

PASH

С К К Э

CONTRABANDISTA

458 ↓ 7VI EK 87 1M7



CUADERNO DE PERSONAJE

Empieza aquí: En estas dos páginas tienes toda la información que necesitas para comenzar la aventura.

HOJA DE PERSONAJE

Tu hoja de personaje contiene toda la información necesaria para jugar. También puedes utilizarla para registrar el estado actual de tu personaje y anotar las armas, blindaje y equipo que lleva encima.

CARACTERÍSTICAS Y HABILIDADES

- 1 Tus características sirven para calcular muchos parámetros de juego, pero casi nunca se utilizan de forma directa. Siempre que intentas realizar una tarea que tiene una posibilidad de fracasar, debes hacer una tirada de habilidad. Los dados que usas para esta tirada son tu **reserva de dados**, y dependen del rango que tienes en la habilidad y del valor de la característica que la gobierna. Si sacas más ☆ que ▼, has superado la tirada con éxito.
- 2 En la contraportada del Libro de Reglas hay un listado de habilidades con sus correspondientes descripciones y usos.

SÍMBOLOS Y DADOS



Los Éxitos ☆ son anulados por los Fallos ▼; si después de esto aún quedan símbolos de Éxito ☆, has superado la tirada.



Los Triunfos ⊕ se cuentan como Éxitos ☆ y también se pueden gastar para generar consecuencias especialmente favorables.



Las Ventajas ⊕ señalan una posible consecuencia o efecto secundario positivo, incluso aunque se haya fallado la tirada. Anulan las Amenazas ⊗ y son anuladas por ellas.



Los Fallos ▼ anulan los Éxitos ☆. Si sacas bastantes símbolos de Fallo ▼ para anular todos los de Éxito ☆, has fallado la tirada.



Los símbolos de Desesperación ♥ se consideran Fallos ▼, por lo que también anulan Éxitos ☆. Pero además se pueden gastar para generar consecuencias especialmente perjudiciales.



Las Amenazas ⊗ indican que se ha producido un efecto secundario o consecuencia desfavorable, incluso aunque se haya superado la tirada. Anulan las Ventajas ⊕ y son anuladas por ellas.



Dado de Capacidad (verde) Dado de Pericia (amarillo) Dado de Dificultad (púrpura) Dado de Desafío (rojo) Dado de Beneficio (azul) Dado de Complicación (gris) Dado de la Fuerza (blanco)

HOJA DE PERSONAJE

NOMBRE: PASH

ESPECIE: HUMANO

PROFESIÓN: CONTRABANDISTA



CARACTERÍSTICAS

1

3

FORTALEZA

3

AGILIDAD

2

INTELECTO

3

ASTUCIA

2

VOLUNTAD

3

PRESENCIA

2

HABILIDADES

HABILIDAD	RANGO	RESERVA DE DADOS
Actividad criminal (Ast)	0	◆◆◆
Aguante (For)	0	◆◆◆
Alerta (Vol)	1	◆◆
Astronavegación (Int)	0	◆◆
Atletismo (For)	0	◆◆◆
Callejeo (Ast)	0	◆◆◆
Carisma (Pre)	1	◆◆◆
Coacción (Vol)	0	◆◆
Computadoras (Int)	0	◆◆
Conocimientos (Int)	0	◆◆
Coordinación (Agi)	0	◆◆◆
Disciplina (Vol)	0	◆◆
Engaño (Ast)	1	◆◆◆
Frialdad (Pre)	0	◆◆◆
Liderazgo (Pre)	0	◆◆◆
Mecánica (Int)	0	◆◆
Medicina (Int)	0	◆◆
Negociación (Pre)	0	◆◆◆
Percepción (Ast)	1	◆◆◆
Pilotar (Agi)	2	◆◆◆
Sigilo (Agi)	0	◆◆◆
Supervivencia (Ast)	0	◆◆◆
HABILIDADES DE COMBATE		
Armas a distancia ligeras (Agi)	1	◆◆◆
Armas a distancia pesadas (Agi)	0	◆◆◆
Armas cuerpo a cuerpo (For)	0	◆◆◆
Artillería (Agi)	0	◆◆◆
Pelea (For)	0	◆◆◆

