que mas aprecias en el mundo puede llagar a tener un +8 por lo que se puede entrar en este estado haciendo una tirada por defecto.

NOTA: Puedes inventarte muchas mas disciplinas Jedi, pero recuerda que tiene que tener unos rigurosos controles con el fin de que no se descompense la aventura. Sobre todo recuerda que esto es GURPS y que quien manda es el DJ y no el libro!!!

Artes marciales para Caballeros y Siths

Dos guerreros se enfrentan con las miradas austeras en el puente de un destructor de la estrella de la muerte, sabiendo que sólo uno dejará el campo de batalla vivo. Entonces un ataque súbito, una parada rápida, un contraataque y una maniobra de retirada acrobática. En unos segundo los dos luchadores parecen ser un torbellino de sombras, rodeados por las llamaradas eléctricas vívidas de sus sables de luz chocando. Hay un silencio engañoso corto entonces, sólo la respiración puede oírse cuando los dos guerreros despacio se vuelven ha acercar de nuevo...

¿Por qué las Artes Marciales?

¡La pregunta es por qué nosotros necesitamos las reglas para las Artes Marciales en el universo de Guerras de las Galaxias es fácil contestar: sólo porque es divertido! Yo pienso que todos nosotros disfrutamos la lucha entre Darth Maul contra el Qui-gong y Obi-wan más que con la ultima confrontación de Obi-wan y Darth Vader en el Episodio IV.

Este capítulo de Artes Marcial debe permitirles a los jugadores furioso y más vívido a través de las descripciones explícitas de la maniobra usada. Para aquéllos que no les gustan las Artes Marciales yo sugiero usar este capítulo además de las reglas del combate normales del combate avanzado de GURPS Libro Básicoo.

El Semi-realismo en las maniobras del combate

En un juego realista las luchas del sables Ide luz son entretenidas. La mayoría de las maniobras descrito en esta sección nos recuerda las luchas de la espada cinemáticas como visto en el Episodio I. Incluso en una campaña realista el arte de swordsmanship es apropiado porque el Jedi y Sith son la primacia por la Fuerza que les permite que desarrollen hyper-reflejos, un sentido del combate extraordinario o movimientos intuitivos. ¡Las maniobras pueden parecer cinemáticas pero el resultado que viene es bastante realista!

Estilo (optativo)

Aquéllos que aman las Artes Marciales quizá quieren escoger un cierto estilo (Tae-kwon-haga, Kung-Fu, Judo...) eso representa las preferencias de ciertas maniobras—yo recomiendo GURPS las Artes Marciales para un detalló y descripción completa de la mayoría de los estilos.

Para el Jedi o Sith no hay ningún límite de estilo en la opción de las maniobras, porque su entrenamiento es el más allá las fronteras culturales, aunque ellos escogen entrenar ciertas maniobras más de otros quizá. ¡Para algunos forasteros esas maniobra són imposibles! pero contando que los guerreros són Jedis...

Habilidades:

Se recomiendan a los Jedis y Sith que elijan la lucha la utilización de estas habilidades.

Habilidades decombate	Dificultad	Descripción	Referencia
Sable de luz	FN	La habilidad dado luchar con un sable Ligero	Las habilidades de Jedi
Otra Arma	ESPECIAL	Cualquier otra arma principal	Abajo
Karate	FD	Habilidad general de picar y dar de puntapiés	B51
Judo	FD	Habilidad general de tiros desarmados y agarros	B51
Acrobacias	FD	La habilidad de realizar las acciones gimnásticas	B48
Tirar	FD	La habilidad dado tirar con la exactitud y7 ah distancia	B50
Saltando	FF	La habilidad dado saltar con la fuerza y destreza	B48/88
Pelea	FF	Combatir (puños, rodillas)	B50
Lenguaje corporal	MD	“Lea” los movimientos sutiles para prever un ataque	CI132
Sacar rapido el sable	FF	La habilidad dado conseguir su arma listo tan rápido como posible.	B50
Precognitive Parry	MD	La habilidad de para golpes y a mayor nivel incluso disparos	CI143
Lucha a ciegas	MDF	Luchar con los ojos vendados	CI138
Mandato corporal	MMD	Aprender a controlar las emociones	CI138
Ley del torneo	MF	El conocimiento viejo sobre las reglas de luchar. Incluso en un combate mortal es el respeto para el enemigo.	MA30

Maniobras:

En las Artes Marciales una maniobra es un movimiento especial de una categoría de habilidad que tiene como valor predefinido la habilidad de requisito previo. (Por ejemplo movimientos acrobático especiales. Es considerado el valor por defecto a su requisito previo Acrobacias –3).

Todas las maniobras son consideradasa ser normales o difíciles. Usted puede mejorar su maniobra dando punto en ella así eatá explicado en la tabla de debajo. Sólo alguno maniobra puede exceder la habilidad del requisito previo.

Todas las maniobras del partidario pueden buscarse para los detalles en los libros: GURPS las ARTES MARCIALES y COMPENDIO de GURPS. Se desarrollan las maniobras para el combate armado. Las descripciones están debajo de la mesa de las maniobras.

Coste de maniobras	Normal	Difícil
El valor por defecto	0 Punto	0 Punto
Habilidad predif+1	½ Punto	1 Punto
Predefina predif+2	1 Punto	2 Puntos
Predefina predif+3	2 Puntos	4 Puntos
Predefina predif+4	4 Puntos	6 Puntos

Use esta mesa para definir el nivel de habilidad de las maniobras cedidas a la siguiente categorías, el combate y el combate desarmado ¡Para el combate es importante tener presente que algunas de las disciplinas de Fuerza tienen la influencia en el éxito de la tirada de la maniobra!

Combate armado contra el Combate Desarmado

Combate armado: La Opción de Armas

La mayoría de los Jedi o Sith lucha con los sables de luz. La espada es la última arma de lucha entre el bien y el mal, incluso los Arcángeles usaron las espadas encendidas...

Pero generalmente usted, como el último caso el tiene que decidir qué armas se permiten y qué se prohíbe. Además tiene que decidir que dificultad del arma es de manejar y si tiene como valor predefinido otra habilidad del arma. Hay que hacer alguna consideraciones uno tiene que pensar antes de que escoger su arma.

Número de hojas:

Darth Mauls tenía dos hojas. ¡Esto puede ser impresionante y peligroso incluso para el usuario!

Longitud de hoja:

¿Cuánto de larga es? Contra mas larga una hoja es, el más difícil es manejar... por otro lado aumenta la distancia de lucha.

La flexibilidad:

¿La hoja es flexible? ¿Un luz-látigo suena de gran diversión pero cómo usted bloquea con tal una arma en el otro sablet? ¿O cómo usted lucha en un corredor pequeño?

El color de la hoja:

Una pregunta cosmética, pero importante. El color debe reflejar el carácter del PJ.

Tiempo de ignición:

¿Cuánto tiempo tarda hasta que el arma se encienda totalmente?

Forma de arma:

¿Un sable Ligero tiene un palo resplandeciente largo? ¿No podría formarse como un sable arqueado?

Genrelmente todo esto es asunto del master...

Armas de tradiciones marciales:

El sable luminoso (el FN):

El arma de opción favorecida por Jedi y la mayoría de los adeptos de Sith. Ninguna modificación

BO (FD):

El arma de Moul. Se parece un palo largo pero en cambio tiene dos hojas mortales y simplemente un asimiento más grande para manejarlo. Superando de la parada normal. Tiene la mitad de penalización por luchar contra dos personajes ala vez.

Pipeins Dan (el FD):

Un palo más corto, trátelo gusta una espada con una hoja corta. Ellos normalmente se usan a dos manos. Con la ventaja de Ambidiestro esto permite rápidamente y los ataques agresivos. Si el personaje tiene la habilidad ambidiestro permite realizar dos paradas.

Palo de tres partes (FMD):

Muy difícil aprender. Palo recto largo con dos hojas de luz insertadas en los extremos de forma perpendicular lo que hace que superando una tirada de destreza menos 5 haya la posibilidad de hacer un ataque adicional y lo mismo en parada.

Claro usted podría proponer otras armas. Cuando usted intenta siempre pensar en propias creaciones que tiene presente que el arma debe ser ataque capaz de manejar y acción de la defensa. Y que necesita un asimiento dónde usted puede sostenerlo que también es un punto vulnerable del arma.

¿Debo luchar a una o a dos manos?

Si usted lucha a una o dos manos tiene las consecuencias importantes en lucha.

Luchando a una mano:

Usted tiene uno "libre" la mano a un movimiento adicional (usando la Fuerza (el Alzamiento, Agarre, Empujón), apretando botones...) si posible, pero su Parada es sólo ½ la habilidad del arma.

El modificador para el combate de fuera se multiplica x 1

Luchando a dos manos:

Esto da más estabilidad a su ataque y a su defensa. Su Parada es la habilidad del 2/3 el arma para la defensa usual sin las maniobras especiales. Todavía pueden usarse las disciplinas de Fuerza cuando usted no necesita hacer un movimiento con su mano.

El modificador para el concurso de fuerza se multiplica x 1.5.

Pérdida involuntaria de arma o equilibrio

Durante un ataque poderoso extraordinario puede pasar que el defensor se desarme o pierda el equilibrio aunque él haya bloqueado con éxito. Esto tiene que hacer con fuerza y exactitud del Ataque/Defensa. Imagine que usted intenta bloquear una barra de 1,5m barra con una mano sobre su cabeza. Una parada contra esta barra podría desarrollarse contra tanta energía cinética lo que haría imposible para usted guardarlo en la posición anterior. O volaría lejos o aplastaría en su cabeza. ¡De la misma manera un Jedi podría matarse por su propio sable de luz!

Después de una maniobra del ataque sumamente agresiva usted tiene que lanzar un Concurso de Fuerza para ver quizá si usted pierde su equilibrio o su arma. Siempre que la parada haya sido exitosa.

Concurso de Fuerza:

(Éxito de la Defensa) + (Éxito de Fuerza) x (el modificador)
contra (Éxito de Ataque) + (Éxito de Fuerza) x (el modificador)

Si el éxito del asaltador en el concurso de fuerza excede el éxito del defensor por más de 1/3 (redondo abajo), el defensor suelta su arma o equilibrio (el defensor tiene libre elección si pasa una tirada de destreza, sinó pasará exactamente lo contrario a menos que el master canvie de opinión). Lo mismo le pasará al atacante si el defensor le supera por más de la mitad.

Acciones falladas: Si al defensor le falla su parada o tirada de fuerza, no significa automáticamente que él reciba. El Master "simplemente" permita que el arma vuele lejos o le permitiera caerse. ¡Sin embargo en el próximo turno tendrá graves problemas con su defensa activa!

Los modificadores: Los modificadores pueden decidir, si uno vive o muere. Los modificadores son definidos por la maniobra que usted usa y si usted lucha a uno o dos manos.

MANIOBRAS

La siguiente tabla muestra la ofensiva y las maniobras defensivas para el combate armado.

