Escaneado para
El Grimorio

STAR WARS®

AL FILO DEL IMPERIO™

HORIZONTES LEJANOS

EDGE

UNA GUÍA PARA COLONOS

STAR WARS®
JUEGO DE ROL

facebook.com/elgrimoriorol/

STAR WARS®
AL FILO DEL IMPERIO™

JUEGO DE ROL

HORIZONTES LEJANOS

En los lejanos límites del espacio civilizado, resueltos y aguerridos COLONOS contemplan los horizontes de nuevos mundos. Más allá del alcance del Imperio, luchan por conseguir una nueva vida para ellos y sus familias.

Juntos deben enfrentarse a criaturas hostiles, dañinas tormentas y despiadados piratas. Si fracasan, las ruinas de sus hogares quedarán sepultadas por las arenas del tiempo. Pero si tienen éxito, podrán construir nuevos y heroicos mundos en el Borde Exterior....

CRÉDITOS

JEFE DE DESARROLLO
Sam Stewart

REDACCIÓN Y DESARROLLO ADICIONAL
Lisa Farrell, Sterling Hershey, Keith Ryann Kappel y Jason Marker, con Daniel Lovat Clark y Max Brooke

EDICIÓN Y REVISIÓN DE TEXTO
Mark Pollard y Paul Poppleton

TRADUCCIÓN
Daniel Hernández Garrido

RESPONSABLE DE PRODUCCIÓN DE JDR
Chris Gerber

DISEÑO GRÁFICO DE LA LÍNEA
EDGE Studio, David Ardila y Chris Beck

DISEÑO GRÁFICO DEL SUPLEMENTO
Chris Beck, Crystal Nichols y Duane Nichols

COORDINADOR DE DISEÑO GRÁFICO
Brian Schomburg

DIRECTOR ARTÍSTICO EJECUTIVO
Andrew Navaro

DIRECCIÓN ARTÍSTICA
Zoë Robinson y John M. Taillon

ILUSTRACIÓN DE PORTADA
David Kegg y Mark Molnar

ILUSTRACIONES INTERIORES
Sara Betsy, Jon Bosco, Matt Bradbury, Christopher Burdett, Caravan Studio, JB Casacop, Mariusz Gandzel, David Griffith, Jeff Lee Johnson, Jason Juta, Adam Lane, Mark Molnar, Wibben e imágenes de archivo de Lucasfilm

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN
Eric Knight

DISEÑO DE JUEGO EJECUTIVO
Corey Konieczka

PRODUCTOR EJECUTIVO
Michael Hurley

EDITOR
Christian T. Petersen

PRUEBAS DE JUEGO
"Contratistas de la Estrella de la Muerte": Doug Ruff con Craig Atkins, Mark Charlesworth, Julian Garner, Josh Jupp y Nathan Wilkinson. "Sociedad de aventureros locos": Thomas Hughes con Brian Casey, Rob Davee y Jason Phillips. Michelle Ledbetter. "Los merodeadores de Morse": Daniel Lovat Clark con Max Brooke, Andrew Fischer, Katrina Ostrander y Sam Stewart.

LUCAS LICENSING

DIRECTORA DE PUBLICACIÓN
Carol Roeder

EDITORA JEFE
Jennifer Heddle

SUPERVISOR DEL HOLOCRÓN
Leland Chee

FANTASY FLIGHT GAMES

EDGE

© & ™ Lucasfilm Ltd. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso expreso. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son marcas registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc. Conserva esta información para futuras referencias. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Plaza Sacrificio 5 Local, 41018 Sevilla, España. Tel: (+34) 955 285 272. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China.

ISBN: 978-84-15889-84-7 SKU: EDGSWE10 Depósito Legal: SE 849-2015

Si quieres saber más sobre la línea de productos de ***Star Wars:* Al Filo del Imperio**, descargar contenidos adicionales gratuitos, resolver dudas sobre reglas o simplemente pasarte a saludar, visita nuestra página:

STARWARS.COM **EDGEENT.COM**

CONTENIDO

Colonizar la frontera 5
Colonos de la galaxia 5
Capítulo I: Construyendo mundos mejores 9
Una galaxia por habitar 10
Trasfondos de colonos 11
Obligaciones de colonos 16
Especies nuevas 18
Especializaciones nuevas 24
Emprendedor 26
Alguacil 28
Artista 30
Talentos nuevos 32
Motivaciones de colonos 34
Capacidades distintivas de colonos 35
Capítulo II: Ley y armas 39
Armas y blindajes 39
Nuevas armas 40
Nuevos blindajes 44
Equipo general 45
Vehículos adicionales 51
Capítulo III: Nuevos horizontes esperan 61
Cómo integrar a personajes colonos 62
Crear encuentros sociales interesantes 72
Contratos de colonos 78
Campañas de colonos 81
Trabajos de colonos 92
Crear diferentes tipos de colono 94

El día ya estaba resultando largo; el cadáver sólo hizo que lo pareciera un poco más.

–¡Quiero que cuelguen a ese maldito vendedor de aceite de ghhhk por la muerte de mi hijo! –gritó Solk Horgon.

Me apoyé en el marco de la puerta de la oficina del alguacil.

–Solk, puede que por aquí seas el nerf dominante de la manada, pero en este pueblo, como en cualquier otro, existen la ley y el orden.

–¡No había mucha "ley y orden" cuando encontraron a mi Seth detrás del teatro con el cuello roto! –gruñó Horgon–. O cuelgas tú a ese chevin, o te apartas y lo hago yo.

No fui muy sutil cuando tamborileé con mis dedos sobre las fundas de mis dos pistolas.

–Alchibi tendrá un juicio, y si lo declaran culpable, será ahorcado. No antes. Vuelve a tu rancho.

–¡Esto no ha acabado aquí, alguacil! –el rostro de Horgon se oscureció más aún. Dio media vuelta y echó a andar furioso por la calle.

Suspiré y volví a entrar en la oficina. El prisionero me miraba tranquilo desde la celda de contención del otro lado de la sala.

–Le agradezco que no me cuelgue, alguacil Sterne –dijo Alchibi Des con su voz explosiva y atronadora.

–Aún no se ha acabado la jornada, Alchi –me dejé caer en mi escritorio para echar un vistazo a las holoimágenes de la escena del crimen. Seth Horgon miraba con sus ojos muertos desde el polvo del callejón. Su cuello estaba limpiamente partido–. Aún no me has dado ninguna coartada para anoche, y eres fuerte como para haberlo hecho tú. Súmale a eso que los Horgon y tú no os lleváis precisamente bien.

–Es sospechoso, pero circunstancial –respondió Alchibi–. Me encontraba en una reunión confidencial.

–Si sigues con esa historia, podrás apretarte el nudo corredizo tú mismo –refunfuñé–. Mira, Alchi...

–¡Hola, alguacil! ¡Hola, Alchi! –una twi'lek joven y de buena complexión apareció por la puerta. Gruñí.

–¿Qué estás haciendo aquí, Mali? –Malisan llevaba una cesta con comida.

–Vengo del rancho a traerle la comida a Alchi. Es mejor que esas raciones recalentadas del Ejército Imperial que come usted, alguacil.

El rostro de los chevin no estaba configurado para sonreír, pero Alchibi se mostró ligeramente animado.

–Malisan. Eres demasiado amable. Deberías estar aprovechando tu descanso para practicar tu actuación de danza, no para traerme comida. Por otra parte, si Horgon descubre a uno de sus empleados trayéndome comida...

–Oh, tonterías –Malisan dejó la cesta en mi escritorio y empezó a sacar nerf asado y tubérculos. Tras un momento, me miró a mí y las holoimágenes del crimen. Vislumbré preocupación tras su fachada alegre.

–No van a hacerle daño, ¿verdad?

–No si es inocente, Mali –contesté, deseando creerlo.

–¡No vas a colgarlo, Solk! –grité.

Horgon y sus hombres respondieron con una andanada de disparos de bláster que iluminaron la noche, destrozaron lo que quedaba de las ventanas y prendieron fuego a la puerta.

–¡Fallasteis! –bramé, y disparé por la ventana hacia la calle oscura. Malisan estaba agazapada en un rincón de la oficina. Había vuelto para pasar algo de tiempo con Alchibi, y como yo, quedó atrapada cuando Horgon y los suyos volvieron para tomarse la justicia por su mano. Desde su celda, Alchibi sacudía sombrío la cabeza.

–Alguacil Sterne. La situación parece seria. Preferiría rendirme antes que verles morir a Malisan y a usted.

Abrí la boca para decirle que no fuera idiota, pero Mali se me adelantó.

–¡No, no puedes hacer eso! –me miraba con el miedo y la culpa dibujados en su rostro–. Alguacil, no puede permitírselo.

Miré a Mali unos momentos y gemí.

–Ah, maldita sea, Alchi, anoche habías quedado con Mali en el teatro, ¿verdad?

Mali parecía sentirse culpable, pero también aliviada.

–Iba a comprar mi contrato de servidumbre a Horgon. A cubrir los gastos de mi espectáculo. Pero él no mató a Seth.

–No –sacudí la cabeza–. Me parece que lo hiciste tú.

–Seth le dijo a Alchi que prefería no venderle mi contrato –Mali parecía contrariada–. Le dijo que seguiría pastoreando nerfs toda mi vida, que le gustaba ver que un empleado permanecía "donde debía estar". Se... se rió de mí. Yo simplemente reaccioné sin pensar. No pretendía hacerle daño.

Los tres nos sentamos, mirándonos durante un rato. Otro disparo de bláster atravesó la pared.

–¡Sácalo de ahí, Sterne, u os quemaremos! –vociferaba Horgon.

–Bah, a paseo con esto –me arrastré por el suelo y golpeé el panel de control de la celda de contención. La barrera de energía parpadeó mientras apartaba mi escritorio de una patada para poder acceder a la trampilla secreta que había debajo. Alchibi y Malisan se me quedaron mirando–. Bueno, ¿a qué esperáis? –gruñí–. Esto conduce a las afueras del pueblo –tecleé la combinación de la caja fuerte de la oficina y saqué el detonador térmico que había confiscado al traficante de especias hacía tres meses–. Tengo que ocultar nuestro rastro.

Media hora después, estábamos en la colina a las afueras del pueblo y veíamos cómo los lugareños apagaban los últimos restos del incendio que había devorado mi oficina. Eso era bueno; en realidad no quería quemar toda la calle principal.

–Siento todo esto, alguacil –dijo Alchibi sorbiéndose. Malisan asentía en silencio.

–Bah, en cualquier caso Horgon era un imbécil y su hijo no era trigo limpio –respondí, esbozando una sonrisa irónica–. Por otra parte, parece que me he quedado sin trabajo. Si seguís pensando en marcharos del planeta, ¿puedo apuntarme?

COLONIZAR LA FRONTERA

Los colonos son quienes realmente mueven los hilos de la galaxia, ya sea como auténticos forjadores de mundos en los confines salvajes del espacio exterior o en el papel de maestros de las relaciones sociales que se sirven de su influencia y su carisma personal para alcanzar sus objetivos. **Horizontes Lejanos** amplía la profesión de colono que aparece en el manual básico de **Al Filo del Imperio**: encontrarás más ideas y detalles sobre las especializaciones ya existentes, además de tres nuevas. Ya sea luchando contra dragones krayt y bandidos tusken entre las dunas barridas por el viento de Tatooine o dirigiendo una estación espacial en las fronteras más oscuras del Espacio Salvaje, los jugadores que empleen este libro encontrarán contenido de utilidad para todas las situaciones.

El **Capítulo I: Construyendo mundos mejores** se centra en la profesión del colono. Trata nuevos trasfondos, Motivaciones y Obligaciones, todos ellos específicos para colonos. Introduce a los arconas, los chevin y los gran, tres nuevas especies que los jugadores pueden escoger y que resultan especialmente adecuadas para un colono. También se incluyen tres nuevas especializaciones (emprendedor, alguacil y artista) junto con sus correspondientes árboles de talentos. Todas las especializaciones de colonos obtienen el beneficio de dos nuevas capacidades distintivas que impulsarán a quienes las utilicen a la élite de los colonos.

El **Capítulo II: Ley y armas** introduce nuevas armas, una considerable cantidad de equipo adicional y una selección de vehículos muy del gusto de los colonos.

En el **Capítulo III: Nuevos horizontes esperan** se recogen consejos para crear aventuras inspiradas en la vida de los colonos, ideas sobre cómo integrarlos en la trama y maneras para construir encuentros sociales y hacer que destaquen. Aquí se incluyen consejos para que el DJ y los jugadores cooperen en la creación de historias de colonos. En el Capítulo III también se habla de campañas, recompensas y consejos para los DJ que quieran introducir con éxito personajes colonos en sus historias.

COLONOS DE LA GALAXIA

Durante milenios los colonos han formado sociedades de exploración espacial con el personal y la motivación necesarios para expandirse por la galaxia. La República, el Imperio, todas las civilizaciones en crecimiento tienen una necesidad permanente de recursos, espacios habitables e identidad política, por lo que la colonización de nuevos mundos sigue adelante hoy en día. Si bien algunos periodos de la historia galáctica han presenciado una brusca reducción de la colonización, siempre ha habido seres con motivos para tomar posesión de nuevos mundos.

Aunque cualquiera puede convertirse en colono, los mejores suelen ser espabilados, ambiciosos, duros y dispuestos a enfrentarse a lo desconocido. Abarcan muchos campos de estudio o de experiencia y suelen inclinarse por tareas alejadas del combate. Los líderes coloniales suelen tener un gran carisma. Además, el aislamiento respecto de la galaxia hace que los colonos sean necesariamente inteligentes y les lleva a centrarse en un área de conocimiento exclusiva, como por ejemplo el liderazgo, la curación o el comercio legal. Algunos persiguen objetivos más personales, como alcanzar la fama. Otros se esfuerzan por aportar orden y protección a asentamientos remotos.

AUTÉNTICOS COLONOS

La antigua expansión de la República más allá de los mundos del Núcleo sentó sus bases con enormes esfuerzos colonizadores. Mientras que muchas de las primeras misiones surgieron de las limitaciones de espacio y población, las iniciativas más recientes estaban dirigidas por corporaciones cuya motivación era a menudo ganar la carrera para reclamar nuevos recursos. La primera colonización a escala galáctica partió hace muchos miles de años desde los mundos del Núcleo en dirección a la región de las Colonias. Hasta ella se extendieron las actitudes, el poder y la ambición de los mundos del Núcleo. Se trataba de auténticas colonias: asentamientos permanentes con los que se pretendía expandir los dominios y los recursos del mundo natal. Llegó el momento en que la distancia y la política acabaron separando las colonias de sus gobiernos originarios.

A medida que se desarrollaban las acciones de colonización, hubo mundos que se convirtieron en poco más que pedazos de recursos listos para ser explotados. Esto ocurría sobre todo en la Región de Expansión, donde las corporaciones competían para hacerse con los mejores sistemas estelares antes de que la zona pasara a estar oficialmente abierta a los esfuerzos colonizadores de la República. Estos colonos no eran exploradores y pobladores con ansias de aventuras, sino más bien trabajadores por cuenta propia o ajena que se veían arrastrados a planetas controlados por empresas de los que no era nada fácil salir.

En la actualidad, los intentos de colonización suelen ir más allá de las fronteras del espacio conocido. Estas misiones tratan de hacer retroceder los límites del Espacio Salvaje, ya sea habitando zonas poco exploradas dentro del espacio conocido o ampliando los márgenes del Borde Exterior. Pocos son los intentos de colonización de las Regiones Desconocidas que tienen éxito; la maraña hiperespacial de los confines de esa zona hace que incluso las colonias que logran prosperar allí queden

aisladas y sea difícil llegar a ellas. Sin embargo, incluso en estos tiempos, sólo una fracción de las estrellas de la galaxia ha sido visitada y explorada. Una nueva colonia puede surgir en cualquier lugar y momento.

EL ATRACTIVO DE UN NUEVO MUNDO

Quienes no son colonos tienen por lo general dificultades para entender el deseo de establecer un asentamiento en un nuevo mundo, en zonas remotas y en condiciones peligrosas. Con decenas de miles de planetas civilizados entre los que elegir, ¿dónde está el interés en expandirse con otro asentamiento más en lo que probablemente será un mundo inhóspito o sin importancia? Lo cierto es que los viejos motivos siguen estando en vigor: romper con la actual sociedad gubernamental, procurar establecer una civilización basada en ideales concretos y explotar recursos.

Con el auge del Imperio Galáctico, cada vez más colonos se han visto obligados a escapar de las prácticas autoritarias del emperador Palpatine. Las especies esclavizadas han intentado huir mientras han podido, exiliándose en mundos más allá de los dominios del Imperio. Los adeptos de la Fuerza (esos pocos individuos que pertenecían a la Orden Jedi u otras tradiciones menos conocidas) han escapado a la intención de Vader de erradicarlos de la galaxia. No importan los motivos: la mayoría de este tipo de colonos buscan el aislamiento y la discreción para evitar así la persecución imperial. Su cifra puede ir desde unas pocas docenas de usuarios de la Fuerza a varios cientos o miles de miembros de especies que huyen de la esclavitud. Incluso la Alianza Rebelde aprovecha en ocasiones colonias secretas como mundos seguros, poniendo amigos, familias e instalaciones lejos del alcance del Imperio.

COLONOS FRENTE A PIONEROS

Como es natural, para colonizar un nuevo mundo hace falta cierta exploración. Sin embargo, hay muchas y radicales diferencias entre un colono y un pionero. La más obvia es que el colono llega a un nuevo mundo con la esperanza de convertirlo en su hogar. El pionero, por su parte, está más interesado en descubrir nuevos lugares o civilizaciones para informar de su existencia a la galaxia en su conjunto o a quien le contrató, para a continuación seguir explorando el siguiente sistema.

Aunque las circunstancias varían, lo normal es que un colono llegue a un enclave de colonización preestablecido. Son pocas las naves coloniales enviadas a ciegas al espacio profundo en busca de su propio camino y destino: es mucho más habitual que se dirijan a un objetivo concreto y bien estudiado. Aunque ningún mundo está totalmente explorado cuando los colonos se asientan en él, hay ciertos aspectos del planeta en cuestión que sí se conocen: habitabilidad, existencia de peligros cósmicos, presencia de amenazas para la vida o poblaciones nativas y severidad del entorno.

Por lo general, los colonos no sienten la misma necesidad de viajar que mueve a los pioneros entregados. Procuran mejorar su calidad de vida y la de sus familias en base a sus intereses y motivos personales. De hecho, muchos pioneros prefieren la soledad del espacio profundo y la libertad de movimiento sin tener que depender de un gobierno, una familia o cualquier otro interés social.

UN POCO DE CIVILIZACIÓN

Las diferencias entre una colonia y la frontera salvaje van más allá de la mera presencia de los propios colonos. El matiz es algo que éstos traen consigo: la civilización. Las colonias más prósperas tienen un sistema de gobierno, unas leyes y un ordenamiento, y al menos algo que pueda calificarse como actividad económica. Hay ocasiones en que, tras unas pocas generaciones, es imposible distinguir algunas colonias de los mundos del Núcleo que las fundaron.

La civilización no es algo que surja por accidente. Es una tarea ardua y requiere de coordinación por parte de los colonos (de hecho, podría decirse que depende exclusivamente de dicha coordinación). Algunos colonos emprenden su aventura para recrear la sociedad de su mundo natal, llevando consigo a su nuevo planeta todas sus tradiciones y sistemas de gobierno. Estos colonos tienen al menos la ventaja de que cuentan con un patrón sobre el que empezar a trabajar, y muchas colonias han logrado florecer siguiendo esas líneas. Otras, sin embargo, deciden construir una sociedad mejor que aquélla de la que partieron. Estos optimistas tienden a concentrarse en grupos ideológicos antes de partir hacia la frontera. Es triste reconocer que, con frecuencia, las colonias que se fundan por estos motivos deben salir adelante en las condiciones menos favorables y sin el apoyo y los suministros adecuados. A menudo los colonos ideológicos desean abandonar su mundo natal porque en ellos se les oprime o margina; dicha circunstancia conlleva ciertas dificultades económicas que hacen que establecer una colonia les resulte mucho más complicado que si sus motivos fueran otros. Algunas sociedades de los mundos del Núcleo se alegran de librarse de estas gentes insatisfechas enviándolos a una colonia planetaria, pero por cada uno de estos cismas llevados a cabo de buen grado y en buenos términos, hay un pionero, un burócrata o una corporación sin escrúpulos deseando sacar provecho de los colonos ideológicos para sacarles los créditos.

Sin embargo, no todas las civilizaciones de colonos son el resultado de la planificación. En algunos casos la transición de frontera salvaje a colonia ocurre de manera orgánica y el producto resulta ser una civilización improvisada y a menudo tremendamente heterogénea. En estos casos, quienes acuñan la naturaleza de la civilización surgida son los hombres y mujeres que ocupan puestos que les permiten hacerlo. Con un poco de civilización, un único líder de pueblo con el suficiente carisma o un alguacil amante de la justicia puede transformar una zona fronteriza sin ley en una auténtica colonia.

LA LUZ DEL CONOCIMIENTO

Los frutos de la civilización son muchos, pero podría decirse que sus beneficios más importantes son la educación y el aprendizaje. Los eruditos también pueden afirmar, desde su posición partidista, que es la educación, más que cualquier otra cosa, lo que sustenta la civilización.

En cualquier caso, las colonias se benefician enormemente de unos pocos individuos instruidos. Siempre hay escasez de médicos, profesores y técnicos habilidosos fuera de los mundos del Núcleo, y su presencia o ausencia en una colonia puede marcar una profunda diferencia en la salud y la calidad de vida de sus habitantes. Algunos especialistas consumados abrazan una vida seminómada y viajan de colonia en colonia para llevar los beneficios de su experiencia a tantos lugares como pueden. En otros casos las comunidades crecen en torno al lugar que los especialistas han escogido para asentarse, pues de ese modo los colonos locales tienen más facilidades para acceder a los conocimientos de ese experto.

Dada la alta demanda, los especialistas también gozan de cierta libertad en la vida colonial. Un asentamiento en apuros no puede permitirse prescindir de los servicios de un médico que quizá no ha finalizado su formación en una facultad de medicina o cuya licencia médica puede haber sido revocada por los tribunales deontológicos de su mundo natal. En las colonias son más importantes las capacidades que las titulaciones, y un matasanos, erudito o mecánico del tres al cuarto pueden destacar al no verse encorsetados por la burocracia y los requisitos de los mundos del Núcleo.

LABRARSE UNA VIDA, LABRARSE UN NOMBRE

La vida en los confines de la galaxia es más libre que en el Núcleo; también es más fácil iniciar una amplia variedad de negocios o estilos de vida. Las colonias no pueden permitirse dar la espalda a unas manos habilidosas, y además siempre hay menos competencia que desbanque a aquellos que quizá no darían la talla en los mundos del Núcleo.

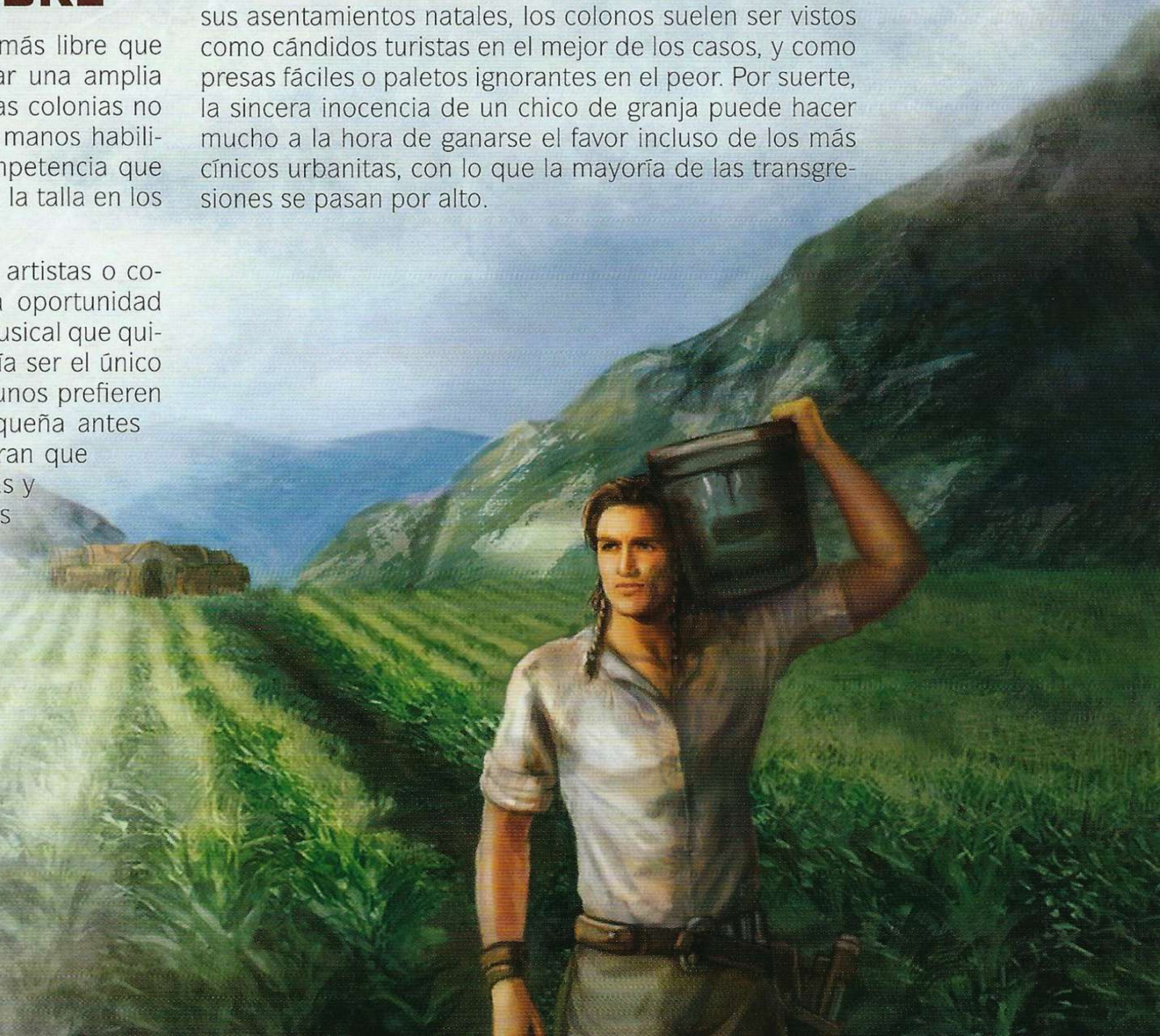
Para algunos aspirantes a empresarios, artistas o comerciantes, las colonias representan una oportunidad para labrarse un nombre. Una actuación musical que quizá no tenga lugar en Coruscant bien podría ser el único espectáculo en una colonia remota, y algunos prefieren ser un mynock grande en una cueva pequeña antes que caer en el anonimato. Otros consideran que su paso por las colonias es un peldaño más y que deben aprovechar estas oportunidades para adquirir la experiencia y la credibilidad que les permitirán acercarse cada vez más a los mundos del Núcleo.

Por supuesto, el ambiente de pequeño pueblo fronterizo puede truncar ambas perspectivas. Una mala actuación o un trabajo chapucero pueden perseguir a un colono durante años debido a que la noticia irá de boca en boca. El potencial ilimitado de la frontera no siempre se traduce en éxito. Después de todo, una oportunidad es sólo eso: una oportunidad.