ESTADO DE SALUD DEL PERSONAJE

- La Protección reduce el daño que recibes y puede impedir que sufras Heridas. Se calcula sumando tu Fortaleza y el valor de Protección proporcionado por el blindaje que llevas puesto.
- Las Heridas representan el daño físico que ha recibido tu cuerpo. Si acumulas más que tu umbral de Heridas, caes inconsciente y sufres una Herida crítica. Puedes recuperar Heridas mediante la habilidad Medicina y utilizando inyectores de estimulantes.
- La Tensión representa el agotamiento, la fatiga mental y el aturdimiento. Puedes sufrir voluntariamente 2 de Tensión para llevar a cabo una maniobra adicional durante tu turno. La Tensión se gana y pierde con más facilidad que las Heridas. Si alguna vez acumulas más que tu umbral de Tensión, te desmayas.
- Durante el transcurso de tus aventuras puedes sufrir Heridas críticas, ya sea al perder el conocimiento cuando tus Heridas sobrepasan tu umbral de Heridas, o bien como resultado de un ataque. En esta casilla debes anotar el número de Heridas críticas que has recibido. En la contraportada del Libro de Aventura se describen los efectos de estas Heridas críticas.

ARMAS Y EQUIPO

ARMA	HABILIDAD	ALCANCE	DAÑO	RESERVA DE DADOS
Pistola bláster	A. a distancia ligeras	Medio	6	◆◆◆
<ul style="list-style-type: none"> Cada impacto inflige 6 de daño más 1 de daño adicional por cada Éxito ✨ obtenido. Infliges una Herida crítica si impactas y sacas ○○○○. 				
Puños	Pelea	Interacción	3	◆◆◆
<ul style="list-style-type: none"> Cada impacto inflige 3 de daño más 1 de daño adicional por cada Éxito ✨ obtenido. Infliges una Herida crítica si golpeas y sacas ○○○○○○. 				
EQUIPO Y OTROS OBJETOS				
2 inyectores de estimulantes	Lleva a cabo una maniobra para utilizar uno y curar 4 Heridas a una criatura viva. Se gasta al usarlo.			
Comunicador	Permite la comunicación entre personajes provistos de comunicadores.			
Ropa gruesa	Protección 1 (ya se ha incluido en tu valor de Protección).			

DINERO

400 créditos

EL TURNO DEL JUGADOR

Cada turno puedes realizar 1 acción y 1 maniobra en el orden que prefieras:

Una acción puede ser:

- Efectuar un ataque
- Usar una habilidad
- Cambiar tu acción por una maniobra adicional

Una maniobra puede ser:

- Moverte
- Apuntar
- Ponerte a cubierto
- Sacar o guardar un arma u objeto
- Interactuar con el entorno
- Entablar combate o retirarte de él
- Levantarte

Puedes sufrir 2 de Tensión para llevar a cabo una segunda maniobra. No puedes realizar más de 2 maniobras en tu turno.

También puedes realizar cualquier número de actividades menores.

Párate aquí: No pases la página hasta que te lo diga el DJ.

Empieza aquí: Estas dos páginas contienen información nueva que te ayudará a continuar la aventura.

¡MEJORA!

Acabas de ganar 10 puntos de Experiencia (PE). Puedes gastar estos puntos para adquirir algunas de las siguientes mejoras que sumen un valor total de 10 PE.

MENÚ DE MEJORAS

PE

10

Habilidad: Engaño **1**

Entrenas Engaño. Ganas 1 rango de habilidad en Engaño. Tu reserva de dados pasa de  a .

Tacha el círculo que hay arriba a la derecha, junto al coste en PE, para recordar que has adquirido esta mejora. Tanto si la adquieres como si no, rodea con un círculo tu rango actual (1 ó 2) y tu reserva de dados para esta habilidad en el listado de la derecha.

PE

5

Habilidad: Actividad criminal **2**

Entrenas Actividad criminal. Ganas 1 rango de habilidad en Actividad criminal. Tu reserva de dados pasa de  a .

Tacha el círculo que hay arriba a la derecha, junto al coste en PE, para recordar que has adquirido esta mejora. Tanto si la adquieres como si no, rodea con un círculo tu rango actual (0 ó 1) y tu reserva de dados para esta habilidad en el listado de la derecha.

PE

5

Talento: Desenfundado rápido

Adquieres el talento Desenfundado rápido. Tacha el círculo que hay arriba a la derecha, junto al coste en PE, para recordar que has adquirido esta mejora.

