

68

CHANDRILA
C

RATAMBO GALE

Defensa 20 (+2 por Des, +8 por clase); Vel 10 m; PV/PH 76/12; Ata +12/+7/+2 cuerpo a cuerpo (2d4+1/19-20, puñetazo), +13/+8/+3 a distancia (3d6, pistola blaster); CE ataque furtivo +2d6, bonificación por objetivo +2; TS Fort +8, Ref +6, Vol +4; T M; PF 3; PLO 0; Rep +8; Vig 12, Des 14, Con 12, Int 12, Sab 10, Car 10. Código de desafío E.

Equipo: comunicador, macrobinoculares, cable de muñeca, pistola blaster.

Habilidades: Averiguar intenciones +10, Conocimiento (callejero) +6, Curar heridas +6, Disfrazarse +5, Escondarse +4, Escuchar +8, Hablar básico, Hablar hutt, Intimidar +5, Leer/Escribir básico, Observar +7, Pilotar +4, Recabar información +10, Sigilo +7, Tregar +3.

Dotes: Artes marciales, Artes marciales mejoradas, Ataque elástico, Competencia con blindaje (ligero), Competencia con grupo de armas (pistolas blaster, fusiles blaster, armas pesadas, armas sencillas, vibroarmas) Disparo a bocajarro, Esquiva, Fama, Iniciativa mejorada, Movilidad, Rastrear.

Ratambo Gale

Los envenenadores malkitas son una secta secreta dedicada al arte del asesinato. Ratambo Gale ha sido miembro de la secta durante más de 40 años y es un especialista en operaciones en Chandrila. En todo ese tiempo ha cometido muchos asesinatos de chandrillanos, y nunca ha sido capturado. Enjuto y con el pelo plateado, tiene diversos disfraces con los que puede cambiarse inmediatamente. Su devoción por las artes del gremio ha inculcado en él una especie de fanatismo tranquilo. Si sus venenos fallan, puede entrar en una furia ciega.

Ratambo Gale: granuja humano de nivel 5/ soldado de nivel 9; Inic +3 (-1 por Des, +4 por Iniciativa mejorada); Defensa 18 (+9 por clase, -1 Des); Vel 10 m; PV/PH 70/11; Ata +12/+7/+2 cuerpo a cuerpo (2d4/19-20, puñetazo) o +12/+7/+2 cuerpo a cuerpo (2d6, vibromachete) o +12/+7/+2 cuerpo a cuerpo (1d4, datadaga), +11/+6/+1 a distancia (3d4, blaster de bolsillo); CE trueque ilegal, afortunado 1/día, ataque preciso +1; TS Fort +7, Ref +6, Vol +5; T M; PF 1 PLO 3; Rep +3; Vig 11, Des 9, Con 11, Int 15, Sab 12, Car 12. Código de desafío F.

Equipo: comunicador, equipo de disfraz, dispositivo de escucha, datadaga, vibromachete, blaster de bolsillo.

Habilidades: Averiguar intenciones +3, Buscar +4, Disfrazarse +10, Engañar +11, Conocimiento (Chandrila) +13, Conocimiento (callejero) +16, Escapismo +8, Escondarse +15, Escuchar +7, Falsificar +8, Hablar básico, Hablar hutt, Hablar bothan, Informática +6, Juegos de manos +11, Leer/Escribir básico, Observar +9, Pilotar +7, Recabar información +10, Sigilo +8.

Dotes: Artes marciales, Artes marciales mejoradas, Competencia con grupo de armas (pistolas blaster, fusiles blaster, armas sencillas), Correr, Desenfundado rápido, Disparo a bocajarro, Energía heroica, Énfasis en una habilidad (Escondarse), Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Ojo avizor, Rapidez, Rastrear, Reflejos de combate.

Nueva criatura: squall

El squall, un mamífero precioso, peludo y de orejas caídas, es querido por millones de personas, pero odiado por los de fuera del planeta que hacen negocios en Chandrila. Los squall saltan por las calles y alrededor de las pistas de aterrizaje, metiéndose bajo los pies y asaltando las tiendas que se descuidan. Va contra la ley matar o capturar un squall, pero los capitanes cuidadosos que consigan sacar a estos animales del planeta como contrabando podrán venderlos a menudo como mascotas (o como comida) por cuantiosas cantidades.

Squall: animal gregario de nivel 2; Inic +4; Defensa 16 (+2 por tamaño, +4 por Des); Vel 10 m, excavando 2 m; PV/PH 3/5; Ata -1 cuerpo a cuerpo (1d3, mordisco); CE sentidos agudos; TS Fort +3, Ref +4, Vol -1; T Menudo; Frente/Alcance 1 m x 1 m/1 m; Vig 2, Des 18, Con 10, Int 4, Sab 9, Car 10. Código de desafío A.

Habilidades: Escondarse +15, Escuchar +5, Observar +3.

Nueva criatura: cairnmog

El cairnmog es un lagarto unglado cubierto de púas óseas que utiliza en las demostraciones de dominio. Los cairnmog habitan en las colinas rocosas dentro de los límites de la Reserva de caza de Hanna. Hibernan típicamente durante el invierno. Si una hembra pone una nidada de huevos en otoño, tanto ella como su pareja cederán la madriguera a las crías que estén incubando, quedándose fuera para helarse o morir de hambre. Aunque no son carnívoros, los cairnmog pueden pisotear con sus pezuñas o comear con sus púas si se sienten amenazados.

Cairnmog: animal gregario de nivel 4; Inic +2; Defensa 19 (-1 por tamaño, +2 por Des, +8 natural); RD 5; Vel 18 m; PV/PH 24/14; Ata +5 cuerpo a cuerpo (1d8+4, patada) o +5 cuerpo a cuerpo (1d6+4, cornada); CE pisotear 1d8+4; TS Fort +6, Ref +3, Vol +1; T G; Frente/Alcance 2 m x 4 m/4 m; Rep +0; Vig 18, Des 14, Con 14, Int 4, Sab 10, Car 6. Código de desafío B.

Habilidades: Observar +6, Supervivencia +10.

Dotes: Énfasis en una habilidad (Supervivencia).