Maniobra	Dificultad	Efecto:	Referencia
-----------------	-------------------	----------------	-------------------

Fintar	DIFÍCIL	Reduce la tirada de defensa de su enemigo.	MA39, B105,
Golpe situado	DIFÍCIL	Permite el asaltador reducir las multas para la situación del golpe	CI168, B109, B203,
Ataque a dos armas	NORMAL	Ataque en seguida con dos armas	MA43, CI166,
Ataque rotatorio	DIFÍCIL	Pierdes habilidad y ganas fuerza	Nuevo
Ataque de empalar	DIFÍCIL	Versión mas complicada del ataque rotatorio	Nuevo
Ultima posibilidad	NORMAL	aumentar la fuerza haciendo algunos sacrificios.	Nuevo
Parada	ESPECIAL	La maniobra de Parada de Normal	B
Última defensa	DIFÍCIL	Para y esquivo desde el suelo	Nuevo
Parada rotatoria	NORMAL	+2 en la Fuerza de Parada	Nuevo
Parada precognitiva	DIFÍCIL	Paras utilizando el instinto	Nuevo
Parada reforzada	6 puntos	vent / +1 en la Parada	MA43
Esquivo reforzado	6 puntos	vent / +1 en el Dodge	MA43
Esquivo acrobático	ESPECIAL	+1 al esquivo	B108
Bloque (el Arma)	DIFÍCIL	Provoca combate de fuerza	Nuevo

LA DESCRIPCIÓN DE LAS MANIOBRAS DIFERENTES

Las Maniobras ofensivas

Finta (DIFÍCIL):

Valor por defect

El requisito previo: Cualquier habilidad del Combate; debe especializar; no puede exceder el skill+4 del requisito previo

Vea MA39 o B105 para los detalles. Un “el ataque Falso” que reduce el próximo turno de defensa de su enemigo.

Ataque situado (DIFÍCIL):

Los valor por defecto de cualquier habilidad de combate a -3

Requisito previo: Cualquier habilidad decCombate; no puede sobrepasar la habilidad del requisito previo.

Vea CI168 para los detalles. Un éxito en la habilidad dará quitara total o parte del malificador por poco espacio. La mitad (redondeado hacia arriba) del nivel de éxito en la tirada de Ataque situado.

Ataque con dos armas (NORMAL):

Valor por defecto para combatir habilidad-4

Requisito previo: Cualquier habilidad de combate a una mano; no puede exceder el nivel del requisito previo

Vea MA43 o CI166 para los detalles. Un ataque con dos armas a la vez. O contra uno o más antagonistas. Muy interesante con la ventaja de Ambidiestro. Divides tu habilidad en armas y puedes hacer dos ataques con tu habilidad dividida claro esta y con un-4 a la mano menos habil a menos que tenagas ambidiestro.

Ataque oscilante (DIFÍCIL):

Requisito previo: Cualquier habilidad del combate; no puede exceder el nivel del requisito previo

Un giro de pivote rápido con un ataque oscilante siguiente con el arma. El giro rápido da la fuerza adicional al ataque y debe irritar al defensor (o defensores). Por otro lado es más difícil de controlar la precisión del sopro. Cualquier golpe con esta técnica tendrá un -2. Con un éxito ganarás +2 al ataque y -2 a la parad del defensor.

Ataque empalar (DIFÍCIL):

Requisito previo: ataque oscilante, no puede exceder el requisito previo nivel -2

Un giro del pivote rápido con un ataque empalando. Esto es más difícil que el ataque oscilante pero más aun difícil parar. ¡Un a tirada exitosa da -2 a la parada de los defensores y la maniobra del Bloque no es posible!

Última posibilidad (NORMAL):

Requisito previo: Cualquier habilidad del combate; no puede exceder el requisito previo nivelado-2

Un ataque sumamente poderoso con más fuerza que el ataque usual. Desgraciadamente más poder significa menos mando. Aumenta las oportunidades para desequilibrar al defensor o a que pierda el arma. En esta maniobra puede escoger cuánto poder le gustaría a “invertir” en el combate. Esto no puede exceder a +3 a la fuerza usual.

Fuerza	Nivel de ataque	Modificador para el Concurso de Fuerza
FR	+0	+0
FR+1	-2	+0,1
FR+2	-3	+0,2
FR+3	-4	+0,25 pero pierdes tu próxima defensa

Las Maniobras de la defensa

Parada reforzada (6 puntos):

limitación: sólo un nivel permitido

Ésta es básicamente una ventaja, no una maniobra. Da +1 a cualquier maniobra de Parada.

Esquivo reforzado (6 punto):

limitación: sólo un nivel permitido

Ésta es básicamente una ventaja, no una maniobra. Da +1 a cualquier maniobra de Esquivo.

Última defensa (DIFÍCIL):

Requisito previo: Cualquier habilidad de combate; no puede exceder a la Parada de ½

Cuando estés en el suelo la parada y el esquivo son mas difíciles pero no imposibles, incluso esto se puede entrenar.

Parada giratoria (NORMAL)

El requisito previo: Cualquier habilidad del combate; debe especializar; no puede exceder la Parada

Una parad rotatoria que dará +2 a la fuerzam, muy util contra ataques contundentes aunque la técnica tendrá un – 1.

Parada precognitiva (DIFÍCIL):

El requisito previo: Precognitive Parry; debe especializar; no puede exceder 2/3 nivel del requisito previo

Ésta es la habilidad para desviar los negritas del disparador con el sable Ligero y devolverlos al asaltador. Con la primera parada interceptas el disparo y si pasas tu habilidad de mas de ½ le devolveras el rallo al disparador, tambien se puede disparar a otro objetivo pero el master pondrá el amplificador apropiado.

Esquivo acrobático

Valor por defecto a Acrobacias

Vea B108. Una tirada exitosa contra acrobacias da +1 a su esquivo.

Bloque (DIFÍCIL)

Requisito previo: Cualquier habilidad del combate; no puede exceder la Parada

Un Bloque es una maniobra de defensa dónde el defensor intenta el contacto con el arma de los antagonistas. Después de una tirada exitosa uno puede intentar empujar al antagonista lejos en un concurso normal de fuerza. Después de un bloque de este tipo tendrás un +2 al ataque de todo poder.

Fuerza máxima de defensa

Vea MA50. Si un luchador escoge sólo luchar con una defensa táctica (por ejemplo para ganar tiempo)el número de parads se multiplica por dos. Sin embargo él no tiene ningún ataque.

A todo esto se le pueden sumar llos demás bonificadores.

Estas maniobras tienen como valor predefinido la acrobacia y no pueden exceder esta habilidad. Ellos deben dar más colorido al juego y deben hacer lucha más entretenida.

<i>Caida de descanso</i>	<i>los valor por defecto a la Acrobacia</i>
<i>Salto mortal</i>	<i>los valor por defecto a Acrobacia-3</i>
<i>Rueda de carro volante</i>	<i>los valor por defecto a Acrobacia-3</i>
<i>Chanquetas</i>	<i>los valor por defecto a Acrobacia-2</i>
<i>Rollo del judo</i>	<i>los valor por defecto a la Acrobacia</i>

El Combate desarmado

Un Jedi especializado o Sith puede defenderse sin su sable de luz. Lo siguiente se toman las maniobras también de GURPS Artes Marciales o el Compendio. Yo recomiendo ambos libros a todos los masters que estén interesados en el combate detallado. Para los detalles extensos o más aun las maniobras, por favor consulte ambos libros.

Las maniobras marcadas con un asterisco (*) pueden usarse teóricamente también armado. Las descripciones de las habilidades nuevas está mas debajo de la tabla.

La Maniobra	La dificultad	La referencia
Parada agresiva	DIFÍCIL	MA37
Romper brazo	NORMAL	MA37
Atrás el Puntapié *	DIFÍCIL	MA38
Desarmando	DIFÍCIL	MA38
La Huelga del codo	NORMAL	MA39
La ficción *	DIFÍCIL	MA39
La Parada de la mano	ESPECIAL	MA40
La Huelga de la mano	ESPECIAL	MA40
Pegue la Situación *	DIFÍCIL	MA40
El Puntapié del gancho *	DIFÍCIL	MA40
El Tiro del judo	ESPECIAL	MA41
El Puntapié del salto *	DIFÍCIL	MA41
Dando de puntapiés *	NORMAL	MA41
La Huelga de la rodilla	NORMAL	MA41
El Agarro de la pierna	ESPECIAL	MA41
El Puntapié del giro *	DIFÍCIL	MA42
El Puntapié aplastante *	DIFÍCIL	MA42
El Ponche del depósito de locomotoras	NORMAL	CI171
El Puntapié del depósito de locomotoras *	DIFÍCIL	Nuevo
El Puntapié del martillo *	NORMAL	Nuevo

El Puntapié del depósito de locomotoras

Los valor por defecto a Karate-3 o Pelea-4

El requisito previo: Karate o Pelea; no puede exceder el Requisito previo

Un giro del pivote rápido con un puntapié siguiente contra la cabeza del enemigo. El daño es acometida +2.

El Puntapié del martillo

Los valor por defecto a Karate-2

El requisito previo: Karate; no puede exceder el Requisito previo

Una pierna se tira alto sobre la cabeza para permitirle caerse como un martillo en el enemigo. El daño es acometida +1/5 habilidad del karate

Para aquéllos que disfrutan la lucha detallada, pueden encontrarse reglas para crear las nuevas maniobras en el Compendio 1. Con un poco de ficción y mucha Fuerza de voluntad, se pueden imaginar estos golpes modificados a lo Jedi.

Lucha

Los elementos de luchas del sable de luz

La opción de Ataque: En el principio de cada turno debe decidir con que maniobra uno quiere atacar. Si uno decide tomar la acción del ataque normal, uno tiene que decidir, si el ataque está cortando o está empalando.

El movimiento: Tome las reglas de movimiento del Juego Básico Adelantó el Capítulo del Combate. ¡El movimiento puede ser muy importante en una lucha! Decida si usted quiere quedarse en su posición anterior, retirada o ataque en un movimiento delantero.

¡La fatiga: Luchar es el trabajo duro! Las reglas de fatiga son completamente necesarias tener un mínimo de realismo. Si una lucha dura más mucho tiempo de 3 minutos que los luchadores sufrirán la fatiga. Después de otros 3 minutos ellos tienen que rodar contra la vigor para ver si ellos sueltan otro punto de fatiga. ¡En un fallo crítico el luchador suelta 2 puntos!

Después de unos fuertes ataques o un combate de fuerza también se tendrá que lanzar vigor para ver si se obtiene fatiga.

Para las Luchas más rápidas (optativo): Esto se describe el mejor en GURPS MA48.

Los elementos cinemáticos de combate del sable Ligero

Lo siguiente la sección debe verse como la sugerencia no más a aquéllos que gustan la conducta cinemática en su campaña. Esto simplemente es para la diversión del juego, no para el realismo.

La influencia del carisma en una lucha de sables de luz en público

Dos guerreros luchadores tienen carisma +4. Cualquier personas alrededor de quién quiere ayudar deber lanzar IN-2 para ayudar sin entorpecer a los Jedi.