Desenfundado rápido: Una vez por asalto, puedes sacar o guardar un arma u objeto accesible con una acción menor (es decir, sin necesidad de llevar a cabo una maniobra).

PE

5

Talento: Piloto consumado

Adquieres el talento Piloto consumado. Tacha el círculo que hay arriba a la derecha, junto al coste en PE, para recordar que has adquirido esta mejora.

Piloto consumado: Siempre que hagas una tirada de Pilotar, quita 1 dado de Complicación  de la reserva antes de lanzar los dados. Por ejemplo, si pilotas un vehículo con Manejo -1, no sufres ninguna penalización a tus tiradas de Pilotar.

HOJA DE PERSONAJE

NOMBRE: PASH

ESPECIE: HUMANO

PROFESIÓN: CONTRABANDISTA



CARACTERÍSTICAS

3

FORTALEZA

3

AGILIDAD

2

INTELECTO

3

ASTUCIA

2

VOLUNTAD

3

PRESENCIA

HABILIDADES

HABILIDAD	RANGO	RESERVA DE DADOS
2 Actividad criminal (Ast)	0 / 1	 / 
Aguante (For)	0	
Alerta (Vol)	1	 
Astronavegación (Int)	0	
Atletismo (For)	0	
Callejeo (Ast)	0	
Carisma (Pre)	1	  
Coacción (Vol)	0	
Computadoras (Int)	0	
Conocimientos (Int)	0	
Coordinación (Agi)	0	
Disciplina (Vol)	0	
1 Engaño (Ast)	1 / 2	   /   
Frialdad (Pre)	0	
Liderazgo (Pre)	0	
Mecánica (Int)	0	
Medicina (Int)	0	
Negociación (Pre)	0	
Percepción (Ast)	1	  
Pilotar (Agi)	2	  
Sigilo (Agi)	0	
Supervivencia (Ast)	0	
HABILIDADES DE COMBATE		
Armas a distancia ligeras (Agi)	1	  
Armas a distancia pesadas (Agi)	0	
Armas cuerpo a cuerpo (For)	0	
Artillería (Agi)	0	
Pelea (For)	0	



Los Éxitos ☆ son anulados por los Fallos ▼; si después de esto aún quedan símbolos de Éxito ☆, has superado la tirada.



Los Triunfos ⊕ se cuentan como Éxitos ☆ y también se pueden gastar para generar consecuencias especialmente favorables.



Las Ventajas ⊕ señalan una posible consecuencia o efecto secundario positivo, incluso aunque se haya fallado la tirada. Anulan las Amenazas ⊗ y son anuladas por ellas.



Los Fallos ▼ anulan los Éxitos ☆. Si sacas bastantes símbolos de Fallo ▼ para anular todos los de Éxito ☆, has fallado la tirada.



Los símbolos de Desesperación ⊖ se consideran Fallos ▼, por lo que también anulan Éxitos ☆. Pero además se pueden gastar para generar consecuencias especialmente perjudiciales.



Las Amenazas ⊗ indican que se ha producido un efecto secundario o consecuencia desfavorable, incluso aunque se haya superado la tirada. Anulan las Ventajas ⊕ y son anuladas por ellas.



Dado de Capacidad Dado de Pericia Dado de Dificultad Dado de Desafío Dado de Beneficio Dado de Complicación Dado de la Fuerza

EL TURNO DEL JUGADOR

Cada turno puedes realizar 1 acción y 1 maniobra en el orden que prefieras:

Una acción puede ser:

- Efectuar un ataque
- Usar una habilidad
- Cambiar tu acción por una maniobra adicional

Una maniobra puede ser:

- Moverte
- Apuntar
- Ponerte a cubierto
- Sacar o guardar un arma u objeto
- Interactuar con el entorno
- Entablar combate o retirarte de él
- Levantarte

Puedes sufrir 2 de Tensión para llevar a cabo una segunda maniobra.

No puedes realizar más de 2 maniobras en tu turno.

También puedes realizar cualquier número de actividades menores.