UNA VIDA DE COLONO

Puede que otras profesiones estén mejor capacitadas para mantener la paz, pero a los colonos lo que les gusta es disfrutar de ella. Algunos pueden formar parte de una pequeña comunidad, ayudando a conducirla hacia el crecimiento y la prosperidad. Otros pueden interesarse más por evadirse totalmente de la civilización. Estos avezados colonos se mantienen bastante alejados de los asentamientos más cercanos, viviendo de la tierra y apareciendo por el pueblo sólo unas pocas veces al año. Sin embargo, la mayoría de los recién llegados a una colonia compran o construyen un establecimiento para vender los bienes con los que comercian tan cerca como sea posible de una cantina popular. Otros colonos pueden dedicarse a las visitas a domicilio o bien ofrecer sus servicios en sus propias casas o en un puesto comercial.

Pese a tener las mejores intenciones, no todos los colonos viven sus vidas en su mundo natal adoptivo. Algunos son arrastrados por los acontecimientos y se ven involucrados en aventuras interplanetarias. En otros mundos atrasados, los colonos son capaces de adaptarse con rapidez y encajar, suponiendo que el clima y la cultura no sean muy distintos a los que están acostumbrados. La mayoría de las colonias comparte suficientes similitudes como para que los colonos puedan encontrar su sitio con rapidez. Sin embargo, en las ecumenópolis (planetas-ciudad) como Denon o Coruscant, o en los entornos extremos que no tienen nada que ver con sus asentamientos natales, los colonos suelen ser vistos como cándidos turistas en el mejor de los casos, y como presas fáciles o paletos ignorantes en el peor. Por suerte, la sincera inocencia de un chico de granja puede hacer mucho a la hora de ganarse el favor incluso de los más cínicos urbanitas, con lo que la mayoría de las transgresiones se pasan por alto.



CONSTRUYENDO MUNDOS MEJORES

"Nuestra explotación es tan pequeña que no llama la atención, lo cual es una ventaja para todos."

–Barón administrador Lando Calrissian

La galaxia es un lugar muy grande y está en continua expansión. Cada vez que se descubre un nuevo planeta, algunos espíritus inquietos se ofrecen para dejar atrás todo lo que conocen y viajar en pos del nuevo mundo. Estos valientes individuos se denominan colonos. Por lo general, un colono está formado o tiene experiencia en un oficio específico y viaja a un mundo escasamente poblado en los confines de la galaxia para empezar desde cero. Algunos se ven movidos por la ambición, otros quieren forjar un legado en el nuevo mundo, y los hay que pretenden escapar para buscar un sentido a sus vidas. Muchos de los pobladores, nacidos generaciones después del aterrizaje de la nave colonial original, sólo han conocido la zona de la frontera. Algunas de estas almas infatigables ansían viajar al Núcleo y albergan la esperanza de escapar de sus mundos rurales y atrasados; nunca llegan a entender realmente qué llevó a sus ancestros a dejar sus hogares.

La galaxia gira en torno al papel destacado de los colonos, pues ellos conforman gran parte de la fuerza de trabajo. Son los obreros que mantienen la galaxia en funcionamiento y de ellos depende una abrumadora parte de la economía galáctica. En el sector privado, estos individuos son propietarios de negocios que van desde tiendas locales a corporaciones de escala interplanetaria. También pueden desempeñar tareas en estos negocios como dependientes, investigadores, administradores y contables, personal de relaciones públicas e incluso seguridad privada. La mayoría de los seres dedicados a las artes o el entretenimiento, la producción de comida, la recolección de materias primas y los servicios sanitarios también son colonos. Además de conformar el grueso del sector privado, los empleos gubernamentales están asimismo ocupados por colonos: son administradores, ejecutivos, abogados, educadores e incluso algunos son miembros de las fuerzas armadas y del orden público.

En sentido general, la mayoría de los pioneros han nacido en algún lugar de los mundos del Núcleo y por distintas razones (a menudo económicas o políticas) decidieron dejarlo todo atrás y trasladarse al Borde Exterior para empezar una nueva vida. Cualquiera puede encajar en este perfil, desde vagabundos desarrapados que buscan trabajo hasta políticos retirados o candidatos electorales fracasados que intentan empezar de nuevo o poner en práctica nuevas ideas de gobierno. Entre ambos extremos hay médicos incapaces de encontrar una plaza de residente e investigadores que quieren estudiar la vida en la frontera o nuevas especies de flora y fauna.

Hay agentes del orden público cansados de operaciones de alto riesgo contra el tráfico de especias que quieren retirarse a una vida bucólica dedicada a la investigación de gamberradas rurales, y artistas que buscan inspiración en los grandiosos y puros paisajes de un mundo indómito. Hay delincuentes que utilizan nuevos alias con la intención de escapar de sus crímenes y poder empezar de nuevo, y también hay respetables personas dedicadas a los negocios que prueban de nuevo fortuna lejos de los mercados que las corporaciones controlan en el Núcleo.

Pese a todo ello, no importa lo que alguien pueda planificar al dirigirse a las colonias: uno nunca sabe cómo va a acabar. Alguien que pensaba ser un humilde granjero toda su vida podría convertirse en alcalde electo. Un antiguo estudiante de biología puede verse obligado a sustituir al médico de la colonia, o podrían pedirle que utilice sus conocimientos para alimentar a toda la comunidad. Cuando las poblaciones son pequeñas, la presión social puede resultar muy fuerte incluso para aquellos que apenas están cualificados para llevar a cabo un trabajo técnico. Todos son responsables del bienestar común, de lo contrario la colonia no sobreviviría mucho más tras haber agotado sus suministros iniciales.

UNA GALAXIA POR HABITAR

En el **Capítulo I: Construyendo mundos mejores** se presenta una gran variedad de opciones y consejos para jugadores y DJ respecto a la creación y desarrollo de personajes colonos. En este capítulo se amplían sus trasfondos, Obligaciones y Motivaciones.

El **Capítulo I** también incluye tres nuevas especies que los jugadores pueden escoger durante la creación de sus personajes. Dada su naturaleza, los gran, los chevin y los arconas encajan bastante bien en un oficio de carácter social como el de los colonos, pero pueden alcanzar el éxito en cualquier profesión. Los gran, notablemente sociales y comunales, han establecido con éxito varias colonias en mundos como Hok y Malastare, por no mencionar sus incontables contribuciones en otros casos. La altruista mentalidad del "nosotros" presente en la sociedad de los arconas les ha conferido una reputación de catetos inocentones y crédulos cuando están fuera de Cona, pero su disposición para trabajar en pro de lo que es mejor para el grupo los convierte en una valiosa incorporación para cualquier nave colonial. Los chevin se han ganado en toda la galaxia reputación de esclavistas, una práctica que no todos los miembros de la especie que viven fuera de Vinsoth practican o siquiera aprueban. Sin embargo, los chevin son unos comerciantes duros y competitivos, sin importar con qué bienes están mercadeando. Si bien es cierto que estas tres especies suelen escoger modos de vida pacíficos y profesionales, siempre hay excepciones. En cualquier caso, se trata de excelentes opciones para los jugadores que quieran crear un personaje colono.

En este capítulo también se recogen tres nuevas especializaciones para los colonos. El emprendedor es un personaje obsesionado con los créditos y que goza de buen olfato para las oportunidades. El alguacil puede seguir el rastro de un sospechoso a través de cada cantina y escondrijo del planeta, y es rápido con el blíster. Los artistas están acostumbrados a vivir a su manera y se les da igual de bien encandilar a sus oponentes que distraerlos.

Además, dos nuevos árboles de capacidades distintivas para colonos añaden nuevas y poderosas posibilidades para estos personajes. Cada mejora a lo largo de estos árboles aumenta la efectividad de las ya potentes capacidades distintivas. Revelación intuitiva permite a un profesional experto percatarse del auténtico valor de un dato que de lo contrario habría pasado desapercibido en el momento crítico. Algunos lo llaman adrenalina, estar en el "punto", o "fluir". Otros lo comparan con la intervención divina. Por su parte, Pericia inigualable permite a un PJ actuar como si fuera un maestro de la disciplina escogida, mostrando una habilidad asombrosa para cuestiones de su campo de trabajo que le permite superar desafíos que normalmente estarían fuera de sus posibilidades.

TRASFONDOS DE COLONOS

Los colonos pueden provenir de cualquier senda vital: las razones que pueden llevar a alguien a trasladarse a un nuevo mundo son tantas como colonias hay en la galaxia conocida. Cualquier cosa, desde el encanto de los espacios abiertos y el aire fresco a las ganas de escapar del Imperio o de la ley, puede llevar a un colono a ofrecerse como voluntario en un viaje de ida al Borde Exterior, al Espacio Salvaje o incluso a las Regiones Desconocidas. Sin embargo, la vida que llevaba un colono antes de embarcar y la que empieza cuando pone el pie sobre el planeta son a menudo dos cosas bien distintas. Es importante tener en cuenta todo esto a la hora de crear un personaje colono para que tenga múltiples facetas y resulte interesante.

La imagen idealizada de los colonos puede ser la de aristócratas y comerciantes de los mundos del Núcleo descargando suministros de una nave colonial, pero no todos los colonos logran un pasaje en la primera nave que viaja a un planeta. Muchos se unen a colonias ya establecidas, algunas desde hace siglos o incluso milenios. También las colonias prósperas y de larga duración suelen necesitar profesionales habilidosos en las áreas de la medicina y la educación. Los pilotos de cargueros normalmente siguen las rutas hiperespaciales y pasan de largo el mundo, aunque en ocasiones las colonias contratan a individuos experimentados a través de servicios de reclutamiento de profesionales. Los técnicos cualificados que responden a la llamada de quienes los necesitan suelen llegan a un asentamiento agradecido que está deseando ofrecerles un hogar, un lugar donde ejercer su oficio y un suministro casi infinito de comidas calientes y oportunidades para encontrar pareja.

Si bien los trasfondos de algunos personajes colonos pueden detallar sus vidas justo hasta el momento en que embarcan en una nave colonial, muchas familias han vivido varias generaciones sin abandonar el mundo colonizado. En Tatooine se han establecido asentamientos en diversas ocasiones a lo largo de miles de años, pero dado que la vida en un mundo desértico es tan difícil, la población se ha esforzado para crecer e ir más allá de una serie de enclaves dispersos. De los miles y miles de mundos, muchos siguen respondiendo a esta descripción. Quienes nacieron en esos mundos de eterno retraso siguen sufriendo la penosa vida del colono y, aunque las condiciones pueden ser duras e inmisericordes, se esfuerzan para que la siguiente generación lo tenga un poco más fácil.

Durante la creación de personajes, los jugadores deberían dedicar unos momentos a pensar en cómo llegaron sus personajes al punto de arranque de sus aventuras. Todo el mundo proviene de algún sitio, y si alguien acaba viviendo en un mundo atrasado y rural después de haber nacido en un rascacielos comercial de un mundo del Núcleo, probablemente la historia de sus orígenes será bastante interesante. A continuación se ofrecen varios conceptos para la historia de trasfondo de un personaje colono de **Al Filo del Imperio**. Están pensados como puntos de partida para la creación de personajes y sólo representan pequeñas facetas sobre un personaje y las cosas que le resultan importantes. Para crear personajes tridimensionales y con profundidad, los jugadores pueden intentar elegir sus habilidades, equipo y Obligaciones en base a un trasfondo narrativo como éstos que se proporcionan aquí.

EL OPORTUNISTA

Fundar una colonia es una ardua tarea, aunque una generación o dos después, cuando el trabajo más duro ya está hecho pero aún abundan las ocasiones dignas de ser aprovechadas, el oportunista hace acto de presencia con suministros frescos. Las familias ya establecidas suelen mirar por encima del hombro a estos personajes, especialmente a aquellos que buscan una posición de liderazgo antes incluso de que la rampa de descenso de la nave esté extendida del todo. También hay colonias con intereses corporativos o imperiales, donde un burócrata ajeno a ese mundo puede enviar a un nuevo líder cuya experiencia es mínima. En el fondo los oportunistas son entusiastas y les gusta correr riesgos, pero a menudo les falta una comprensión fundamental de los seres a los que intentan influenciar. Lo cierto es que esta comprensión sólo puede llegar con el tiempo.

Los **médicos** son quizá los oportunistas mejor recibidos, ya que sus habilidades son cruciales para que una colonia salga adelante. Un médico puede ser un jovencito ingenuo que se traslada a una colonia para hacer fortuna y para adquirir experiencias vitales antes de volver al Núcleo, o quizá sea un anciano con los conocimientos justos que cree que puede hacer dinero en un lugar donde la demanda de doctores supere a la oferta. En ambos casos, sus nuevos vecinos están dispuestos a tolerar su actitud inmadura o sus excentricidades, pues se alegran de que un médico se haya unido al asentamiento.

Por otra parte, no es habitual que los **emprendedores** sean bienvenidos a una colonia. Muchos de ellos ven alguno de los factores de éxito del asentamiento (una mina rentable, una buena ubicación comercial o un producto local que podría tener una gran demanda fuera del planeta) como una oportunidad para enriquecerse con rapidez. Como los emprendedores trabajan en el mundo de las finanzas, las inversiones y la adquisición de activos, a los lugareños les cuesta entender su actividad y eso desemboca en desconfianza. Menos aún ayuda a mejorar la situación el hecho de que a muchos de los emprendedores tampoco les preocupen los intereses de los lugareños.

Por lo general, los **artistas** reciben una bienvenida cauta en las colonias que visitan. El artista ofrece una tarde de espectáculos a los lugareños para iluminar un poco sus vidas insulsas. Sin embargo, es fácil que un artista abuse de la hospitalidad. Las gentes de la colonia suelen ver a estos personajes como a familiares bulliciosos: son divertidos durante unos días, pero si la visita se alarga acaban haciéndose cansinos.

Un **político** puede ser enviado a una nueva colonia como representante de un interés gubernamental o comercial mayor. Muchas colonias son fundadas por

corporaciones o gobiernos establecidos que suelen interesarse por saber si la colonia sigue siendo leal y rentable. Así, es habitual que conformen la administración colonial con personas designadas por ellos mismos. Éstos pueden recibir el encargo como recompensa a su lealtad o a servicios prestados con anterioridad, o como el siguiente peldaño en una prometedora carrera profesional. Sin embargo, por lo general se reclutan fuera de la colonia que van a gestionar. Muchos colonos reaccionan ante estos administradores externos con suspicacia y resentimiento, y ven en ellos a dirigentes enviados para mantenerlos a raya.

Los **alguaciles** que derivan en oportunistas pueden verse en tesituras similares a las de los políticos. Un alguacil que llega a una colonia puede hacerlo enviado por una agencia de seguridad de ámbito superior con la tarea de llevar la ley y el orden a una región fronteriza salvaje. En ese caso es probable que los lugareños respondan con desconfianza y animadversión. No obstante, a veces son los miembros de alguna comunidad local que necesita los servicios de un profesional quienes contratan a un alguacil para mantener la paz en su asentamiento. En estos casos el personaje cuenta con el respaldo de al menos algunos individuos destacados, pero quizá también se sienta en deuda con ellos.

Los **eruditos** pueden acabar siendo oportunistas cuando viajan hasta un asentamiento como parte de su investigación. Pueden ir para estudiar algún fenómeno local, o incluso la colonia en sí. En cualquier caso, el recibimiento que les dispensen depende por completo de su comportamiento. Un erudito educado y respetuoso puede contar con la tolerancia curiosa o incluso el respeto de los lugareños, mientras que si se comporta con arrogancia o aires de superioridad probablemente alimente el resentimiento y la hostilidad.

EL POBLADOR RESABIADO

Habitualmente este personaje empezó siendo un joven idealista, quizá recién casado. Decidió que las mejores oportunidades para su familia pasaban por empezar desde cero en otro lugar nuevo, donde el sudor de su frente pudiera servir para construir algo perdurable. Por desgracia, la vida en la frontera es dura y lo que empieza siendo un sueño de futuro puede tornarse rápidamente en amargura cuando los hijos fallecen debido a enfermedades exóticas o a ataques de la fauna local, dejando a algunos colonos abandonados y sin motivos para vivir. El poblador resabiado ha pasado por lo peor que el planeta puede ofrecer, y si le preguntan, ofrecerá un punto de vista pesimista ante cualquier proyecto; eso si no escupe como única respuesta.

Un **político** pudo haber empezado como un líder de colonia joven e idealista. En el pasado creía sinceramente que podía construir una nueva utopía en este nuevo mundo, libre de las corruptelas y chanchullos de los planetas asentados. Sin embargo, llegó un momento en que vio cómo su mundo sucumbía a los mismos problemas que creía haber dejado atrás, lo cual amargó su perspectiva sobre la situación.

Tras años siendo testigo de cómo los pacientes sucumben a enfermedades locales, accidentes e incluso violencia, un **médico** bien podría convertirse en un poblador resabiado. Podría estar especialmente frustrado porque sabe que muchos de sus pacientes podrían haber sobrevivido si hubiera contado con mejores equipamientos y medicinas que las que tiene en una colonia atrasada.

Del mismo modo, un **alguacil** puede haber pasado toda su carrera luchando contra la anarquía y el bandidaje, sólo para acabar dándose cuenta de que sus conciudadanos no valoraban sus esfuerzos. Quizá vio cómo su pueblo se sumía en la violencia por algún tipo de disputa entre familias, o puede que la colonia linchara a uno de sus prisioneros antes de juzgarlo. En cualquier caso, lo ocurrido hizo que la opinión que el alguacil tenía de sus convecinos se volviera pesimista y que llegara a la conclusión de que el trabajo de toda su vida había sido en vano.

Los **emprendedores** pueden haberse convertido en colonos con la esperanza de establecer prósperos negocios (o incluso corporaciones enteras) "empezando desde abajo" en una nueva colonia. Gastaron incontables créditos en su iniciativa sólo para ver cómo se vino abajo debido a desastres y a ruinosos costes que escaparon a su control. Ahora no les queda nada: están tirados en una colonia que han llegado a odiar.

Por cada **artista** que alcanza el éxito, en la galaxia hay miles que apenas logran sobrevivir. Un artista pudo haberse convertido en colono contra su voluntad al ir pasando de un bolo mal pagado a otro. Quizá terminara asentándose como artista permanente en una cantina local y ahora pase las noches actuando ante el mismo público ingrato, sabiendo en el fondo de su corazón que podría haber llegado a ser una estrella si le hubieran dado la más mínima oportunidad.

Un **erudito** puede ser un colono con una gran pasión por el aprendizaje y el conocimiento. Sin embargo, debido a su economía y sus recursos, nunca pudo permitirse una educación adecuada ni una carrera académica. Fue así que se convirtió en un investigador o historiador autodidacta, pero no cuenta con las titulaciones que le facultarían como un erudito de pleno derecho en el resto de la galaxia.

EL FUGITIVO

La galaxia está repleta de gente que huye de algo o alguien. Unos pueden verse perseguidos por cazarrecompensas, mientras que otros intentar escabullirse de corporaciones o gobiernos locales, o incluso del Imperio. Muchas de estas personas son culpables de los delitos que se les imputan, mientras que otros son víctimas inocentes de un error de la justicia. En cualquier caso, las colonias proporcionan un refugio seguro donde esconderse, reinventarse y comenzar una nueva vida.

Un **emprendedor** pude convertirse en fugitivo tras pergeñar un gran fraude o estafa en alguno de los grandes mercados galácticos. Podría haber amasado millones de créditos antes de que las autoridades descubrieran sus delitos. Con sus cuentas bloqueadas y desposeído de sus bienes, huyó a la más lejana colonia que pudo encontrar antes de que lo arrestaran.

Un **político** o un **artista** podrían ser disidentes. Quizá se mantuvieron firmes en sus ideales, lo cual pudo enfrentarlos al Imperio. Pudrían haberse valido de su estatus como personas públicas para difundir un mensaje reaccionario, y ahora están huyendo de las penas de cárcel (o incluso de muerte) dictadas por las autoridades imperiales. Dado que eran figuras destacadas en sus vidas anteriores, su rebeldía resulta aún más irritante para el Imperio.

Un **erudito** podría haber sido un respetado investigador corporativo hasta que hizo un horrible descubrimiento en el desarrollo de su trabajo. Se dio cuenta de que su invención o investigación podría causar un terrible mal y temió que sus superiores no pudieran resistir la tentación de darle uso. Lo único que le quedaba era huir, desaparecer de la sociedad galáctica lo mejor que pudiera. En este caso, la corporación no sólo pretende encontrar al erudito, sino que quiere hacerse con los valiosos conocimientos que posee.

Por desgracia, no todos los **médicos** se mueven por idealismo o por el deseo de ayudar a los demás. Algunos son trastornados, matasanos o incluso investigadores aficionados que ven a sus pacientes como poco más que especímenes para sus "experimentos". Una persona así podría haberse convertido en un prófugo de la justicia en muchos sistemas estelares, por lo que habría decidido refugiarse en una colonia menor. Allí podría librarse de los cazarrecompensas y retomar sus experimentos con una nueva remesa de especímenes.

De manera similar, un **alguacil** podría haber sido un corrupto en su vida previa. Aceptar sobornos, exigir dinero a cambio de protección o aprovechar su posición para eliminar a quien se interpusiera en su camino son conductas que podrían haber llevado a un representante de la ley a recorrer un camino oscuro. Viéndose obligado por sus acciones a escapar para no dar la cara ante la justicia, ahora se halla en el punto de partida de una nueva vida y la decisión es dura: ¿retomar sus viejas costumbres o intentar sobreponerse a ellas?

EL LÍDER LOCAL

Muchas colonias, especialmente las pequeñas, cuentan con un núcleo de individuos destacados. Estos empresarios, rancheros, profesionales y demás ciudadanos respetables ejercen una gran influencia sobre la comunidad local. Una colonia pequeña puede echar en falta un sistema político establecido o la autoridad de un gobierno central. En cambio, estos líderes locales dan un paso al frente para llenar este vacío, haciendo lo posible para que la comunidad siga funcionando con fluidez. Más allá de las ocupaciones obvias que los personajes con especializaciones de colono podrían desempeñar en una comunidad pequeña, aquí se ofrecen más posibilidades.

En la mayoría de las colonias los hijos empiezan a trabajar en granjas y ranchos a temprana edad. Sin embargo, para las colonias que abrigan la esperanza de que su pequeño pueblo crezca y dé paso a algo semejante a la civilización del Núcleo, contar con un maestro puede suponer un enorme beneficio. Un **erudito** podría cubrir las necesidades de los jóvenes de una comunidad o de una serie de aldeas separadas entre sí.

La religión puede resultar una poderosa fuente de motivación en una colonia, pues la fe puede reportar a sus habitantes cierto consuelo frente a las durezas. Un **político** podría empezar su vida como sacerdote de uno de los muchos credos que existen en la galaxia. Puede pertenecer a los monjes dim-u, que veneran a los banthas; a las Fanáticas de Psusan, reivindicativas feministas muy en boga; a los Hijos de Mani; a la seria Orden de los Ffib; o ser uno de los castos sacerdotes de Ninn. Sin embargo, sean cuales sean sus creencias, debe servir de pastor para su rebaño, y a menudo deberá tratar con problemas más seculares que espirituales.

Muchas colonias fronterizas dependen del ganado para sobrevivir y emplean animales como medios de transporte y bestias de carga. Algunos colonos consideran a los animales compañeros fieles y útiles. En esos casos, un **médico** puede empezar su carrera como veterinario. Cuidar de la salud de los animales en una comunidad sería incluso un puente hacia la práctica de la medicina con los propios colonos, si la necesidad fuera suficientemente grande.

Un **emprendedor** puede haber desarrollado su amor por la riqueza y quizá desee obtener unos ingresos rápidos con tareas de prospección. Siempre hay demanda de metales preciosos y gemas, al igual que ocurre con todos los gases y líquidos empleados en procesos industriales para la construcción de naves, droides, armas y maquinaria. Descubrir una buena bolsa de gas tibanna o una veta de gemas corusca son maneras seguras de conseguir riqueza suficiente para comprar una isla en un mundo turístico y jubilarse allí. Quizá el personaje lograra hacer algo de dinero al principio y ahora lo está invirtiendo para asegurarse un éxito y prosperidad continuados.

El **alguacil** podría haber empezado como capataz en una mina o un rancho. Desde esa posición tendría que dirigir y liderar a sus empleados, resolver los problemas entre los trabajadores e incluso proteger la mina o el rancho de ataques de bandidos o de formas de vida salvaje que merodearan por allí. En este caso, el personaje debería ser duro y tener recursos, así como ser capaz de infundir miedo y respeto.

En la justicia fronteriza tienen tanta importancia las dotes de actuación como la jurisprudencia. Por ello, un **artista** puede haber trabajado como abogado para el poblado. Cuando es difícil acceder a las técnicas de investigación modernas y existe la amenaza constante de que los afectados se tomen la justicia por su mano, la defensa de un cliente se cimenta exclusivamente, más que en probar su inocencia con hechos, en la habilidad del abogado para persuadir a la multitud y que ésta acepte su planteamiento de la situación.

EL IDEALISTA

No pocos colonos provienen de mundos mucho más poblados que dejan atrás para huir de enemigos armados o recuerdos imborrables. Otros colonos, sin embargo, dejan los mundos del Núcleo no por necesidad o miedo, sino por motivos más altruistas. El Borde Exterior acoge incontables asentamientos de especies inteligentes y muchos de ellos se ven acosados por la inestabilidad política, el empobrecimiento o la opresión de los poderes locales. Los puntos de luz entre la vasta oscuridad del espacio indómito se ven amenazados por muchos problemas desconocidos en el Núcleo, tales como el acoso de piratas a colonias mineras o las epidemias que, importadas por unos viajeros descuidados, son capaces de arrasar mundos.

La gran mayoría de nativos de los mundos del Núcleo no se plantearían nada tan radical como renunciar a la comodidad de su rutina diaria para ayudar a individuos que nunca han visto con sus propios ojos. Más allá de las molestias que puede causar abandonar el entorno familiar, el Borde Exterior puede resultar tremendamente peligroso. Pese a ello, algunas personas sienten cómo el impulso inexorable de la compasión les lleva a abandonar sus hogares y costumbres para ayudar a sus semejantes, mientras que otros interpretan como un deber el ofrecer dicha ayuda, una deuda personal para con la sociedad que deben saldar auxiliando a quienes no tienen tanta suerte como ellos. Cada cual tiene sus propios motivos personales, pero es cierto que hay muchos idealistas entre quienes se aventuran más allá del Núcleo.

Los **médicos**, o al menos los que cuentan con titulaciones válidas, reciben a menudo su formación en los mundos del Núcleo (incluso aquellos originarios del Borde Exterior o de otras regiones igualmente lejanas). Sin embargo, incluso los médicos que abandonan los confines lejanos de la sociedad en busca de una educación acaban regresando a sus mundos natales para ayudar a sus comunidades a superar los problemas que antes no podían resolver. Un médico puede volver a una colonia para investigar una vacuna contra una enfermedad local que acabó hace tiempo con la vida de un ser querido, para ayudar a una comunidad minera a instaurar técnicas más seguras para la purificación de peligrosos productos químicos, o simplemente para ofrecer sus servicios como médico de cabecera en una población donde de otro modo sería muy difícil obtenerlos.