Los escudos en el Combate

Aunque inexistentes en las películas si el master lo desea puede hacer aparecer escudo de fuerza.

La Fuerza & el Combate

Las reglas de Fuerza también está descritas en otro capítulo de este libro. La Fuerza usada en el combate puede producir una batalla sobrehumana donde los guerreros saltan algunos 10 metros alto, se mueven con velocidad extraordinaria o lanzar cosas al contrario con poderes telequinéticos, es muy importante que tengas cuenta de la fatiga de estos hechos.

Ventajas, Desventajas y Habilidades

La mayoría de las ventajas, desventajas y habilidades se listaron en el Compendio de GURPS y están disponibles en la guerra de las galaxias.

Pueden usarse Nuevas Ventajas, desventajas y habilidades y pueden agregarse a PJs:

Nuevas Ventajas:

Sensibilidad de la Fuerza:

Esta ventaja es la fuente de fuerza principal para Jedi y Sith. Se describe totalmente en el capítulo de la fuerza y Jedis y Sith.

Resistencia de la Fuerza (2/nivel):

Esta habilidad rara permite a su poseedor resistirse a la Fuerza. Cada nivelado de Resistencia de Fuerza se usa como modificación al papel de habilidad del Jedi encontrado o Sith. El ejemplo: Un Jedi quiere implantar una sugerencia en un PNJ. La habilidad es 13. El NPC tiene Resistencia de Fuerza de 6 (12 puntos). Así que, el Jedi tirará con 7 de efectividad total. (Habilidad 13 menos 6 de resistencia = 7).

El Sentido lácteo (15 puntos):

Esta habilidad es un recurso apreciado a aquéllos que nacen con él. Los permite instintivamente saber el "sentido" del hyperspace en un nivel subconsciente. En las condiciones listas, agrega +5 a las tiradas de habilidad de astrogation. Y consiguen pasar al hyperespacio sin necesidad de máquinas pasando una tirada de inteligencia + astrogración.

As del volante (35 punto):

¡Su Volante es casi una parte de usted! Usted consigue una paga extraordinaria de +3 para hacer cosas sin demasiada ayuda de las computadoras y solo tendrá un -3 para conducir cualquier otra nave con unos sistemas parecidos, a discreción del master (por ejemplo pasar de un x-wing a un transporte ligero quizás solo sería un -4)

Nuevas Desventajas:

Delincuente buscado (varía):

Debido a ser miembro de la alianza (o ha haber robado un banco) el caso es que te buscan, quizás solo un grupo pequeño o tal vez sale tu foto en todas las cantinas de la galaxia.

Por Cuestionar.	-2
Como un posible sospechoso.	-5
Arresto en una zona local	-10
Arresto en una nación	-15
Arresto multinacional	-20
Enemigo peligroso en la galaxia	-30

Droid libre (-10):

Algunos droids, para razones diferentes o chiripa del destino, están sin amos. Siempre se consideran los tales droids como unas rarezas y padecen un estigma social mayor. En algún mundo, "libre" los droids son ilegales y se cazan y destruyen. La mayoría de los ciudadanos no se acercará o repartirá con un "libre" droid -2 a las tiradas de reacción,.

Nuevas o Modificación de las Habilidades:

Funcionamientos electrónicos (el hyperspace) M/N:

Esta habilidad enseña el dominio del hyperespacio.

Informática M/F+2 (IValor por defecto a IN+1):

Usando la habilidad del Funcionamiento De computación es tan fácil que que la habilidad tiene como valor predefinido a IN+1.

Programar computadora M/A:

Programando las computadoras también es relativamente fácil y ya no requiere años de entrenar. Programar computadoras es M/N en vez de M/D porque los programas de programación han mejorado mucho pero se conserva el mismo nivel por defecto.

Piratería informática (No hay valor por defecto) M/MD -3:

Piratear las computadoras es un juego peligroso en el universo tan avanzado. Las computadoras son un 99% de los sistemas, ellos pueden sentir alguien intentando engañar alrededor suyo." Así, el computomaniaco está en el riesgo mayor al atacar un sistema de computación o un droid de programación principal. Muchos sistemas más grandes incluyen defensas eficaces como la regeneración de la corriente eléctrica y numerosos subprogramas de seguridad y rutinas. Se pre-programan muchos droids para correr y descargar su centro de memoria en caso de los ataques. La habilidad de piratería De computación es M/MD y siempre las tiradas son a -3 en el sistema de computación.

Muchos computomaniacos han muerto al piratear una interfaz neural. Los computomaniacos prudentes, o aquéllos que usan las interfazs normales (el teclado, voz, etc.) normalmente viven las vidas más largas, pero en el futuro se coge cuando algún usuario se entera e informa a las autoridades del ataque.

Las Habilidades de los idiomas:

La galaxia es inmensa y ningún sistema de tamaño y peso pequeño y bajo coste existe como traductor lingüístico de los múltiples lenguajes. Los individuos deben aprender muchos idiomas si ellos quieren viajar a otros mundos. Aquí es una lista de dificultades, hay que tener en cuenta que el básico es un idioma bastante desarrollado.

Mental/Facil:

El idioma creado por la misma raza. Para humanos el básico.

Mental/Normal:

Muy parecidos al de la propia raza, para los humanos serian:

Mental/Difícil:

Idiomas muy difíciles de pronunciar y/o de sistema arcaico, para un humano:

Mental/Muy difícil:

Idiomas en los que hay que imitar un sistema vucal del que no se requiere. Para un humano: Gammorean

Calamar
Devaronian
Rodian
Twi'lek

Ewok
Huttese
Tusken

Wookie
Aqualish
Ithorian (y exige a la ayuda de un dispositivo
proyectar los sonidos en estéreo)

Haciendo campaña:

El universo de la Guerras de las Galaxias está lleno de aventuras. Ser un PJ en este universo es difícil, tendrás que escoger entre los centenares de razas con las apariencias extrañas y habilidades exóticas (o crear tu propia!), miles de planetas con los niveles de tecnología diferentes de la edad de la piedra a la esclavitud del robot, millones de historias de fondos individuales hasta dónde su imaginación es su límite...pero sólo una opción entre dos bandos en conflicto mayor, Tu que eliges?!

¡Planear una campaña en el universo de la Guerras de las Galaxias puede ser más desafiante de lo que usted podría pensar primero! Del punto de vista académico, las Guerras de la Estrella son ciencia ficción ,són fantasía. No hay ninguna alfombra volante pero si naves espaciales, ningún enano pero si Ewoks. Hay princesas a ser rescatadas y caballeros que exaltan las virtudes de bondad y están deseoso de defenderla con la última arma simbólica entre el bien y el mal.

Esto nos muestra uno de los problemas mayores de papel de jugar: nuestra actitud individual hacia la película interna nosotros creamos en nuestro cerebro durante el juego. Todos tenemos nuestra propia imaginación sobre las Guerras de las Galaxias, importantes escenas que impresionaron a unos mucho mientras otros permanecían intactos por ellas.

¿Deseas regresar a la represión imperial? estás dispuesto a convivir unos largos días en los bosques de Endor, pues esta película la editas tu gran master...

Tiempo:

Hace mucho, mucho tiempo...

Aunque este libro mundial es fijo por un tiempo aproximadamente 30 años después de la muerte de Emperador Palpatine y Darth Vader, uno puede decidir, jugar en una época mas temprana.

Gracias a la cronología del principio podrás ambientar la historia donde te apetezca. Incluso puedes salir en las películas pilotando una x-wing.

Lugar:

...en una galaxia lejana, muy lejana.

Hay mundos interminables en el universo de Guerras de las Galaxias dónde una historia puede tener lugar. La cosa más importante es considerar si el mundo está bajola República, el mando Imperial o Neutro. Incluso cuando es un mundo neutro o un estado soberano, no tiene que ser uno aburrido.

Puede haber una guerra política fría de repente entre políticos de las dos bandos o una tercer bando surge. Los mundos neutros son preferidos a menudo por seres que no quieren ninguno de los bandos establecidos.

Entonces, piense en el maquillaje planetario real. ¿Cuál es su estructura geológica, su clima? ¿Qué nivel de la tecnología la población tiene y qué tipo de cultura? ¿Los nativos son los humanos básicos o algo más? ¿Cuál es su actitud hacia el forcejeo político continuado? ¿Ellos tienen una religión? Algunas de estas preguntas se dirigen en el capítulo de la Cartografía Estelar, pero allí sigue siendo mucho trabajo de preparación para el master

En las Guerras de la Estrella, se tratan a menudo los planetas como las ciudades. ¡Es improbable que un planeta entero tenga sólo una ciudad importante! ¡Si usted quiere poner su campaña en un mundo más estructurado, prosigue! Sólo giro en las noticias y usted verá cómo la política nacional compleja puede ser fácilmente imaginada que no un universo entero, sinó mira el atlas espacial.

Cualquier cosa que elijas has de pensar que hay dos grandes bandos en una lucha estratégica y que se pueden ver envueltos en una guerra...

Atmósfera:

Lucha contra la Oscuridad

En una historia buena, el lugar no es el único elemento importante. La atmósfera la crea y describe el master a los jugadores y de él depende lo que ellos imaginen, por eso el master a de fijarse en dar la imagen que él quiere dar a los PJs.

Hay que los varios tipos de atmósfera uno pueden crear:

Oscuridad:

Atmosfera similar a la segunda trilogía donde la galaxia está reprimida por una única fuerza mayor que impide las manifestaciones contra esta.

Cuento de hadas:

Una aventura pequeña donde un caballero tiene que rescatar a una princesa o un tesoro ayudado por los pequeños enanos (o Ewoks) su ayuda depende de la habilidad de los PJs a menudo esta es el mejor tipo de partidas.

Comedia:

Un poco de gracia nunca va mal, los soldados fallarán los disparos y se pegarán leches en los bordes, en un espacio como este Jar-Jar Binks se lo pasaría de muerte. Quizás esto es un elogio a un personaje que nunca jamás tendría que haber aparecido.

Esperanza:

Un luchador excepcional o un pequeño grupo contra una estación con centenares de soldados, muchas veces este sistema de acción es el preferido para PJs muy desarrollados.

Miedo:

Miedo, existen montones de razas, espectros y maldad, así como el miedo, ninguna raza conocida es totalmente inmune al miedo porque este es el reflejo de la inseguridad, tampoco hay ninguna especie que empiece sabiendo todo. Así el miedo también existe en STAR WARS, "Habéis caído en un planeta donde la niebla difumina vuestra visión, en el cristal de la nave se pegan unas manos que están lejos de ser humanas..." El miedo puede dar un poco de "sal" a la aventura.

La atmósfera de su juego determinará cómo los PCs se comportan y lo que los jugadores sentirán durante el juego. Es bueno alternar varias atmósferas para que haya un poco de todo.

