

SASHA

VKNEK

PIONERA

010AV7K

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.

HOJA DE PERSONAJE			
NOMBRE : SASHA			
ESPECIE	HUMANO		
PROFESIÓN	PIONERA		
CARACTERÍSTICAS			
1	2 FORTALEZA	3 AGILIDAD	
	3 ASTUCIA	3 VOLUNTAD	
		3 INTELECTO	
		2 PRESENCIA	
HABILIDADES			
2	HABILIDAD	RANGO	RESERVA DE DADOS
	Actividad criminal (Ast)	0	◆◆◆◆
	Aguante (For)	0	◆◆◆
	Alerta (Vol)	0	◆◆◆◆
	Astronavegación (Int)	0	◆◆◆◆
	Atletismo (For)	1	◆◆◆◆
	Callejero (Ast)	0	◆◆◆◆
	Carisma (Pre)	0	◆◆◆
	Coacción (Vol)	0	◆◆◆◆
	Computadoras (Int)	0	◆◆◆◆
	Conocimientos (Int)	0	◆◆◆◆
	Coordinación (Agi)	0	◆◆◆◆
	Disciplina (Vol)	0	◆◆◆◆
	Engaño (Ast)	0	◆◆◆◆
	Frialdad (Pre)	1	◆◆◆◆
	Liderazgo (Pre)	0	◆◆◆
	Mecánica (Int)	0	◆◆◆◆
	Medicina (Int)	0	◆◆◆◆
	Negociación (Pre)	0	◆◆◆
	Percepción (Ast)	1	◆◆◆◆
	Pilotar (Agi)	1	◆◆◆◆
	Sigilo (Agi)	1	◆◆◆◆
	Supervivencia (Ast)	1	◆◆◆◆
HABILIDADES DE COMBATE			
	Armas a distancia ligeras (Agi)	0	◆◆◆◆
	Armas a distancia pesadas (Agi)	1	◆◆◆◆
	Armas cuerpo a cuerpo (For)	0	◆◆◆
	Artillería (Agi)	0	◆◆◆◆
	Pelea (For)	0	◆◆◆

ESTADO DE SALUD DEL PERSONAJE



ARMAS Y EQUIPO				
ARMA	HABILIDAD	ALCANCE	DAÑO	RESERVA DE DADOS
Fusil de proyectil sólido	A. a distancia pesadas	Medio	7	◆◆◆
• Cada impacto infinge 7 de daño más 1 de daño adicional por cada Éxito ★ obtenido. • Infinges 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).			
Macrobinoulares	Amplifica los objetos lejanos.			



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:

- 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

1

Habilidad: Medicina

Entrenas Medicina. Ganas 1 rango de habilidad en Medicina. 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.



2

Habilidad: Alerta

Entrenas Alerta. Ganas 1 rango de habilidad en Alerta. 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.



3

Talento: Aplomo

Adquieres el talento Aplomo. 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 Tensión (13 ó 14).

Aplomo: Tu umbral de Tensión aumenta en 1 (de 13 a 14).



Talento: Recuperación rápida

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

Recuperación rápida: Cuando recuperes Tensión al finalizar un encuentro, recuperas 1 de Tensión adicional.



HOJA DE PERSONAJE

NOMBRE: **SASHA**

ESPECIE: **HUMANO**

PROFESIÓN: **PIONERA**



CARACTERÍSTICAS

2

FORTALEZA

3

AGILIDAD

3

INTELECTO

3

ASTUCIA

3

VOLUNTAD

2

PRESENCIA

HABILIDADES

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

PROTECCIÓN	3	HERIDAS	12	
		UMBRAL	ACTUAL	
TENSIÓN	3	HERIDAS CRÍTICAS		
13/14	UMBRAL	ACTUAL		
ARMAS Y EQUIPO				
ARMA	HABILIDAD	ALCANCE	DAÑO	RESERVA DE DADOS
Fusil de proyectoil sólido	A. a distancia pesadas	Medio	7	
<ul style="list-style-type: none"> • Cada impacto infinge 7 de daño más 1 de daño adicional por cada Éxito ✽ obtenido. • Infinges una Herida crítica si golpeas y sacas . 				
Puños	Pelea	Interacción	2	
<ul style="list-style-type: none"> • Cada impacto infinge 2 de daño más 1 de daño adicional por cada Éxito ✽ obtenido. • Infinges 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).			
Macrobinoculares	Amplifica los objetos lejanos.			
				DINERO

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.