En un primer momento podría parecer que los **emprendedores** no son el tipo de gente movidos por sentimientos altruistas, pero lo cierto es que ayudar a la gente y ganar dinero con ello son dos conceptos que pueden ir de la mano, siempre y cuando se tenga una mentalidad abierta. Un emprendedor idealista puede ver un asentamiento económicamente deprimido no como una tragedia inevitable, sino como una oportunidad de inversión que nadie antes había observado. Por ejemplo, mientras que a algunos les podría parecer que financiar la instalación de recicladores de aire en una estación espacial deficitaria es una pérdida de dinero, un sagaz emprendedor con visión de futuro podría hacer que una comunidad empobrecida se convirtiera en un centro neurálgico para el tráfico por las rutas hiperespaciales. Además, al instalar allí su negocio, compartiría los beneficios que el flujo de viajeros traería consigo.

Los **alguaciles** pueden tener muy diversas motivaciones, y mientras que unos intentan mantener la ley a toda costa, otros se preocupan más por alcanzar la justicia; para estos últimos, la ley puede ser tanto un instrumento como un obstáculo. Un alguacil bien podría aventurarse en el Borde Exterior con la esperanza de proteger al débil y castigar al culpable sin tener que ceñirse a las leyes y regulaciones que podrían limitar sus acciones en los mundos del Núcleo. El gobierno del Imperio provoca a menudo que ley y justicia sean conceptos incompatibles, y cuando hay que decidir entre ambos, mucha gente prefiere rechazar una sociedad injusta y encontrar un camino propio. A pocos habitantes del Borde Exterior les preocupará que un amable forastero haya tenido que quebrantar unas pocas normas redactadas por burócratas corruptos en un mundo lejano para impartir algo de justicia entre los malvados.

Los **eruditos** se adentran a menudo en regiones de espacio inexplorado con la esperanza de aprender y catalogar nueva información, muchas veces para después enseñar a otros lo que han descubierto sobre esos mundos, sociedades y fenómenos. Si bien zambullirse en el espacio desconocido puede ser peligroso, también puede propiciar descubrimientos académicos que no podrían haber ocurrido de otra manera. Incluso un mundo desértico apenas salpicado de población podría albergar una biodiversidad increíble, con nuevas especies de flora y fauna cuyas propiedades únicas permitan descubrir la cura de docenas de enfermedades que hoy son intratables; o quizá sea el mundo natal de una especie inteligente cuyas innovaciones tecnológicas podrían resolver problemas que durante largo tiempo se pensaban irresolubles. Un erudito idealista del Borde Exterior sabe el poder que tiene la educación, y abriga la esperanza de hacer un descubrimiento que posibilite un gran cambio en el conjunto de la comunidad galáctica.

Los **políticos**, especialmente los activistas con un imparable deseo de justicia a nivel galáctico, a menudo acaban en el Borde Exterior con el propósito de llamar la atención sobre los problemas que padecen sus habitantes; problemas que la gran parte de la galaxia preferiría olvidar o ignorar. Un político podría acercarse a los miembros de un poblado minero aislado y animarles a unirse a un sindicato galáctico para luchar por mejores salarios, o intentar organizar protestas para llamar la atención sobre la crueldad tanto del gobierno local como del Imperio. Algunos incluso podrían avivar abiertamente las llamas de la revolución, poniéndose al frente de poblaciones oprimidas para luchar contra cualquiera que sea el régimen que las está aplastando bajo su bota.

Los **artistas** creen casi invariablemente en el valor intrínseco de su arte; después de todo, si ellos mismos no creyeran que su arte cumple alguna finalidad en la sociedad, aunque sea simplemente hacer un poco más llevaderas las preocupaciones de los demás, no perseguirían la perfección con tanto fervor. Más aún, muchos de ellos no son meros animadores, sino depositarios de la historia cultural en la forma de bailes, canciones o historias. Estos artistas viajan a menudo a lo largo del Borde Exterior para promocionar su arte y ayudar a otros a formar parte de él y tomar conciencia de su cultura. En la era del Imperio y su opresión monolítica, los artistas no sólo ensalzan el espíritu de los pisoteados, sino que también se convierten en los últimos defensores de valiosas ideas y formas de arte que el Imperio querría eliminar para siempre.

OBLIGACIONES DE COLONOS

Si se les compara con el resto de profesiones, los colonos tienen una relación única con sus Obligaciones, ya que pueden haber tenido una vida larga y compleja antes de convertirse en colonos. La vida en el Núcleo es algo a lo que la mayoría de colonos ha renunciado, pero en cambio otros intentan escapar de ella. Las conexiones con esa vida pasada a menudo desaparecen en la frontera. Más allá de eso, muchas colonias son pequeñas y la estrecha interdependencia entre quienes fundan asentamientos significa que cada colono tiene la obligación de ayudar a sus vecinos. Si un colono cae, toda la colonia podría caer.

No son muchos los miembros de especies inteligentes que nacen en el Núcleo con la intención de renunciar a las comodidades modernas y cambiarlas por la penosa vida del colono; ésta es una decisión a la que cada cual llega de una manera diferente. Hay que tener presente que incluso el colono más famoso de la historia probablemente fue un fracasado financiera y socialmente en el Núcleo, lo cual le llevó a embarcarse en una nave colonial en un viaje de ida hacia ninguna parte. Muchos pueden haber dejado atrás deudas y faltas que no quieren afrontar y por las que están dispuestos a recorrer enormes distancias.

Las Obligaciones ayudan a definir a un personaje y su trasfondo, al tiempo que amenazan con complicarle las cosas durante la campaña. La dureza de la vida en el Borde es tal que sólo una sequía separa poblaciones enteras de la hambruna, sólo un fallo de equipo las separa de la insolación, sólo un brote de enfermedad las separa de la extinción planetaria. Tanto es así que no hay margen para encajar las complicaciones de una vida dejada atrás hace largo tiempo. Recuerda que los PJ pueden asumir Obligaciones adicionales durante la creación del personaje. Esto les proporciona Experiencia o créditos, pero también los expone a un riesgo aún mayor.

Los jugadores pueden remplazar la **Tabla 2–1** del manual básico de **Al Filo del Imperio** por la **Tabla 1–1: Obligaciones de colonos** de este suplemento. Pueden efectuar una tirada aleatoria en la tabla o elegir una Obligación concreta en función de su trasfondo. Cada personaje comenzará a jugar con una puntuación de Obligación basada en el tamaño del grupo y en si adquiere o no Obligación adicional a cambio de más PE o créditos para equipo.

TABLA 1-1: OBLIGACIONES DE COLONOS

1d100	Tipo de Obligación
01–08	**Deshonra**: El colono hizo algo vergonzoso, probablemente relacionado con un tabú social, pero que no fue del todo ilegal. La vergüenza y las miradas de reojo de sus semejantes han llevado al colono a buscar una nueva vida donde poder empezar de cero sin tener que sufrir ningún bochorno. El aislamiento de algunas colonias y culturas propician el surgimiento de extraños tabús que no son observados en el resto de la galaxia. El tabú puede ser algo horrible, o bien algo tan inocente como beber de una fuente pública o mostrar desnuda una parte del cuerpo totalmente inocente.
09–16	**Promiscuidad:** Las colonias tienden a ser sitios pequeños. Si aparece alguien nuevo, los comentarios al respecto no tardan en hacerlo. A este colono nunca le faltan amantes despechadas que no soportan su falta de compromiso. Las antiguas parejas tienen la costumbre de aparecer en el peor momento o provocar retrasos cuando el tiempo apremia. Lo peor es cuando dos o más de esas aventuras se alían para amargar la vida al seductor personaje, o cuando el cónyuge se entera de alguno de estos deslices y decide que el colono merece un escarmiento. No hay ningún límite, pues en el amor y en la guerra todo vale.
17–24	**Destierro:** Oponerse a personas con buenos contactos políticos en el Imperio Galáctico es una manera infalible de acabar desterrado de la mayoría de los mundos civilizados del Núcleo. Al colono no se le permite poner un pie allí ni en ninguno de los mundos bajo dominio imperial, pero está desesperado por limpiar esa mancha en su reputación. El más pequeño desliz puede resultar desastroso y echar por tierra el trabajo de meses o incluso años llevado a cabo con ese fin. También está el problema de la burocracia y las fechas de vencimiento de cuestiones administrativas que surgen en el último minuto y que pueden alejar al colono de su propósito.
25–32	**Contrato:** El colono ha firmado un contrato a largo plazo con una corporación o gobierno que tiene relación con su trabajo en una colonia. En muchos casos estos contratos son el trámite que financia su pasaje al nuevo mundo; es una forma de esclavitud legal por un tiempo determinado. Los colonos pueden ser contratados para encargarse de las cuentas, como mano de obra o para desempeñar cualquier otro servicio. Si no se satisfacen las expectativas del contrato, las consecuencias pueden ser penalizaciones económicas, el ingreso en prisión, la deportación o que se ofrezca una recompensa por el sujeto.
33–40	**Recompensa:** Se trata de una variante de la Obligación normal del mismo nombre. La recompensa puede ser aplicable sólo a nivel local, sin que el Imperio esté detrás de ella. Estas ofertas son técnicamente ilegales y atraen a despiadados cazarrecompensas que no dependen de ningún gremio o gobierno. Los colonos con esta obligación pueden evitar que los detecten durante años si cambian su identidad y se refugian en algún mundo colonial atrasado y poco conocido. Sin embargo, el nivel de violencia que los más habilidosos cazarrecompensas pueden desatar sobre el poblado una vez encuentren el rastro del colono haría peligrar a todo el asentamiento.
41–48	**Deuda:** Aparte de la cuenta que casi todo colono tiene en la cantina local, los problemas económicos imprevistos son intrínsecos a la vida en un mundo de reciente colonización. Aún hay que aprender las duras lecciones a través de las relaciones con nativos inquietos, la flora y la fauna o las condiciones ambientales de un planeta en particular. En la mayor parte de los casos, la única manera de mantenerse a flote consiste en acudir a los bolsillos más abultados del asentamiento y pedir un préstamo.
49–56	**Favor:** A menudo una colonia empieza su existencia como una pequeña comunidad de unos pocos miles o puede que incluso unos cientos de individuos. Cuando la única forma de vida inteligente en todo el planeta es tan escasa, todos dependen del apoyo mutuo y los favores son tan valiosos como los créditos. Treinta compañeros colonos pueden haber ayudado a construir una escuela en el pueblo para un erudito tan sólo a cambio de una comida caliente, un caf reconfortante y un favor. Éste puede consistir en ayudar a meter el rebaño en el redil antes de una tormenta, prestar unos créditos o cualquier otro tipo de trabajo extraño.
57–64	**Familia:** Los colonos a menudo compran pasajes a mundos colonizados para empezar una nueva vida tanto para ellos como para sus familias. Por encima de todo, estas personas quieren asegurarse de que sus seres queridos estén a salvo, que estén sanos y que no les falte de nada. Cuando un colono está pastoreando el rebaño lejos del asentamiento y recibe un mensaje transmitido desde su hogar, los efectos pueden ser tanto inspiradores como devastadores. Algunos colonos ya han perdido a algunos miembros de su familia y pese a ello se sienten obligados a cumplir una promesa última, ya sea ésta mantener el rancho en funcionamiento o asumir el papel de cabeza de familia.
65–72	**Responsabilidad:** Todo colono, especialmente los que ocupan un nuevo territorio, tiene una responsabilidad para con el resto de sus compañeros de asentamiento. Si un personaje es el único médico en todo el planeta, no puede marcharse sin más. Incluso ausentarse durante un mes podría suponer varias docenas de muertes perfectamente evitables. El sobrino de un granjero de humedad podría ser el responsable de mantener en funcionamiento los condensadores de la zona sur y, con droides fugitivos o sin ellos, si las unidades no están funcionando para mediodía, va a saber lo que es bueno. La colonia sólo tiene una oportunidad para sobrevivir, y todo depende de que cada uno haga su parte.
73–80	**Protección de testigos:** Algunos colonos nunca habrían escogido vivir en un planeta atrasado, pero las autoridades lo han considerado necesario para ocultarlos como parte de un programa de protección de testigos. Los cárteles hutt, el Sol Negro, el Sindicato Tenloss o cualquier otra organización criminal de escala galáctica puede perseguir a estos colonos por haber sido testigos presenciales de algún delito. Los colonos recibieron una nueva identidad y se les envió a un planeta poco conocido para esperar allí con tranquilidad la celebración del juicio, pero los sindicatos del crimen no dejarán de buscarlos.
81–88	**Pacifismo:** Este colono reniega de la violencia, ya sea por su sentido de la moralidad o por cobardía. Un personaje puede enfurecer o quedar conmocionado al presenciar un acto violento hasta tal punto que no sea capaz de pensar con claridad ni de controlar el temblor de sus manos; quizá simplemente se siente tan disgustado que no puede interactuar con sus compañeros. Si esta Obligación se activa y el PJ toma parte en un acto violento, el DJ puede añadir ■ a sus tiradas de habilidad durante el resto de la partida. Este efecto puede evitarse con una buena interpretación por parte del jugador, si por ejemplo siempre procura que su personaje hable para evitar una pelea, o si, viéndose obligado a combatir, sólo usa armas que aturdan o incapaciten a sus enemigos.
89–96	**Justicia fronteriza:** La vida en la frontera en dura, cruel e injusta. Los bandidos y los forajidos pueden cometer asesinatos y otros delitos impunemente si el comisario local es demasiado débil para detenerlos. Hay quienes son capaces de hacer la vista gorda y seguir adelante. Cuando el muerto es la persona amada, sin embargo, algunos no pueden dejarlo pasar. La necesidad es tan fuerte que se apodera de los pensamientos y los sueños del colono, obsesionándolo con el momento preciso de la venganza. El colono no tiene problemas para traicionar, abandonar o herir a cualquiera si eso le sirve para ajustar cuentas.
97–00	Tira dos veces en esta tabla. Tu Obligación inicial tiene dos orígenes diferentes (esto no incrementa su magnitud; en vez de eso, la Obligación inicial se divide en dos partes iguales, cada una de un tipo distinto).

ESPECIES NUEVAS

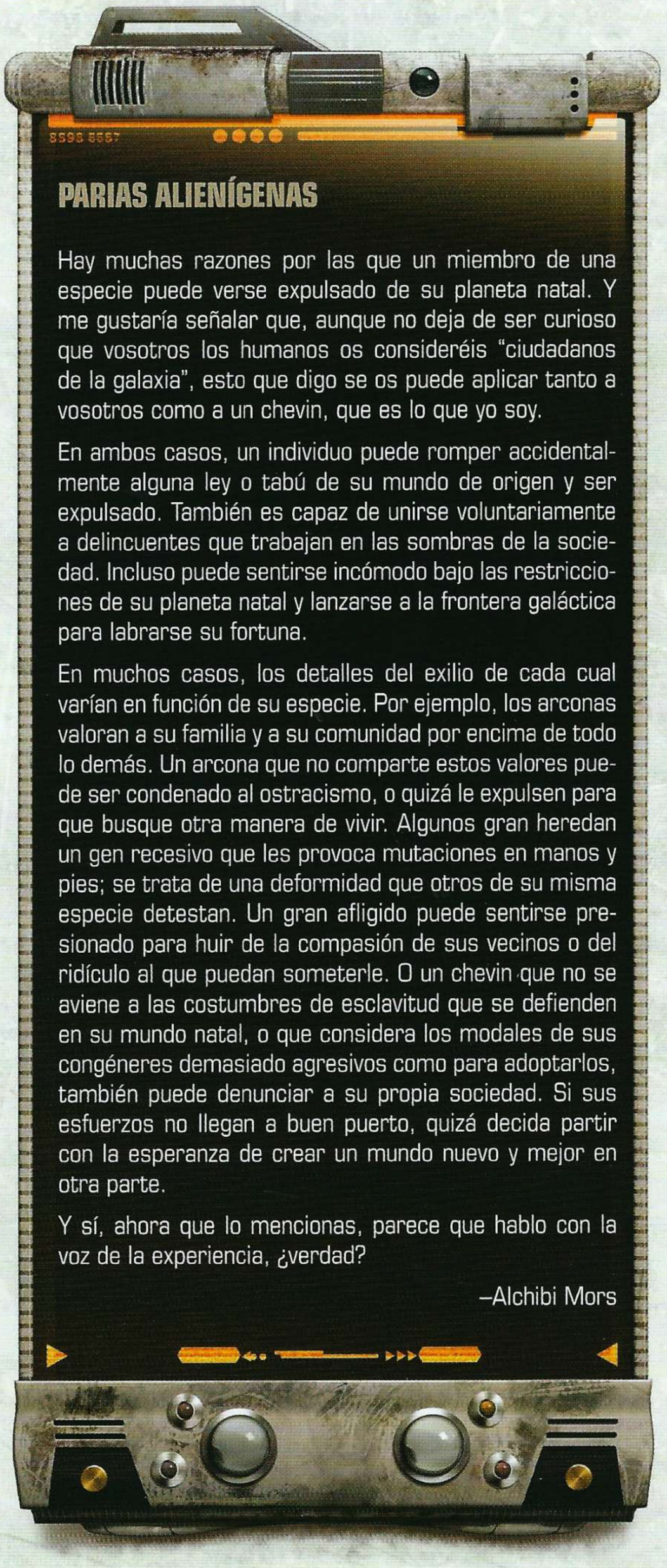
En **Horizontes Lejanos** se presentan tres nuevas especies para **Al Filo del Imperio**: los arconas, de orientación familiar; los chevin, amantes de los beneficios; y los gran, de carácter voluble. Aunque estas especies son muy diferentes entre sí, cada una cuenta con puntos fuertes únicos en los encuentros sociales. Esto los convierte en opciones particularmente idóneas para los colonos, pero también plantean interesantes perspectivas para otras profesiones.

La Alerta de un arcona le proporciona una ventaja adicional como emprendedor o alguacil, mientras que su Voluntad le resulta útil si es político. Por supuesto, un arcona curioso puede verse obligado a desempeñar tareas inesperadas cuando se desplaza a una zona tan desconocida para él como es la frontera. Mientras que un pistolero a sueldo arcona es menos habitual que un colono de esta especie, si se desarrolla un trasfondo convincente un jugador puede crear este insólito y peculiar personaje. Independientemente de la profesión elegida, la aptitud Perspicacia proporciona a los arconas una ventaja adicional en los encuentros sociales. Eso les convierte en claros candidatos para actuar como portavoz del grupo, o incluso su líder.

Como PJ, los chevin pueden ser diestros negociadores en los encuentros sociales, siendo además lo bastante fuertes como para arreglárselas en combate. Los chevin viajan a menudo para hacer dinero y acumular suficientes ganancias que hagan sus vidas más cómodas. El típico chevin es muy adecuado para el papel de emprendedor. Es fácil encontrar comerciantes chevin en todos los sectores, por lo que esta especialización resulta muy apropiada para ellos; además, su fuerza y su aguante pueden convertirlos en peligrosos incursores. La elección depende del tipo de partidas que el grupo quiera desarrollar, según pretenda resolver los problemas mediante la negociación o el combate. Sea cual sea el papel que asuma el chevin, prefiere ser líder antes que discípulo.

Los gran son una de las especies más sociales de la galaxia y también resultan muy versátiles a la hora de jugar. Pueden hacerlo muy bien como representantes del grupo en situaciones sociales, y su alta Presencia resulta beneficiosa para muchas especializaciones de colono. Los gran abundan en toda la galaxia y en ocasiones esconden su naturaleza pasiva, por lo que pueden encajar bien en muchas profesiones. Un comerciante gran con el talento Labia puede sacar provecho de los atributos de su especie hasta el punto de ser capaz de vender unidades de refrigeración en Hoth. Otra posibilidad más valiente sería la del granuja: es habilidoso en combate pero aún es capaz de sacar provecho al desmedido Carisma de los gran.

En líneas generales, estas tres especies pueden adoptar muchos y muy diversos conceptos de personaje. Tienen destacados puntos fuertes en situaciones sociales, pero si se les dota de especializaciones pensadas para el combate pueden dar pie a personajes interesantes y polifacéticos.



PARIAS ALIENÍGENAS

Hay muchas razones por las que un miembro de una especie puede verse expulsado de su planeta natal. Y me gustaría señalar que, aunque no deja de ser curioso que vosotros los humanos os consideréis "ciudadanos de la galaxia", esto que digo se os puede aplicar tanto a vosotros como a un chevin, que es lo que yo soy.

En ambos casos, un individuo puede romper accidentalmente alguna ley o tabú de su mundo de origen y ser expulsado. También es capaz de unirse voluntariamente a delincuentes que trabajan en las sombras de la sociedad. Incluso puede sentirse incómodo bajo las restricciones de su planeta natal y lanzarse a la frontera galáctica para labrarse su fortuna.

En muchos casos, los detalles del exilio de cada cual varían en función de su especie. Por ejemplo, los arconas valoran a su familia y a su comunidad por encima de todo lo demás. Un arcona que no comparte estos valores puede ser condenado al ostracismo, o quizá le expulsen para que busque otra manera de vivir. Algunos gran heredan un gen recesivo que les provoca mutaciones en manos y pies; se trata de una deformidad que otros de su misma especie detestan. Un gran afligido puede sentirse presionado para huir de la compasión de sus vecinos o del ridículo al que puedan someterle. O un chevin que no se aviene a las costumbres de esclavitud que se defienden en su mundo natal, o que considera los modales de sus congéneres demasiado agresivos como para adoptarlos, también puede denunciar a su propia sociedad. Si sus esfuerzos no llegan a buen puerto, quizá decida partir con la esperanza de crear un mundo nuevo y mejor en otra parte.

Y sí, ahora que lo mencionas, parece que hablo con la voz de la experiencia, ¿verdad?

–Alchibi Mors

ARCONA

Los arconas son humanoides estilizados con reminiscencias de reptiles cuyas manos y pies acaban en garras. Tienen grandes y luminosos ojos compuestos. Su piel, sin pelo ni escamas, tiene un tacto parecido al de la madera y es de color verde, marrón o casi negra. La forma de la cabeza de los arconas es muy característica y se asemeja a un triángulo invertido que se estrecha a medida que se acerca al cuello, lo que les confiere un aspecto un tanto serpentino.

Los arconas necesitan suplementos de amoniaco cuando están fuera de Cona, su mundo natal. Su sentido de la vista es pobre y sus garras son más útiles para cavar que para luchar. Sin embargo, son más robustos de lo que podría parecer. Cona es un mundo peligroso, por lo que los arconas están acostumbrados a sobrevivir contra todo pronóstico. Su capacidad de alerta y su adaptabilidad compensan otras debilidades físicas. Tienen una gran fuerza de voluntad, se les da bien trabajar en equipo y siempre están pendientes de los peligros.

Los arconas otorgan una enorme importancia a la familia y tienen un fuerte sentido de la comunidad. Viajan en grupo con frecuencia, y dado su espíritu viajero es fácil encontrar estos grupos por toda la galaxia. Se trata de una especie pacífica y tranquila, por lo que en muchos mundos son bien recibidos como nuevos habitantes. Su capacidad de observación, junto con su espíritu comunitario, les facilitan las interacciones sociales con otras especies.

Fisiología: Los arconas provienen de Cona, un planeta cálido y seco donde las temperaturas ardientes se extienden de polo a polo y permanecen así durante todo el año. Si bien sobreviven en climas más fríos, muestran preferencia por temperaturas similares a las de su planeta natal.

La protuberancia que tienen entre los ojos es un órgano sensorial de infrarrojos de increíble sensibilidad. Es capaz de detectar cambios mínimos en las señales de calor de todos los seres. Los arconas huelen con la lengua, por lo que a menudo extienden este delgado apéndice en el aire en un rápido gesto que a otras especies puede resultarles molesto o incluso ofensivo. El uso combinado de ambos sentidos les permite discernir a la perfección estados de ánimo y emociones en otras especies.

La atmósfera de Cona contiene altas concentraciones de vapor de amoniaco. Esta sustancia produce enzimas en el cuerpo de los arconas que les resultan necesarias para vivir. Dado que necesitan de la presencia de amoniaco, cuando viajan a otros mundos deben hacerlo con suplementos de amoniaco que han de ingerir en una proporción similar a la que siguen los humanos que precisan suplementos vitamínicos. Un arcona puede sobrevivir largos periodos de tiempo sin el amoniaco, aunque a largo plazo puede afectarle a la salud.

Sociedad: El sentido de comunidad de los arconas es tan fuerte que piensan en sí mismos como parte de un colectivo. Consideran que formar y desarrollar una familia es tanto un deber como un privilegio. Los arconas esperan de cada miembro de la sociedad que anteponga el bienestar de ésta al suyo propio, y en la mayoría de los casos así ocurre. En su mundo natal, los arconas viven en nidos familiares que se agolpan en torno a un gran nido desde el cual un líder supervisa las decisiones comunitarias. En las familias los machos son quienes se encargan del cuidado de sus miembros, pues, desde el punto de vista de los arconas, las hembras son demasiado volubles y poco fiables.

Cualquier arcona que, por el motivo que sea, viaja solo, se enfrenta a un periodo de ajuste mientras se adapta a vivir alejado de su sociedad colmena. Por suerte, tal y como se ha comprobado una y otra vez, los arconas son capaces de amoldarse con rapidez y sobrevivir.

ADICCIÓN A LA SAL

El comedimiento es, por lo general, una de las virtudes de los arconas, pero el cloruro sódico hace surgir lo peor de ellos. Conocida a menudo simplemente como sal, este compuesto es una de las debilidades de esta especie, que en otras circunstancias destaca por su fuerza de voluntad. La biología de los arconas los predispone a sentir necesidad de sal. Su consumo provoca alucinaciones vívidas, así como daños irreparables en los cuerpos de los adictos que acaban siendo fatales en último término.

Esta debilidad de los arconas por la sal es algo bien conocido. Es fácil identificar a los adictos por sus ojos dorados y su comportamiento rebelde. Esta dependencia hace que resulte fácil manipularlos; los señores del crimen emplean adictos como esbirros prescindibles.

Para un arcona, la sal es más potente que cualquier otra especia; un adicto necesita hasta 25 gramos diarios para evitar el síndrome de abstinencia. Como la sal es común en gran parte de la galaxia, el comercio de sal sólo resulta lucrativo para los contrabandistas que están dispuestos a establecer tratos ilegales en Cona. Se trata de un negocio arriesgado, pues los comerciantes de sal que son detenidos en ese planeta pierden algo más que su cargamento. Los arconas que no son adictos suelen reaccionar enérgicamente si se les ofrece sal, pues esta odiada sustancia ha causado muchos problemas en su mundo natal.

La sal sólo afecta a los arconas si es relativamente pura, por lo que pueden consumir alimentos salados por error sin que ello suponga ningún peligro o síntoma. Si un arcona consume al menos dos o tres gramos de sal pura, se encontrará desorientado durante el resto del encuentro actual y durante el siguiente. También debe hacer una **tirada Difícil (◆ ◆ ◆) de Disciplina**. Si falla, y en el caso de que no tenga ya una Obligación de Adicción, contrae una Obligación de Adicción de 2 puntos. Los ojos de un arcona adicto cambian y adquieren un tono dorado reflectante. Si el arcona pierde su Obligación de Adicción, sus ojos recuperan su color verde natural.