PROTECCIÓN

4

HERIDAS

13

UMBRAL ACTUALES

TENSIÓN

13

UMBRAL ACTUAL

HERIDAS CRÍTICAS

ARMAS Y EQUIPO

ARMA	HABILIDAD	ALCANCE	DAÑO	RESERVA DE DADOS
Pistola bláster	A. a distancia ligeras	Medio	6	◆◆◆

- Cada impacto inflige 6 de daño más 1 de daño adicional por cada Éxito ☆ obtenido.
- Infliges una Herida crítica si impactas y sacas ⊕⊕⊕.

Puños	Pelea	Interacción	3	◆◆◆
-------	-------	-------------	---	-----

- Cada impacto inflige 3 de daño más 1 de daño adicional por cada Éxito ☆ obtenido.
- Infliges una Herida crítica si golpeas y sacas ⊕⊕⊕⊕⊕.

EQUIPO Y OTROS OBJETOS

2 inyectores de estimulantes	Lleva a cabo una maniobra para utilizar uno y curar 4 Heridas a una criatura viva. Se gasta al usarlo.
Comunicador	Permite la comunicación entre personajes provistos de comunicadores.
Ropa gruesa	Protección 1 (ya se ha incluido en tu valor de Protección).

DINERO

ÁRBOL DE TALENTOS DEL CONTRABANDISTA 2

Habilidades profesionales: Actividad criminal, Alerta, Artillería, Astronavegación, Callejeo, Carisma, Conocimientos, Coordinación, Engaño, Percepción, Pilotar

Aplomo
+1 a tu umbral de Tensión.

Piloto consumado
Cada rango de Piloto consumado elimina ■ de todas tus tiradas de Pilotar.

Instinto callejero
Cada rango de Instinto callejero elimina ■ de todas tus tiradas de Percepción y Callejeo.

Desenfundado rápido
Una vez por asalto, puedes sacar o guardar un arma u objeto accesible con una actividad menor.

5

Embaucador nato
Una vez por partida, puedes repetir una tirada de Carisma o de Engaño.

Aceleración máxima
Puedes realizar una acción de Aceleración máxima haciendo una tirada Difícil (◆◆◆) de Pilotar para aumentar en 1 la velocidad de un vehículo durante tantos asaltos como tu Astucia.

Compartimento oculto
Consigues un compartimento oculto en un vehículo o pieza de equipo en el que puedes guardar material cuyo impedimento total no exceda tu rango en este talento.

Ataque rápido
Cada rango de Ataque rápido añade □ a todas las tiradas de combate que efectúes contra objetivos que aún no hayan actuado.

10

Punto débil
Después de efectuar un ataque con éxito, gasta 1 punto de Destino para añadir al resultado un daño adicional igual a tu Astucia.

Aceleración máxima mejorada
Sufrir 1 de Tensión para intentar la Aceleración máxima como maniobra y reducir su dificultad a Media (◆◆).

Endurecido
+1 a tu umbral de Heridas.

Reacción rápida
Sufrir cualquier cantidad de Tensión para añadir ese mismo número de ✨ a tus tiradas de iniciativa. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.

15

CÓMO INVERTIR PUNTOS DE EXPERIENCIA

Habrás ocasiones a lo largo de tus partidas en que el DJ te concederá puntos de Experiencia que puedes gastar para mejorar tu personaje. Con esta Experiencia puedes entrenar tus habilidades o ascender por tu árbol de talentos profesionales. Consulta la página 11 del Libro de Reglas si quieres conocer más detalles sobre la Experiencia.

Entrenamiento de habilidades 1

El coste del entrenamiento de una habilidad depende de la categoría a la que pertenece (profesional o no profesional). Cada habilidad puede entrenarse un máximo de cinco veces, para un total de cinco rangos de entrenamiento.

Entrenar una habilidad profesional cuesta cinco veces el valor del siguiente rango. Por ejemplo, entrenar una habilidad profesional de rango 0 (no entrenada) a rango 1 cuesta 5 puntos de Experiencia. Para mejorar una habilidad de rango 1 a rango 2 se precisan 10 puntos de Experiencia. Cada rango debe adquirirse por separado. Esto quiere decir que entrenar una habilidad de rango 0 a rango 2 costaría 15 puntos de Experiencia (5 para subirla de rango 0 a rango 1, y otros 10 más para subirla de rango 1 a rango 2).

También se pueden adquirir rangos para habilidades no profesionales. Cada rango de una habilidad no profesional cuesta 5 puntos de Experiencia adicionales. Así, entrenar una habilidad no profesional de rango 0 (no entrenada) a rango 1 cuesta 10 puntos de experiencia. Para mejorar una habilidad no profesional de rango 1 a rango 2 hay que gastar 15 puntos de Experiencia, y así sucesivamente.

