

OSKARA

ΔΝΚ7Κ

CAZARRECOMPENSAS

ΔΕΚΝΝΜΙΔΝΜΙ 7ΜΙ 071ΔΜΔ



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: OSKARA

ESPECIE: TWI'LEK

PROFESIÓN: CAZARRECOMPENSAS



CARACTERÍSTICAS

1

2

FORTALEZA

4

AGILIDAD

2

INTELECTO

2

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)	1	◆◆
Callejeo (Ast)	0	◆◆
Carisma (Pre)	0	◆◆◆
Coacción (Vol)	0	◆◆
Computadoras (Int)	1	◆◆
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)	1	◆◆◆◆
Sigilo (Agi)	0	◆◆◆◆
Supervivencia (Ast)	0	◆◆
HABILIDADES DE COMBATE		
Armas a distancia ligeras (Agi)	0	◆◆◆◆
Armas a distancia pesadas (Agi)	2	◆◆◆◆
Armas cuerpo a cuerpo (For)	0	◆◆
Artillería (Agi)	0	◆◆◆◆
Pelea (For)	0	◆◆

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

5

Habilidad: Mecánica 1

Entrenas Mecánica. Ganas 1 rango de habilidad en Mecánica. 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

10

Habilidad: Artillería 2

Entrenas Artillería. Ganas 1 rango de habilidad en Artillería. 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: A quemarropa 3

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

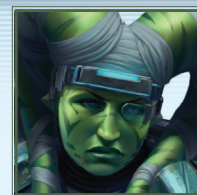
A quemarropa: Cuando impactas a un objetivo situado a corto alcance o menos con tu carabina bláster (o con cualquier pistola o fusil), infliges +1 al daño.

HOJA DE PERSONAJE

NOMBRE: OSKARA

ESPECIE: TWI'LEK

PROFESIÓN: CAZARRECOMPENSAS



CARACTERÍSTICAS

2

FORTALEZA

4

AGILIDAD

2

INTELECTO

2

ASTUCIA

2

VOLUNTAD

3

PRESENCIA

HABILIDADES

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

PROTECCIÓN

4

HERIDAS

12	
UMBRAL	ACTUALES

TENSIÓN

13	
UMBRAL	ACTUAL

HERIDAS CRÍTICAS

ARMAS Y EQUIPO

ARMA	HABILIDAD	ALCANCE	DAÑO	RESERVA DE DADOS
Carabina bláster	A. a distancia pesadas	Medio	3	9 ♦♦♦♦
<ul style="list-style-type: none"> Cada impacto inflige 9 de daño más 1 de daño adicional por cada Éxito ✨ obtenido. Infliges una Herida crítica si impactas y sacas ☹☹☹. 				
Puños	Pelea	Interacción	2	♦♦
<ul style="list-style-type: none"> Cada impacto inflige 2 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.
2 grilletes	Inmovilizan las manos de un prisionero.
Módulo de datos	Computadora manual, permite acceder a computadoras y terminales.
Blindaje acolchado	Protección 2 (ya se ha incluido en tu valor de Protección).

DINERO



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.

ÁRBOL DE TALENTOS DE LA CAZARRECOMPENSAS

2

Habilidades profesionales: Alerta, Armas a distancia ligeras, Armas a distancia pesadas, Atletismo, Callejeo, Computadoras, Mecánica, Percepción, Pilotar



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 OSKARA

Ryloth, el planeta natal de los twi'leks, es un mundo árido y polvoriento en el que nadie podría hacerse rico jamás. De hecho, su exportación más valiosa (y según algunos, la única que vale algo) es la especia ilegal conocida como ryll. En consecuencia, muchos de los habitantes más ricos y poderosos de Ryloth son contrabandistas, señores del crimen y matones, y en ocasiones capturan twi'leks inocentes para obligarlos a trabajar en las minas de especia.

Oskara siempre fue rápida, espabilada y lo bastante afortunada como para eludir a los secuestradores... pero su hermana Makara no tuvo la misma suerte. Cuando Makara fue capturada por sicarios aqualish, Oskara tuvo que actuar de prisa para impedir que su hermana acabase en las minas. En su lugar ofreció sus servicios exclusivos al líder de la banda haciéndose pasar por una experimentada cazarrecompensas. Contra todo pronóstico, su primer trabajo para la banda salió bien, y Oskara prosperó bajo la tutela de un veterano llamado Gyax. No dejaron de lloverle ofertas de trabajo para los esclavistas de la mina de especia, con la promesa de que Makara estaría a salvo mientras ella cumpliera.

Hasta que Oskara fue "cedida" a un mafioso Hutt de Tatooine conocido como Teemo. Ahí fue cuando las cosas se torcieron. Teemo pagaba generosamente, pero durante una de sus cacerías la twi'lek descubrió un complot contra la banda de esclavistas mineros de Ryloth. El Hutt se apropiaría de su territorio... y ya nadie podría garantizar la seguridad de Makara.

Oskara decidió aliarse con el gladiador predilecto de Teemo, un wookiee llamado Lowhrick, y con uno de sus mejores pilotos, un humano llamado Pash. Gracias a ellos la twi'lek pudo enviar una advertencia a sus compatriotas de Ryloth, pero ahora debe huir de la venganza de Teemo.

Oskara puede parecer cínica e insensible; ha visto lo peor de la galaxia a una edad muy temprana. Procura no sentir apego por nada ni por nadie. Es una cazarrecompensas profesional y se toma muy en serio su trabajo; prefiere concentrarse en los resultados y dejar a un lado los sentimientos.