Arcona

Gran

Chevin

Mundo natal: Cona se encuentra en el Borde Interior. Orbita alrededor de una estrella azul, Teke Ro, y es un planeta seco y caluroso como cualquier mundo desértico. La vegetación que filtra el oxígeno y el amoniaco hasta descomponerlos en agua es abundante. Este fenómeno resulta fundamental para la supervivencia de los arconas. La atmósfera del planeta se compone de nitrógeno, hidrógeno y altos niveles de amoniaco. La mayoría de las especies necesitan algún tipo de ayuda respiratoria para visitar la superficie, e incluso así la peste a amoniaco reina en el ambiente.

Cona también es rico en minerales y metales, lo cual ha sido la cara y la cruz de los habitantes del planeta. Estos recursos atraen a perforadores y comerciantes que en un principio intercambiaban agua por derechos mineros, pero descubrieron la tendencia de los arconas a caer en la adicción a la sal. Este compuesto actúa para ellos como un alucinógeno y la adicción acaba siendo fatal. Por desgracia, a los comerciantes les resultaba más fácil y barato transportar sal en vez de agua, así que empezaron a importarla, poniendo así en riesgo a toda la sociedad arcona. La República y el gobierno arcona intervinieron con rapidez, evitando así la ruptura total de la sociedad.

Idioma: Los arconas son más pragmáticos que orgullosos. Fuera de su planeta, muchos enseñan a sus hijos el básico antes incluso que su propia lengua, el arconés. Si bien la mayoría de los arconas adultos hablan ambos idiomas con fluidez, sus lenguas serpentinas añaden una resonancia como de silbido a su habla. En ocasiones también tienen problemas con los pronombres personales, pues dicen "nosotros" en lugar de "yo". Esto, más que una incorrección gramatical, es el reflejo de una actitud basada en la comunidad.

Vida en los confines: Los arconas son grandes viajeros; una curiosidad innata y una pasión por los descubrimientos los impulsan. Se han extendido por toda la galaxia, a menudo viajando en grandes grupos familiares. Sin embargo, dado el problema que los comerciantes provocaron en Cona, se han vuelto un poco más recelosos ante otras especies y algo temerosos ante la posibilidad de ser explotados.

CAPACIDADES DE LA ESPECIE

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
1	2	2	2	3	2

- **Umbral de Heridas:** 10 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** Los arconas empiezan el juego con 1 rango en Alerta (pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje). Al hacer tiradas de habilidad, los arconas pueden eliminar ■ impuesto por condiciones ambientales áridas o calurosas.
- **Perspicacia:** Los arconas añaden {P} a todas sus tiradas de Carisma y Negociación.

CHEVIN

Los chevin son de complexión sólida y es difícil no reparar en ellos: son tan altos como los humanos y aproximadamente el doble de anchos. Tienen rostros grandes y curtidos, y sus hocicos son prominentes. Su gruesa piel gris cubre unas extremidades anchas y musculosas; su sentido del olfato es tan agudo que son capaces de distinguir un recipiente de agua teñida en mitad de un cargamento de potenciador azul. Antaño especie de grandes cazadores, los chevin son famosos en la actualidad por sus habilidades para la caza del crédito, actividad para la que gozan de cualidades únicas.

El comercio es una importante actividad entre los chevin, ya sea entre ellos mismos o a escala interplanetaria. Se enorgullecen de su agudeza para los negocios y consideran que la riqueza es sinónimo de prestigio. Sus exportaciones principales son esclavos y tecnologías relacionadas con la esclavitud, pues es el único tipo que han desarrollado por sí mismos. El Imperio es el principal comprador de esta última. Por eso, la mayoría de los chevin consideran que el Imperio es bueno para los negocios y aceptan y apoyan el Nuevo Orden impuesto por Palpatine.

Los chevin se han ganado fama de crueles entre las demás especies. Son muy duros en el regateo y su naturaleza oportunista les hace exprimir a quienes pasan por alguna necesidad. Desde la perspectiva de los chevin, si una colonia está dispuesta a pagar por los alimentos más de lo que valen con tal de evitar la hambruna, el comerciante debe subir el precio. Si el capitán de una astronave necesita un recambio de inmediato para evitar ser capturado por los imperiales, no tiene sentido pedirle un precio que no raye la extorsión. La etiqueta de los chevin promueve la honestidad, no la clemencia.

En una cultura tan obsesionada con el comercio, la honradez desempeña un papel fundamental. Después de todo es un elemento primordial para que exista la confianza; sin confianza, el comercio y el intercambio entre poblados chevin se derrumbaría. De esta manera, el código moral de los chevin hace que sean escrupulosamente honestos y siempre mantienen su parte de los tratos. Por otra parte, esperan que las especies con las que negocian se guíen por los mismos principios, y cuando se les traiciona se muestran violentos y no cejan en la búsqueda de venganza.

Fisiología: Los chevin son fuertes y duros; su piel gruesa los aísla y les priva de sensibilidad. Absorben daño, por lo que herir a un chevin o incluso causarle dolor es complicado. Pocas especies humanoides podrían derribar a un chevin con algo que no fuera un bláster. Por suerte, aunque son agresivos por naturaleza, si pueden elegir los chevin prefieren negociar antes que pelear. De esa manera ganan más créditos.

Los ojos de los chevin tienen un doble conjunto de párpados que les permiten ver en mitad de una tormenta de arena o de nieve. En el pasado empleaban su largo hocico para rastrear a sus presas, por lo que su sentido del olfato está muy desarrollado. Ahora suelen usarlo más para comprobar la calidad de los productos que para seguir el rastro de un corvejudo.

LOS CHEVIN Y LA ESCLAVITUD

Hay dos especies inteligentes en Vinsoth, los chevin y los chevs; los primeros esclavizan a los segundos. Los chevin empleaban su habilidad como cazadores para capturar a los chevs, y es la amenaza de violencia lo que actualmente los mantiene subyugados. Casi todos los chevin están conformes con este arreglo, pues consideran que la esclavitud es necesaria y que el trato que dispensan a los chevs es justo. En ocasiones ha habido presiones por parte de chevin extremistas que pretendían liberar a los chevs. Sin embargo, a menudo estas posturas se dan no por cuestiones morales, sino porque consideran que la situación va en detrimento del desarrollo chevin.

Algunos de los chevin que desaprueban la esclavitud protestan con pocos resultados, mientras que otros se marchan de Vinsoth para asentarse en cualquier otra parte. Según dicen, unos pocos chevin se han unido a la Alianza Rebelde con la intención de conseguir cambios no sólo en su planeta natal, sino en todo el Imperio.

Sociedad: Los chevin evolucionaron en Vinsoth junto a los chevs, la otra especie inteligente del planeta. Los chevin, más agresivos y mejores luchadores, dominaron y esclavizaron a estos seres casi humanos. Los chevin fueron en el pasado cazadores-recolectores, pero al hacerse esclavistas llegaron a depender de los chevs. Son éstos quienes trabajan en las granjas y elaboran las manufacturas, mientras que los chevin se han convertido en expertos comerciando y delegando tareas; les encanta estar al mando. Los chevin reclaman respeto y prosperan en posiciones dominantes, lo cual hace que estén bien dotados para funciones de liderazgo. Se les da bien percibir el potencial de otros individuos para darle buen uso.

Los chevin, como especie migratoria que son, viven en poblados nómadas. Usan unos vehículos que ellos llaman "cabañas" para transportar a sus familias y sus pertenencias, mientras que los esclavos caminan al lado. Aunque los dictadores chevin nunca abandonan las ciudades más importantes del planeta, los poblados raramente permanecen en el mismo sitio mucho tiempo. Así, no sorprende que los chevin se alegren de dejar su mundo natal para comerciar; cualquier sitio donde estén lo convierten en su hogar.

Dice mucho de la sociedad chevin que los más agresivos de sus miembros tiendan a prosperar para acabar convirtiéndose en líderes políticos y de negocios. Sin embargo, un chevin podría replicar que esto suele ser así en cualquier parte. La galaxia es un lugar peligroso e inmisericorde, por lo que los chevin deben ser fuertes e inflexibles si pretenden sobrevivir. Esta actitud tan desagradable es un rasgo típico de los chevin, motivo por el cual la mayoría de las relaciones con otras especies se limitan al ámbito de los negocios.

Mundo natal: Vinsoth se encuentra en el Borde Exterior. El terreno varía mucho según la zona del planeta, yendo desde casquetes polares a desiertos, montañas o

praderas. Aunque los chevin pueden vivir prácticamente en cualquier parte gracias a su poderosa constitución, en Vinsoth tienden a desplazarse en grupos nómadas por las enormes llanuras de hierba.

Idioma: El idioma oficial de Vinsoth es el chevin. La mayoría de los chevin también aprenden a hablar básico, imprescindible para los viajes y el comercio. También se aseguran de que sus esclavos hablen tanto chevin como básico.

Vida en los confines: El ansia por obtener créditos lleva a los chevin por toda la galaxia y les hace verse mezclados en multitud de iniciativas y proyectos. Algunos viajan con esclavos, dependiendo de su mentalidad y su prestigio. Viajan hasta muy lejos en busca de oportunidades; recorren enormes distancias hasta planetas inhóspitos y remotos para llegar a clientes desesperados, o se mueven por las zonas de guerra para traficar con bienes ilegales. Una gran ventaja es su fisiología, que les permite sobrevivir y medrar incluso en los entornos más hostiles. Los chevin son pragmáticos y hacen lo que hacen para obtener beneficio, ya sea mediante el contrabando, el juego, el comercio, la esclavitud o las peleas por dinero.

Los chevin tienen una sorprendente capacidad para encontrar nichos de mercado y la voluntad para hacer lo que sea necesario para ocuparlos, sean legales o no. Por eso muchas veces trabajan fuera del alcance de la ley imperial. Incluso se rumorea que hay chevin entre los rebeldes, aunque suscitan la desaprobación de sus congéneres en su planeta natal. Los chevin son luchadores fuertes y resistentes, por lo que algunos trabajan como mercenarios. Destaca en este sentido Ephant Mon, el jefe de seguridad de Jabba el Hutt. Si un viajero se topa con un chevin, le conviene recordar que interesa más tenerlo como aliado que como enemigo.

CAPACIDADES DE LA ESPECIE

- **Umbral de Heridas:** 11 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 11 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 80 PE
- **Capacidades especiales:** Los chevin empiezan el juego con 1 rango en Negociación (pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje).
- **Olfato avanzado:** Aunque originalmente los chevin desarrollaron su agudo sentido del olfato para rastrear presas, pueden utilizarlo para obtener información importante en muchas situaciones, por lo que añaden ▢ a las tiradas de Percepción que tengan que ver con el sentido del olfato.
- **Piel gruesa:** La piel de un chevin es tan gruesa y dura que puede absorber algo de daño, por lo que empiezan el juego con 1 rango del talento Robusto.

GRAN

Los gran, humanoides de tres ojos, son una visión familiar en toda la galaxia. Habituales en rutas comerciales y puertos espaciales, viajando en grupos como comerciantes o turistas, los gran parecen estar por todas partes. Aunque saben apañárselas si se ven obligados a luchar, estos autoproclamados pacifistas son oradores por naturaleza. Puede que sean amistosos y abiertos o inteligentes y manipuladores, pero en cualquier caso presumen de sus depuradas habilidades sociales. Se les da bien obtener de sus interlocutores información que éstos no tenían intención de compartir. La mayoría de viajeros han sido víctimas en algún momento de una batería de preguntas por parte de un amistoso gran.

Los gran tienen un espíritu comunitario y cooperan trabajando en aras del bien común. Han evolucionado desde sus pacíficas raíces herbívoras; en Kinyen, su mundo natal, hacían las veces de presas más que de cazadores, por lo que vivían en grandes grupos para protegerse. Sin embargo, los gran se han adaptado desde que empezaron a viajar por las estrellas, llegando a convertirse a veces en cazadores y trabajando como pistoleros a sueldo o cazarrecompensas.

Son muchos los sectores donde pueden encontrarse colonias gran, puesto que la especie se ha diseminado por toda la galaxia con rapidez y entusiasmo. Las más relevantes de esas colonias son las de Hok y Malastare, de donde los gran locales se consideran a sí mismos nativos. Los gran de dichas colonias han desarrollado diferentes códigos y prácticas sociales; son distintos a los gran de

LOS GRAN DE MALASTARE

Aunque la especie gran es originaria de Kinyen, ahora hay muchos gran que sienten Malastare como su mundo natal. Su historia es bastante diferente y mucho más turbulenta que la de sus parientes de Kinyen.

Cuando Malastare pasó a formar parte de la Vía Hydiana, se convirtió en un planeta clave para el comercio y empezó a atraer muchas visitas, incluyendo colonos gran. Para éstos, Malastare era un planeta animado y lucrativo donde podían vivir y conocer muchas de las especies que surcaban la galaxia, y todo ello sin moverse de su nuevo hogar. Sin embargo, hasta que llegaron, la única especie inteligente de Malastare habían sido los dugs. Éstos no se tomaron muy bien lo que interpretaban como una invasión. Por desgracia para ellos, los pobladores gran contaban con el apoyo de la República, mientras que los dugs no. Estalló una guerra de la que los gran salieron victoriosos.

Llegó un momento en que la población gran era más numerosa que la dug, los cuales quedaron al servicio de sus conquistadores. Los principios de los gran de Kinyen desaprobaban la aparente esclavitud de los dugs, así como la guerra que había sido necesaria para afianzar la colonia. Consideran que los gran de Malastare son casi una especie distinta.

Kinyen, a quienes consideran sólo genéticamente similares. Las colonias gran que están lejos de su mundo natal no suelen ser un microcosmos reflejo de Kinyen durante mucho tiempo, aun cuando lo fueran en un principio.

Fisiología: Los gran tienen un agudo sentido de la vista y pueden ver más allá del espectro disponible para la mayoría de especies, incluido el infrarrojo. También pueden detectar cambios fisiológicos mínimos entre los miembros de su raza que desvelan sus emociones. Los gran tienen dos estómagos y digieren la comida lentamente, lo que les permite permanecer sin comer durante días si es necesario.

Sociedad: Como especie, los gran son socialistas y pacifistas acérrimos, pero no todos los individuos gran practican lo que su sociedad aconseja. Tienen un gran sentido de la comunidad; en Kinyen crían a sus hijos para que desempeñen carreras específicas de manera que la comunidad en su conjunto se vea beneficiada. Esto significa que, si bien los gran no son tontos, su educación puede ser algo limitada. Los gran vivían en rebaños en el pasado, confiando en el número para mantener su seguridad. Ahora, los gran dependen emocionalmente de sus familiares y odian la soledad. De hecho ésta puede desequilibrarlos o hacer que se conviertan en delincuentes. La condena más dura para un gran es el exilio, dado que le obliga a abandonar a su familia y amigos para siempre; para ellos es un destino peor que la muerte.

Mientras que la mayoría de los gran aceptan lo pragmático de su sistema educativo, siempre hay excepciones. De vez en cuando un gran opina que la estructura es demasiado rígida y desea abandonar el planeta para hacer algo distinto de la tarea que le tenían asignada.

Mundo natal: Kinyen se encuentra en la Región de Expansión. Está ubicado en la Columna Comercial Corelliana, lo cual es uno de los motivos por los que los gran se han diseminado hasta tan lejos por toda la galaxia. Muchos gran siguen viviendo en las coloridas ciudades de su planeta natal, para deleite de su agudo sentido de la vista. El planeta presume de bosques exuberantes y extensas praderas de egílope, uno de los alimentos preferidos de los gran. Algunos gran consideran Malastare como su mundo natal y piensan que sus orígenes en Kinyen son sólo historia. Centro de comercio y carreras de vainas, este planeta de alta gravedad debe su diversidad a la afluencia de especies, inteligentes o no, que llegan a través de la Vía Hydiana.

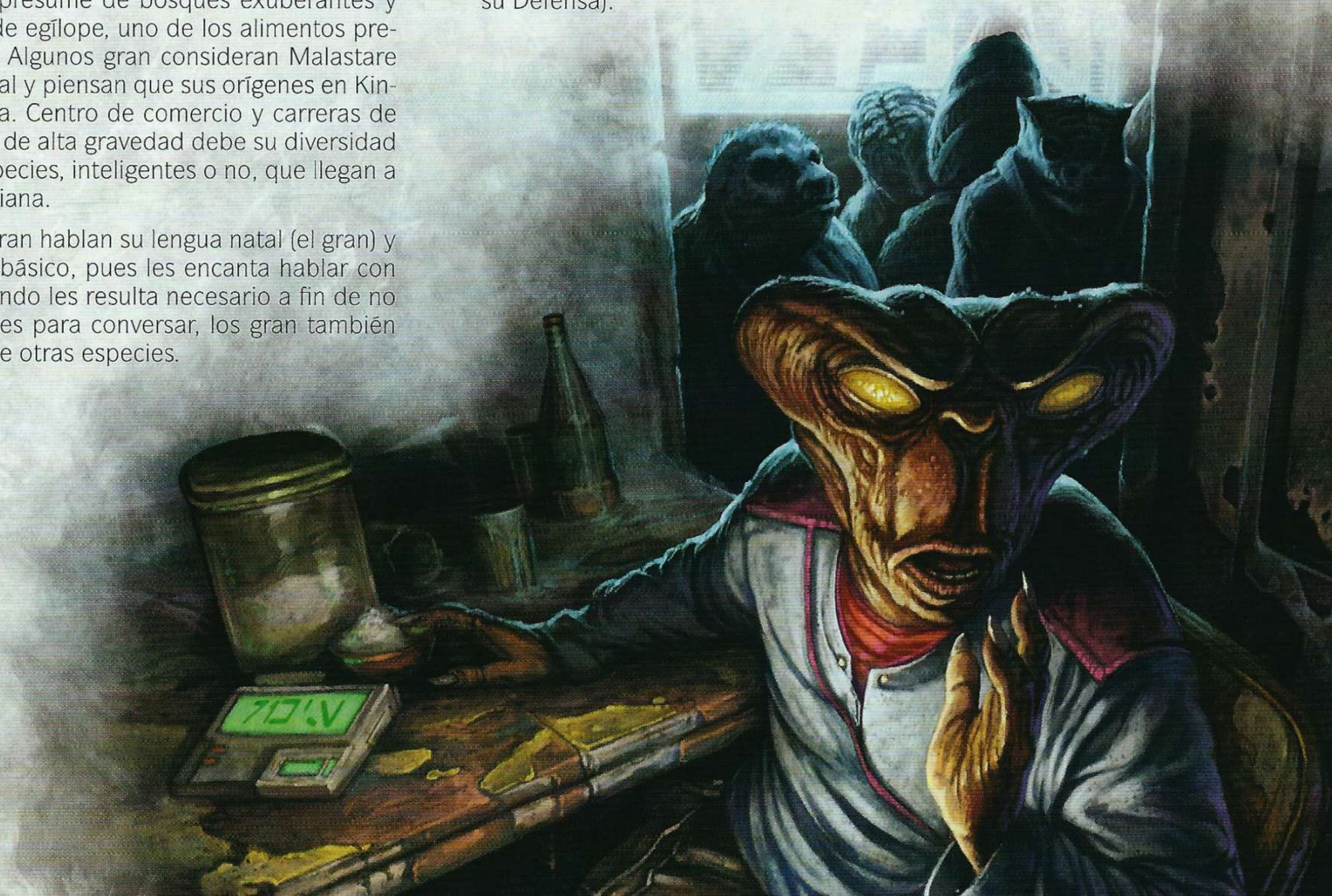
Idioma: Todos los gran hablan su lengua natal (el gran) y casi todos también básico, pues les encanta hablar con todo el mundo. Cuando les resulta necesario a fin de no perder oportunidades para conversar, los gran también aprenden idiomas de otras especies.

Vida en los confines: Aunque no son tan abundantes como los humanos, los gran son casi igualmente versátiles. Su capacidad de adaptación y de establecer su hogar y sus vidas en cualquier parte los convierte en exitosos colonos. Los gran que viajan por las estrellas por decisión propia (y son muchos) suelen tener bastante éxito. Su naturaleza amable les permite establecer una convivencia fácil con otras especies y su mentalidad positiva les ayuda a ver la roca más estéril como su hogar. Hay muchos gran que incluso viajan en solitario, pero sólo les gusta hacerlo si durante sus travesías se encuentran con multitud de seres inteligentes.

Los gran de Kinyen, por lo general pacíficos, luchan en defensa propia cuando es necesario. En la zona fronteriza, donde las vidas y las circunstancias son muy distintas, no son raros los gran violentos. Algunos no viajan por decisión propia, sino que se ven obligados por el destierro. Estos mutantes y delincuentes en su planeta natal se dan a la bebida o al consumo de especia para olvidar sus problemas, y suelen cometer delitos para pagar sus vicios.

CAPACIDADES DE LA ESPECIE

- **Umbral de Heridas:** 10 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 9 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** Los gran empiezan el juego con 1 rango en Carisma o en Negociación (pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en estas habilidades durante la creación del personaje).
- **Visión mejorada:** Cuando realiza tiradas de combate a distancia o de Percepción, un gran puede eliminar hasta ■ ■ impuestos por condiciones del entorno u ocultación del objetivo (pero no por su Defensa).



ESPECIALIZACIONES NUEVAS

El colono ya es un personaje versátil, pero en **Horizontes Lejanos** se introducen tres nuevas especializaciones. La motivación del emprendedor es el beneficio; depende de sobornos y pagos para hacer las cosas. El alguacil, un entregado agente de la ley, está listo para hacer lo que sea necesario en defensa de su concepto de justicia. Sea como poli bueno o poli malo, este personaje ofrece al colono cierto peso en situaciones de combate. Por último, el artista emplea sus habilidades únicas para perturbar y despistar; alcanza sus objetivos mediante la sutileza y la distracción.

Cada profesión de **Al Filo del Imperio** engloba tres especializaciones; durante la creación del personaje se elige una entre ellas, que será la especialización inicial del personaje. Las tres nuevas especializaciones que se incluyen en **Horizontes Lejanos** lo son para la profesión de colono. Esto significa que pueden elegirse como primera especialización de un personaje durante su creación, pero también se puede acceder a ellas más adelante como especializaciones adicionales (siguiendo para ello las reglas para adquisición de especializaciones adicionales que se detallan en la página 93 del manual básico de **Al Filo del Imperio**). Al igual que ocurre con las especializaciones que aparecen en el manual básico de **Al Filo del Imperio**, los personajes de otras profesiones pueden gastar puntos de Experiencia durante una campaña para acceder a cualquiera de estas especializaciones aunque no pertenezcan a su carrera profesional; para ello, consulta las reglas que se encuentran, de nuevo, en la página 93 del manual básico.

ADQUISICIÓN DE NUEVAS ESPECIALIZACIONES

Adquirir una especialización nueva es un hecho muy importante en la vida de un personaje y debería representar algo más que el simple gasto de los puntos de Experiencia necesarios. Una segunda o tercera especialización representa un cambio en los intereses del personaje, así como el desarrollo de un nuevo conjunto de habilidades y capacidades. La obtención de una nueva especialización es una estupenda oportunidad para la interpretación. La elección de hacerse con una nueva especialización puede deberse a acontecimientos que ocurrieron dentro del entorno narrativo del juego.

Desde el punto de vista de las reglas, la adquisición de una nueva especialización tiene lugar en un momento específico dentro del juego. Se considera que el jugador ha incluido la nueva especialización en el momento en que realiza el gasto de PE. Sin embargo, desde la perspectiva de la narración, hacerse con una nueva especialización es un proceso que puede desarrollarse durante un largo periodo de tiempo. Un personaje puede interesarse cada vez más por un nuevo conjunto de habilidades que encajen con su nueva especialización; dichas habilidades se irán desarrollando a lo largo de la aventura. Llega un momento en que un personaje cambia de papel (por ejemplo, pasando de ser un erudito centrado en la investigación a convertirse en un emprendedor implacable que vende los frutos de sus investigaciones previas a cambio de créditos), o bien adopta un papel híbrido de sus distintas especializaciones (como sería el caso de un político aspirante que se convierte en el alguacil electo de un pequeño pueblo, combinando sus capacidades de liderazgo y defensa de la ley para ponerse al frente de su comunidad y acabar con la corrupción). Incluso es posible que una nueva especialización simplemente añada una nueva faceta

al concepto preexistente del personaje (como sería el caso de un comerciante que adquiere la especialización de emprendedor para reflejar mejor su olfato para los negocios y el éxito que ha tenido con el comercio).

En cualquier caso, el jugador y el DJ deberían hablar sobre cómo el personaje adopta la nueva especialización y los cambios que ésta supone tanto en la actuación del personaje desde el punto de vista narrativo como en su manera de jugar desde la perspectiva del sistema de juego. Estos cambios pueden ocurrir en pleno juego, a medida que la historia avanza, o de manera más narrativa durante el tiempo fuera de juego entre partidas.

SELECCIÓN DE UNA ESPECIALIZACIÓN

Elegir una especialización puede suponer una gran inversión en un personaje, tanto en PE gastados como en otras oportunidades perdidas. Después de todo, cada especialización que el personaje adquiera hace que la siguiente especialización tenga un valor mucho más elevado en PE que habrá que gastar para obtenerla. Por lo tanto, elegir una nueva especialización puede ser una importante decisión para un jugador.

A continuación se presenta un breve resumen de las tres especializaciones presentes en el libro, que vienen a sumarse a las de la profesión de colono, así como algunos de los beneficios y capacidades que cada una de ellas puede ofrecer a un personaje.

ESTOY EN ESTO POR LOS CRÉDITOS

Las motivaciones y puntos fuertes del emprendedor tienen un cariz monetario. Un jugador debe estar dispuesto a ser un tanto despiadado si quiere hacer dinero, pero también a repartir su riqueza, ya que este personaje no hará personalmente el trabajo sucio. Aunque tiene carencias en habilidades de combate, lo compensa con contactos, conocimientos y la capacidad de librarse de problemas a golpe de créditos. Hay muchas oportunidades esperando en las regiones fronterizas, y el emprendedor se mete voluntariamente en todos los fregados aunque corra peligro al hacerlo. Proporciona riqueza al grupo, así como todos los recursos y atajos que los créditos puedan comprar. El emprendedor tiene una actitud singular frente a su Obligación, pues cuenta con talentos únicos para afrontarla.

Un emprendedor no puede resistirse a viajar al otro lado de la galaxia si eso le proporciona una oportunidad. Quizá ha oído que es más sencillo conseguir créditos rápidos en la zona del Borde Exterior; los territorios anárquicos, si bien peligrosos, también le resultan útiles si sus aventuras empresariales no son del todo legales. O puede que intente vivir escondido entre los mundos del Núcleo, contratando a granujas y ladrones para llenarse los bolsillos.

RESPETAR LA LEY

En los confines de la galaxia hay quienes hacen cuanto pueden para mantener el orden. El alguacil es una buena opción si la capacidad de combate del grupo es débil, ya que esta especialización ofrece la posibilidad de desarrollar un colono más duro. Su mera presencia puede mejorar las tiradas sociales de un aliado, siempre está alerta y es difícil engañarle. Si el grupo necesita información, él puede conseguirla por una u otra vía.

El alguacil es el tipo de personaje que va donde más falta hace su ayuda. Su vida es un desafío; la frontera está en los límites de lo conocido, y allí las leyes civilizadas son lo de menos. Es el lugar perfecto para marcar diferencias. Da igual dónde acabe: lo más probable es que el alguacil se tope con problemas. No puede contenerse. Se verá involucrado en situaciones de injusticia o corrupción, y es fácil que arrastre consigo al resto del grupo.

