

PRÓLOGO .....	4	CAPÍTULO 5 DOTES ● 102	Proporcionar el universo .....	240	
PREFACIO DEL DISEÑADOR .....	5	Tabla 5-1: Dotes .....	104	Decidir el estilo de juego .....	240
<b>SECCIÓN DEL JUGADOR</b>		Descripciones de las dotes .....	104	Arbitraje .....	242
INTRODUCCIÓN .....	6	Tabla 5-2: Dotes basadas en la Fuerza .....	105	Progreso de la partida .....	242
LOS FUNDAMENTOS .....	8	CAPÍTULO 6 CUALIDADES HEROICAS ● 118	Mantener el equilibrio del juego .....	243	
JUGAR A STAR WARS .....	12	Detalles .....	119	Cambiar las reglas .....	245
CREACIÓN DE PERSONAJES .....	14	Reputación .....	122	Dirigir una sesión de juego .....	246
<b>CAPÍTULO 1 CARACTERÍSTICAS ● 16</b>		Misiones .....	124	Cómo desarrollar una aventura .....	254
Tus puntuaciones de característica .....	17	CAPÍTULO 7 EQUIPO ● 128	Cómo desarrollar una campaña .....	261	
Modificadores por las características .....	17	Dinero .....	129	Clases de prestigio .....	263
Las características .....	18	Tabla 7-2: Armas .....	132	Personajes del director de juego .....	281
Cambio de puntuaciones de característica .....	19	Tabla 7-3: Blindaje .....	138	Generación de comunidades .....	283
<b>CAPÍTULO 2 ESPECIES ● 20</b>		Tabla 7-4: Equipo .....	143	Favores y contactos .....	286
Escoger una especie .....	21	CAPÍTULO 8 COMBATE ● 144	El entorno .....	287	
Particularidades de las especies .....	21	Cómo se desarrolla el combate .....	145	<b>CAPÍTULO 13 LAS ERAS DEL JUEGO ● 292</b>	
Humanos .....	22	Secuencia de combate .....	147	La vida en la galaxia .....	293
Bothans .....	23	Puntuaciones de combate .....	147	Las tres eras .....	294
Cereanos .....	24	Fundamentos del combate .....	148	Personajes principales .....	296
Duros .....	24	Iniciativa .....	150	Personajes secundarios .....	306
Ewoks .....	25	Acciones en combate .....	152	<b>CAPÍTULO 14 ALIADOS Y RIVALES ● 318</b>	
Gamorreanos .....	26	Heridas y muerte .....	159	Alienígenas de la galaxia .....	319
Gungans .....	26	Movimiento y posición .....	160	Criaturas .....	329
Ithorianos .....	27	Modificadores del combate .....	162	Arquetipos de personaje .....	339
Kel Dor .....	28	Acciones especiales de iniciativa .....	164	<b>CAPÍTULO 15 DROIDES ● 358</b>	
Mon Calamari .....	28	Efectos especiales de las armas .....	165	Una vida de droide .....	359
Quarren .....	29	Ataques y daños especiales .....	165	Clasificación de los droides .....	360
Rodianos .....	30	<b>CAPÍTULO 9 LA FUERZA ● 172</b>		Limitaciones de los droides .....	362
Sullustanos .....	30	La Fuerza a lo largo de la historia .....	173	Personalidades de los droides .....	362
Trandoshanos .....	31	Tradiciones que emplean la Fuerza .....	174	Programación y equipo .....	363
Twi'leks .....	32	Los jedi .....	174	Mantenimiento de droides .....	364
Wookiees .....	32	El Código Jedi .....	176	Reparación de droides .....	366
Zabrak .....	33	Las enseñanzas del maestro Odan-Urr .....	176	Modificación de droides .....	366
<b>CAPÍTULO 3 CLASES ● 34</b>		Puntos de Fuerza .....	179	Muerte de un droide .....	366
Las clases .....	35	El lado oscuro .....	180	Borrados de memoria .....	367
Bonificaciones por la clase y el nivel .....	36	<b>CAPÍTULO 10 VEHÍCULOS ● 184</b>		Accesorios de los droides .....	367
Beneficios dependientes del nivel .....	37	Clases de vehículos .....	185	Ejemplos de droides .....	370
Descripciones de clase .....	37	Precios de los vehículos .....	186	<b>APÉNDICE</b>	
Obtención de experiencia y niveles .....	38	Sistemas de un vehículo .....	186	PRUEBAS DE JUEGO .....	376
Especialista Técnico .....	40	Combate entre vehículos .....	187	TÉRMINOS Y DEFINICIONES .....	377
Explorador .....	42	Movimiento de vehículos .....	190	ÍNDICE .....	379
Fronterizo .....	45	Maniobras .....	191	HOJA DE PERSONAJE .....	382
Granuja .....	47	Descripciones de vehículos .....	196	<b>¿PUEDO AYUDARLE?</b>	
Noble .....	49	<b>CAPÍTULO 11 ASTRONAVES ● 202</b>		[JDR] [THX] [1138]	
Soldado .....	52	Precios de las astronaves .....	204	Este juego de rol permite que tú y tus amigos creéis vuestras propias aventuras en el universo de <i>Star Wars</i> .	
Iniciado en la Fuerza .....	54	El viaje hiperespacial .....	204	Si no has jugado antes a juegos de rol, asegúrate de empezar leyendo el apartado Los fundamentos (página 8). Aunque hayas jugado a otros juegos de rol o a la edición anterior del juego, echa un vistazo a Los fundamentos antes de zambullirte en este libro. Es la base sobre la que se sustentan todas las demás reglas.	
Cónsul jedi .....	57	Sistemas de una astronave .....	207		
Guardián jedi .....	60	Mapa de la galaxia .....	208		
Personajes multiclase .....	63	El combate entre astronaves .....	211		
<b>CAPÍTULO 4 HABILIDADES ● 66</b>		Movimiento de astronaves .....	217		
Resumen de habilidades .....	67	Maniobras de astronaves .....	218		
¿Cómo funcionan las habilidades? .....	68	Los héroes como tripulantes .....	224		
Adquisición de rangos de habilidad .....	69	Descripciones de las astronaves .....	227		
Uso de las habilidades .....	70	<b>SECCIÓN DEL DIRECTOR DE JUEGO</b>			
Tabla 4-4: Habilidades .....	74	<b>CAPÍTULO 12 DIRIGIR EL JUEGO ● 238</b>			
Tabla 4-5: Habilidades basadas en la Fuerza .....	75	Ofrecer aventuras .....	239		
Descripciones de las habilidades .....	75	Enseñar el juego .....	239		



### ¿PUEDO AYUDARLE?

[JDR] [THX] [1138]

Este juego de rol permite que tú y tus amigos creéis vuestras propias aventuras en el universo de *Star Wars*.

Si no has jugado antes a juegos de rol, asegúrate de empezar leyendo el apartado Los fundamentos (página 8). Aunque hayas jugado a otros juegos de rol o a la edición anterior del juego, echa un vistazo a Los fundamentos antes de zambullirte en este libro. Es la base sobre la que se sustentan todas las demás reglas.