

**INTRODUCCIÓN 5****CAPÍTULO UNO: CREACIÓN DEL PERSONAJE 6**

Concepto vital: regla cero	7
Asignación de características	7
Elección de desencadenantes dramáticos	8
Saga, profundidad y emoción	8
Otras opciones	11

**CAPÍTULO DOS: ARQUETIPOS DE PERSONAJE 12**

Chatarrero	13
Demagogo	15
Iniciado espiritual	17
Iniciado urbano	18
Jedi errante	19
Ladrón de naves	21
Merodeador	23
Oficial imperial	25
Oficial rebelde	26
Técnico clandestino	28
Tratante de información	30

**CAPÍTULO TRES: HABILIDADES Y DOTES 32**

Habilidades viejas, trucos nuevos	33
Artesanía (Int)	33
Averiguar intenciones (Sab)	33
Curar heridas (Sab)	34
Disfrazarse (Car)	34
Engañar (Car)	34
Escapismo (Des)	35
Esconderse (Des)	35
Escuchar (Sab)	35
Informática (Int)	35
Intimidar (Car)	36
Juegos de manos (Des)	36
Mover objeto (Int)	36
Recabar información (Car)	37
Telepatía (Sab)	38
Trato con Animales (Car)	38
Trepar (Vig)	38
Nuevas dotes	38
Adaptado a un clima	38
Artístico	39
Ascendiente pirata	39
Ataque al pasar	39
Atropellar mejorado	39
Autosuficiente	39
Callejero	39
Carga aplastante	39
Cirugía cibernética	39
Combate cinético (Dote de la Fuerza)	39
Combate montado	40

Comerciante	40
Conjurador (Dote de la Fuerza)	40
Construcción con desechos	40
Contacto	41
Cosmopolita	41
Desarmar a distancia	41
Desequilibrar adversario	41
Escéptico	41
Especialización en un arma	42
Esfuerzo mejorado	42
Familiaridad con blindajes	42
Familiarizado con rutas comerciales	42
Finta mejorada	42
Flexible	42
Furia duradera	42
Golpe aturdir	42
Golpe dual	42
Guía del guardián	42
Guía del cónsul	43
Honor aristocrático	43
Improvisador en combate	43
Influencia política	43
Inmunidad diplomática	43
Inventor	44
Jefe de dotación	44
Jugador	44
Llave defensiva	44
Mago de la técnica	44
Más afortunado	44
Memoria perfecta	44
Mercader sospechoso	44
Pacificador (Dote de la Fuerza)	45
Parada con mano torpe	45
Paso firme	45
Percepción en la oscuridad	45
Pericia superior	45
Poder cinético	45
Poder oscuro (Dote de la Fuerza)	45
Por las paredes (Dote de la Fuerza)	45
Presa mejorada	46
Presencia poderosa (Dote de la Fuerza)	46
Redirigir ataques	46
Resistir veneno	46
Respuesta ágil	47
Simpatía primaria	47
Sombra	47
Suplantador	47
Tirador rápido	47
Veterano en combate	47
Viajero	47
Dotes de artes marciales	47
Uso de las dotes de artes marciales	48
Echani	48
Experto en echani	48
Maestro en echani	48
K'tara	48
Experto en k'tara	49

Maestro en k'tara	49
K'thri	49
Experto en k'thri	49
Maestro en k'thri	49
Stava	49
Experto en stava	49
Maestro en stava	50
Teräs käsi	50
Experto en teräs käsi	50
Maestro en teräs käsi	50
Wrruushi	50
Experto en wrruushi	51
Maestro en wrruushi	51
Dotes de lucha con el sable de luz	51
Dominio de la forma I (Dote de la Fuerza)	53
Dominio de la forma II (Dote de la Fuerza)	53
Dominio de la forma III (Dote de la Fuerza)	53
Dominio de la forma IV (Dote de la Fuerza)	53
Dominio de la forma V (Dote de la Fuerza)	53
Dominio de la forma VI (Dote de la Fuerza)	53
Dominio de la forma VII (Dote de la Fuerza)	53

**CAPÍTULO CUATRO: CLASES DE PRESTIGIO 54**

Buscador de tesoros	55
Cercenador clandestino	57
Francootirador	59
Ingeniero jefe	61
Infiltrado	63
Maestro de las artes marciales	64
Maestro duelista	66
Protector leal	68
Sacerdote	70

**CAPÍTULO CINCO: FACCIÓNES 72**

Simpatía	73
Obtener Simpatía	73
Incorporación a una facción	75
Alianza Rebelde	75
Simpatía con la Alianza Rebelde	76
Incorporación	76
Dotes de la facción	77
Entrenamiento rebelde	77
Clase de prestigio: Organizador rebelde	77
Brigada de la Paz	78
Simpatía con la Brigada de la Paz	78
Incorporación	78
Dotes de la facción	78
Familiaridad con la biotecnología	78
Cazador de jedi	78
Casas nobiliarias	80
Nobles de los Planetas del Núcleo	80
Nobles de la Cúmulo de Hapes	80
Nobles del sector Tapani	80
Simpatía con las casas nobiliarias	81