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.

HOJA DE PERSONAJE

NOMBRE : SASHA

ESPECIE HUMANO

PROFESIÓN PIONERA



CARACTERÍSTICAS

HABILIDADES

HABILIDAD	1 ¿PROFESIONAL?	RANGO	RESERVA DE DATOS
Actividad criminal (Ast)			
Aguante (For)			
Alerta (Vol)			
Astronavegación (Int)	•		
Atletismo (For)	•		
Callejero (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)		

PROTECCIÓN

HERIDAS

UMBRAL ACTUALES

TENSIÓN

UMBRAL

ACTUAL

HERIDAS CRÍTICAS

1

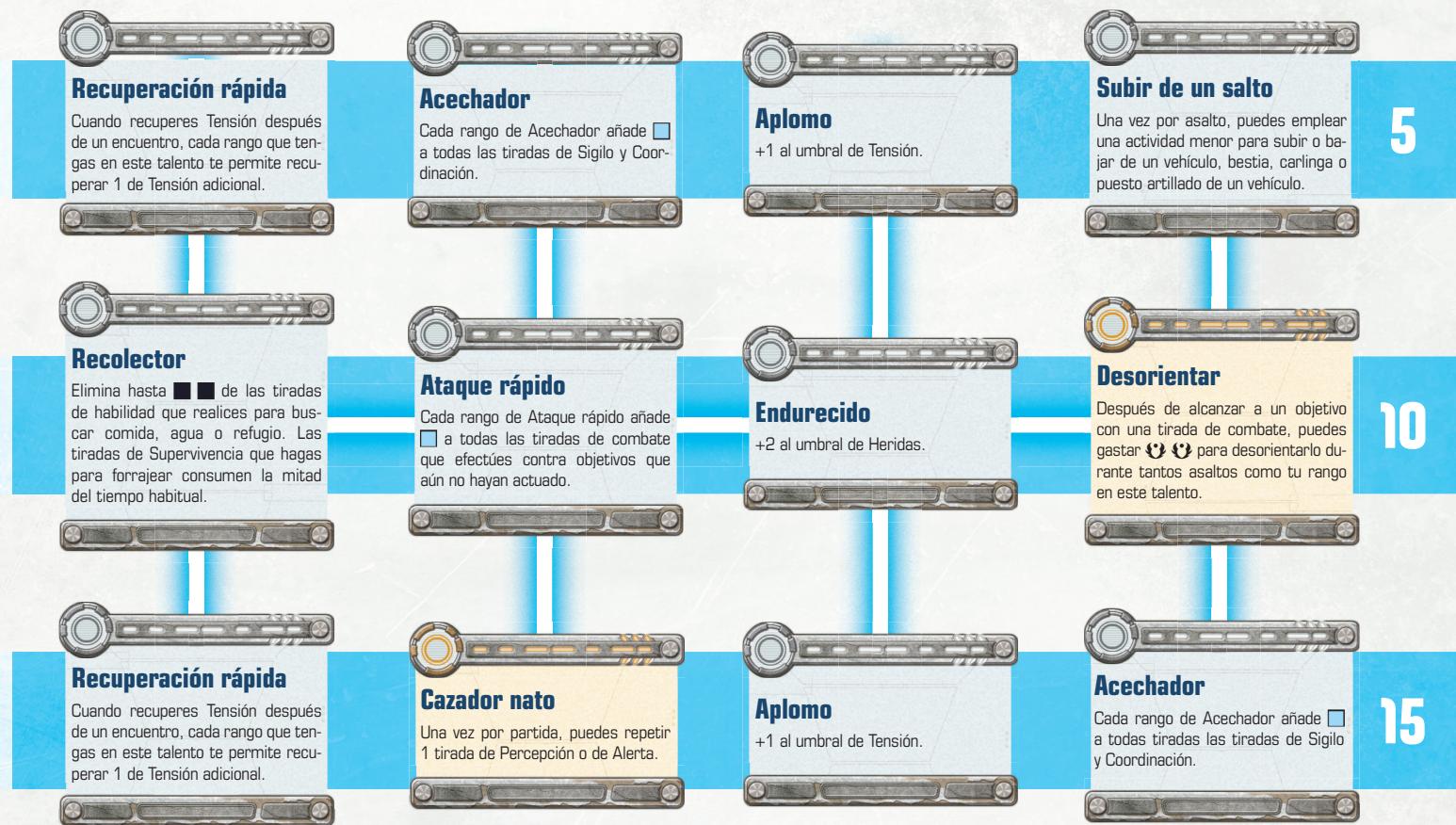
ARMAS Y EQUIPO

ARMA	HABILIDAD	ALCANCE	DAÑO	RESERVA DE DATOS
EQUIPO Y OTROS OBJETOS				

DINFRO

PIONERO: ÁRBOL DE TALENTOS 2

Habilidades profesionales: Astronavegación, Atletismo, Carisma, Conocimientos, Coordinación, Frialdad, Medicina, Percepción, Pilotar, Supervivencia.



CÓMO INVERTIR PUNTOS DE EXPERIENCIA

Habrá 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.

1 Entrenamiento de habilidades

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.



Éxitos



Triunfos



Ventajas



Fallos



Desesperación Desesperación



Amenazas

2 Adquisición de talentos

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.



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 SASHA

Sasha creció en una familia afectuosa, lejos del alcance del Imperio y, para ser fracos, de cualquier otro tipo de civilización. De vez en cuando la familia hacía las maletas y se trasladaba a otro planeta lejano y salvaje, repleto de zonas vírgenes que Sasha podía explorar. La joven acabó por darse cuenta de que sus padres eran integrantes de un grupo que acabaría convirtiéndose en la Alianza rebelde, y siempre estaban huyendo de las autoridades Imperiales. Cuando se hizo mayor de edad, Sasha se unió también a la Alianza rebelde, ansiosa de luchar por la causa de la armonía y la democracia en la galaxia.

