

$$4V \leq V \leq 17V$$

**LOWHRICK**  
 ₩00337143  
**PISTOLERO A SUELDO**  
 2M74M8K17M

**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

- 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.
- 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: LOWHHRICK

ESPECIE: WOOKIEE

PROFESIÓN: PISTOLERO A SUELDO



#### CARACTERÍSTICAS

1

4

FORTALEZA

3

AGILIDAD

2

INTELECTO

2

ASTUCIA

2

VOLUNTAD

2

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)	0	♦♦
Conocimientos (Int)	0	♦♦
Coordinación (Agi)	0	♦♦♦♦
Disciplina (Vol)	1	♦♦
Engaño (Ast)	0	♦♦
Frialidad (Pre)	0	♦♦
Liderazgo (Pre)	0	♦♦
Mecánica (Int)	0	♦♦
Medicina (Int)	0	♦♦
Negociación (Pre)	0	♦♦
Percepción (Ast)	0	♦♦
Pilotar (Agi)	0	♦♦♦♦
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)	1	♦♦♦♦
Artillería (Agi)	1	♦♦♦♦
Pelea (For)	1	♦♦♦♦















## ESTADO DE SALUD DEL PERSONAJE

Diagrama de las 4 fichas de atributos de un personaje en el juego:

- Ficha 3: PROTECCIÓN** (valor 4)
- Ficha 4: HERIDAS** (umbrales 18 y 0)
- Ficha 5: TENSIÓN** (umbrales 10 y 0)
- Ficha 6: HERIDAS CRÍTICAS** (valor 0)

Si estás herido, todos tus ataques de Armas cuerpo a cuerpo y Pelea infligen 1 de daño adicional. Si tienes alguna Herida crítica, infliges 2 de daño adicional con estos ataques en vez de 1.

## ARMAS Y EQUIPO

ARMA	HABILIDAD	ALCANCE	DAÑO	RESERVA DE DADOS
<b>Vibrohacha</b>	A. cuerpo a cuerpo	Interacción	7 (For+3)	   
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada impacto inflige 7 de daño más 1 de daño adicional por cada Éxito ✨ obtenido.</li> <li>• Infliges una Herida crítica si golpeas y sacas .</li> <li>• Porforante 2: La Protección del objetivo se reduce en 2 contra este ataque.</li> </ul>				
<b>Pistola bláster</b>	A. a distancia ligeras	Medio	6	  
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada impacto inflige 6 de daño más 1 de daño adicional por cada Éxito ✨ obtenido.</li> <li>• Infliges una Herida crítica si impactas y sacas .</li> </ul>				
<b>Puños</b>	Pelea	Interacción	4	   
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada impacto inflige 2 de daño más 1 de daño adicional por cada Éxito ✨ obtenido.</li> <li>• Infliges una Herida crítica si impactas y sacas .</li> </ul>				
<b>EQUIPO Y OTROS OBJETOS</b>				
<b>2 inyectores de estimulantes</b>	Lleva a cabo una maniobra para utilizar uno y curar 4 Heridas a una criatura viva. Se gasta al usarlo.			
<b>Comunicador</b>	Permite la comunicación entre personajes provistos de comunicadores.			

## DINERO

400 créditos

- 3 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.
- 4 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.
- 5 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.
- 6 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.

## 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:

- Moverse
- 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

5

#### Habilidad: Coacción **1**


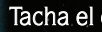
Entrenas Coacción. Ganas 1 rango de habilidad en Coacción. Tu reserva de dados pasa de  a .

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: Armas cuerpo a cuerpo **2**

Entrenas Armas cuerpo a cuerpo. Ganas 1 rango de habilidad en Armas cuerpo a cuerpo. 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

#### Talento: Endurecido **3**

Adquieres el talento Endurecido. 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 el valor apropiado de tu umbral de Heridas (18 ó 19).

Endurecido: Tu umbral de Heridas aumenta en 1 (de 18 a 19).