Incorporación	81
Dotes de la facción	81
Intocable	81
Clase de prestigio: Señor de la Extensión	82
Confederación de Sistemas Independientes	83
Simpatía con la CSI	83
Incorporación	84
Dotes de la facción	84
Cliente preferente	84
Exploradores antarianos	84
Simpatía con los exploradores antarianos	85
Incorporación	86
Dotes de la facción	86
Guía de campo	86
Influencia con los jedi	86
Clase de prestigio: Explorador antariano	87
Fuerzas de seguridad corellianas	88
Simpatía con las fuerzas de seguridad corellianas	88
Incorporación	89
Dotes de la facción	89
Investigación criminal	89
Clase de prestigio: Agente de SegCor	89
Gremio de Cazarrecompensas	91
Simpatía con el Gremio de Cazarrecompensas	91
Incorporación	91
Dotes de la facción	92
Cazador de contratos	92
Guardias sombrías mystril	92
Simpatía con las mystril	92
Incorporación	93
Dotes de la facción	93
Corazón vengativo	94
Clase de prestigio: Guardia sombría mystril	94
Imperio Galáctico	95
Simpatía del Imperio	96
Incorporación	96
Dotes de la facción	96
Instrucción en academia de vuelo	96
Instrucción en el mando imperial	96
Clase de prestigio: Agente especial de la OSI	97
Red de Espionaje bothan	98
Simpatía con la Red de Espionaje bothan	98
Incorporación	98
Dotes de la facción	99
Identidad falsa	99
Deuda de información	99
Clase de prestigio: Maestro del espionaje	99
Sector Corporativo	100
Simpatía del Sector Corporativo	101
Incorporación	101
Dotes de la facción	102
Línea de crédito corporativa	102
Línea de crédito especial	102
Clase de prestigio: Mediador corporativo	102
La organización mafiosa hutt	103

Simpatía hutt	104
Incorporación	104
Dotes de la facción	105
Favor hutt	105
Sacar tajada	105
Clase de prestigio: Intermediario criminal	105
La organización mafiosa del Sol Negro	106
Simpatía con el Sol Negro	107
Incorporación	107
Dotes de la facción	107
Contactos en los bajos fondos	107
Clase de prestigio: Ejecutor del Sol Negro	108
Clase de prestigio: Vígo del Sol Negro	109
Sistemas de Flota Sienar	110
Simpatía con Sienar	111
Incorporación	112
Dotes de la facción	112
Contrato de servicio con Sienar	112
Sobrecarga de potencia en astronave	112
Clase de prestigio: Ingeniero de Sienar	112
Otras facciones	113
Los yuuzhan vong	114
La República	114
Los jedi	114
Los sith	144
Otras épocas	114
El auge del Imperio	114
La Nueva República	114
La Nueva Orden Jedi	114
Creación de facciones nuevas	114

CAPÍTULO SEIS: EQUIPO 116

Créditos iniciales para personajes de niveles superiores	117
Préstamos	117
Obtener un préstamo	118
Morosidad	118
Sistemas de comunicaciones	119
Aparatos de comunicaciones	119
Códigos de comunicaciones	120
Comunicaciones locales	120
Comunicaciones interestelares	121
Equipo nuevo	122
Armas y equipo militar	122
Ordenadores	124
Cibernética	125
Tecnología cibernética	125
Lesiones graves	126
Instalación de elementos cibernéticos	127
La cibernética y las armas de iones	128
La cibernética y la Fuerza	128
Equipo cibernético	128

CAPÍTULO SIETE: COMBATE 132

Nuevas acciones de combate	133
Apuntar	133

Fuego de contención	134
Contener los golpes	134
Armas de iones	135
Acelerón en acción	135
Desvío con el sable láser	135
Lanzar el sable láser	135
Aclaración del flanco	136

CAPÍTULO OCHO: LA FUERZA 138

Nuevas técnicas de la Fuerza	139
Tradiciones alternativas de la Fuerza	140
Matukai	140
Filosofía matukai	141
Tradición de la Fuerza	141
Dotes de la tradición	142
Ajuste corporal	142
Clase de prestigio: Iniciado matukai	142
Sabios baran do	143
Filosofía baran do	144
Tradición de la Fuerza	144
Dotes de la tradición	145
Percebir peligro mejorado	145
Sentir el tiempo	145
Clase de prestigio: Sabio baran do	145
Zeison sha	146
Filosofía zeison sha	147
Tradición de la Fuerza	147
Dotes de la tradición	148
Escudo de Fuerza	148
Recuperar arma	148
Clase de prestigio: Guerrero zeison sha	148
Crear nuevas tradiciones de la Fuerza	149
Espíritus de la Fuerza	150

CAPÍTULO NUEVE: DROIDES 152

Los droides como secuaces	153
Las desventajas	154
Unidades de control remoto	154
Dotes para droides	155
Bien afinado	155
Compatibilidad de chasis	155
Personalidad persistente	156
Programación marcial	156
Programación marcial avanzada	156
Programación marcial defensiva	156
Programación marcial mejorada	156
Clases de prestigio para droides	156
Droide de espionaje	157
Droide berserker	158