ALGO MÁS QUE UNA CARA BONITA

Sirviéndose de las habilidades adquiridas como bailarín, cantante u otra ocupación que llame la atención, el artista emplea tácticas de distracción en situaciones tanto sociales como de combate. No es un personaje muy duro, pero su agilidad y forma física le ayudan a evitar el daño durante la lucha. Ofrece lo mejor de sí como parte de un grupo en el que haya al menos otro PJ con cierta potencia de fuego, y también ayuda al grupo en su conjunto ofreciendo distracciones y burlándose del enemigo.

Los artistas van dondequiera que haya clientes dispuestos a pagar y espectadores que valoren sus artes. Los pobladores del Borde Exterior aprecian el entretenimiento tanto como cualquiera, aunque puede que sus gustos no sean los más refinados. La vida del artista tiende a ser más dura cuanto más cerca del Núcleo trabaja. Sin embargo, si por algún motivo necesita empezar de cero o es incapaz de encontrar la manera de ganarse la vida en otra parte, es probable que acabe en la frontera, trabajando en alguna sórdida cantina o para un señor del crimen en ascenso.

El artista podría estar huyendo debido a la Obligación de Criminal, o quizá trabaje para pagar una deuda. Puede que simplemente esté obsesionado con alcanzar el éxito en la disciplina artística que haya elegido, y la frontera le ofrece un público ávido de espectáculo.

IMPULSO NARRATIVO

El DJ puede usar estas nuevas especializaciones para crear tramas innovadoras y entretenidas para sus partidas. El emprendedor es un temerario que probablemente tenga muchas deudas asfixiantes. Puede verse en la necesidad de reunir a varios aventureros para que le protejan o le ayuden a conseguir los créditos que necesita para saldar sus deudas. El alguacil puede necesitar un grupo que le ayude a mantener la paz o restablecer el orden en una colonia especialmente problemática. El artista puede estar huyendo de un acreedor o de algunos admiradores problemáticos, por lo que quizá necesite una escolta o algunos guardaespaldas. Al escribir aventuras para estos personajes como PJ, o incluso al inspirarse en ellos para desarrollar algún PNJ, el DJ puede abrir el juego y dotarlo de un gran potencial para introducir encuentros no relacionados con el combate.

EMPRENDEDOR

Los emprendedores saben que sólo hay una cosa en la que valga la pena invertir: el futuro. Son los pioneros del mundo de los negocios; quieren ser los primeros en abrir nuevos mercados, revolucionar las prácticas industriales u ofrecer nuevos servicios que la gente necesita aunque no se hubiera percatado de ello y a los que no puede renunciar una vez los ha probado.

LA CARGA DE SER UN VISIONARIO

Los emprendedores reciben como habilidades profesionales adicionales **Bajos fondos**, **Disciplina**, **Educación** y **Negociación**. Si ésta es la especialización inicial del personaje, gana 1 rango de entrenamiento gratuito en 2 de estas habilidades sin necesidad de gastar Experiencia inicial. Si bien es cierto que el emprendedor está dispuesto a amedrentar, cautivar o confundir a los demás para alcanzar sus objetivos, realmente prefiere servirse de la negociación, el peso de los hechos, las gráficas y las proyecciones de futuro. El emprendedor se parece al erudito en este sentido; sin embargo, al contrario que éste, el emprendedor trabaja dando por hecho que todos los problemas pueden superarse con un chip de créditos lo suficientemente cargado.

Los emprendedores pueden sentirse muy libres gracias su dinero, pero no son derrochadores: siempre están buscando la manera de ahorrar costes, incluso aunque para ello haya que saltarse alguna ley. Los hombres de negocios más avispados saben que si juegas según las reglas, sólo podrás alcanzar el éxito que te permiten las reglas. Como éstas suelen estar escritas por las corporaciones ya establecidas contra las que compite el emprendedor, él cree que las reglas existen únicamente para limitar el progreso, coartar la innovación y acabar con la competencia. En resumen: las reglas están para romperlas. Incluso el empresario más honorable contrata en ocasiones agentes para llevar a cabo acciones de espionaje industrial o recabar información corporativa; y aun cuando se oponga moralmente a estos comportamientos, necesita saber cómo defenderse de ellos.

Se dice que cada segundo nace un tonto; el emprendedor se toma muchas molestias para evitar ser uno de ellos. En todos sus tratos permanece atento a trampas que sus oponentes pueden haber ido diseminando en la conversación a lo largo de las más delicadas negociaciones. La preparación siempre es parte del plan, así los riesgos se minimizan y se evitan circunstancias que puedan desembocar en fracasos absolutos.

Todos los grupos de PJ se pueden beneficiar de la presencia de un emprendedor. Su habilidad para alcanzar un trato favorable en la mayoría de los casos, así como los recursos de que disponen, los convierten en valiosos miembros del equipo. Son excelentes líderes: cualquier grupo que permita negociar al emprendedor en su nombre quedará satisfecho con los resultados. El emprendedor también puede encargarse de la intendencia, proporcionando de manera discreta equipamiento difícil de encontrar, y tanto su reserva de contactos como su cartera son suficientemente amplias como para mantener al grupo informado de casi cualquier cosa.

Colono: árbol de talentos del emprendedor

Habilidades profesionales: Callejeo, Carisma, Educación, Engaño, Liderazgo, Mundos del Núcleo, Negociación, Saber arcaico

Habilidades profesionales adicionales del emprendedor: Bajos fondos, Disciplina, Educación, Negociación

■ ACTIVO

■ PASIVO

INVERSIONES RENTABLES (ACTIVO)
Al principio de cada partida, recibes 100 créditos por cada rango de este talento.
COSTE 5

NEGACIÓN PLAUSIBLE (ACTIVO)
Cada rango de este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Coacción y Engaño.
COSTE 5

RECUPERACIÓN RÁPIDA (ACTIVO)
Cuando recuperas Tensión después de un encuentro, cada rango de este talento te permite recuperar 1 de Tensión adicional.
COSTE 5

APLOMO (PASIVO)
+1 al umbral de Tensión.
COSTE 5

RECUPERACIÓN RÁPIDA (ACTIVO)
Cuando recuperas Tensión después de un encuentro, cada rango de este talento te permite recuperar 1 de Tensión adicional.
COSTE 10

CHANCHULLERO (PASIVO)
Cuando vendas objetos legalmente, cada rango de este talento aumenta en un 10% el valor en créditos de los artículos que vendas.
COSTE 10

INVERSIONES RENTABLES (ACTIVO)
Al principio de cada partida, recibes 100 créditos por cada rango de este talento.
COSTE 10

CHANCHULLERO (PASIVO)
Cuando vendas objetos legalmente, cada rango de este talento aumenta en un 10% el valor en créditos de los artículos que vendas.
COSTE 10

UNTAR MANOS (ACTIVO)
Antes de hacer una tirada de habilidad social, puedes gastar un máximo de 50 créditos por cada rango de este talento para incrementar la Capacidad de esa tirada 1 vez por cada 50 créditos gastados.
COSTE 15

TIRAR LOS CRÉDITOS (ACTIVO)
Al principio de cada partida, gasta 100 créditos para ignorar las penalizaciones al umbral de Tensión derivadas de Obligaciones activadas.
COSTE 15

COMPRAR INFORMACIÓN (ACTIVO)
En vez de hacer una tirada de una habilidad de conocimientos, puedes realizar una acción de Comprar información y gastar tantos créditos como 50 veces la dificultad de la tirada para superarla automáticamente con 1 ✲.
COSTE 15

INVERSIONES RENTABLES (PASIVO)
Al principio de cada partida, recibes 100 créditos por cada rango de este talento.
COSTE 15

INVERSIONES RENTABLES (ACTIVO)
Al principio de cada partida, recibes 100 créditos por cada rango de este talento.
COSTE 20

ENDURECIDO (PASIVO)
+2 al umbral de Heridas.
COSTE 20

MERCADER EXPERTO (ACTIVO)
Cuando compres o vendas artículos, o bien pagues o contraigas una Obligación, puedes sufrir 2 de Tensión para vender un 25% más caro, comprar un 25% más barato, pagar por 1 punto más de Obligación o contraer 1 punto menos de Obligación.
COSTE 20

PROVEEDOR HABITUAL (ACTIVO)
Una vez por partida, cuando intentes comprar un objeto que esté disponible legalmente, cada rango de este talento reduce su rareza en 1.
COSTE 20

MERCADER NATO (ACTIVO)
Una vez por partida, puedes repetir 1 tirada de Callejeo o Negociación.
COSTE 25

CONCENTRACIÓN INTENSA (ACTIVO)
Realiza una maniobra de Concentración intensa y sufre 1 de Tensión para incrementar 1 vez la Capacidad de tu próxima tirada de habilidad.
COSTE 25

DEDICACIÓN (ACTIVO)
+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).
COSTE 25

INVERSIONES RENTABLES (PASIVO)
Al principio de cada partida, recibes 100 créditos por cada rango de este talento.
COSTE 25

Se permite fotocopiar e imprimir esta página para uso personal. ©LFL 2014. © FFG 2014

ALGUACIL

Los delincuentes pueden correr y tratar de esconderse, pero el alguacil no parará hasta arrastrarlos engrilletados de vuelta al pueblo. Muchas veces lo único que evita que una colonia caiga en el caos es la presencia de un alguacil fuerte. Éste tiene un don para obtener información de testigos y confesiones de delincuentes, así como para discernir las mentiras y la información irrelevante de la verdad. Si los sospechosos se ponen violentos, el alguacil también está acostumbrado a ponerles un par de esposas o a desterrarlos al olvido con un disparo de bláster.

LA CARGA DE MANTENER LA PAZ

Los alguaciles reciben como habilidades profesionales adicionales **Alerta**, **Armas a distancia ligeras**, **Bajos fondos** y **Coacción**. Si ésta es la especialización inicial del personaje, gana 1 rango de entrenamiento gratuito en 2 de estas habilidades sin necesidad de gastar Experiencia inicial. Cuando la mayoría de los colonos se ven obligados a hablar para evitarse problemas, el bláster del alguacil habla casi tan bien como él. Muchos agentes del orden saben que hacer caer el peso de la ley sobre los hombros de un testigo potencial es el método más rápido para hacer que cambie de actitud. Los alguaciles pueden emplear la fuerza de su autoridad para obtener respuestas. En la frontera no hay mucha supervisión gubernamental, por lo que a menudo la palabra de un alguacil es la ley. Igualmente importantes son los conocimientos que un alguacil pueda tener sobre el mundo delictivo y sus elementos, especialmente aquellos que se encuentran dentro de los límites de su jurisdicción. Un alguacil que no dedica el tiempo suficiente a familiarizarse con la gente problemática del lugar nunca podrá ser bueno en su trabajo. Y cuando llega el momento de vérselas cara a cara con esos delincuentes, el alguacil está preparado. La mayoría saben hacer buen uso de sus blásteres.

Los alguaciles son estupendos líderes en grupos orientados al combate; también pueden proporcionar algo de músculo en otros casos, al tiempo que siguen siendo útiles en los encuentros sociales y de investigación. Su perfil está muy equilibrado entre habilidades sociales y de combate, lo que les permite hablar en nombre de un grupo orientado al combate y no suponer un lastre cuando los disparos de bláster empiezan a volar. Su capacidad para discernir los hechos de las invenciones hace que sean muy difíciles de manipular; su ruda determinación puede tirar de un grupo entero que de otra manera habría perdido toda esperanza de éxito.

Colono: árbol de talentos del alguacil

Habilidades profesionales: Callejeo, Carisma, Educación, Engaño, Liderazgo, Mundos del Núcleo, Negociación, Saber arcaico

Habilidades profesionales adicionales del alguacil: Alerta, Armas a distancia ligeras, Bajos fondos, Coacción

ACTIVO

PASIVO

TENACIDAD (ACTIVO)
Cuando estés conmocionado o desorientado, realiza una acción de Tenacidad haciendo una **tirada Desalentadora (◆◆◆◆) de Disciplina** para recuperarte. Cada rango de este talento reduce esta dificultad.
COSTE 5

APLOMO (PASIVO)
+1 al umbral de Tensión..
COSTE 5

INSTINTO CALLEJERO (PASIVO)
Cada rango que tengas en este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Callejeo y Bajos fondos..
COSTE 5

ENDURECIDO (PASIVO)
+2 al umbral de Heridas.
COSTE 5

ROBUSTO (PASIVO)
Cada rango de este talento te permite reducir en 10 el resultado de toda herida crítica sufrida (hasta un mínimo de 1).
COSTE 10

POLI BUENO (PASIVO)
Puedes gastar 🎭🎭 de una tirada de Carisma o Negociación para incrementar la Capacidad de una tirada de interacción social posterior realizada por 1 aliado contra el mismo objetivo. Cada rango de este talento proporciona 1 incremento a dicha tirada.
COSTE 10

POLI MALO (PASIVO)
Puedes gastar 🎭🎭 de una tirada de Coacción o Engaño para incrementar la Capacidad de una tirada de interacción social posterior realizada por 1 aliado contra el mismo objetivo. Cada rango de este talento proporciona 1 incremento a dicha tirada.
COSTE 10

DESENFUNDADO RÁPIDO (ACTIVO)
Una vez por asalto, puedes sacar o guardar un arma u objeto accesible con una actividad menor.
COSTE 10

TENACIDAD (ACTIVO)
Cuando estés conmocionado o desorientado, realiza una acción de Tenacidad haciendo una **tirada Desalentadora (◆◆◆◆) de Disciplina** para recuperarte. Cada rango de este talento reduce esta dificultad.
COSTE 15

APLOMO (PASIVO)
+1 al umbral de Tensión.
COSTE 15

POLI BUENO (PASIVO)
Puedes gastar 🎭🎭 de una tirada de Carisma o Negociación para incrementar la Capacidad de una tirada de interacción social posterior realizada por 1 aliado contra el mismo objetivo. Cada rango de este talento proporciona 1 incremento a dicha tirada.
COSTE 15

A QUEMARROPA (PASIVO)
Cada rango de este talento añade 1 al daño infligido por uno de los impactos de un ataque efectuado con éxito usando las habilidades Armas a distancia ligeras o Armas a distancia pesadas a corto alcance o a distancia de interacción.
COSTE 15

ROBUSTO (PASIVO)
Cada rango de este talento te permite reducir en 10 el resultado de toda herida crítica sufrida (hasta un mínimo de 1)..
COSTE 20

ESCEPTICISMO (PASIVO)
Cuando seas el objetivo de una tirada de Engaño, añades a esa tirada tantos ▼ como los rangos que tengas en Alerta.
COSTE 20

POLI MALO (PASIVO)
Puedes gastar 🎭🎭 de una tirada de Coacción o Engaño para incrementar la Capacidad de una tirada de interacción social posterior realizada por 1 aliado contra el mismo objetivo. Cada rango de este talento proporciona 1 incremento a dicha tirada..
COSTE 20

A QUEMARROPA (PASIVO)
Cada rango de este talento añade 1 al daño infligido por uno de los impactos de un ataque efectuado con éxito usando las habilidades Armas a distancia ligeras o Armas a distancia pesadas a corto alcance o a distancia de interacción.
COSTE 20

TENACIDAD MEJORADA (ACTIVO)
Cuando la Tensión acumulada sobrepase tu umbral de Tensión y te deje incapacitado, puedes realizar una acción más difícil de Tenacidad para reducir tu Tensión a 1 punto por debajo de su umbral.
COSTE 25

ESCEPTICISMO MEJORADO (PASIVO)
Cuando fallen una tirada de Engaño contra ti, puedes gastar 1 punto de Destino para añadir ▽ al resultado.
COSTE 25

DEDICACIÓN (PASIVO)
+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).
COSTE 25

TIRADOR NATO (ACTIVO)
Una vez por partida, puedes repetir 1 tirada de Armas a distancia ligeras o de Armas a distancia pesadas.
COSTE 25

Se permite fotocopiar e imprimir esta página para uso personal. ©LFL 2014. © FFG 2014

ARTISTA

El artista ha de ser siempre el centro de atención. Y si no todas las miradas se centran sobre él, tiene los recursos para hacer que miren a otra parte. Para él la vida es un escenario y el espectáculo siempre está en marcha. Puede mentir con más sinceridad aún que un político, y hacerlo le resulta tan fácil como declamar líneas del Ciclo de Kallea para un único espectador. Los artistas pueden ser tan encantadores como un diplomático y son capaces de hacer que sus objetivos queden obnubilados y sean totalmente manipulables. Demasiada gente subestima la buena forma física que los artistas deben poseer para poder ejecutar acrobacias, ejercicios atléticos e incluso una obra de teatro.

LA CARGA DE EJERCER UN ARTE

Los artistas reciben como habilidades profesionales adicionales **Armas cuerpo a cuerpo**, **Carisma**, **Coordinación** y **Engaño**. Si ésta es la especialización inicial del personaje, gana 1 rango de entrenamiento gratuito en 2 de estas habilidades sin necesidad de gastar Experiencia inicial. Para conseguir lo que quiere de quien quiere, el artista se sirve de muecas, guiños, cálidas sonrisas y un bien calculado contacto físico, todo ello mezclado con puras mentiras. Extrae las mejores líneas de los más grandes textos literarios, obras de teatro y holovídeos de hace milenios, y siempre tiene un cumplido adulador y exclusivo para dedicar a esa persona de la que quiere obtener algo. Otros artistas pueden basar sus interacciones en diferentes tácticas. Un humorista mordaz o un actor brillante pueden lanzar una ristra de insultos que llegarían bien dentro a casi cualquier ser, haciendo que se cuestione qué derecho tiene, quién es él para negar al artista lo que quiere. Por desgracia, suelen dirigir estos brotes casi psicóticos tanto contra sus enemigos como contra sus aliados y ayudantes más cercanos. No obstante, el artista sabe cómo servirse de esto en su propia ventaja y puede montar una escena para distraer a un portero mientras su amigo se desliza al interior de un club al que de otra manera nunca les habrían permitido entrar.

Sin embargo, los artistas no son meros charlatanes. Entre ellos hay bailarines, acróbatas, malabaristas y otros individuos que cuentan con una increíble coordinación y una excelente forma física. Sus habilidades acrobáticas conceden a algunos artistas una inesperada ventaja en combate. Además, para actuar en el teatro o en un holovídeo, muchos de ellos están entrenados en artes marciales y en el uso de armas de atrezo. La actuación en un escenario precisa de una agilidad y unas condiciones físicas que les hacen estar en muy buena forma, y por lo tanto no es raro que el artista sea el único que queda en pie cuando acaba un combate.

No importa si el personaje es un mago famoso en toda la galaxia o simplemente es miembro de una compañía ambulante de acróbatas: los jugadores pueden formar su grupo en torno a la figura del artista. Su séquito está formado por un agente, guardaespaldas, asistentes, técnicos para el espectáculo, un piloto, quizá personal médico y unos cuantos amigos o familiares. Los artistas pueden llevar la voz cantante en situaciones sociales y proporcionan apoyo durante el combate, pero también pueden discutir con un líder diplomático y dejarle bien servido. Lo único negativo de contar con un artista en el grupo es que, sea cual sea su especialidad, todo en su vida supone algún tipo de actuación. Uno nunca puede estar seguro de lo que un artista piensa de los demás.

Colono: árbol de talentos del artista

Habilidades profesionales: Callejeo, Carisma, Educación, Engaño, Liderazgo, Mundos del Núcleo, Negociación, Saber arcaico

Habilidades profesionales adicionales del artista: Armas cuerpo a cuerpo, Carisma, Coordinación, Engaño

ACTIVO

PASIVO

LABIA
La primera vez que obtengas este talento, elige 1 habilidad entre Carisma, Coacción, Engaño o Negociación. Cuando tengas que hacer una tirada de esa habilidad, gasta ⊕ para obtener tantos ✲ adicionales como los rangos que tengas en este talento.

COSTE 5

DON DE GENTES
Cada rango de este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Carisma y Liderazgo.

COSTE 5

DISTRACCIÓN
Realiza una maniobra de Distracción y sufre un máximo de Tensión igual a tus rangos de Astucia. Hasta el principio de tu siguiente turno, un número igual de PNJ sufren ⚙ en sus tiradas. Los rangos adicionales amplían el alcance.

COSTE 5

ACTITUD CONVINCENTE
Cada rango que tengas en este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Engaño y Actividad criminal.

COSTE 5

DISTRACCIÓN
Realiza una maniobra de Distracción y sufre un máximo de Tensión igual a tus rangos de Astucia. Hasta el principio de tu siguiente turno, un número igual de PNJ sufren ⚙ en sus tiradas. Los rangos adicionales amplían el alcance.

COSTE 10

SIMPÁTICO
Puedes sufrir Tensión para rebajar la Dificultad de las tiradas de Carisma o Negociación que realices, o bien para incrementar la Dificultad de las tiradas de Carisma o Negociación que se hagan contra ti. La rebaja o el incremento es igual a los puntos de Tensión sufridos. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.

COSTE 10

ESQUIVA
Cuando seas el objetivo de una tirada de combate, puedes realizar una actividad menor de Esquiva sufriendo cualquier cantidad de Tensión e incrementando la Dificultad de la tirada ese mismo número de veces. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.

COSTE 10

LEVANTARSE DE UN SALTO
Una vez por asalto, puedes ponerte en pie con una actividad menor si estás sentado o tumbado.

COSTE 10

DISTRACCIÓN
Realiza una maniobra de Distracción y sufre un máximo de Tensión igual a tus rangos de Astucia. Hasta el principio de tu siguiente turno, un número igual de PNJ sufren ⚙ en sus tiradas. Los rangos adicionales amplían el alcance.

COSTE 15

PRESENCIA IMPONENTE
Gasta 1 punto de Destino para recuperar tanta Tensión como tu puntuación de Presencia.

COSTE 15

ATLETA NATO
Una vez por partida, puedes repetir 1 tirada de Atletismo o de Coordinación.

COSTE 15

FUERZAS DE FLAQUEZA
Una vez en cada encuentro, puedes llevar a cabo una actividad menor para sacar fuerzas de flaqueza y recuperar tanta Tensión como los rangos que tengas en este talento.

COSTE 15

LABIA
La primera vez que obtengas este talento, elige 1 habilidad entre Carisma, Coacción, Engaño o Negociación. Cuando tengas que hacer una tirada de esa habilidad, gasta ⊕ para obtener tantos ✲ adicionales como los rangos que tengas en este talento.

COSTE 20

DISTRACCIÓN MEJORADA
La maniobra de Distracción inflige ⚙ ⚙ a las tiradas de los PNJ cuando sus objetivos son tus aliados.

COSTE 20

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.

COSTE 20

ENDURECIDO
+2 al umbral de Heridas.

COSTE 20

TU MAYOR ADMIRADOR
Una vez por partida, puedes realizar una acción de Tu mayor admirador haciendo una **tirada Difícil (◆◆◆) de Carisma** para que un PNJ resulte ser tu mayor admirador.

COSTE 25

BURLA ENGAÑOSA
Una vez por partida, puedes realizar una acción de Burla engañosa haciendo una tirada enfrentada de Engaño. Si tienes éxito, un adversario debe atacarte durante su siguiente turno.

COSTE 25

ESQUIVA CON COORDINACIÓN
Cuando seas el objetivo de una tirada de combate, puedes gastar 1 punto de Destino para añadir a esa tirada tantos ➤ como los rangos que tengas en Coordinación.

COSTE 25

DEDICACIÓN
+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).

COSTE 25

Se permite fotocopiar e imprimir esta página para uso personal. ©LFL 2014. © FFG 2014

TALENTOS NUEVOS

A continuación se muestra una descripción de los nuevos talentos añadidos en **Horizontes Lejanos**. Cada entrada incluye la información necesaria para jugar (consulta la página 128 del manual básico de **Al Filo del Imperio**).

ATLETA NATO

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Artista

Una vez por partida, el personaje puede repetir cualquier tirada de Atletismo o de Coordinación.

BURLA ENGAÑOSA

Uso: Activo
Acumulativo: No
Especializaciones: Artista

Una vez por partida, el personaje puede llevar a cabo una acción de Burla engañosa. Para ello hace una tirada enfrentada de Engaño contra un PNJ que esté a alcance medio. Si tiene éxito, el PNJ deberá atacarle durante su siguiente turno. Si el PNJ no puede hacerlo, dedicará todos sus turnos siguientes a maniobrar hasta llegar a una posición desde la que pueda efectuar un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia contra el personaje. Una vez realizado este ataque, el PNJ dejará de verse afectado por la Burla engañosa. Si el personaje resulta incapacitado o abandona el encuentro, el PNJ también dejará de verse afectado por la Burla engañosa.

Si se usa este talento fuera del combate, el PNJ objetivo puede, a discreción del DJ, optar por efectuar un ataque no letal si la situación lo permite. Si el encuentro tiene lugar en una fiesta, por ejemplo, el PNJ puede decidir pegarle un puñetazo al personaje en vez de usar un cuchillo o un bláster.

COMPRAR INFORMACIÓN

Uso: Activo (acción)
Acumulativo: No
Especializaciones: Emprendedor

Cuando el personaje tenga que efectuar una tirada de alguna habilidad de conocimiento, en vez de eso puede realizar una acción de Comprar información. Para ello ha de gastar tantos créditos como la dificultad de la tirada multiplicada por 50, y se considera que tiene éxito en ésta si obtiene al menos un ✲ no anulado. A discreción del DJ, el personaje podría no ser capaz de utilizar este talento si la información que busca es notoriamente difícil de encontrar, o si se encuentra en una situación en la que le resulta imposible disponer de esa información (por ejemplo, varado en un planeta sin acceso a la HoloRed).

DISTRACCIÓN

Uso: Activo (maniobra)
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Artista

El personaje puede realizar una maniobra de Distracción y sufrir una cantidad de Tensión no mayor que su rango de Astucia. Si lo hace, un número igual de adversarios o PNJ que tenga a alcance de interacción sufren ⚙ en las tiradas que realicen hasta el principio del siguiente turno del personaje. El alcance de esta maniobra se incrementa en 1 intervalo por cada rango de Distracción.

El personaje escoge quién se ve afectado por la Distracción; puede elegir que este talento no afecte a PNJ aliados. Esto puede deberse a que haya explicado previamente su táctica a los PNJ, o a que éstos conozcan lo suficiente al personaje como para estar acostumbrados a sus payasadas.

DISTRACCIÓN MEJORADA

Uso: Pasivo
Acumulativo: No
Especializaciones: Artista

Los PNJ que se vean afectados por la Distracción sufrirán ⚙ ⚙ en lugar de ⚙ al realizar tiradas contra los aliados del personaje.

ESCEPTICISMO

Uso: Pasivo
Acumulativo: No
Especializaciones: Alguacil

Cuando se realice una tirada de Engaño contra el personaje, éste añade automáticamente a la tirada tantos ➤ como los rangos que tenga en Alerta.

ESCEPTICISMO MEJORADO

Uso: Activo (actividad menor, fuera de turno)
Acumulativo: No
Especializaciones: Alguacil

Cuando una tirada de Engaño efectuada contra el personaje falle, éste puede gastar 1 punto de Destino para añadir ▽ de manera retroactiva al resultado de la tirada.