El bien y el mal

¿Cuál es bueno? ¿Cuál es malo? Es simplemente un punto de vista. La mayoría de las personas malas no se considera malas. ¡En las Guerras de las Galaxias, hay excepciones: Siendo malo los miembros del lado oscuro están satisfechos!

¡Llevar Imperials pueden ser muy divertidos! ¡Estando en el papel de almirante del nuevo Imperio, soñando con la vez que el Imperio fue poderoso! Ofrece muchas oportunidades y preguntas. ¿La rebelión es simplemente un grupo de terroristas organizadas del punto de vista de un funcionario Imperial? ¿Qué hay del granjero apartado de la galaxia? ¿Qué piensa él?

Cinematográfico contra Realista

Es importante definir exactamente si la campaña que usted obra debe ser tan realista o llena de atmósfera cinematográfica.

CINEMATOGRAFICO Todo vale

El universo de Guerras de Estrella está lleno de elementos cinematográficos. Las naves espaciales no obedecen las leyes de físicas, o la Fuerza crea los poderes inimaginables. Si usted juega una campaña cinematográfica hay sólo una regla: todo va. Siempre ataque que soldados de caballería extrañan sus blancos con el primer tiro. Un solo X-ala

puede atacar un escuadrón de Ties. Los personajes son superheroes que miran la muerte en la cara y todavía está hablando en broma.

El Master tiene que ser misericordioso! ¡Permítale al PJ ser heroico pero no exagera demasiado! Es difícil de guardar el equilibrio entre la diversión del juego y la tensión, porque un puro personaje cinematográfico no teme morir. Cuando un PJ se pase de listo, recuérdale que no es inmortal, para más información sobre el tipo de juego (realista o cinematográfico) mirar el anexo del final del libro.

REALISTA las luchas de Fuego son mortales

Jugar realista en una escena imaginaria no es tan difícil como parece. ¡Usted debe aceptar que el universo de Guerras de las Galaxias tiene leyes diferentes de la física!

En un juego realista, los soldados Storm Troopers son soldados de la élite. Los destructores estelares son el sitio móvil que lleva un cargamento de Storm Troopers, demasiado caros para descargar, nadie osará despertar su poder. ¡Y con seguridad, nadie dejarían un punto poco resistente en la estrella de la muerte.

El juego por realista la muerte siempre está presente y las fichas de personaje será difícil que duren bastante.

Si quieres jugar de forma realista o cinematográfica es decisión tuya pero informa a los jugadores. Recuerda que ellos siempre serán los únicos guerreros vivos en un tiroteo o los supervivientes de la caída de 100 metros desde una nave espacial.

Cuando juegues de forma realista, advierte a los jugadores de lo poco que van a durar si intentan destruir ellos solos la estrella de la muerte.

Monoestable contra campañas

La aventura monoestable:

La aventura monoestable es una aventura corta jugada en único o dos sesiones del juego. ¡Cuando ha terminado, bien, ése es él! tienen algunas ventajas a las campañas. Los jugadores se animan personajes diferentes a los que ellos jugaban, quizá incluso los personajes ellos no querrían jugar en una campaña más larga.

Estas aventuras son buenas para cambiar las típicas perspectivas, puedes ser un Sith que planea acabar con Luke y el final puede ser fantástico e imaginario porque esa ficha no se va a volver a utilizar jamás.

La Campaña:

Las campañas le ofrecen a los PJs ser personajes más llanos. Los PJs puede desarrollarse durante cada sesión. El personaje cojerá un carácter fijo a medida que transcurren aventuras y con mucha suerte llegará ser un gran Jedi o un Piloto que sería capaz de conducir con los ojos vendados.

En una campaña es más fácil dado construir a una conspiración, llevar el PCs de sesión a sesión a un evento principal que culmina en la última confrontación. La campaña es un patio de recreo familiar donde el cuadro del universo crece en cada sesión y cada jugador define su parte del mundo de STAR WARS:

Tipos de aventuras:

Hay aventuras interminables en el universo de Guerras de Estrella. ¡Gracias al sistema de GURPS ilimitado usted puede ser cada criatura que usted quiere ser, luche para la Rebelión o para el Imperio o ambos! ¡Usted puede ser un Jedi o Sith, corredor de aviones o piloto del X-ala, literalmente el cielo es el límite! Pero hay ciertos tipos de campañas que son típico para jugadores ya sean buenos o malos.

Capture la bandera:

Un fortín o la estación tiene que ser capturada. Ésta es la campaña de Spec.Ops típica. Tome la estación o aclare la manera para que los otros la tomen. Esto puede tener lugar en un planeta o en el espacio profundo. Siempre se conectan las misiones de la captura para luchas de disparos y acción.

Espías:

Espías en el bando del enemigo. Una de las misiones más peligrosas porque el fracaso no es una opción. Para recoger un poco de información importante. ¡Estas misiones pueden volverse una misión de escape si todo falla.

¡Evacuación!

¡El enemigo está atacando! O el reactor acalora... Usted tiene tiempo bajo pero mucho trabajo para hacer para evacuar el lugar.

Rescate:

La premisa básica en el episodio IV "UNA Nueva Esperanza." Rescate una persona o información del enemigo o cualquier situación peligrosa.

¡Arriba las manos!

Comerciantes o contrabandistas están haciendo comercio entre los planetas. Esto puede ser divertido bastante pero a veces incluso los neutrales tienen que tomar una posición en la guerra.

¡Todos o nada!

El enemigo tiene el última arma o roza que es la llave a la victoria. Usted tiene que arriesgarse todo para que todo sea como antes. Destruya el triunfo del enemigo.

Hay aventuras que dependen del todo de los personajes y que sin un grupo de ellos es muerte segura.

Los traspasos

Los traspasos son la mezcla de dos escenas diferentes. Ellos son divertidos pero irritantes en las campañas. ¡Su la mayoría la diversión es permitir a los jugadores no saber que ellos están tocando un traspaso!

Ops Especial

Fácil. Los PCs son soldados de un grupo de la élite de cualquier bando. Ellos tienen que luchar el otro lado en una escena militar, prisioneros del rescate, el terrorismo de la lucha, etc.,

Horror

Todos que vimos "los Forasteros", "el Rapaz" o "el Horizonte de Evento" sabe que estos temas pueden estar confundidos. Imagine un grupo de rebeldes que enfrentan a un enemigo contra quien todas las armas de energía son inútiles.

Almacén 23

Un lugar dónde todas las cosas existen ellos no quieren que usted tenga. Éste podría ser los Emperadores el almacén oculto de clonación...

Fantasía

¿Cómo las criaturas como los enanos, duendes y magos reaccionan para encontrarse una banda de rebeldes o una escuadra de soldados de caballería?

La Cartografía estelar y los Gráfico de Astrogración:

La Ciencia de Hyperdrive:

El viaje espacial a través del uso de Hyperspace. Hyperspace es una dimensión paralela a nuestro. En esta dimensión, los cauces existen en que la velocidad de luz no es el último límite. Con la ayuda del estimulante de Hyperdrive, naves espaciales dan "el salto" a través de la barrera entre los mundos y entra en esas sendas. Viajando a través de Hyperspace es trapacero, y está sujeto a dos leyes mayores.

La primera ley es que las naves deben viajar a través de las sendas de Hyperspace. Con la ayuda de computadoras de navegación y una red de almenaras, el piloto puede calcular la senda más cercana que lo propulsará en su dirección deseada de viaje. Hay algunos individuos muy raros o razas que tienen una maña natural para la navegación del hyperspace: Aquéllos son muy alabados como el navegante y normalmente merecen la pena mucho a capitanes de las naves. Jedi también tienen que la habilidad dado calcular el hyperspace instintivamente salta usando sus habilidades de Fuerza. Las sendas varían grandemente en el tamaño y actuación.

La segunda ley de viaje de Hyperspace es la gravedad: Por alguna razón desconocida, la gravedad juega un papel mayor en la dirección de viaje y la capacidad de una nave entrar en Hyperspace. Así, la computadora de navegación debe tomar el account el campo de gravedad de cuerpos estelares antes “saltando” la nave espacial en Hyperspace. Se han diseñado naves espaciales Especiales, Interdictor llamado, con el generador de gravedad grande. Esas naves rompen las sendas y pueden sacar una nave espacial de viaje prematuramente de Hyperspace, o bloquea uno de meterse en el hyperspace. Los resultados de una salida de apoyo no deseada o prematura fuera de hyperspace normalmente produzca el dañoal sistema del hyperespacio.

Hyperspace Navegación 101:

Lo siguiente informa sobre lo que se necesita para entrar ene l hyperspace:

El tiempo exigido realizar los cálculos necesarios es igual a 20 minutos menos éxito en la tirada de habilidad de astrogracion (el mínimo es de 5 minutos).

Aquí los calculos que hace la máquina:

1. Distancie para cubrir entre posicion y destino.
2. frecuencia de uso del “la senda” entre posicion y destino.
3. objetos obstaculizantes entre posicion y destino.
4. velocidad usada encima de la base de H1.

El efecto continuo del espacio-tiempo en el hyperspace actúa muy diferentemente que en nuestro propia dimension. En el hyperspace, el tiempo se reduce brutalmente pero aún cuenta:

Menos de 10pc	2hrs distancia de distancia x parsec	6pc = 12hrs
De 11pc a 100pc	20hrs + 1hr distancia x parsec	75pc = 95hrs = 3.95dias
De 101pc a 1000pc	120hrs + 1hr distancia x pc dividido entre 4	600pc = 270hrs = 11.25dias
Mas de 1001pc	370hrs + 1hr distancia x pc dividido entre 50	5000pc = 470hrs = 19.58dias

Dependiendo de lo conocida que sea la senda el ordenador tendrá mas información y el pilotaje será mas rápido

Senda mayor o senda comercial conocida: Menos 30%

Senda secundaria: Menos 20%

Prtesente en el ordenador del Hyperspace: Menos 10% (también agrega +2 a la astrogracion)

Senda Normal: tiempo normal

Senda desconocida: Aumentos por 25%

Senda desconocida o inexplorada: Aumentos por 50%

Aunque una senda es considerada desconocida, un piloto que lo viaja dos veces por semana para el será conocida.

Tiene conocimiento extenso de esa senda: Menos 30%

Tiene conocimiento limitado de esa senda: Menos 20%

Sólo conocimiento del rumor sobre esa senda: tiempo de la Normal

No tiene ninguna información o archivos sobre esa senda: tiempo de aumentos por 25%

La cantidad de elementos atada por el camino también en el real-espacio influye en tiempo debido a los campos de gravedad generados por tales objetos del espacio profundos:

Para cada estrellas cruzadas: tiempo de Aumentos por 0.5%

Para cada “anomalía” (los agujeros negros, supernova, nebulosa) cruzada: tiempo de Aumentos de 1% a 5%, dependiendo de la anomalía (es decir agujeros negrosserá mas retardante que una nebulosa)

Y finalmente, el tipo de hyperdrive debe tenerse en cuenta para completar los cálculos para el salto del hyperspace.