Ni su idealismo ni el resto de su grupo rebelde sobrevivió al contacto con el enemigo. Durante una misión de reconocimiento en el planeta Onderon, la peligrosa vida salvaje del planeta les obligó a revelar su posición. Las fuerzas Imperiales, atraídas por el fuego de bláster, respondieron con ataques de artillería y una fuerza de asalto de andadores AT-ST. Cuando solicitaron ser evacuados, les comunicaron que no había unidades de apoyo disponibles. Sasha fue la única que logró sobrevivir, ocultándose en las agrestes zonas remotas del planeta.

Desaparecida su lealtad hacia la Alianza rebelde, Sasha comenzó a alquilar al mejor postor sus habilidades como exploradora. Aunque hizo buenos negocios en Onderon, estaba ansiosa por marcharse de un planeta en el que había visto morir a tantos amigos. La oportunidad llamó a su puerta cuando una cazarrecompensas Twi'lek llamada Oskara tomó tierra en Onderon buscando ayuda para seguir la pista de un fugitivo por territorio inexplorado. Sasha llevó a Oskara hasta su presa y a cambio la twi'lek la llevó hasta Mos Shutta, en Tatooine.

A su manera, Tatooine es tan agreste como cualquier planeta de junglas, y Sasha pudo continuar su carrera como exploradora independiente, trabando amistad con Oskara y con un humano llamado Mathus, el mejor mecánico de Teemo. Para la joven, el mayor peligro en Tatooine era el gobierno de los hutts y sus esbirros; una parte de su idealismo había sobrevivido a su ordalía, lo suficiente como para que guiar a un esclavo a través de los yermos hasta un lugar seguro le pareciese algo normal, incluso noble. Cuando Teemo el hutt descubrió que fue Sasha la que ayudó a escapar al esclavo, no le hizo gracia. Pero al parecer eso le dio una idea a Oskara...