ESQUIVA CON COORDINACIÓN

Uso: Activo (actividad menor, fuera de turno)
Acumulativo: No
Especializaciones: Artista

Cuando el personaje sea declarado objetivo de una tirada de combate, puede gastar 1 punto de Destino para añadir a la tirada tantos ➤ como su rango de Coordinación.

INVERSIONES RENTABLES

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Emprendedor

Al comienzo de cada partida, el personaje recibe tantos créditos como el rango de este talento multiplicado por 100. El motivo de estos ingresos deben concretarlo el jugador y el DJ: podrían representar los réditos de una inversión lucrativa, los beneficios de una empresa o incluso algún negocio legítimo o chanchullo ocasional. El DJ también puede decidir que estos fondos no estén disponibles temporalmente debido a las circunstancias concretas de la aventura.

MERCADER NATO

Uso: Activo (actividad menor)
Acumulativo: No
Especializaciones: Emprendedor

Una vez por partida, el personaje puede repetir cualquier tirada de Callejeo o de Negociación.

POLI BUENO

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Alguacil

El personaje puede gastar ❍ ❍ de una tirada de Carisma o Negociación para incrementar la Capacidad de un único aliado cuando posteriormente éste realice una tirada de interacción social contra el mismo objetivo y durante el mismo encuentro. Se incrementan tantos dados de Capacidad como el número de rangos de Poli bueno que tenga el personaje. Una misma tirada sólo puede beneficiarse de un uso de este talento.

POLI MALO

Uso: Pasivo
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Alguacil

El personaje puede gastar ❍ ❍ de una tirada de Coacción o Engaño para incrementar la Capacidad de un único aliado cuando posteriormente éste realice una tirada de interacción social contra el mismo objetivo y durante el mismo encuentro. Se incrementan tantos dados de Capacidad como el número de rangos de Poli malo que tenga el personaje. Una misma tirada sólo puede beneficiarse de un uso de este talento.

SIMPÁTICO

Uso: Activo (actividad menor, fuera de turno)
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Artista

Cuando realice una tirada de Carisma o Negociación, el personaje puede sufrir Tensión para rebajar la Dificultad de la tirada tantas veces como la Tensión sufrida. Este número no puede exceder los rangos de Simpático que tenga el personaje. Cuando el personaje es el objetivo de una tirada de Carisma o Negociación, puede sufrir Tensión para incrementar la Dificultad de la tirada tantas veces como la Tensión sufrida. Este número no puede exceder los rangos de Simpático que tenga el personaje.

TIRAR LOS CRÉDITOS

Uso: Activo
Acumulativo: No
Especializaciones: Emprendedor

Al comienzo de cada partida (después de que el DJ haya hecho la tirada para activar la Obligación), el personaje tiene la opción de gastar 100 créditos. Si lo hace, ignora cualquier penalización a su umbral de Tensión provocada por la activación de una Obligación (si es la suya propia la que se ha activado, aún puede introducir complicaciones en la trama, pero la penalización al umbral de Tensión se ignora). De esta manera se puede representar que el personaje ha podido suavizar un poco el inconveniente causado por la Obligación gastando unos pocos créditos, o que simplemente se ha permitido algún tipo de distracción que le ha ayudado a olvidarse de sus problemas.

TU MAYOR ADMIRADOR

Uso: Activo (acción)
Acumulativo: No
Especializaciones: Artista

Una vez por partida, el personaje puede realizar una acción de Tu mayor admirador para hacer una **tirada Difícil (◆ ◆ ◆) de Carisma**. Si tiene éxito, un PNJ de su elección que esté presente en este encuentro resultará ser su autoproclamado "mayor admirador". El efecto exacto varía según el PNJ y la situación. Puede ir desde una reducción drástica en la dificultad de las tiradas de habilidades de interacción social que el personaje haga contra su mayor admirador, hasta que el admirador esté dispuesto a hacer favores pequeños o incluso relevantes al personaje, pasando por que el PNJ se convierta en un aliado recurrente a lo largo de la narración.

A discreción del DJ, este talento no podrá utilizarse contra ciertos PNJ cuya oposición resulte vital para la trama, ni contra PNJ incapaces de apreciar el trabajo del personaje, como por ejemplo criaturas no inteligentes, droides de trabajo o soldados de asalto imperiales.

UNTAR MANOS

Uso: Activo (maniobra)
Acumulativo: Sí
Especializaciones: Emprendedor

Antes de efectuar una tirada de interacción social, el personaje puede llevar a cabo una maniobra de Untar manos y gastar un máximo de 50 créditos por cada rango que tenga en este talento. Por cada 50 créditos gastados de este modo, el personaje incrementa 1 vez la Capacidad de su tirada de habilidad. Decidir el modo en que el dinero beneficia a la tirada se deja en manos del jugador y del DJ, pero podría consistir en un soborno, algún tipo de obsequio o incluso haber pagado por información que proporcione al personaje una cierta ventaja en la posterior interacción.

MOTIVACIONES DE COLONOS

Lo primero que un colono tiene en la cabeza es la supervivencia, tanto la suya propia como la de la colonia. Hasta el colono más independiente y autosuficiente necesita ir al pueblo para conseguir piezas de repuesto. Sin embargo, más allá de esas preocupaciones inmediatas suele haber motivaciones mucho más profundas; cosas que podrían explicar por qué un colono abandonó la que podría ser una vida cómoda en un mundo del Núcleo.

Lo cierto es que la vida en el Núcleo está regulada. La mayoría de empleos disponibles consisten en cargos administrativos menores, trabajos de oficina o labores domésticas. Hay pocos trabajos que dejen margen a la expresión o a la realización. Los amplios espacios abiertos del Borde son otro cantar. La vida es dura, pero un colono puede crear algo nuevo para sí y para sus compañeros.

Muchos colonos son creativos por naturaleza. El emprendedor, el político y el artista lo son especialmente, pues el arte y la creatividad están presentes en su vida diaria. Muchos eruditos se sirven de la investigación científica y de su conocimiento sobre el pasado para idear nuevos y brillantes futuros de cuya creación les gustaría ser parte. A los médicos, como a los emprendedores, no les queda más remedio que ser creativos a la hora de resolver sus problemas, pues procuran mantener a todos sanos con unos suministros mínimos o bien ideando nuevas maneras de tratar las dolencias. El alguacil, como individuo, tiene una motivación creativa como la de cualquier otro, pero en su trabajo él más que nadie procura crear un entorno pacífico para que sus compañeros colonos puedan dar rienda suelta a sus esfuerzos creativos.

Puedes usar la **Tabla 1–2: Motivaciones aleatorias de colonos** en vez de la que aparece en el manual básico, incorporando así al conjunto la Motivación de Creación.

La **Tabla 1–3: Creaciones específicas** recoge resultados específicos para la Motivación de Creación; cuando un jugador determina al azar la categoría de Creación o la elige directamente, a continuación puede o bien determinar aleatoriamente un resultado concreto de Creación, o bien elegir el que mejor se adapte a su idea de colono. Para ayudar a los jugadores a sacar el máximo partido a estas nuevas Motivaciones, más adelante se ofrecen explicaciones e ideas detalladas para cada resultado específico.

TABLA 1–2: MOTIVACIONES ALEATORIAS DE COLONOS

1d10	Resultado
1–2	Ambición
3–4	Causa
5–6	Relación
7–9	Creación
10	Tira una vez en dos categorías cualesquiera

TABLA 1–3: CREACIONES ESPECÍFICAS

1D100	Resultado
01–12	**Sociedad:** Muchos colonos no buscan tan sólo una nueva vida, sino que su intención es ayudar a crear una forma de civilización totalmente nueva. Estos personajes siempre están esperando el momento en que puedan influir en la manera en que un gobierno interactúa con su pueblo, sea en un ayuntamiento o en un parlamento. El tipo de sociedad que pretendan crear varía de un individuo a otro.
13–24	**Asentamiento:** La independencia y la autosuficiencia son los serenos objetivos de quienes pretenden crear su propio asentamiento. Estos colonos no están interesados en amasar fortuna. Para ellos basta con saber que su éxito o fracaso no depende de nada que no sea su esforzado trabajo. Desean construir su propio hogar y mantenerlo como mejor les parezca.
25–36	**Legado:** La mayoría de especies tienen plena consciencia de su propia mortalidad. Algunos individuos se rebelan intentando crear un legado que perdure más allá de su ciclo vital. En un mundo nuevo, donde hay nuevos desafíos que afrontar y en el que la historia temprana del planeta está siendo escrita, hay oportunidades mucho mayores para crear o hacer algo que perdure. Los personajes con la Motivación de Legado están a la que salta para aprovechar cualquier oportunidad de hacer que su nombre o sus hechos les sobrevivan.
37–48	**Familia:** Muchos son los colonos que llegan solteros y sin compromiso a un nuevo mundo, ansiosos por aprender un oficio y atraer a una pareja con la que establecerse y tener descendencia. Comparada con las demás, esta Motivación puede parecer humilde, pero es muy adecuada para muchos personajes a quienes les resulta difícil encargarse de asuntos que van más allá de su propia vida en un planeta atrasado.
49–60	**Arte:** La inspiración de los artistas se ve influenciada por lo que les rodea. ¿Qué musa podría ser mejor que un planeta recientemente descubierto? Los horizontes abiertos, los cielos rasos y las especies de flora y fauna aún por descubrir pueden hacer que surja la chispa del impulso creativo en cualquiera. Para algunos fronterizos la intención es traer algo de arte y cultura al nuevo mundo; otros pueden inclinarse por apoyar la creación artística como mecenas.
61–72	**Cura:** Lejos de la medicina puntera del Núcleo, la frontera puede parecer un lugar poco salubre para vivir. Pero muchos planetas que a simple vista no tienen nada interesante pueden encerrar la clave para acabar con enfermedades letales. Ésta puede ser la única razón que lleve a un personaje a hacerse colono: salvar de la enfermedad a una colonia, un planeta o simplemente a un amigo o ser querido.
73–84	**Comprensión:** Muchos colonos desarrollan un interés por su mundo adoptivo y buscan aumentar sus conocimientos sobre su nuevo hogar. Los personajes que pretenden acceder a una mejor comprensión del planeta gozan de una insaciable curiosidad sobre cualquier cosa relacionada con él. Esta Motivación también puede aplicarse a la fundación de vínculos pacíficos entre los propios colonos, o entre los colonos y los indígenas.
85–00	**Negocio:** Muchos colonos sueñan con crear un nuevo negocio en un mercado aún sin explotar. Gran parte de quienes viajan hacia un nuevo mundo albergan la esperanza de abrir una tienda donde poder ejercer su actividad, pero otros piensan más a lo grande. Un negocio que arranque en una pequeña colonia podría llegar a crecer hasta convertirse en una empresa que rivalizara con Astilleros de Impulsores Kuat o la Corporación de Ingeniería Corelliana.

CAPACIDADES DISTINTIVAS DE COLONOS

Además de las especializaciones que un personaje puede elegir dentro de una profesión determinada, también tiene acceso a sus capacidades distintivas. Estas capacidades son selectas habilidades especiales a las que únicamente tienen acceso los personajes más experimentados de una especialización concreta. Son hazañas posibles sólo gracias a la habilidad y destreza del personaje adquiridas a lo largo de una larga carrera de éxitos que diferencia al oficial del maestro.

ÁRBOLES DE CAPACIDADES DISTINTIVAS

Una capacidad distintiva se compone de tres elementos: los nodos que la conectan a un árbol de talentos, la forma básica de la capacidad y una serie de incrementos que la amplían.

NODOS

Cada capacidad distintiva tiene cuatro nodos alineados en su parte superior. Estos cuatro nodos coinciden con los cuatro talentos de la línea inferior de un árbol de talentos. Cada nodo puede estar activo, presentando una llave orientada hacia arriba, o inactivo, en cuyo caso no aparece nada. Para poder unir una capacidad distintiva a un árbol, el personaje debe poseer todos los talentos de la fila inferior del árbol al que se va a conectar que coincidan con los nodos activos de la capacidad distintiva.

FORMA BÁSICA DE LA CAPACIDAD

Cuando un personaje adquiere una capacidad distintiva, tiene que empezar por su forma básica. Ésta ocupa toda la primera línea del árbol de la capacidad distintiva y supone un gasto de puntos de Experiencia. El coste en puntos de cada incremento aparece en su recuadro correspondiente.

INCREMENTOS

Después de adquirir la forma básica de la capacidad distintiva, el jugador la puede personalizar aún más mediante la adquisición de incrementos. Los incrementos, al igual que los talentos, se compran con puntos de Experiencia, y sólo se puede adquirir cada uno si está conectado a la forma básica de la capacidad o a un incremento previamente adquirido. El coste en puntos de cada incremento aparece en su recuadro correspondiente.

ADQUISICIÓN DE CAPACIDADES DISTINTIVAS

Para que un personaje pueda adquirir una capacidad distintiva o cualquiera de sus incrementos, antes tiene que "conectar" la capacidad a la parte inferior de un árbol de talentos perteneciente a su profesión actual. Una vez se ha conectado una capacidad distintiva a un árbol, no se puede conectar ninguna otra capacidad distintiva a ese mismo árbol, y la capacidad conectada no puede ser eliminada ni trasladada a un árbol diferente. Un personaje sólo puede adquirir una capacidad distintiva perteneciente a su profesión, y sólo puede conectarla a árboles pertenecientes a su profesión.

Para conectar una capacidad distintiva a uno de sus árboles de talentos, el personaje debe poseer todos los talentos de la fila inferior de ese árbol, que coincidan con los nodos activos de la capacidad distintiva. Una vez se ha conectado la capacidad al árbol de talentos, el personaje puede adquirir la forma básica de la capacidad y sus incrementos gastando Experiencia como si se tratase de talentos.

CAPACIDADES NARRATIVAS

Muchas capacidades distintivas (como la Revelación intuitiva de los colonos) tienen efectos narrativos que permiten al personaje superar de forma instantánea un desafío con el que se encuentre. Estas capacidades son herramientas potentes que permiten a los jugadores ponerse de acuerdo con el DJ para contar una historia más colaborativa y dinámica. Sin embargo, también pueden suponer un desafío para el DJ, ya que el jugador puede soslayar partes de la historia que tenía planeada.

Por este motivo, cuando un jugador desee utilizar una capacidad distintiva con un efecto narrativo, deberá consultarlo primero con el DJ. A continuación decidirán juntos el efecto que debería tener para que encaje con la narrativa de la partida. El DJ tendrá la última decisión en lo que respecta a sus efectos.

CAPACIDADES DISTINTIVAS DE COLONOS

La profesión de colono tiene acceso a dos capacidades distintivas: Revelación intuitiva y Pericia inigualable.

REVELACIÓN INTUITIVA

Muchos fronterizos se burlan del individuo con alta formación; afirman sarcásticos que es un académico en su torre de marfil sin experiencia en el mundo real. La mayoría no se percata de lo efectivo que puede ser este académico cuando aplica su formidable intelecto y su dilatada educación a una tarea concreta. Al enfrentarse a un dilema irresoluble, el colono puede servirse de su vasto conocimiento para analizar el problema y hallar una solución que a nadie se le habría ocurrido jamás.

CAPACIDAD BÁSICA

Una vez por partida, el personaje puede gastar 2 puntos de Destino para realizar una acción de Revelación intuitiva haciendo una **tirada Difícil (◆◆◆) de Educación**. Si tiene éxito, averigua un dato relevante para la situación actual que antes desconocía. El DJ ha de establecer qué es lo que ha descubierto, pero debe resultar de utilidad al jugador para superar su próximo encuentro o coyuntura, y la información no puede obtenerse por ningún otro medio disponible en ese momento.

Cuando se realiza la tirada para activar la Revelación intuitiva, el DJ puede añadir □ o ■ para reflejar cualquier circunstancia que pudiera hacerla más fácil o difícil.

INCREMENTOS

La Revelación intuitiva cuenta con varios incrementos que pueden mejorar sus efectos y facilitar su uso. Cualquier incremento que aparezca múltiples veces en el árbol de la Revelación intuitiva tiene efectos acumulativos.

Reducir la Complicación: Al realizar la tirada de habilidad para usar la Revelación intuitiva, el personaje elimina ■.

Añadir Beneficio: Al realizar la tirada de habilidad para usar la Revelación intuitiva, el personaje añade □.

Destino: Para usar la Revelación intuitiva, el personaje sólo tiene que gastar 1 punto de Destino en lugar de los 2 habituales.

Reducir la dificultad: La dificultad de la tirada de habilidad para usar la Revelación intuitiva es **Media (◆◆)** en lugar de **Difícil (◆◆◆)**.

Potenciar el efecto: Cuando tiene éxito en una tirada para usar la Revelación intuitiva, el personaje pueden gastar ⊕ obtenido en dicha tirada para acceder a información adicional. Ésta debe resultar tan útil como la información original.

Duración: El personaje puede realizar la acción de la Revelación intuitiva una vez más en cada partida.

Habilidades adicionales: Cuando el personaje usa la Revelación intuitiva, puede reemplazar la habilidad Educación por otra habilidad de conocimiento.

PERICIA INIGUALABLE

La combinación de educación y experiencia vital hace que los colonos resulten mucho más capaces de lo que aparentan. Llega cierto momento en que pueden hacer un buen uso de su vasta experiencia, haciendo que las tareas más exigentes parezcan sencillas o que lo imposible resulte sólo difícil.

CAPACIDAD BÁSICA

Una vez por partida y como una acción, el personaje puede gastar 2 puntos de Destino para reducir en 1 nivel, hasta un mínimo de Fácil, la dificultad de todas las tiradas de habilidades profesionales que haga durante el resto del encuentro.

INCREMENTOS

La Pericia inigualable cuenta con varios incrementos que pueden mejorar sus efectos y facilitar su uso. Cualquier incremento que aparezca múltiples veces en el árbol de la Pericia inigualable tiene efectos acumulativos.

Árbol de capacidad distintiva de colono: Revelación intuitiva

CAPACIDAD BÁSICA DE LA REVELACIÓN INTUITIVA

Una vez por partida, el personaje puede gastar 2 puntos de Destino para realizar una acción de Revelación intuitiva haciendo una **tirada Difícil (◆◆◆) de Educación**. Si tiene éxito, averigua un dato relevante para la situación actual que antes desconocía. El DJ ha de establecer qué es lo que ha descubierto, pero debe resultar de utilidad al jugador para superar su próximo encuentro o coyuntura, y la información no puede obtenerse por ningún otro medio disponible en ese momento.

COSTE 30

REDUCIR LA COMPLICACIÓN

Elimina ■ de la tirada de habilidad para usar la Revelación intuitiva

COSTE 10

DESTINO

Revelación intuitiva cuesta 1 punto de Destino en lugar de 2.

COSTE 10

REDUCIR LA DIFICULTAD

Reduce a **Media (◆◆)** la dificultad de la tirada de habilidad necesaria para usar la Revelación intuitiva.

COSTE 10

HABILIDADES ADICIONALES

Cuando el personaje usa la Revelación intuitiva, puede reemplazar la habilidad Educación por otra habilidad de conocimiento.

COSTE 10

AÑADIR BENEFICIO

Añade □ a la tirada de habilidad necesaria para usar la Revelación intuitiva.

COSTE 15

REDUCIR LA COMPLICACIÓN

Elimina ■ de la tirada de habilidad para usar la Revelación intuitiva.

COSTE 15

POTENCIAR EL EFECTO

Si la tirada tiene éxito, el personaje puede gastar ⊕ para obtener un dato adicional igual de útil.

COSTE 15

DURACIÓN

El personaje puede realizar la acción de la Revelación intuitiva una vez más en cada partida.

COSTE 15

Reducir la Complicación: Al realizar la tirada de habilidad para usar la Pericia inigualable, el personaje elimina ■.

Reducir la dificultad: La Pericia inigualable reduce la dificultad de las posteriores tiradas de habilidades profesionales en 2 niveles en lugar de 1.

Reducir la dificultad: La Pericia inigualable reduce la dificultad de las posteriores tiradas de habilidades profesionales hasta un mínimo de Simple en lugar de Fácil.

Activación: La Pericia inigualable deja de ser una acción y se convierte en una maniobra.

Activación: La Pericia inigualable deja de ser una acción y se convierte en una actividad menor que puede utilizarse fuera de turno.

Destino: Para usar la Pericia inigualable, el personaje sólo tiene que gastar 1 punto de Destino en lugar de los 2 habituales.

Reducción superior: Una vez por partida, cuando el personaje haya activado la Pericia inigualable, también puede utilizarla para reducir la dificultad de una tirada de habilidad no profesional que realice. Se aplican las mismas reglas que al usar la Pericia inigualable para reducir la dificultad de las habilidades profesionales.

Árbol de capacidad distintiva de colono: Pericia inigualable

CAPACIDAD BÁSICA DE LA PERICIA INIGUALABLE

Una vez por partida y como una acción, el personaje puede gastar 2 puntos de Destino para reducir en 1 nivel, hasta un mínimo de Fácil, la dificultad de todas las tiradas de habilidades profesionales que haga durante el resto del encuentro.

COSTE 30

REDUCIR LA COMPLICACIÓN

Cuando la Pericia inigualable esté activada, elimina ■ de las tiradas de habilidades profesionales.

COSTE 10

REDUCIR LA DIFICULTAD

Reduce en 2 niveles en lugar de 1 la dificultad de las tiradas de habilidades profesionales.

COSTE 15

ACTIVACIÓN

Activa la Pericia inigualable con una maniobra en lugar de una acción.

COSTE 10

REDUCCIÓN SUPERIOR

Una vez por partida, cuando el personaje haya activado la Pericia inigualable, también puede reducir la dificultad de una tirada de habilidad no profesional.

COSTE 15

ACTIVACIÓN

Activa la Pericia inigualable con una actividad menor en lugar de una acción (puede usarse fuera de turno).

COSTE 10

DESTINO

La Pericia inigualable cuesta 1 punto de Destino en lugar de 2.

COSTE 15

REDUCIR LA COMPLICACIÓN

Cuando la Pericia inigualable esté activada, elimina ■ de las tiradas de habilidades profesionales.

COSTE 10

REDUCIR LA DIFICULTAD

La dificultad de todas las tiradas de habilidades profesionales puede reducirse hasta un mínimo de Simple en lugar de Fácil.

COSTE 15

LEY Y ARMAS

"Según mi experiencia,
la ley y la justicia rara vez coinciden."

–Alguacil Jacobi Sterne

Como norma general, los colonos son personajes que no suelen recurrir a la violencia cuando las cosas pueden solucionarse por otras vías. Sin embargo, sería un error pensar que estas gentes no necesitan armas, blindajes y demás equipo diverso. De hecho, debido a la relativa especialización de sus profesiones, muchos colonos pueden querer artículos muy específicos para aprovechar al máximo sus habilidades. Los alguaciles necesitan acceder a una amplia variedad de armas, muchas de las cuales están diseñadas para la represión de revueltas o para neutralizaciones no letales. Los artistas deben contar con todo tipo de amplificadores, utilería o instrumentos. Los médicos precisan una buena cantidad de equipamiento quirúrgico y suministros sanitarios. Incluso los políticos necesitan acceso a información, mientras que los comerciantes y los emprendedores requieren equipos para sus negocios. Y por supuesto, en los límites de la galaxia la violencia (y la necesidad de protegerse de ella) es algo muy habitual.

Este capítulo presenta un amplio abanico de equipo apropiado para colonos de todas las especializaciones, incluyendo las que aparecen en el Capítulo I.

ARMAS Y BLINDAJES

La galaxia es un lugar peligroso e implacable, y nadie lo sabe mejor que quienes dedican su vida a colonizar los territorios del Borde Exterior. Los principales fabricantes de armas han desarrollado numerosos modelos diseñados específicamente para cubrir las necesidades de estos valientes. Además, los colonos necesitan contar con prendas que les protejan en el ejercicio de sus profesiones, así como de ocasionales disparos de bláster. La lista de armas y blindajes que empieza en la página 40 es sólo una pequeña muestra del amplio repertorio de equipo personal al alcance de los colonos.

NUEVAS ARMAS

En el Borde Exterior muchas disputas se dirimen no mediante largas negociaciones, sino por la vía expeditiva, con un blaster necesario y violento. Las siguientes armas se han diseñado teniendo en mente las necesidades de los colonos.

ARMAS DE ENERGÍA

En los territorios del Borde Exterior, un buen blaster vale su peso en oro. A continuación se presenta una selección de armas de energía y blásteres comunes que suelen usar los duros hombres y mujeres que colonizan los confines de la galaxia conocida.

DEFENSOR Nº 12

Descrito como un "microblaster" en los textos publicitarios, el blaster de bolsillo Defensor Nº 12 de Gee-Tech es un arma de dudosa calidad y legalidad. Promocionada como "el más seguro y fiable blaster de autodefensa a la venta en la galaxia", esta pistolita es un blaster de bolsillo ligero, de fácil ocultación y baja potencia que suelen comprar gentes ricas como mercaderes, gentes de la farándula y políticos. En teoría, el Defensor Nº 12 es perfecto para quienes precisan una cierta protección personal pero no necesitan o no quieren llevar una pistola blaster más grande. En la práctica, sin embargo, esta pequeña arma es de fabricación barata y perfectamente descartable por su fiabilidad cuestionable. Este blaster, producido por millones y sin marcas de identificación (ni siquiera un número de serie), tiene una estructura de ceraplástico cubierta con una carcasa de polímero no reactivo, lo que hace que sea de una ligereza increíble y prácticamente indetectable para los sistemas de detección de armas. Con la batería integrada sólo pueden efectuarse dos disparos y, una vez usada no puede recargarse; sus componentes tampoco son de mucho valor.

Si bien es cierto que con el Defensor Nº 12 obtienes la pequeña protección por la que has pagado, su mala calidad de fabricación y su falta de versatilidad limita mucho su utilidad para el ciudadano galáctico medio. Sin embargo, dado lo fácil que resulta ocultarla, su capacidad para evitar los escáneres, la nula trazabilidad de sus componentes y su naturaleza desechable, esta pistolita ha encontrado un nicho entre las clases criminales.

Añade ■■ a las tiradas de Computadoras y Percepción de un personaje que intente detectar un Defensor Nº 12 cuando alguien lo lleve encima. El Defensor Nº 12 no puede recargarse.

BLÁSTER DE BOLSILLO MODELO Q4 RÁPIDO

Anunciado como una revolución en el diseño de blásteres ligeros, el Q4 Rápido de Merr-Sonn es uno de los blásteres más peculiares del mercado. En lugar de tener la típica cámara de gases y obtener la potencia de una célula de energía, el Q4 cuenta con una batería integral recargable que proporciona más potencia de parada y una mayor cadencia de fuego que otros de su categoría. El punto en contra que conlleva esta potencia adicional es que la batería no es extraíble, sino que debe ser recargada (un proceso que dura 10 minutos); además, los resultados más allá de corto alcance son pésimos.

Añade ■ a las tiradas de Percepción de un personaje que intente detectar un Q4 Rápido con un cacheo. Si el arma se queda sin munición debido a un resultado de ⛛, no puede ser recargada con cargadores adicionales, el talento Munición de reserva ni por ningún otro medio.