- Clase-1 Hyperdrive: tiempo de la Normal
- Clase-2 Hyperdrive: Menos 10%
- Clase-3 Hyperdrive: Menos 20%
- Clase-4 Hyperdrive: Menos 30%
- Clase-5 Hyperdrive: Menos 40%
- Clase-6 Hyperdrive: Menos 50%
- Clase-7 Hyperdrive: Menos 60%
- Clase-8 Hyperdrive: Menos 70%
- Clase-9 Hyperdrive: Menos 80%
- Clase-10 Hyperdrive: Menos 90%

La Cartografía estelar:

El sistema de la cartografía estelar ha estado en el uso durante más de mil años. Todas las naciones cumplen el sistema y regularmente el intercambio de datos de navegación para poner al día los mapas y en una base regular.

La Autoridad del Tránsito Interestelar regula el uso de coordenadas estelares y las convenciones trazando. El sistema actual se representa por una serie de números y cartas, cada uno que representa la información específica sobre el sistema de la estrella en cuestión. Esto es un ejemplo

088-COR-CW-045G-S4B1

El Número planetario - el Nombre Planetario—el Nombre del Sector—las Coordenadas Lácteas—puertos de naves—el tipo de las Bases.

En nuestro ejemplo, nosotros estamos usando Coruscant, el capitol de la República Láctea. La sucesión del código significa que Coruscant es planetario #88 en el banco de datos, localizado a la reja de las coordenadas láctea #G en cuadrante 45, en los Mundos del Centro (CW). Además, Coruscant está provisto con un clase-5 de puerto espacial.

DC	El Centro profundo	CW	Los Mundos del centro
IR	El Margen interno	CO	Las Colonias Viejas
ER	La Región de la expansión	MR	El medio Margen
CT	Centro	OREGÓN	El Margen exterior
EL	El Margen colonial	BP	Los Protectorados de Bakuran
CR			
NT	La zona de tolerancia	SA	La Alianza de Shindaarni
LAS	Hutt Space	SR	Sventorii la Región Autónoma
HES			
DF	La Federación de Djemsok	LOS W	El Espacio salvaje (Más allá del margen lácteo)

Puede encontrarse información sobre los mundos en el universo de Guerras de las Galaxias en la encyclopedia galáctica.

Los rasgos conocidos y los riesgos espaciales

Al tartarse de un sistema grande, en cuanto se descubre un nuevo espacio, hay que avisar a las autoridades para actualizar todos los mapas.

Los páramos:

Los páramos son una área aproximadamente 350 parsec cúbicos localizados en los Medio Territorios del Margen (el sector de las fronteras O en la 300 a 310 región). Los páramos son una nube grande de gases en un estado constante de fusión de plasma. Genera fuegos de la plasma de magnitud increíble, a veces caliente y de grandaria suficiente para tragar un todo de Destructor de Estrella Imperial.

Ciertos caminos existen a los 3 planetas localizados dentro de los páramos apropiado. Estos caminos no se viajan a menudo y normalmente se reservan a los pilotos locos.

Claro, la dificultad de viajar a los páramos le hace una área perfecta para piratas y las bases de contrabandista.

Capa de la nebulosa de Sith:

Esta nube grande de proto-estrellas se sienta en el espacio Imperial, en los Territorios del Margen Exteriores (alrededor de 132L). Es una vista espectacular debido a su tamaño monstruoso (muchos parsec cúbico). La Capa de la nebulosa de Sith siempre provoca estragos con el choque con la electrónica de las naves, desactivando a menudo estas.

Anexo 1: Reglas cinematográficas

¿Qué es un “la Ópera Espacial?”

El término la Ópera Espacial es un compuesto de dos condiciones: Espacio que debe estar claro al todo el mundo y Ópera que se define por la Enciclopedia del Webster de la siguiente manera:

1. opus n, la ópera de Pl. El opus: el trabajo; el esp.: una composición musical o juego de composiciones [latino: “el trabajo”] En la literatura griega vieja (donde el opus deriva de) de Homer a Sófocles la estructura del drama se creó muy cuidadosamente con la intención para lograr un “la purga” un tipo de renovación espiritual del público.

Lograr este varios dispositivos estilísticos se usaron del otoño aristocrático trágico al cumplimiento de destino de la profecía. Cuando uno dibuja los paralelos entre las películas de SW y los dramas griegos viejos que uno puede ver ciertamente que ese George Lucas ha sabido los atributos básicos del drama griego clásico por lo menos. ¡Es importante ver que el drama estructurado no tenga nada absolutamente que hacer con la realidad—y por eso fue considerado como el arte!

Para concluir esto, uno puede decir que una Ópera Espacial es una historia dramática cuidadosamente construida puesta en el ambiente de un mundo extranjero del futuro. En la Ópera Espacial no está perturbando que un poco el muchacho de la granja se destina para rescatar el universo, y que el bribón aristocrático mayor es su propio padre y que él averigua que la mujer (de unas mil millones hembras en el universo) de quien rescata la comienza es su propia hermana y además princesa real. La única cosa importante es que el drama se estructura bien.

El master podrá elegir este sistema clásico donde los personajes tienen un destino fofuito o podrá hacer el realista o mas drástico.

Las Reglas

Todas las siguientes reglas són optativas ya que lo único que diferencia el sistema cinematográfico del realista es que en el cinematográfico a los PJs les suelen salir las cosas bien.

Ventajas y Desventajas

Estas desventajas usan el sistema de juego cinematográfico y la mayoría de ellas están extraídas del compedio.

Ventajas

La Suerte ridícula (60 punto):

Este es el superlativo de Suerte (15/30 punto). Usted tiene la suerte para cortar el alambre azul cuando usted desarma una bomba aunque el manual dice que es el rojo. La ruleta es su juego favorito. La suerte es un fenómeno, la suerte ridícula es un milagro. Desgraciadamente elMaster decide cómo afortunado es usted...

Angel de la guarda (15 punto):

Esto es como suerte pero en las situaciones de acción, después de una bomba mortal, quizás usted salga ileso por haberse caído en el compartimiento de basura...

Buen tirador (45 punto):

Usted es un disparador nacido. Usted nunca sufre la multa por tiro Instantáneo y todas las armas portátiles tiene la habilidad de su arma más alta-2.

Destino (inconstante):

¡Usted es escogido para un gran destino! ¡Ésta también puede ser una Desventaja!

Desventajas

Desgraciado (-10 punto):

Las cosas te salen mal a menudo. Además Desgraciado puede especificarse con mala suerte con las maquinas, con las mujeres, con los vehículos... Desgraciado debe usarse de una manera entretenida, no en un hecho muy dramático.

Enemigo desconocido (inconstante):

Tienes un enemigo que no conoces, pero tranquilo, no tardará en aparecer...

Los Parientes malos (-10 / -15 / -20):

¿El Emperador es su padre, los Hutts su clan familiar o un Sith poderoso su hermano? Dependiendo en que lado este usted sus parientes influyen en su carrera, su vida o su destino. El coste es relativo al estado del pariente y su relación a usted. -10 podrían ser su tío el Almirante Palleon, -15 su hermano un Señor Sith o -20 cuando una persona mayor del enemigo no sólo es su padre, él está buscándolo. Claro esta desventaja ¡puede tomarse además de la Desventaja Enemiga!

Identidad equivocada (-5):

Tiene un gran parecido a alguien que en realidad no es, claro con su carnet puede demostrar lo contrario pero esto puede resultar molesto.

Torpe (-5 / -15):

Usted es el fracasado Jar Jar Bings. Usted tiene tendencia a dejar caer las valiosas cosas, resbalarse en un plátano o disparar su disparador mientras está limpiándolo. Dependiendo del coste ese es su riesgo para pasar por la vida cotidiana...

Curiosidad ridícula (-10):

Ellos le dicen que nunca toque ese botón de la red en la consola, pero su color rojo es irresistible a usted. Ésta es la conducta compulsiva para averiguar las cosas a menudo con consecuencias peligrosas...

Distraccion por la belleza (-15):

Incluso en un tiroteo se verá obligado a ligar con una bonita dama si se da el caso.

Conducta Social

Los robots y usted:

Quizás los robots sean máquinas, pero estos también piensan desde la invención de los sistemas neurales, sus sentimientos pueden llegar a ser tan complejos como los de los hombres mismos y en un robot puedes confiar, charlar o pedirle recomendaciones, por otra parte, tu tendrás que socorrerlo y puedes llegar a quererle como a un verdadero amigo.

Combate Cinematográfico

Síndrome de Storm Trooper:

El fenómeno de la película mejor conocido: los tipos malos disparan peor que los tipos buenos simplemente. Ésta es la razón simple por qué pierden una y otra vez.

David y Goliat:

Aunque los Ewoks eran primitivos, también eran mucho más numerosos, en las aventuras cinematográficas, las mentes primitivas pueden llegar a causar estragos a la alta tecnología.

Simplemente una herida superficial:

Si a un personaje se le daña un brazo o pierna, simplemente es una herida superficial, aunque si es una pierna el movimiento se reduce a la mitad.

Efecto del Automóvil americano:

En las cosas del cine tiene una tendencia a explotar. Las explosiones son un buen efecto para las campañas orientadas a la acción.

Las cosas pasan:

Cuando un misil de lo mas poderoso este a punto de interceptar la nave, este no explotará y solo creará un agujero en la nave que hará que se pierda el control llevandolos a un planeta desconocido con tecnologia inimaginable. Las cosas pasan...

Tarjetas de evento

Este sistema lo puede utilizar el master con el fin de que no se le desmadre la partida cinematográfica, cada jugador podrá tener una tarjeta de las siguientes que elegirá al principio de partida para utilizar durante el juego, cuando se utilice ocurrirá un hecho poco usual automaticamente. Se pueden ir guardando partida a partida hasta 3 tarjetas de evento.

Las siguientes tarjetas son las que usamos en nuestro grupo:

Continua vivo:

Sobrevives a un golpe mortal, quizás te volaron el corazón, pero misteriosamente este se regeneró rápido o convives con una bala en tu cerebro que no te hace nada (solo sirve para daño físico).

Esconder:

El PJ se esconderá en un espacio casi sin obstaculos.

Acción del equipo:

Se realiza con éxito una acción en equipo.

Prisa:

En uno o dos turnos el PJ corre bastante mas de lo usual.

Éxito:

Éxito crítico en una tirada de no combate.

El Uso creativo de Tarjetas

El uso creativo de las Tarjetas de Evento es divertido para todos los jugadores. Intente tocar las tarjetas de una manera diferente que ellos por ejemplo utiliza esconder cuando el scanner de una nave te detecte, a que no se te habia ocurrido?

Cosas de cine

Trampa Revelando

Por alguna razón los bribones en una película tienen la tendencia a decirle sus planes al héroe entrampado que antes de que ellos intenten sin éxito matarlo.

Déles lo que ellos quieren

Para la diversión del juego es importante darle lo que ellos quieren a los PJ. Haz situaciones buenas para sus buenas habilidades!

La confrontación

Normalmente el enemigo se encuentra al final y así la lucha, si ellos desean mas lucha, pon mas lucha.