PE

5

#### Talento: Fuerza salvaje **4**

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

Fuerza salvaje: Cuando golpeas a un objetivo con cualquier arma de combate cuerpo a cuerpo o de Pelea (como tu vibrohacha o tus puños), infliges +1 al daño.

HOJA DE PERSONAJE

NOMBRE: LOWHHRICK

ESPECIE: WOOKIEE

PROFESION: PISTOLERO A SUELDO



### CARACTERÍSTICAS

4

FORTALEZA

3

AGILIDAD

2

INTELECTO

2

ASTUCIA




2

VOLUNTAD

2

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	
<b>1</b> Coacción (Vol)	0 / 1	 / 
Computadoras (Int)	0	
Conocimientos (Int)	0	
Coordinación (Agi)	0	
Disciplina (Vol)	1	
Engaño (Ast)	0	
Frialdad (Pre)	0	
Liderazgo (Pre)	0	
Mecánica (Int)	0	
Medicina (Int)	0	
Negociación (Pre)	0	
Percepción (Ast)	0	
Pilotar (Agi)	0	
Sigilo (Agi)	0	
Supervivencia (Ast)	0	
<b>HABILIDADES DE COMBATE</b>		
Armas a distancia ligeras (Agi)	1	
Armas a distancia pesadas (Agi)	0	
<b>2</b> Armas cuerpo a cuerpo (For)	1 / 2	 / 
Artillería (Agi)	1	
Pelea (For)	1	

PROTECCIÓN

4

HERIDAS

3 18/19

UMBRAL ACTUALES

TENSIÓN

10

UMBRAL ACTUAL

HERIDAS CRÍTICAS

FURIA WOOKIEE

Si estás herido, todos tus ataques de Armas cuerpo a cuerpo y Pelea infligen 1 de daño adicional. Si tienes alguna Herida crítica, infliges 2 de daño adicional con estos ataques en vez de 1.

ARMAS Y EQUIPO

ARMA	HABILIDAD	ALCANCE	DAÑO	RESERVA DE DADOS
Vibrohacha	A. cuerpo a cuerpo	Interacción	7 (For+3) (+1)	4
<ul style="list-style-type: none"> <li>Cada impacto inflige 7 de daño más 1 de daño adicional por cada Éxito ✨ obtenido.</li> <li>Infliges una Herida crítica si golpeas y sacas 000.</li> <li>Perforante 2: La Protección del objetivo se reduce en 2 contra este ataque.</li> </ul>				
Pistola bláster	A. a distancia ligeras	Medio	6	2
<ul style="list-style-type: none"> <li>Cada impacto inflige 6 de daño más 1 de daño adicional por cada Éxito ✨ obtenido.</li> <li>Infliges una Herida crítica si impactas y sacas 000.</li> </ul>				
Puños	Pelea	Interacción	4 (+1)	4
<ul style="list-style-type: none"> <li>Cada impacto inflige 2 de daño más 1 de daño adicional por cada Éxito ✨ obtenido.</li> <li>Infliges una Herida crítica si impactas y sacas 000000.</li> </ul>				

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.

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.



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.

NOMBRE: LOWHHRICK

PROFESIÓN: PISTOLERO A SUELDO



## 4

**FORTALEZA**

# 3

## AGILIDAD

# 2

INTELECTO

2

## ASTUCIA

# 2

## VOLUNTAD

# 2

**PRESENCIA**

HABILIDAD	1	¿PROFESIONAL?	RANGO	RESERVA DE DATOS
-----------	---	---------------	-------	------------------

Actividad criminal (Ast)			
Aguante (For)	•		
Alerta (Vol)	•		
Astronavegación (Int)			
Atletismo (For)	•		
Callejeo (Ast)			
Carisma (Pre)			
Coacción (Vol)			
Computadoras (Int)			
Conocimientos (Int)			
Coordinación (Agi)			
Disciplina (Vol)	•		
Engaño (Ast)			
Frialdad (Pre)			
Liderazgo (Pre)	•		
Mecánica (Int)			
Medicina (Int)			
Negociación (Pre)			
Percepción (Ast)			
Pilotar (Agi)	•		
Sigilo (Agi)			
Supervivencia (Ast)			
HABILIDADES DE COMBATE			
A. a distancia ligeras (Agi)	•		
A. a distancia pesadas (Agi)	•		
A. cuerpo a cuerpo (For)	•		
Artillería (Agi)	•		
Pelea (For)	•		