FUSIL SÓNICO SWE/2

Telex-Delcor, un fabricante conocido sobre todo por el buen diseño de sus esquifes y por sus sólidos sistemas de seguridad, también produce una línea de dispositivos antidisturbios no letales de gran fiabilidad y fácil uso. Una de sus propuestas más exclusivas es el fusil sónico SWE/2, una evolución refinada del supresor sónico SWE/1 que entró en servicio durante las Guerras Clon. El SWE/2 es un arma de cañón largo diseñado para dejar fuera de combate incluso a los alborotadores más duros y empecinados. El SWE/2 emplea un potente generador acústico; dispara un haz concentrado de ondas de sonido cuya potencia y efectos son equiparables a los haces de partículas que disparan los blásteres. Cuando se usa contra seres inteligentes, este fusil afecta al sentido del oído y al equilibrio del objetivo haciendo que éste se tambalee, pues ataca los centros motrices. La onda sónica generada por el SWE/2, similar a la de su predecesor de la época de las Guerras Clon, no puede ser desviada ni alterada por un sable de luz; era una característica muy atractiva al final de aquella contienda, pero hoy en día su utilidad es limitada.

OTRAS ARMAS

Armamento Czerka y Merr-Sonn fabrican gran variedad de armas especiales muy de su estilo. Éstas disparan munición que puede ir desde balas de goma a increíbles rociadas de pequeños perdigones, pasando por redes de expansión rápida.

FUSIL ANTIDISTURBIOS R-88 REPRESOR

Producido por la división de armas no letales de Municiones Merr-Sonn, el R-88 es una de las armas más comunes en toda la galaxia para el control de disturbios. Empezó a comercializarse por primera vez décadas antes de las Guerras Clon, y su diseño y funcionamiento son similares a los del raro y costoso bastón de rociada stokhli. Estas armas largas recuerdan a abultados fusiles blaster con dos largos cilindros que se extienden bajo el cañón. Dichos cilindros están cargados con un agente nervioso líquido de alta efectividad llamado fluido aturdidor Brix-C, que es sintetizado por Merr-Sonn. Al disparar, el Represor lanza un chorro concentrado de Brix-C a alta velocidad que se atomiza a medida que se desplaza. El fluido aturdidor, efectivo a corto y medio alcance, causa sus efectos al ser inhalado o entrar en contacto con la piel; provoca náuseas, visión borrosa, dificultades respiratorias, quemazón e inconsciencia.

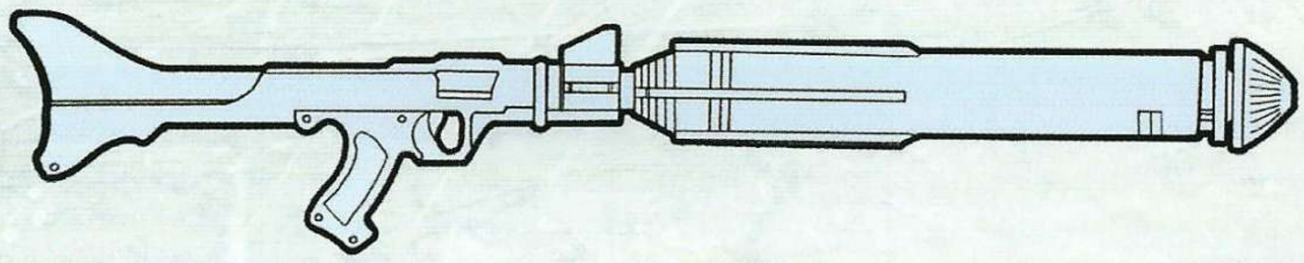
TABLA 2-1: ARMAS A DISTANCIA

Nombre	Habilidad	Daño	Crít	Alcance	Imped	Ens	Precio	Rareza	Especial
Armas de energía									
Defensor Nº 12	A. a dis. ligeras	5	5	Corto	1	0	25	4	Inferior, Munición limitada 2
Fusil sónico	A. a dis. pesadas	8	6	Largo	4	3	1.200	6	Conmocionadora 1, Daño de aturdimiento, Disparo lento 1
Rápido	A. a dis. ligeras	5	3	Corto	1	0	250	4	Fijar para aturdir
Otras armas									
Bastón de rociada	A. a dis. pesadas	0	–	Largo	4	0	2.500	8	Apresadora 4, Aturdidora 8, Disparo lento 1, Precisa 2
Fusil enredador	A. a dis. pesadas	1	4	Corto	2	1	500	5	Apresadora 3
Represor	A. a dis. pesadas	8	–	Medio	4	2	2.000	5	Daño de aturdimiento, Desorientación 3, Explosión 5

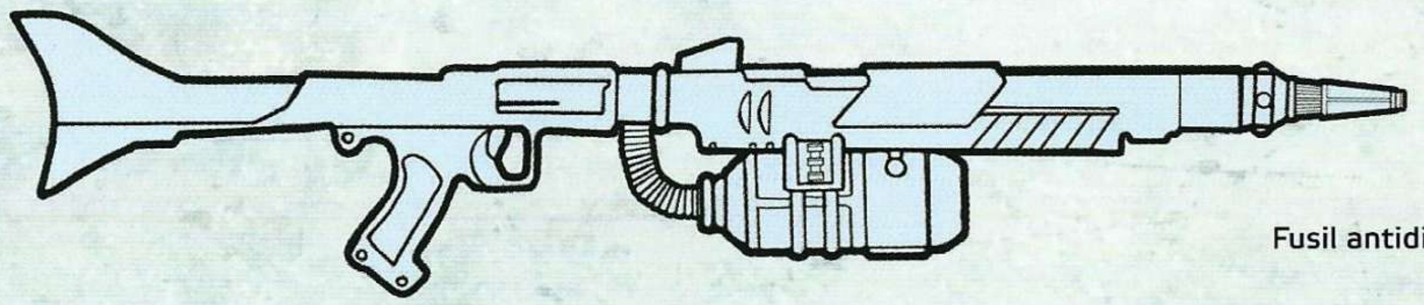
Si bien resulta muy efectivo contra disturbios repentinos u otros tumultos, es fácil evitar los efectos del fluido aturdidor si se cuenta con máscaras de gas y ropa gruesa. Esto hace que su efectividad disminuya contra objetivos resueltos y bien organizados que puedan anticiparse al uso de este tipo de armas. A discreción del DJ, los personajes que lleven equipo de respiración o blindajes sellados podrían librarse del daño o los efectos del Represor.

BASTÓN DE ROCIADA STOKHLI

Los stokhli, una raza nómada no humana del planeta Manress, ubicado en el Borde Interior, diseñaron estas armas no letales de largo alcance. Son perfectas para el control de multitudes y la represión de disturbios. El bastón de rociada, que los stokhli utilizaban sobre todo para dar caza a las gigantescas y agresivas criaturas de su planeta natal, consiste en una vara metálica de un metro de longitud que tiene una boquilla de rociada tremendamente concentrada en uno de sus extremos y una culata equipada con un módulo aturdidor en el otro. Se dispara desde el hombro como si fuera un fusil blástер y lanza una rociada de alta concentración que forma una niebla. A medida que se desplaza por el aire, la niebla se condensa adoptando forma líquida y a continuación se solidifica, creando una red sólida que envuelve e inmoviliza al objetivo. Además, cuando la red cubre al objetivo libera una potente descarga eléctrica. Cada bastón de rociada stokhli, de rareza extrema y estupenda factura, viene equipado con un medidor de distancias bastante preciso y un buen sistema de control del aerosol que facilita al usuario alcanzar a los objetivos a larga distancia. Pese a su rareza y elevado precio, siempre hay demanda de bastones de rociada stokhli.



Fusil sónico SWE/2



Fusil antidisturbios R-88 Represor

Si se emplea el módulo aturdidor que se encuentra en la culata, el bastón de rociada stokhli puede usarse como arma cuerpo a cuerpo con el siguiente perfil: Armas cuerpo a cuerpo; daño +2; crítico –; Alcance de interacción; Daño de aturdimiento, Imprecisa 1.

FUSIL ENREDADOR 7

Merr-Sonn plantea una propuesta más de arma no letal: el fusil enredador 7. Es lo último en equipamiento para el control de multitudes. El fusil enredador 7 tiene el tamaño de una carabina. Su cañón es corto y de boca ancha; sus piezas están confeccionadas con policarbonato, lo que hace que sea ligero y fácil de manejar. Dispara una pequeña cantidad de perdigones de naorstrachem, un material sintético maleable, pegajoso y tremendamente flexible que reacciona al contacto con la atmósfera. Se presenta encapsulado en un cartucho que cae cuando se disparan los perdigones; éstos se extienden de manera explosiva y al contacto con la atmósfera forman una red ancha que se desplaza a gran velocidad. Cuando la red contacta con el objetivo, el calor de éste hace que la red se contraiga con rapidez, inmovilizando al sujeto por completo. Una vez enredado, la única manera de liberarlo es cortando la red. Aunque el fusil enredador 7 se vende como arma no letal, en ocasiones la red se contrae con tanta fuerza y rapidez que llega a causar daños permanentes.

ARMAS DE PELEA

En las viejas colonias del Borde Exterior una situación tensa puede empeorar con rapidez, por lo que a veces la gente necesita hacer uso de sus manos y pies para defenderse. En esos casos está bien contar con algún tipo de garantía, como por ejemplo unos buenos guantes de descarga.

GUANTES DE DESCARGA REVÉS

Producidos por Defensa Personal Corelliana y distribuidos entre guardaespaldas, fuerzas de seguridad y agentes de la ley, los guantes de descarga de la serie Revés están entre los más potentes del mercado. Un par de estos guantes, que emplean un avanzado sistema de recuperación de energía cinética para suministrar energía al circuito de alta descarga, proporcionan al uusario la fuerza y versatilidad de una porra aturdidora. Sin embargo, debido a los requerimientos energéticos y a la configuración de su sistema de carga (que se sirve de los movimientos del portador para cargar unos potentes capacitadores), estos guantes tardan en recargarse.

Con esta arma se aplica la propiedad Disparo lento 1, lo que significa que sólo puede usarse 1 vez cada 2 asaltos. Así, mientras que un personaje puede seguir realizando ataques de pelea mientras esta arma se está recargando, lo hará sin aplicar los beneficios de la misma (es decir, simplemente efectúa ataques cuerpo a cuerpo desarmado).

ARMAS CUERPO A CUERPO

Aunque algunos combatientes prefieren una pelea cercana y personal, son muchos, especialmente los agentes de la ley, los que a menudo se ven enzarzados en combate cuerpo a cuerpo contra su voluntad. En esos casos, una buena porra, un consistente escudo antidisturbios o una hoja bien afilada pueden marcar la diferencia entre la vida y la muerte.

ESCUDO ANTIDISTURBIOS ACTIVV1

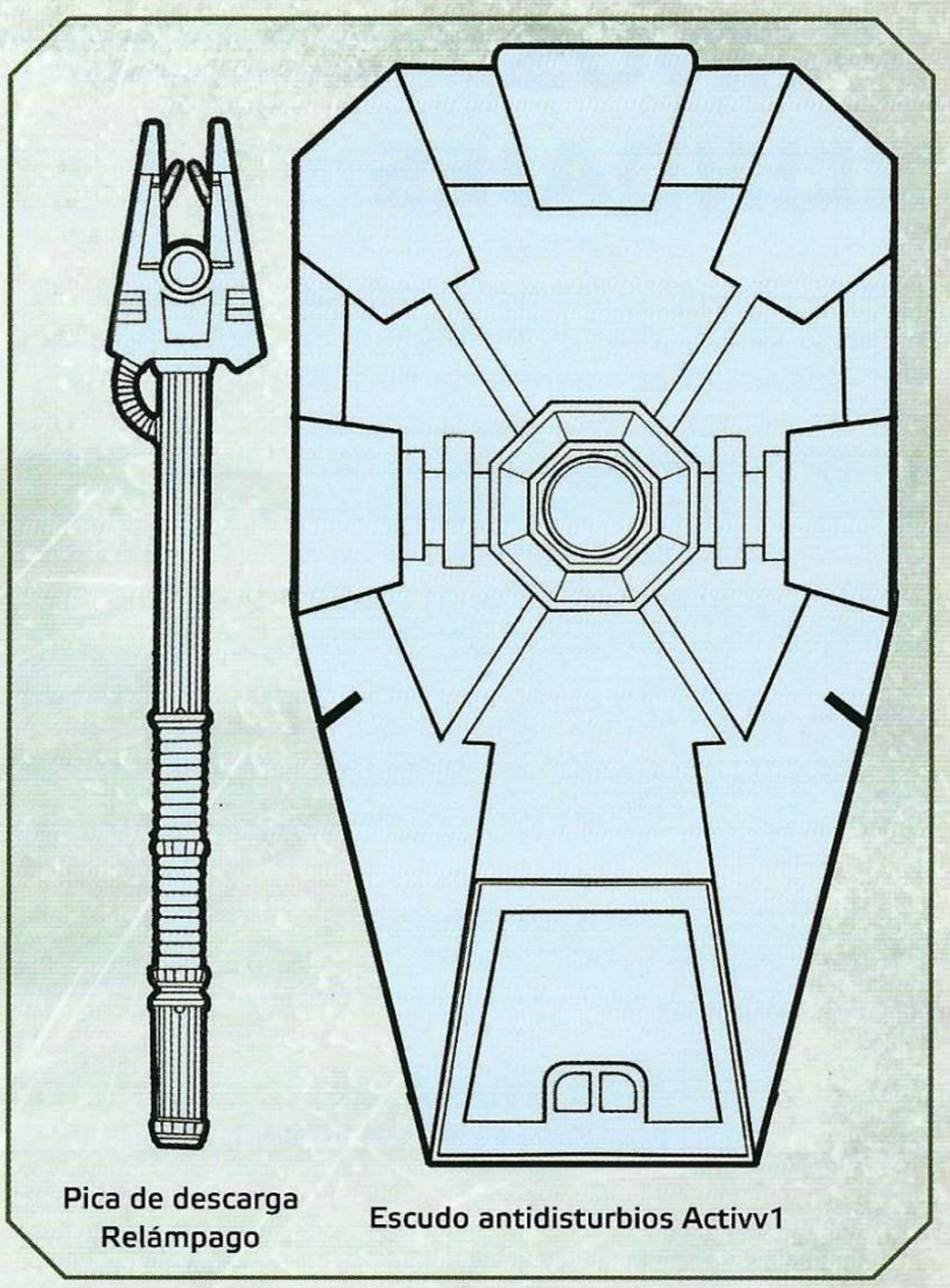
Empleados en toda la galaxia por los agentes de la ley que deben enfrentarse a tumultos o revueltas, los escudos antidisturbios son símbolo de autoridad

TABLA 2-2: ARMAS CUERPO A CUERPO

Nombre	Habilidad	Daño	Crít	Alcance	Imped	Ens	Precio	Rareza	Especial
Armas de pelea									
Guantes de descarga Revés	Pelea	+1	3	Interacción	0	2	2.000	4	Conmocionadora 1, Daño de aturdimiento, Disparo lento 1
Armas cuerpo a cuerpo									
Escudo antidisturbios	A. cuerpo a cuerpo	+0	6	Interacción	5	1	300	4	Aparatosa 3, Defensiva 2, Desorientación 1, Desvío 2
Estilete molecular	A. cuerpo a cuerpo	+0	2	Interacción	1	1	500	5	Letal 1, Perforante 5
Porra aturdidora	A. cuerpo a cuerpo	+2	6	Interacción	2	2	200	4	Desorientación 2, Daño de aturdimiento
Relámpago	A. cuerpo a cuerpo	5	3	Interacción	2	2	875	6	Conmocionadora 1, Daño de aturdimiento

impersonal y, en ocasiones, de opresión. El Activv1, fabricado por el Conglomerado de Defensa Drearíano, es uno de los modelos más comunes en el Borde Exterior. Los agentes llevan este escudo de un metro de alto y casi lo mismo de ancho fijado al antebrazo de su lado torpe; si el agente se agacha o se arrodilla, le proporciona una cobertura casi total. Se elaboran con diversos materiales. Los escudos suelen estar diseñados con unas formas que facilitan el desvío de los objetos arrojados y les permiten resistir fuego continuado de casi cualquier arma de mano, aunque algo más potente que un blástер pesado puede acabar con el escudo y con el agente que hay detrás. Además de las obvias cualidades de protección, los escudos antidisturbios se pueden utilizar como armas cuerpo a cuerpo improvisadas y un tanto extrañas: permiten a los agentes empujar y golpear para abrirse paso a través de una multitud si es necesario.

Hace falta una mano para utilizar el escudo antidisturbios, por lo que sólo pueden combinarse con pistolas y armas cuerpo a cuerpo de una mano. Algunos escudos incorporan un encastre o fijación magnética que permiten al usuario manejar armas a distancia pesadas con el propio escudo (se dispara el arma con una mano mientras con la otra se sujeta el escudo). Un escudo antidisturbios con esta característica cuesta 100 créditos adicionales y carece de Ensamblajes. Disparar un fusil fijado al escudo de esta manera resulta un tanto engorroso, por lo que se añade ■ a las tiradas de combate con ambas armas.



Pica de descarga Relámpago

Escudo antidisturbios Activv1

PICA DE DESCARGA RELÁMPAGO

La pica de descarga Relámpago, producida por Soro-Suub, es una arma particularmente brutal que se utiliza en el pastoreo de criaturas de piel gruesa y en ocasiones contra seres inteligentes. Su reputación en toda la galaxia es controvertida: es al mismo tiempo símbolo de la bucólica vida agrícola y de brutales regímenes opresores. La Relámpago está formada por una vara maciza de aleación de casi dos metros de largo. En uno de los dos extremos hay un agarre de doble puño con un revestimiento aislante, mientras que en el otro hay varias puntas afiladas. Sin embargo, dichas púas no representan la mayor amenaza del arma: lo más peligroso es la potente descarga eléctrica que generan, capaz de producir un arco con fuerza suficiente como para subyugar a un dragón krayt. La Relámpago es popular entre las fuerzas de seguridad planetarias y los esclavistas; la policía antidisturbios puede dispersar a una multitud violenta en cuestión de minutos. El efecto del ruido y el daño incapacitante producidos por la descarga pueden neutralizar con rapidez incluso a los alborotadores más resueltos. Son armas consideradas infames en toda la galaxia.

ESTILETE MOLECULAR MSW-9

El MSW-9 de Armas Exóticas Xana es una hoja pequeña y de fácil ocultación, muy extendida entre profesionales, políticos y gentes dedicadas al mundo del espectáculo. Con un diseño similar al de los punzones táctiles que se utilizan para manejar los módulos de datos, el MSW-9 es ligero, discreto y tiene muchas probabilidades de pasar desapercibido incluso ante el registro más afanado y minucioso.

Debido a su naturaleza frágil, cualquier tirada de combate realizada usando una de estas cuchillas en la que se obtenga ⚙ ⚙ o ▽ causará al estilete 1 categoría de daño como si hubiera recibido el impacto de un arma con la propiedad Hendedura. Añade ■ a la tirada de Percepción de un personaje que intente localizar un estilete molecular cacheando al usuario.

PORRA ATURDIDORA Z2

Aunque parece la típica porra policial, la Z2 de Merr-Sonn incluye un extra de pegada muchas veces inesperado que consiste en una descarga aturdidora concentrada. Tanto la policía antidisturbios como los sicarios de los bajos fondos usan esta porra en incontables planetas; se trata de un arma contundente a una mano confeccionada con polímeros tremendamente reforzados y cuyo exterior está formado por superficies de golpeo de aleaciones conductoras. Cuando se usa contra seres orgánicos, la Z2 libera una ráfaga de energía aturdidora que puede dejar inconsciente con rapidez y efectividad a un alborotador.

Aunque el Imperio no suele utilizar estas porras aturdidoras porque prefiere métodos policiales más directos y punitivos, son muy comunes en el Borde Exterior, donde los agentes de la ley prefieren los medios no letales para enfrentarse a las personas a quienes sirven y protegen.

NUEVOS BLINDAJES

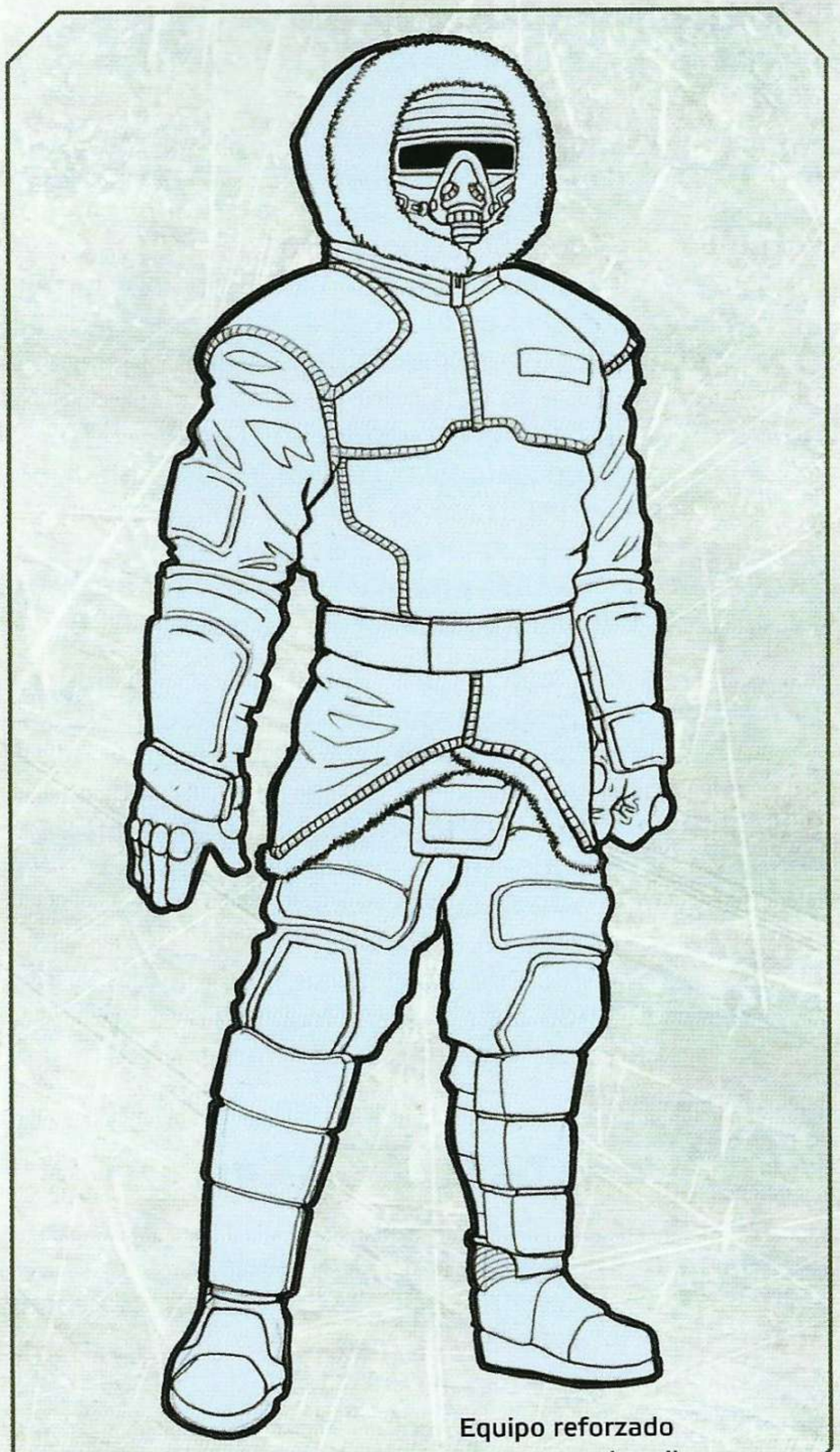
Pese a la popularidad del blindaje personal, en ocasiones algunos teóricos militares lo han descrito como algo desfasado en una era de blásteres de alta intensidad y microexplosivos devastadores. Sin embargo, el blindaje sigue resultando efectivo hoy en día: salva vidas y reduce el número de heridas mortales, tal y como ha hecho siempre. Los agentes de la ley se enfundan armaduras especialmente diseñadas contra disturbios cuando se enfrentan a multitudes desbocadas. Los mercaderes y las celebridades lucen blindajes sutiles y elegantes, como por ejemplo las caras chaquetas blindadas de diseño. Como protección en planetas aún por colonizar, la mayoría de colonos usan ropas resistentes y equipo adaptado al entorno.

A continuación se presenta una selección de tipos de blindaje usados habitualmente por colonos y por quienes los apoyan y protegen su subsistencia.

ARMADURA ANTIDISTURBIOS MODELO IV DE CRESHALDYNE

La armadura antidisturbios modelo IV de Industrias Creshaldyne es una de las propuestas más populares. Vendida casi en exclusiva a administraciones gubernamentales y empresas de seguridad, esta sofisticada armadura antidisturbios se publicita como lo último en protecciones para agentes de la ley. El blindaje, que se coloca sobre un tejido ajustado de malla inteligente con láminas de fibra reforzadas, está formado por una coraza ligera de dos piezas abisagradas que protegen el torso y varias planchas con formas adaptadas para proteger las piernas, el bajo vientre, los brazos y los hombros. El conjunto queda completado con un casco equipado con un protector facial desmontable polarizado y una mascarilla respiratoria integrada.

La mascarilla respiratoria que incluye este blindaje permite al usuario filtrar e ignorar las toxinas en suspensión y los gases, pero no respirar en atmósferas donde no se encuentre la mezcla de gases que necesita el personaje. Además, cuando éste se encuentra conmocionado o desorientado, la mascarilla reduce en 1 asalto la duración de estos efectos (hasta un mínimo de 1 asalto).



Equipo reforzado para entornos hostiles

EQUIPO REFORZADO PARA ENTORNOS HOSTILES

Fabricado por múltiples empresas, como la Corporación Medioambiental Pretormin o Ingeniería Atmosférica Gandorthral, este traje de supervivencia reforzado es en esencia un equipo mejorado para entornos hostiles. Son populares sobre todo entre los colonos, que no sólo deben afrontar condiciones planetarias ajenas y peligrosas, sino que además son proclives a sufrir daños por caídas o formaciones inestables del entorno.

TABLA 2-3: BLINDAJES

Tipo	Defensa	Protección	Precio	Impedimento	Ensamblajes	Rareza
Armadura antidisturbios de Creshaldyne	1	1	(R) 1.850	3	1	6
Chaqueta blindada de Kamperdine	0	2	6.200	1	0	7
Equipo reforzado para entornos hostiles	0	1	850	2	2	4

El equipo reforzado para entornos hostiles permite a quien lo lleva ignorar ■ derivado de condiciones ambientales; también reduce en 20 puntos la magnitud de cualquier herida crítica sufrida por una caída. Por último, el traje incorpora un filtro que añade □ a las tiradas de Aguante que deban hacerse debido a la presencia de toxinas en suspensión o atmósferas tóxicas.

CHAQUETA BLINDADA PERSONALIZADA DE KAMPERDINE

La empresa Especialistas en Vestuario Kamperdine es una pequeña firma de moda que fabrica prendas personalizadas y que tiene su sede en la región de los mundos del Núcleo. Especializada en el uso de pieles de animales exóticas y de calidad, Kamperdine puede manufacturar una pieza de vestuario elegante y robusta a partir del cuero de prácticamente cualquier criatura conocida de la galaxia. Sus chaquetas blindadas personalizadas conforman la línea más cara y popular de su catálogo. Están confeccionadas a partir de las especificaciones concisas de cada cliente; cada una de estas buscadísimas chaquetas es única. Kamperdine puede crear una chaqueta para adaptarse a la perfección a casi cualquier especie inteligente que use ropa; en su lista de clientes hay políticos, artistas, militares, funcionarios gubernamentales y otras muchas personas importantes en el marco galáctico. Una chaqueta personalizada de Kamperdine ofrece una increíble primera impresión y denota que quien la lleva es una persona de gusto intachable. Es muy raro encontrar estas chaquetas en el mercado libre; muchos de sus propietarios se van con ellas a la tumba. Hay que encargarlas directamente a Kamperdine con meses de antelación a la fecha en que se quiere tenerlas.