El Cliffhanger

Inventate cualquier cosa para hacer canviar de espacio a los personajes!!! Haz que visiten la galaxia.

Las Naves cinematográficas

Nunca juzgue un libro por su tapa

“Usted vuela en ese pedazo de basura?” En una campaña cinemática ésta es la asunción mala. Aunque una nave espacial parece mohosa, vieja e inestable que no significa que no pudiera ser más listo que el último desarrollo de luchadores de la Kuat-estrella. No es importante cuántos años tiene su starship favorito, usted puede ponerlo al día con los últimos desarrollos sin cualquier problema de compatibilidad, además usted enlata el crosswire cualquier fuente de energía para conseguir los recursos adicionales si es necesario disponible. Escoja cualquier dispositivo eléctrico o armas que usted quiere tener en su nave. Para cada componente usted necesita 1d horas para construirlo con mecánica claro está.

Animismo

¡A muchos tipos, su nave es más de sólo un vehículo—es un camarada! ¡Un capitán probablemente habla con su nave, toca la consola tiernamente o incluso los gruñona él cuando no funciona propiamente! Este fenómeno se llama el animismo. A menudo es más útil decir educadamente “por favor”, que para agarrar el destornillador. Los funcionamientos defectuosos menores tienen una 50% oportunidad a ser reparada para la duración de una escena por el uso de conducta animista. Incluso la pérdida de funciones mayores puede compensarse. El Master roda en secreto y decide si la prueba tuvo el éxito o si la nave necesita una reparación mecánica. Dependiendo del procesador de la nave, incluso puede llegar ha hablar!!!

Nave hotel

La nave puede llegar a ser una mini ciudad móvil si es grande!!! construya un bar, camas, un comedor...

La Ley física y Usted

Ignore las reglas realistas para las maniobras de la nave. A una cierta velocidad un vehículo no se permite reaccionar arbitrario. Usted no puede volar un 90° ángulo con una nave espacial o lento abajo más rápidamente que usted acelera. ¡En la velocidad de combate de espacio realista es insignificante, es la aceleración que cuenta! Para SW esto es insignificante absolutamente poniendo “la velocidad del combate” para el vehículo. Dentro de esta velocidad la nave espacial puede hacer un máximo de 90° en un giro. Para cada 10% más de velocidad suelta 10° de este ángulo máximo.

Los Poderes de Jedi cinematográficos

El master tendrá que elegir cuidadosamente las reglas para los poderes Jedi en campañas cinematográficas

Fatiga

El gasto en LA Fuerza es de la mitad de fatiga y se mantiene gratis.

Poder

Por cada nivel de sensibilidad de fuerza se dobla las habilidades Jedi, el master tiene que tener mucho cuidado con esta normativa.

Habilidades adicionales

El master puede inventar habilidades como teletransporte que no salen en la película.

Anexo 2: Combate de naves espaciales

Procedimientos

El combate pasa de una manera virtual, mientras que no se usan ninguna tabla o contadores, y que ningún cálculo complicado es hecho ni requerido. Los dados se limitan al rastreo y al disparar/dañar.

Descubrimiento

A menos de 15 metros (la nave divisada) se hace una tirada de IN (visión). Se aplican modificadores de tamaño.

Si la nave está más lejanas que 15 Km, un descubrimiento electrónico se requiere. Cada protagonista tira contra los Funcionamientos Electrónicos (los Sensores) para determinar si ellos “ven” a su adversario. Agregue la nave “el modificador del tamaño” como la paga extraordinaria al rollo y agrega +1 por cada nave en el grupo adversario.

Movimiento:

Una vez descubierto, la nave puede escoger entre 3 maniobras: Escape, Espera y Ataque

Ataque

Los medios que el piloto está acelerando su nave para atacar las velocidades y adoptando una postura ofensiva.

Escape

Los medios que la dirección de cambios modela, maniobra evasivamente y adopta una postura defensiva.

Espera

Los medios que el piloto mantiene velocidad, dirección y postura y espera ver lo que el adversario hará. Significa básicamente que el jugador pasa su turno.

Electrónico:

Ahora es cuando se pueden activar los distintos sistemas electrónicos...

Iniciativas:

Se hace un concurso de pilotaje para ver cual de los pilotos ejecutará primero. Quien gana obtiene lo siguiente:

Agregue 1/10 de la habilidad pilotando del piloto, copiloto o droid del astromech (si aplicable).

Agregue 1/10 de la habilidad de las tácticas del piloto, copiloto o droid del astromech (si aplicable).

Substraiga el modificador de tamaño de nave.

Maniobras:

Se pueden adoptar las siguientes posiciones:

Ofensiva cubierta:

Un ataque que conserva las defensas activas.

Ofensiva destapada:

Un ataque intenso sin ninguna defensa activa.

Neutral:

Mantiene la distancia y guarda defensas activas.

Neutral destapado:

Mantiene la distancia sin ninguna defensa activa disponible

Pasivo:

El pilotom pone distancia entre el y el enemigo.

Combate:

El combate ocurre basado en las maniobras escogidas por los pilotos, y en lo siguiente orden: Ofensiva descubierta, Ofensiva cubierta, Neutral descubierta, Neutral cubierta y Pasiva.

Segundo, se disparan las armas entonces según su velocidad de ejecución, basado en lo siguiente orden: Turbolasers, Láseres, Desintegrador, Iones, Protones y Proyectiles.

Siempre que el disparo acierte la nave puede desarrollar un esquivo aplicando los modificadores de tamaño.

Daño y perjuicios:

Siempre que el artillero de y la nave no es quive:

1. El daño se multiplica según las estadísticas del arma.
2. Haga lo referente a restar el daño que salva los escudos primero y después la armadura.
3. Reduzca los PV de la nave.
4. Tire en la tabla para ver que sistemas se escachuflan,
5. Reduzca los escudos y acorace según la cantidad de daño infligida.

Movimiento:

Una vez todos los daño y perjuicios y efectos de daño han sido que las naves aplicadas, restantes pueden mover de nuevo.

Daño

Dependiendo de la cantidad de daño recibieron por la nave (en% de PV), use la mesa apropiada para determinar los resultados de daño. Las diferentes posibilidades indican si el golpe fue en un turno, dos tres hasta cuatro.

0% - 5% 1-0-0-0	6% - 15% 1-1-0-0	16% - 25% 1-1-1-0	26% - 40% 1-1-1-1	41% - 55% 2-1-1-1
56% - 70% 2-2-1-1	71% - 80% 2-2-2-1	81% - 95% 2-2-2-2	96% - 99% 3-2-2-2	100% Nave destruida

Tirada	Apacible
3	Reduzca la velocidad por 10% hasta reparo
4	Golpe en el arma principal: Reduce el rango por 15% y roda 1d6 menos al daño
5	Golpe en el arma secundaria: Reduce el rango por 15% y tira 1d6 menos al daño
6	-3 en la astrogración
7	Apoyo de vida-10%
8	-3 en los sensores
9	Reduce la energia -10%, golpe en el generador
10	Accesorio, destruye un accesorio al azar al 15%
11	Combustible-10%
12	Destruye el tren de aterrizaje
13	Destruye 1d6 de toneladas de carga
14	1d6 de pasajeros reciben 1d6 de daño
15	2d6 de pasajeros reciben 1d6 de daño
16	Reduce la gravedad interna en 10%
17	Las Comunicaciones: Reduce el rango por 25%
18	Reduce la RS en un 15% y en uno la DP

Tirada	Promedio
3	Reduce en un 30% la rapidez
4	Golpe en el arma principal, 2d menos de daño y resta un 30% en la habilidad efectiva.
5	Golpe en el arma secundaria, 2d menos de daño y resta un 30% en la habilidad efectiva.
6	-6 a la astrogración
7	El Apoyo de vida: Reduce número de apoyopor 30%
8	Los sensores: Aplique -5
9	Genrador afectado, energia-30%
10	Destruye un accesorio, lanzado al azar al -30%
11	Golpe en el depósito, -30% del combustible
12	Destruida computadora de nave, funciones inhabilitadas
13	Destruye 2d6 de toneladas de carga
14	La Sección del pasajero Pegó: 2d6 pasajeros reciben 2d6 daño
15	3d6 de tripulantes reciben 2d6 de daño
16	Reduce la gravedad interior por 30%
17	Comunicaciones al 50%
18	-30% de RD y -2 DP

Tirada	Fuerte
3	Reduzca la velocidad por 50% hasta reparó

4	Arma principal: Reduce el rango por 60% y roda 4d6 menos al daño
5	Arma secundaria: Reduce el rango por 60% y roda 4d6 menos al daño
6	Aplique -9 a la astrogración
7	Apoyo vital-60%
8	Sensores-8
9	Energia-60%
10	Destruye el accesorio a -60%
11	-60% de su combustible
12	Puente de tripulación destruido
13	Destruye 4d6 de toneladas de carga
14	3d6 pasajeros reciben 3d6 daño
15	4d6 tripulantes reciben 3d6 daño
16	Reduce la gravedad por 60%
17	Las Comunicaciones: Reduce el rango por 80%
18	-60% de RD y -3DP

Tirada	Crítico
3	Propulsores destruidos
4	Armamento principal destruido
5	Armamento secundario destruido
6	Hyperdrive Drive Destruido
7	Soporte vital Destruido
8	Sensores destruidos
9	Generadores energeticos destruidos
10	Accesorio destruido
11	Deposito de combustible explota destruido duplicando el daño del disparo
12	Condensador destruido
13	Carga destruida
14	2d6 de pasajeros muertos
15	2d6 de tripulación muerta
16	Gravedad artificial destruida
17	Comunicaciones destruidas
18	Toda defensa destruida

Bibliografias

Nos han ayudado en la creación...