## HERIDAS

**UMBRALE**

## ACTUALES

## HERIDAS CRÍTICAS

**UMBRALE**

**ACTUAL**

## FURIA WOOKIEE

Si estás herido, todos tus ataques de Armas cuerpo a cuerpo y Pelea infligen 1 de daño adicional. Si tienes alguna Herida crítica, infliges 2 de daño adicional con estos ataques en vez de 1.

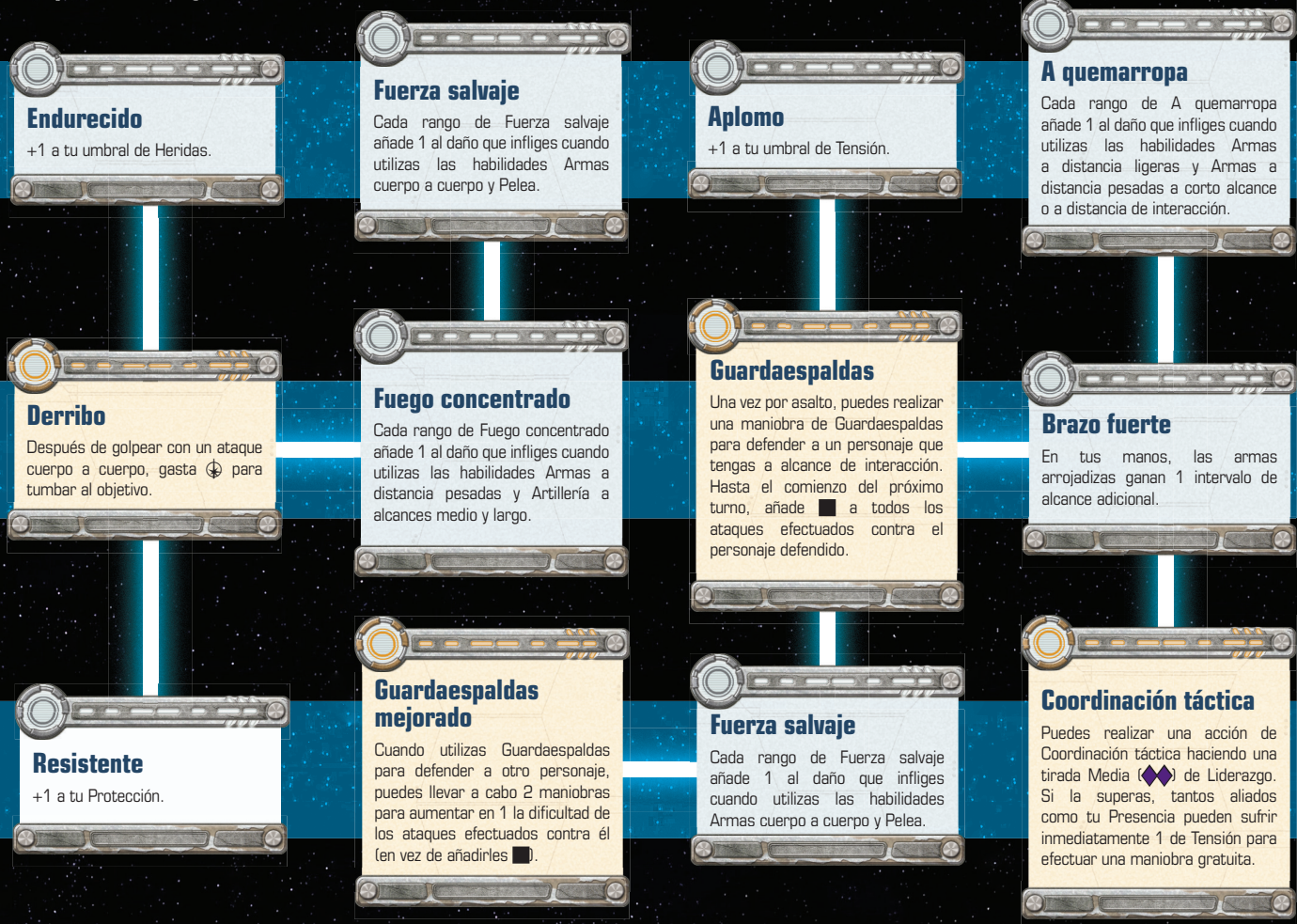
## ARMAS Y EQUIPO

ARMA	HABILIDAD	ALCANCE	DAÑO	RESERVA DE DADOS
EQUIPO Y OTROS OBJETOS				

DINERO

# ÁRBOL DE TALENTOS DEL PISTOLERO A SUELDO 2

Habilidades profesionales: Aguante, Alerta, Armas a distancia ligeras, Armas a distancia pesadas, Armas cuerpo a cuerpo, Artillería, Atletismo, Disciplina, Liderazgo, Pelea, 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.

ÉxitosTriunfosVentajasFallosDesesperaciónAmenazas

Dado de CapacidadDado de PericiaDado de DificultadDado de DesafíoDado de BeneficioDado de ComplicaciónDado de la Fuerza

# LA HISTORIA DE LOWHHRICK

Los wookiees que habitan en los bosques del frondoso planeta Kashyyyk son una especie orgullosa con una cultura rica y un nivel tecnológico muy avanzado. Por desgracia, su apariencia bestial y su incapacidad para hablar la lengua básica suele dar una imagen errónea de ellos y mucha gente cree que son unos brutos salvajes. Existe una enemistad ancestral entre los wookiees de Kashyyyk y los lagartos humanoides de Trandosha, exacerbada por el hecho de que estos últimos suelen cazar wookiees por deporte. La hermana y el sobrino de Lowhhrick fueron víctimas de una de estas partidas de caza trandoshanas en la que ambos perdieron la vida. Lowhhrick juró dar con los responsables y acabar con ellos... pero no tardó en ser capturado. Así comenzó su larga carrera como gladiador, obligado a combatir para diversión de otros.