Adquisición de talentos 2

Los talentos que puedes adquirir son los que figuran en tu árbol de talentos profesionales. Este árbol se presenta en un formato exclusivo sujeto a diversas reglas y restricciones.

Tu árbol de talentos tiene cuatro columnas y tres filas. El coste de cada talento depende de la fila que ocupa. Los talentos de la fila de arriba son los más baratos; cuestan 5 PE cada uno. Los de la fila del medio cuestan 10 PE cada uno, y los de la fila de abajo cuestan 15 PE cada uno.

Como puedes ver, las opciones del árbol están conectadas por una serie de líneas que unen algunos talentos con otros. Cuando vas a adquirir un talento nuevo, solamente puedes elegir de entre aquellos a los que tienes acceso. Puedes seleccionar cualquiera de los talentos de la fila de arriba, más aquellos talentos que estén conectados por una línea a un talento que hayas adquirido previamente. Cada opción del árbol sólo puede adquirirse una vez. Algunos árboles de talentos contienen varias veces un mismo talento; esto se debe a que pueden adquirirse más de una vez. Cuando adquieres un talento que ya tenías, añades un rango adicional a su valor.



Éxitos Triunfos Ventajas Fallos Desesperación Amenazas



Dado de Capacidad Dado de Pericia Dado de Dificultad Dado de Desafío Dado de Beneficio Dado de Complicación Dado de la Fuerza

LA HISTORIA DE PASH

La vida no ha tratado bien al contrabandista, timador y granuja conocido únicamente como Pash. Para empezar, fue expulsado de la academia de vuelo imperial por "insubordinación" (que por lo visto es un eufemismo para "robar una lanzadera y darse una vuelta por el planeta cuando uno está aburrido"). Después le confiscaron su moto deslizadora favorita porque tenía algunos pagos atrasados. Posteriormente fue arrestado por estafa en las calles de Alderaan, en el planeta Alderaan. Más tarde lo condenaron a trabajos forzados en las minas de especia de Kessel por un escándalo relacionado con la hija de un noble alderaano. Por si fuera poco, el transporte que lo llevaba a Kessel fue atacado por piratas que reclutaron a Pash por la fuerza. Lejos de acabar ahí la cosa, los piratas fueron capturados por una fragata imperial y Pash fue arrestado por piratería. Después de aquello, el planeta Alderaan fue volatilizado por la estación de combate denominada Estrella de la Muerte, y las cosas se pusieron realmente tensas. Pash fue liberado por un oficial imperial llamado Herkin, quien le advirtió que le debía un gran favor, y que su nuevo trabajo consistiría en pilotar astronaves para un caballero llamado Teemo el Hutt.

Desde entonces Pash ha estado pasando contrabando para Teemo en la pequeña ciudad de Mos Shuuta, en Tatooine. Por un lado han sido las ocho semanas más aburridas y tranquilas de toda su vida. Por el otro, se expone continuamente a los disparos de piratas y oficiales de aduanas, y realiza frecuentes aterrizajes de emergencia en lugares remotos y peligrosos; o sea que también tiene su punto de emoción. En su última misión, Pash pilotaba un carguero ligero Ghtroc 720 viejo y oxidado llamado *Ao Var* con el que tuvo un siniestro total, y acabó vendiéndolo para chatarra cuando por fin pudo regresar a Mos Shuuta. Aquello no le hizo demasiada gracia a Teemo, ya que técnicamente el *Ao Var* era propiedad suya. Pash decidió que había llegado el momento de mandar a paseo al Hutt, y para conseguirlo optó por colaborar con 41-VEX (su droide mecánico favorito) y con una mortífera cazarrecompensas twi'lek llamada Oskara.

Pese a su largo historial de desventuras, Pash se considera un tipo afortunado; y posiblemente lo sea. Después de todo, si no lo hubieran arrestado y sacado de Alderaan, quizá habría estado en el planeta cuando el Imperio lo destruyó. Pash tiene un don para salir bien parado de cualquier desastre. Es un piloto extraordinario y polivalente, y se comporta con la actitud despreocupada propia de quienes están acostumbrados a que todo les salga a pedir de boca.