Cinematografia:

George Lucas & las películas de Lucas

Star Wars, Episodio I, La Amenaza Fantasma,

Star Wars, Episodio IV, Una Nueva Esperanza,

Star Wars, Episodio V, El Imperio Contrataca

Star Wars, Episodio VI, El Retorno Del Jedi,

Literatura:

Timothy Zahn

Star Wars, El Heredero del Imperio,

Star Wars, El Resurgir de la Fuerza Oscura,

Star Wars, El Último Comando,

Kathy Tyers

Star Wars, La Tregua de Bakura,

Juego:

El Steve Jackson Games

El GURPS 3ª ed. Libro básico

Artes marciales, 1 Ed. por C.J. Carella
 El Compendio I y II, por el Ponche de Sean,
 La Tecnología exagerada I y II, por David L., Pulver
 Los vehículos 2 edición, por David L., Pulver

Tablas

Los tipos de robots:

Tipo	NT	Coste
Astromech Droid	2	\$15.000
Defensor Droids	5	\$50.000
Droids payeses	1	\$1.000
Astillero Droids	2	\$8.500
Robots gladiador	3	\$5.000
Sondee Droids	4	\$30.000
Droids protocolar	1	\$15.000
Guardia Bots	3	\$35.000
Droids médico	2	\$20.000
Droids técnicos	1	\$12.000
Mensajero Bots	1	\$300
Interrogantes Droids	5	\$5.000
Recon Droids	5	\$10.000
Batalla Droids	6	Especial
Destructor Droid	6	Especial

Las armas para las naves espaciales y vehículos:

Arma	DR	Prc	1/2D	Max	Peso	CF	Disp	kv	NT	Cost
LTP					250	6	1	15	3	25,000
TP	6dx200(10)	11		30,000	35	1			3	5,000
LP					200	4	2	1	2	6000
PCN	6dx100	15		9,000	15	0.5			2	650
CDE	6dx100	30	16,500	55,000	150	3	3	1000	1	35,000
CDEP	6dx200	30	22,000	70,000	300	6	2	2000	2	75,000
CDER	6dx80	30	14,000	32,000	600	15	12	4500	2	50,000
LLC	6dx50(2)	30	21,350	64,000	750	15	2	1500	3	75,000
CC	6dx100(2)	30	220,000	660,000	1,500	30	1	2000	4	100,000
CLG	6dx200(2)	30	624,000	1,872,000	2,200	50	1	3000	4	200,000
BTP	6dx500(2)	30	952,000	2,856,000	8,000	200	2	5000	4	1,500,000
BT	6dx1000(2)	30	4,550,000	13,650,000	20,000	400	1	15,000	5	5,000,000
TG	6dx3000(2)	30	12,600,000	40,000,000	115,000	2,200	½	60,000	5	50,000,000
G	6dx50(2)	30	20,400	61,200	450	10	8	5,000	1	120,000
AP	Spcl.	20		50,000	450	9	2	500	1	200,000
CIL	Spcl.	20		100,000	1200	24	1	1000	2	600,000
C	Spcl.	30		200,000	2500	50	1	3000	3	1,000,000

Efecto de Regeneración

Nivelado de Lesiones	La recuperación Time Required en el Coma Inducido en el Bacta-tanque	Cost de los procedimientos	El Papel de éxito
De HP lleno abajo para Poner a cero.	1PV por 12hrs.	\$10/VG	VG+5
Del 0HP a Menos HP.	1PV por 18hrs.	\$15/VG	VG+3
De Menos HP a Menos 2xHP.	1PV por 24hrs.	\$25/VG	VG
De Menos 2xHP a Menos 4xHP	1PV por 36hrs.	\$75/VG	VG-2
Menos 5xHP	muerto	El coste del entierro	-
Para cualquier miembro lisiado	Agregue 24hrs por los miembros	Agregue \$50/limbs	Como anteriormente
Para cualquier órgano lisiado	Agregue 24hrs por los órganos	Agregue \$75/organs	Como anteriormente -1
Para cualquiera los reattached de los miembros desunieron	Agregue 72hrs por los miembros	Agregue \$150/limbs	VG
Para cualquiera los miembros no desunieron el reattached	Use el bionics	Según miembro biónico usado	Según miembro biónico usado.

Lista de equipo:

El tipo	Coste	Peso	Energia	NL	El uso
Escáner médico	\$5.000	1Kg	20hrs/B	1	Usado en los diagnósticos y el cuidado médico para revelar la naturaleza exacta de la enfermedad de un

Escáner mineral	\$1.000	2,5Kg	20/C	1	paciente y/o lesión. Da +5 a cualquier habilidad médica. Analiza la composición mineral llena de cualquier artículo puesta en su plato del sensor.
Escáner militar	\$20.000	6Kg	10hrs/C	5	Interceptay analice comunicaciones y tráfico de la computadora. También usado para interpretar Idatos encriptados, sumará +3 a la inteligencia para descifrar códigos.
Escáner de Combate militar	\$15.000	2,5Kg	12hrs/B	4	Usado por los jefes de pelotón para descubrir las tropas enemigas y proporcionar un mínimo de tiempo antes de la batalla. Actúa como un mini-radar, mide en un radio de 2Km.
Escáner personal	\$2.000	0,5Kg	48hrs/B	1	Proporciona información mínima a su usuario (la atmósfera, la gravedad, la temperatura, el nivel de radiación etc). El Rango es de 20 patios.
Escáner Técnico	\$7.500	2Kg	10hrs/B	1	Proporciona la información sobre un cierto estado del sistema (el consumo de energía, las conexiones a otro sistemas, el nivel de radiación, los tipos de combustible en el uso, etc). Agrega +4 al papel de habilidad al intentar diagnosticar un problema.
Escáner científico	\$15.000	2,5Kg	12hrs/B	1	Similar al Escáner Personal, pero con rango mayor (1000 patios) y exactitud. Agrega +3 a cualquier tirada de habilidad científica.
El Apoyo de Vida miniatura	\$250	6Kg	24hrs/B	1	Proporciona la respiración artificial llena y el cuerpo gasta mientras va reciclandose el aire para una persona durante 24 horas. Puede atarse a la mayoría de los trajes de Vacc o puede llevarse como una unidad independiente.
Caja de herramientas de computación	\$200	0,75Kg		1	Usado por técnicos para reparar computadoras y/o droids.
Herramienta / Guarniciones del Arma	\$75	0,5Kg		1	Guarniciones que se llevan para permitir guardar las herramientas y/o municiones para el acceso rápido fácil.
Medpac	\$300	7,5Kg		1	Un equipo de campo de médico completo. Proporciona +2 a cualquier de primeros auxilios o rollo del médico.
Commlink	\$50	Despreciable	5 años/A	1	El dispositivo de comunicación personal como los teléfonos celulares de hoy. Permite las comunicaciones con otro Commlink.
Vidlink	\$100	0,5Kg	3 años/A	1	Como anteriormente, pero corporaciones una pantalla de la salida de video pequeña.
Varas de luz	\$5	0.12Kg	2hrs	1	Proporciona 60 cm cuadrados de iluminación de bajo nivel (bombilla de 30 vatios).
Señales luminosas de emergencia	\$10	0.12Kg	10 minutos	1	Proporciona iluminación de alto nivel a su alrededor
Guarda datos	\$25	0,5Kg	6semanas/B	1	Guarda datos
Saeta de refrenando	\$50	0,5Kg		1	Refrena o incapacite el droid.
Traje protector	\$500	6Kg	48hrs/B	1	Usado por los exploradores para protegerlos contra el efecto de atmósfera no estándar, pero no contra el vacío.

Armas portátiles:

Arma	Tipo	Daño	DR	Prc	1/2D	Max.	Peso	CF	DISP	FR	NL	RTR	Coste
Desintegrador	co	6d(3)	10	6	100	300	0,75	3~	20/C	0	2	0	\$500
Rifles imperiales	co	12d(3)	12	9	300	800	1,5	3~	12/C	10	5	0	\$1.200
Rifles imperiales (aturdidor)	at	4d(3) las fatigas	10	0	0	50	1,5	1	12/c	10	5	0	\$1.200
GRAF Rifles	co	7d(2)	10	12	500	1350	3	6	140/D	12	5	-1	\$2.000
Pistola láser	co	5d(2)	9	9	300	650	0,5	2	30/C	0	2	0	\$300
Disparador naval	co	10d(3)	12	9	300	800	1	2~	18/C	0	4	-1	\$850
Bowcaster	co	15d(3)	12	9	300	800	1,5	3~	10/C	12	2	-1	\$2.100
Arma antidisturbios	co	3d(3) las fatigas	12	9		75	1,5	2	12/C	0	3	0	\$1.200
Detonadores termales	Expl.	6dx5	15	1	ST	ST+5	0,12	N/a	N/a	N/a	5	N/a	\$120
Armas de repetidon	co	4d	10	5	500	1200	2	12	20	10	3	-2	\$800

Armas cuerpo a cuerpo

Arma	Tipo	Daño	Alcance	Coste	Peso	FR	NL
Sable de luz	Especial	Especial	2	Especial	0,2 Kg	-	6
Gaffi Stick	Punzante	Ac-2 + 1d(3) la fatiga	2	\$100	1,5 Kg	10	1

Palo antidisturbios	Especial	2d(3) la fatiga	1	\$150	0,5 Kg	-	4
Vibro cuchillo	Cortante	Man+1d(5)	1	\$35	0,2 Kg	7	3
Vibro Achs	Cortante	Man+2+2d(5)	2	\$75	3 Kg	10	3
Monowire Whip	Cortante	Man+4+2d(5)	3	\$350	0,5 Kg	-	6
Neurolash	Punzante	Ac(3d+2)	3	\$200	0,5 Kg	-	5
La Espada de Vibro	Cortante	Ac+3+2d(5)	1	\$150	2,5 kg	10	3

Armas pesadas y artillería:

Arma	El tipo	Daño	DR	Prc	1/2D	Max.	Peso	Cf	Disp	FR	Rtr	Coste
HGB	co	8d(3)	18	14	600Km	2000Km	40	16	60/E	20	-1	\$12.000
HG	co	6dx400	40	15	8Km	15Km	3.000	½	10.000kw	-	-	\$200.000
PIG	co	Spcl	40	15	-	órbita	5.000	1/3	100.000kw	-	-	\$55.000.000
PTBL	em	6dx6000(2)	50	15	-	órbita	75.000	1/3	260.000kw	-	-	\$150.000.000
AIB	co	6dx8(3)	20	15	3.000Km	8.000Km	1.000	20	6.000kw	-	-	\$125.000
AALC	co	6dx60(2)	10	20	2.500p	6.000Km	500	2	4.000kw	-	-1	\$150.000
ABC	em	6dx100(3)	30	28	16.500p	55.000p	40	3	1000kw	-	-	\$35.000
AHBC	em	6dx200(3)	30	28	22.000p	70.000p	75	2	2000kw	-	-	\$75.000
ARBC	em	6dx80(3)	30	28	14.000p	32.000p	150	12	4500kw	-	-	\$50.000

Armadura y protección:

El tipo	DP	RD	Coste	Peso	Notas
Casco	3	20	\$80	0,2Kg	Incluye un Commlink. Protege sólo la cabeza.
Chaleco	3	20	\$100	4Kg	Protege sólo el torso.
Traje del G-alta	2/1	30/2	\$500	8Kg	Usado por pilotos de caza que hacen las maniobras del alta-g
Vacc Suit (Utilidad)	3	40	\$5,000	25Kg	Usado por obrero de astilleros de G-cero, ingenieros y técnicos.
Vacc Suit (Modelo)	2	25	\$3,000	20Kg	Traje típico llevado por los pilotos de caza espaciales.
Vacc Suit (Paisano)	2	15	\$1,500	11Kg	Usada para el uso cotidiano
Tropas de ataque	4	60	\$12,000	18Kg	Commlink, NBC Filters, respiración artificial mini, el spinneret. Protege todo la área del cuerpo.
Soldado de nieve	4	50	\$10,000	15Kg	Como el anterior pero sellado al vacío
Soldado espacial	4	85	\$25,000	40Kg	Trajes blindados
Imperial Naval	3	40	\$8,000	10Kg	-
Explorador imperial	3	30	\$9,000	10kg	-
Keepers	2	45	\$10,000	12kg	Similar a al de los soldados de ataque
Duraweave Battledress	2/1	30/2	\$4,000	35Kg	Protección militar cotidiana
Traje de faena	2	30	\$8,500	10Kg	
Traje de antidisturbios	2	15	\$1,500	18Kg	
Duraweave civil	1/1	20/2	\$600	6Kg	
Los Escudos planetarios	8	200,000	\$750,000,000	100.00Kg	Protege los planetas del bombardeo.