Con el tiempo, Lowhhrick llegó a ser tan famoso que acabó siendo comprado por un mafioso Hutt llamado Teemo y trasladado a Tatooine. Teemo sacaba al wookiee periódicamente a la palestra para enfrentarlo contra los gladiadores de sus socios; de aquel modo daba constancia de su supremacía. De vez en cuando Lowhhrick ejercía como guardaespaldas en reuniones particularmente importantes, donde su presencia servía como recordatorio de que el Hutt tenía en nómina a numerosos asesinos entrenados.

Hace poco, Lowhhrick trabó amistad con una cazarrecompensas llamada Oskara, que también trabajaba al servicio de Teemo el Hutt. Oskara planeaba dejar el trabajo y huir del planeta, y el wookiee le ofreció su ayuda... siempre que la cazarrecompensas lo llevara con ella. Lowhhrick también añadió al trato a 41-VEX, el droide médico que curaba sus heridas después de cada combate.

Lowhhrick tiene mucha experiencia en combate, tanto por su carrera de gladiador como por sus años de guerrero en Kashyyyk. Es de naturaleza disciplinada y juiciosa, pero las vivencias de las últimas décadas lo han vuelto un tanto irritable. Se toma muy en serio sus obligaciones y juramentos, y para él nada es más importante que conseguir la libertad y vengar a su familia. Aunque Lowhhrick no sabe hablar básico, lo entiende perfectamente y los demás PJ tampoco tienen problemas para entenderlo a él.