La Sensibilidad de Fuerza:

Nivel	Coste	Habilidades
1	5	+3 fatiga, +2PJ sólo para gastar en las Habilidades de Jedi.
2	15	+5 fatiga, +10PJ sólo para gastar en las Habilidades de Jedi, 1 ventaja libre de Jedi
3	25	+7 fatiga, +15PJ sólo para gastar en las Habilidades de Jedi, 2 ventajas libres de Jedi
4	50	+10 fatigas, +3PV, +25PJ sólo para gastar en las Habilidades de Jedi, 3 ventajas de Jedi. (Éste era Darth Vader y Emperador el nivel de Palpatine).
5	75	+15 fatiga, +5PV, +35PJ sólo para gastar en las Habilidades de Jedi, 4 ventajas libres de Jedi. (Éste es el nivel de Luke Skywalker).

Ventajas Jedi:

Ventaja	Coste	Requisito previo	Libro
Brujula humana#	5	Ninguno	B19
Reloj Humano#	5	Ninguno	B19
Vigilancia #	5/N	Ninguno	B19
Carisma #	5/N	Ninguno	B19
Reflejos de combate #	15	Ninguno	B20
Sentido de peligro #	15	Ninguno	B20
Inmunidad diplomática	5	Ninguno	CI24
Movimiento reforzado #	10/N	Ninguno	CI54
Parada reforzada #	6/10	Ninguno	CI24
FR reforzada #	inconstante	Ninguno	CI7
Fatiga extra #	3/INI	Ninguno	CI24
Sensibilidad de Fuerza	Inconstante	Requisito de Jedi	Escrito antes
Hyper-reflejos #	15	Ninguno	CI58
Poder legal	10	Requisito de Caballero Jedi	B21
Control del metabolismo #	5/N	Ninguno	CI60

Rango Jedi	5/N	Limitado hasta 7. Requisito de Jedi	abajo
Maestro Jedi	30	Debe ser un Jedi. Requisito de Jedi	--
Equilibrio perfecto #	15	Ninguno	CI63
Recuperación #	10	Ninguno	CI64
Silencio #	5/N	Ninguno	CI66
Fuerza de voluntad #	4/N	Ninguno	B23
Entrenado por un Maestro	25	Requerido para cualquier nivel de Jedi	CI31

Desventajas Jedi:

Desventaja	Coste	Requisito previo	Libro
No Pueda dañar a los Inocente	-10	Requisito de Jedi	CI86
Código de honor	-10	Requisito de Jedi	B31
Disciplinas de Fe-Jedi	-15	Requisito de Jedi	CI89
Deberes, el Orden de Jedi	-10	Requisito de Jedi	B39
Pacifismo nivel 1	-15	Requisito de Jedi	B35
Sentido de deber: los seres Vivientes	-10	Requisito de Jedi	B39

Habilidades Jedi:

Habilidades	Coste	Requisito previo	Libro
El Conocimiento de la Zona (Dagobah)	MN	El Requisito de Jedi	B62
Armería (sable de luz)	MD	Jedi Level 5+ Requisito	B53
Sable de luz	FN	Resta uno ha la hab. x cada nv inferior a fr sens nv 5	CI138
Mando del cuerpo	MMD	El Requisito de Jedi	CI138
Sacar rápido el sable de luz	FF	Jedi nivelan 5+ Requisito	B50
Meditación	MMD	El Requisito de Jedi	CI142
Parada precognitiva	MD	Retsa uno ha la hab. x cada nv inferior a 5	CI143

Rangos Jedi:

Nivel	Coste	Requisito previo
1-Novato	5	Fuerza Sensitiva-2
2-Padawan	10	Fuerza Sensitiva-2
3-Hermano Jedi	15	Fuerza Sensitiva-2
4-Consejero Jedi	20	La Fuerza Sensitiva-2 + Maestro
5-Caballero de Jedi	25	La Fuerza Sensitiva-3 + Maestro
6-Gran Caballero Jedi	30	La Fuerza Sensitiva-4
7-Jedi Master	35	La Fuerza Sensitiva -5
8-Jedi el Gran Master	40	Debe de haber estado entrenado por Yoda.

Las Disciplinas de Ola de Fuerza:

Nombre de disciplina	Orientación	Coste	Duración	¿Se puede Mantener?	Coste para mantener
Refuerza de coordinación	N	30	24hrs	Sí	10
Oscuridad	DES	2	1 minuto	Sí	0
Aura de Inquietud	DES	1	1 minuto	Sí	0
Sentidos persiana	N	1	1 minuto	Sí	0
Escudo de energía	N	1	1 segundo	Sí	1
Alzamiento	N	2	1 segundo	Sí	1
Agarro	N	2	1 segundo	Sí	1
Empujón	N	1	1 segundo	No	N/a

Las Disciplinas de Cuerpo y Fuerza:

Nombre de disciplina	Orientación	Coste	Duración	¿Puede Mantener?	Coste para mantener
Resistir aturdimiento	N	Var.	Var.	Sí	Var.
Quitar la fatiga (Meditar)	N	0	1 segundo	No	-
Permanecer Consciente	N	1	1 segundo	Sí	1
Salto	N	1	1 segundo	No	-
Carrera	N	2	1 minuto	Sí	1
Catalepsia	N	5	Var.	No	-
Compresión	DES	2	1 segundo	Sí	1
Voz Jedi	N	2	Var.	Sí	1

Las Disciplinas de Mente de Fuerza:

El Nombre de disciplina	Orientación	Coste	Duración	¿Mantener?	Coste para mantener
Sentido de verdad	LES	Var.	Var.	Sí	Var.
Sentir el peligro	N	2	Var.	No	-
Sentir	N	1	1 segundo	No	-
Canalizar	LES	2	Var.	No	-

Armonía con la Fuerza	N	4	30 segundos	Si	3
Influir	N	2	1 segundo	No	-
Control mental	DES	3	1 minuto	Sí	1
Memoria rebovinable	LES	3	Var.	No	-
Agudizar los sentidos	N	2	1 minuto	Sí	1
Fuerza de astrogración	N	1	Hasta acción	No	-

Las Disciplinas de Fuerza marciales:

Nombre de la disciplina	Orientación	Coste	La duración	¿Puede Mantener?	Cost para mantener
Sentido del combate	N	2	5 segundos	Sí	1
Velocidad del combate	N	3	Var.	No	-
Relámpago	DES	2	1 segundo	No	-
Frenesí oscuro	DES	Var.	5 segundos	Sí	Var.
Lucha de sentimientos	LES	Var.	5 segundos	Si	Var.

Las Habilidades de Artes marciales:

Habilidades de combate

Habilidad	Dificultad	Descripción	Referencia
Sable de luz	FN	La habilidad dado luchar con un sable Ligero	Las habilidades de Jedi
Otra Arma	ESPECIAL	Cualquier otra arma principal	Abajo
Karate	FD	Habilidad general de picar y dar de puntapiés	B51
Judo	FD	Habilidad general de tiros desarmados y agarros	B51
Acrobacias	FD	La habilidad de realizar las acciones gimnásticas	B48
Tirar	FD	La habilidad dado tirar con la exactitud y7 ah distancia	B50
Saltando	FF	La habilidad dado saltar con la fuerza y destreza	B48/88
Pelea	FF	Combatir (puños, rodillas)	B50
Lenguaje corporal	MD	"Lea" los movimientos sutiles para prever un ataque	C1132
Sacar rapido el sable	FF	La habilidad dado conseguir su arma listo tan rápido como posible.	B50
Precognitive Parry	MD	La habilidad de para golpes y a mayor nivel incluso disparos	C1143
Lucha a ciegas	MDF	Luchar con los ojos vendados	C1138
Mandato corporal	MMD	Aprender a controlar las emociones	C1138
Ley del torneo	MF	El conocimiento viejo sobre las reglas de luchar. Incluso en un combate mortal es el respeto para el enemigo.	MA30

Las Maniobras del Combate armadas:

Maniobra	Dificultad	Efecto:	Referencia
Fintar	DIFÍCIL	Reduce la tirada de defensa de su enemigo.	MA39, B105,
Golpe situado	DIFÍCIL	Permite el asaltador reducir las multas para la situación del golpe	C1168, B109, B203,
Ataque a dos armas	NORMAL	Ataque en seguida con dos armas	MA43, C1166,
Ataque rotatorio	DIFÍCIL	Pierdes habilidad y ganas fuerza	Nuevo
Ataque de empalar	DIFÍCIL	Versión mas complicada del ataque rotatorio	Nuevo
Ultima posibilidad	NORMAL	aumentar la fuerza haciendo algunos sacrificios.	Nuevo
Parada	ESPECIAL	La maniobra de Parada de Normal	B
Última defensa	DIFÍCIL	Para y esquiva desde el suelo	Nuevo
Parada rotatoria	NORMAL	+2 en la Fuerza de Parada	Nuevo
Parada precognitiva	DIFÍCIL	Paras utilizando el instinto	Nuevo
Parada reforzada	6 puntos	vent / +1 en la Parada	MA43
Esquivo reforzado	6 puntos	vent / +1 en el Dodge	MA43
Esquivo acrobático	ESPECIAL	+1 al esquivo	B108
Bloque (el Arma)	DIFÍCIL	Provoca combate de fuerza	Nuevo

Las Maniobras del Combate desarmadas:

La Maniobra	La dificultad	La referencia
Parada agresiva	DIFÍCIL	MA37
Romper brazo	NORMAL	MA37
Atrás el Puntapié *	DIFÍCIL	MA38
Desarmando	DIFÍCIL	MA38
La Huelga del codo	NORMAL	MA39
La ficción *	DIFÍCIL	MA39
La Parada de la mano	ESPECIAL	MA40
La Huelga de la mano	ESPECIAL	MA40
Pegue la Situación *	DIFÍCIL	MA40
El Puntapié del gancho *	DIFÍCIL	MA40
El Tiro del judo	ESPECIAL	MA41

El Puntapié del salto *	DIFÍCIL	MA41
Dando de puntapiés *	NORMAL	MA41
La Huelga de la rodilla	NORMAL	MA41
El Agarro de la pierna	ESPECIAL	MA41
El Puntapié del giro *	DIFÍCIL	MA42
El Puntapié aplastante *	DIFÍCIL	MA42
El Ponche del depósito de locomotoras	NORMAL	CI171
El Puntapié del depósito de locomotoras *	DIFÍCIL	Nuevo
El Puntapié del martillo *	NORMAL	Nuevo