Cada chaqueta blindada de Kamperdine está confeccionada para un cliente específico. Cuando éste la lleva puesta, añade ❦ a cualquier tirada exitosa de Carisma, Engaño o Negociación que lleve a cabo el usuario (a discreción del DJ, esta bonificación podría no ser aplicable en ciertas situaciones, como cuando se negocia a través de un comunicador).

EQUIPO GENERAL

Parece que cada ocupación de la galaxia necesita de todo un repertorio de herramientas especializadas avanzadas. El equipo forense y los programas de vigilancia del alguacil, el sofisticado paquete de entretenimiento multimedia del artista y el carguero ligero personalizado del emprendedor son sólo unos pocos ejemplos de las cosas que hacen falta para triunfar en la galaxia. El equipo personal que se presenta a continuación está diseñado para ayudar a los diversos tipos de colonos en su vida diaria.

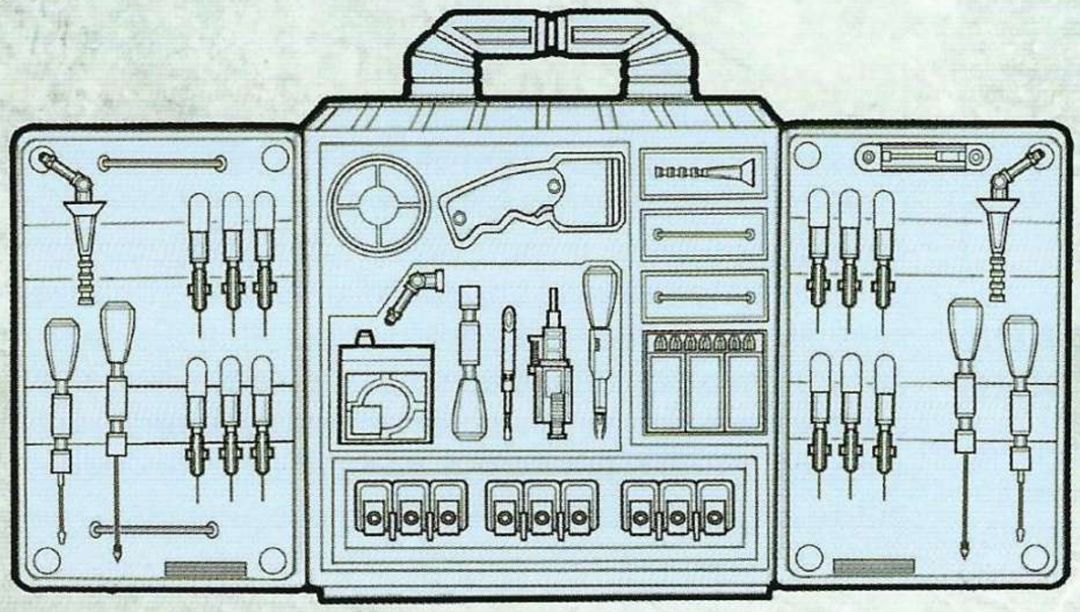
COMUNICACIONES

Las comunicaciones pueden suponer uno de los más importantes retos que debe afrontar una colonia. Muchas veces, la posibilidad de contactar con el resto de la galaxia si se tiene un problema grave marca la diferencia entre una colonia que sale adelante y un mundo muerto.

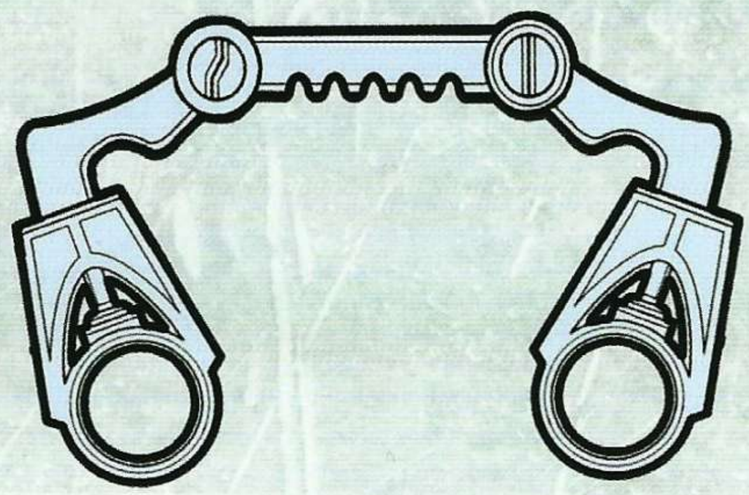
REPETIDOR PORTÁTIL DE HOLORED X-500 DE COMUNICACIONES CHEDAK

La HoloRed, una red de comunicaciones a escala galáctica prácticamente instantánea, es uno de los logros más importantes de la civilización. El Imperio disfruta de una incomparable herramienta de comunicación gracias al envío de información a través de millones de transceptores y enrutadores hiperlumínicos.

Sin embargo, las transmisiones por la HoloRed suponen un gasto terrible, por lo que muchos planetas deben apañarse sin ella. Además, el Imperio regula la red y reserva gran parte de la misma para usos militares. Sin embargo, para quienes se lo pueden permitir, un repetidor de HoloRed es una de las pocas maneras en que una colonia puede disponer de comunicación instantánea con el resto de la galaxia.



Equipo de investigación forense de BioTech



Esposas magnéticas MCI-100

El repetidor portátil de HoloRed X-500 permite a sus usuarios establecer comunicación con la red (a discreción del DJ, la señal puede verse interrumpida por interferencias, factores ambientales o intromisiones imperiales).

MICROAMPLIFICADOR DE VOZ DE COMUNICACIONES HERZFALL

El microamplificador de voz es un útil dispositivo que puede parecer simple. Básicamente es un amplificador discreto, de muy pequeño tamaño, que puede colocarse a la altura del cuello o el pecho del usuario, enganchado a la ropa, donde tiene el aspecto de un simple botón plateado. El dispositivo capta la voz del usuario y la amplifica al tiempo que elimina el ruido ambiente. Los políticos y los agentes de la ley utilizan el microamplificador para dirigirse a grandes multitudes, mientras que algunos artistas incorporan el dispositivo a sistemas de sonido más potentes para ofrecer conciertos o actuaciones en grandes espacios.

Dependiendo del terreno, el entorno o incluso las condiciones atmosféricas, el microamplificador potencia la voz del usuario para que pueda oírsele desde alcance largo o extremo. Por 100 créditos más, el usuario puede adquirir un modelo capaz de conectarse a una instalación de sonido o a un equipo de música, lo cual mejora la calidad del sonido.

SEGURIDAD

Mantener la seguridad de los ciudadanos del Borde Exterior es una tarea peligrosa, ingrata y agotadora. La amenaza constante de piratas, de escoria criminal y de agresivas flora y fauna nativas pueden machacar el espíritu de los agentes de la ley más voluntariosos y honestos hasta reducirlo a polvo. Para ayudar a mantener la ley y el orden en las fronteras salvajes de la galaxia, muchas empresas producen potentes herramientas que ayudan en su trabajo diario a quienes velan por la paz.

EQUIPO DE INVESTIGACIÓN FORENSE DE BIOTECH

Muchas son las empresas de seguridad que comercializan los equipos de investigación forense empleados por las agencias del orden público. Estos equipos consisten en materiales especializados para la investigación de escenas donde se ha cometido un delito. Sin importar el fabricante, estos equipos incluyen instrumental médico, recipientes para la recogida de pruebas, bastoncillos para frotis químicos, lentes de aumento, escáneres, emisores de luz de múltiple espectro, herramientas de etiquetado y diferentes tipos de disolventes, adhesivos y productos químicos especiales.

Si se usa un equipo forense durante la investigación de un delito, se añade automáticamente ✲ a todas las tiradas de Percepción que realice el usuario para buscar y recoger pruebas. Cuando se hagan tiradas para analizar las pruebas recogidas, también puede aplicarse el beneficio de usar herramientas adecuadas para una tarea (ver página 172 del manual básico de **Al Filo del Imperio**). A discreción del DJ, este objeto también puede usarse para tareas relacionadas, como por ejemplo una excavación arqueológica.

ESPOSAS MAGNÉTICAS MCI-100

Desarrolladas por Seguridad Sindicada Locris, las esposas magnéticas MCI-100 son un tipo de grilletes reforzados cuyo fin es contener a individuos de especial fuerza o peligrosidad. Suelen estar fabricadas con duracero reforzado, y consisten en dos sujeciones para las muñecas conectadas entre sí por una vara semirrígida. En vez de tener un tosco mecanismo de cerradura, las esposas magnéticas utilizan unos pequeños pero potentes generadores de campo magnético para fijarse a las muñecas de un individuo; estos generadores se cierran mediante un lector de huella digital o una cerradura de teclado. Las esposas magnéticas son adaptables, de manera que pueden emplearse con la mayoría de las especies inteligentes conocidas. Son muy populares entre las agencias de orden público, cazarrecompensas y esclavistas.

Un personaje sólo puede librarse de unas esposas magnéticas superando una **tirada Formidable (◆◆◆◆◆) de Coordinación**; los cierres de las esposas son demasiado fuertes como para romperlos mediante la fuerza bruta.

SUPERVIVENCIA

Las presiones del crecimiento de la población galáctica y la insaciable necesidad de alimentos y recursos naturales son tremendamente poderosas. Incluso los mundos más desolados y remotos pueden ser válidos para la colonización bajo las circunstancias adecuadas. Cuando el entorno de un mundo no se adecúa a las necesidades físicas de seres orgánicos, los equipos de terraformación muestran su valía. A continuación se ofrece una selección de complejas máquinas diseñadas para prevalecer ante un entorno planetario hostil.

PROCESADOR ATMOSFÉRICO ELÍSEO MODELO 2

Gandorthral es una empresa líder en el campo de los sistemas de ingeniería atmosférica. Producen de todo, desde mascarillas respiratorias y trajes para entornos hostiles hasta gigantescas instalaciones de terraformación del tamaño de ciudades. El más pequeño de estos últimos artículos es el reconocido procesador atmosférico Elíseo modelo 2. Se alimenta de la energía y el calor del subsuelo, y parece un inmenso zigurat: tiene forma de pirámide escalonada truncada y está repleto de sistemas diseñados para producir atmósferas respirables, agua potable e incluso patrones atmosféricos, todo ello a partir de las materias primas que haya disponibles. El Elíseo modelo 2 tiene un tamaño similar al de un crucero estelar y precisa al menos de 100 ingenieros y técnicos, por no hablar de los numerosos droides que trabajan en las zonas donde no pueden hacerlo sus colegas orgánicos. Cuando estos procesadores se instalan en una nueva colonia, suelen formar el núcleo del asentamiento inicial, y muchas ciudades en expansión del Borde Exterior han desmantelado sus modelo 2 o los han reubicado en otro lugar de la frontera.

EVAPORADOR DE AGUA GX-8

El GX-8 de la Corporación Medioambiental Pretormin es el evaporador de humedad más popular y apreciado del mercado galáctico. Es un sistema que ha proporcionado agua fresca potable a pioneros planetarios durante generaciones. Estas construcciones de aspecto espigado y frágil están formadas por una torre de cinco metros de altura que contiene un generador de iones de baja energía y un potente sistema de refrigeración. El GX-8 enfría rápidamente el aire que le rodea, generando una alta condensación que se recoge y depura en los sistemas de la base del evaporador. Una vez estabilizada, el agua potable suele almacenarse en tanques subterráneos para su uso público, privado, comercial o industrial. Estos vaporizadores, utilizados de manera habitual en mundos cálidos y áridos como Tatooine, se despliegan en extensas granjas o huertas de agua, donde sus sistemas combinados de condensación y filtrado pueden proporcionar un suministro constante de agua a un asentamiento.

TABLA 2-4: MATERIAL Y EQUIPO

Artículo	Precio	Imped	Rareza
Comunicaciones			
Microamplificador de voz	50	0	1
Repetidor de HoloRed	75.000	15	7
Supervivencia			
Evaporador de agua GX-8	2.000	12	2
Extractor atmosférico reactivo LimpiaRápido	200.000	300	5
Generador de bioentornos	9.000	45	4
Procesador atmosférico Elíseo	4.500.000	10.000 (sin montar)	7
Seguridad			
Equipo forense	450	4	4
Esposas magnéticas MCI-100	100	1	4
Herramientas			
Instrumento musical (común)	50–100	1–5	2
Instrumento musical (alta calidad)	500–1.500	1–5	4
Instrumento musical (legendario)	20.000+	1–5	10
Módulo de datos Mercante	250	1	3
SPE Nube de Truenos	2.500	10	4

Un efecto secundario curioso de los evaporadores de humedad es el crecimiento de exuberantes plantas nativas y hongos que tienden a surgir en los terrenos constantemente irrigados que rodean la maquinaria. Estos pequeños anillos, llamados jardines de evaporador, son buenos lugares para cultivar plantas comestibles.

Dependiendo de los niveles de humedad presentes en el aire, un evaporador puede producir por lo general entre uno y tres litros de agua en un día estándar.

EXTRACTOR ATMOSFÉRICO REACTIVO LIMPIARÁPIDO

El extractor atmosférico reactivo (EAR) LimpiaRápido fabricado por Ingeniería Atmosférica Gandorthral suele encontrarse en mundos altamente poblados y avanzados

como Coruscant. Se trata de uno de los dispositivos de ingeniería ambiental más importantes. Los extractores LimpiaRápido se colocan en las partes altas de la atmósfera formando grandes grupos donde, mediante múltiples sistemas, retiran el exceso de dióxido de carbono. Esto evita que los planetas con grandes niveles de población e industrialización sucumban al catastrófico cambio climático provocado por las altísimas cantidades de CO_2 en el aire. Los EAR también se emplean durante la colonización planetaria, especialmente en mundos con mucha actividad volcánica o geotérmica.

GENERADOR DE BIOENTORNOS PERSONALIZADOS A99

Atmosféricos TriPlanetarios (ATP) es una pequeña firma de investigación e ingeniería atmosférica con sede en los territorios del Borde Exterior. Esta empresa, especializada en tecnologías de síntesis atmosférica, es el punto de referencia en lo tocante a adaptación de entornos. Su producto más popular es el generador de bioentornos personalizados A99, un dispositivo sofisticado y relativamente pequeño empleado para crear entornos específicos en astronaves, estaciones espaciales y edificios. El A99 cuenta con potentes analizadores y sintetizadores químicos que producen entornos cómodos y seguros incluso para las necesidades biológicas más rigurosas. Durante su instalación suelen integrarse con los sistemas de ventilación y regulación de temperatura ya existentes, lo que permite al A99 replicar prácticamente cualquier bioentorno del universo.

HERRAMIENTAS

Cada herramienta, cada módulo de datos, cada peculiar parte del equipo de un colono representa una ventaja adicional de ese individuo sobre su entorno y sus competidores. A continuación se ofrece una selección de equipo especial que los colonos usan con frecuencia.

SISTEMA PORTÁTIL DE ESPECTÁCULOS NUBE DE TRUENOS

El sistema portátil de espectáculos (SPE) Nube de Truenos es un paquete completo de herramientas y equipo para la industria del espectáculo. La Sociedad de Espectáculos Acústicos confecciona cada Nube de Truenos de manera personalizada para sus clientes, por lo que cada uno de ellos es único. En cualquier caso, todos los equipos cuentan con ciertos elementos comunes que ayudan al artista a ofrecer su espectáculo. En todos suele haber amplificadores, altavoces, focos de luz, máquinas de humo, cables, generadores de energía, unidades de almacenamiento de datos y otros componentes electrónicos más extraños. El tipo y cantidad de elementos del equipo varía de un cliente a otro, pero cada SPE está diseñado para caber en un único contenedor grande, acolchado y reforzado.

INSTRUMENTOS MUSICALES

La variedad de instrumentos musicales que pueden encontrarse en la galaxia es realmente asombrosa. Desde los inquietantes cánticos guturales de los bandidos tusken hasta los modernos y sofisticados locales de ulules de Coruscant, todas las especies inteligentes que existen o existieron han hecho música de un tipo o de otro. Las tradiciones musicales traen de la mano los instrumentos musicales. Éstos se elaboran de muchísimos estilos distintos: la lista de instrumentos concretos es demasiado larga como para incluirla aquí (aunque sí se recogen algunos instrumentos comunes a título orientativo), pero si un personaje necesita adquirir un instrumento o accesorio musical (cuerdas, lengüetas, baquetas, etc.) es fácil que puedan encontrar lo que está buscando con poco esfuerzo en cualquier mundo mínimamente civilizado. Queda a discreción del DJ establecer la disponibilidad y el precio específicos de un instrumento en concreto que no se encuentre en la lista; comprar o robar un objeto musical raro bien podría constituir la base de una aventura elaborada y divertida.

Campanillas de tobillo: El intérprete se ata a los tobillos con cuerdas o cadenas unas campanillas, pequeñas y de tonalidad limpia, que tintinean suavemente con cada uno de sus movimientos. Para "tocar" adecuadamente estas campanillas es necesario controlar los movimientos propios con el cuidado y la precisión de un acróbata; por ello son empleadas a menudo para acompañar bailes.

Llenabanda: Los llenabandas son complicados instrumentos de ulule que cuentan con varias bocas de trompa. Es difícil tocar este instrumento, por lo que los mejores intérpretes de llenabanda pueden alcanzar cierto renombre en la galaxia.

Arpa de barbilla: Desarrollada por los weequay. Para tocar el arpa de barbilla hay que golpear sobre él con un pequeño martillo percutor.

Instrumentos comunes: La mayoría de culturas tienen, como un exponente más de su desarrollo, algún tipo de trompas, tambores e instrumentos de caña. Si bien el precio y la rareza pueden variar en función del instrumento en concreto, por lo general suelen ser costes asequibles. Además, en toda la galaxia es posible encontrar sustitutos locales para los instrumentos musicales más comunes.

Flunorpa: Instrumento musical confeccionado con piezas sueltas de vainas de carreras. Es más habitual montarlos que comprarlos. Lo mejor que puede decirse de ellos es que son baratos y ruidosos.

Corno kloo: Instrumento de viento con doble trompa común entre los músicos de *jatz*; emite las notas agudas distintivas de este tipo de música.

MÓDULO DE DATOS MDD-12 MERCANTE

El MDD-12, producido por MerenData para satisfacer la alta demanda del mercado, es una versión menos potente y con menor versatilidad que la computadora Mercante instalada en los droides comerciales de la serie financiera de MerenData. Este módulo de datos, de increíble utilidad, está programado con información financiera específica de una región, incluyendo tablas de conversión de divisa y crédito, listados de valores básicos para una amplia variedad de mercancías y una conexión de datos que enlaza con los mercados

de valores y cambistas de una región, proporcionando al usuario información al minuto sobre todas las transacciones de compraventa llevadas a cabo en dichos lugares.

Cuando se usa en la región para la que ha sido programado (mundos del Núcleo, Borde Interior, Borde Intermedio o zonas específicas del Borde Exterior), el módulo de datos Mercante añade ◻ a todas las tiradas de Negociación para comprar o vender bienes. Estos módulos de datos no añaden ninguna bonificación si se emplean fuera de su zona específica.

DROIDES

Los droides son esenciales para las tareas cotidianas de la sociedad civil; esta afirmación puede resultar aún más cierta en el Borde Exterior que en otras zonas de la galaxia. En una región donde queda tal cantidad de sistemas por explorar y donde el más acogedor de los paraísos puede albergar peligros desconocidos, los droides hacen la vida más fácil y segura para sus dueños, colegas y amigos orgánicos. A continuación se ofrecen algunos ejemplos de droides especializados comunes en el Borde Exterior.

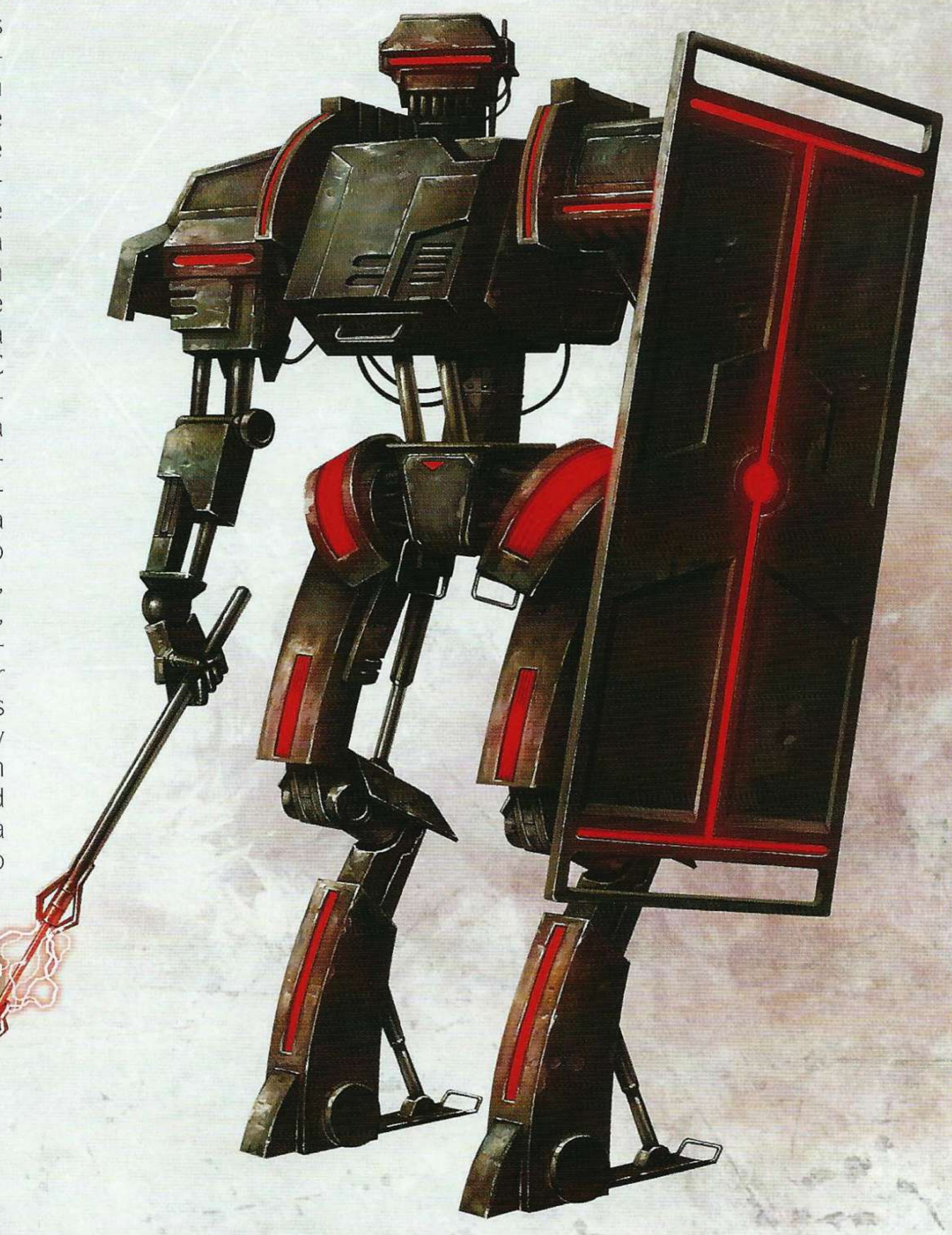
DROIDE POLICIAL AC [RIVAL]

Los droides AC para la defensa de la ley, fabricados por Valores del Borde, han llegado hace relativamente poco al campo de los autómatas policiales y surgen como competidores directos tanto de la serie HXZ-1 de Cybot Galáctica como de los droides LEO de la serie 501-Z de SoroSuub, recientemente lanzados al mercado. Estos droides humanoides de casi dos metros de altura y hombros anchos tienen una inteligencia media y muestran una disposición severa e imponente. Están programados tanto para tareas comunes de patrullaje como para desempeñar funciones de respuesta rápida para el control de disturbios. Los droides de la serie AC cuentan con un impresionante blindaje de placas. Tienen en la cabeza una única línea horizontal roja en la que se encuentra un fotorreceptor; apenas muestran ligeros atisbos de otros rasgos faciales. Su matriz de personalidad hace pensar que fueron programados con la esencia de todos esos agentes de la ley que, a lo largo de la historia, se han mostrado duros e intransigentes, que pegan primero y preguntan después. Son ruidosos, descarados y tienen experiencia para ejercer la intimidación física. Sus modos hoscos y su tendencia a usar una fuerza abrumadora en situaciones poco apropiadas han suscitado numerosas quejas contra este modelo y contra Valores del Borde. Aunque los civiles desprecien a los droides de la serie AC, las agencias de seguridad de todo el Borde Exterior los adoran por su eficiencia brutal y poco a poco están monopolizando el mercado de droides policiales en los confines de la galaxia.

TABLA 2-5: DROIDES

Tipo de droide	Precio	Rareza
Droide de espectáculo CMPS	4.000	5
Droide policial AC	(R) 9.600	5
GiroRueda 1.42.08	6.500	4
MiniMed	900	3
Rastreador de fugitivos DZ-70	(R) 9.800	4

Habilidades: Alerta 3, Armas cuerpo a cuerpo 2, Callejeo 3, Coacción 2, Disciplina 2, Pilotar vehículo planetario 2.
Talentos: Ni un pelo de tonto 1 (incrementa 1 vez la Dificultad de las tiradas de Carisma, Coacción y Engaño realizada contra el droide).
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Porra aturdidora (Armas cuerpo a cuerpo; daño 5; crítico 6; alcance de interacción; Daño de aturdimiento, Desorientación 2), escudo antidisturbios (Armas cuerpo a cuerpo; daño 3; crítico 6; alcance de interacción; Aparatosa 3, Defensiva 2, Desorientación 1, Desvío 2), grilletes, comunicador integrado.



DROIDE RASTREADOR DE FUGITIVOS DZ-70 [RIVAL]

El DZ-70 de Industrias Arakyd es uno de los droides rastreadores más populares del mercado. Utilizado con fines militares y por agencias del orden público a lo largo y ancho de la galaxia, este pequeño droide no resulta especialmente brillante, pero es un experto rastreador y su tenacidad en la persecución de un objetivo es increíble. El DZ-70 es un droide esférico pequeño, de unos dos metros de diámetro, y está equipado con un potente sistema elevador de repulsión que le dota de una agilidad y velocidad de desplazamiento por tierra excelentes. El casco del droide está cubierto de fotorreceptores y sensores diversos que le proporcionan una perspectiva perimetral total de 360 grados. En la parte baja tiene dos espacios cubiertos donde se alojan dos potentes pinzas retráctiles; como armamento de serie cuenta con una pistola bláster y un bláster de iones. Aunque resulta bastante competente pese a su baja inteligencia, si no se le somete al mantenimiento adecuado y a una limpieza periódica de memoria, en ocasiones la obstinación y el celo propios del DZ-70 pueden llevarlo a desarrollar un comportamiento extremista. Esto significa que el droide tomará cualquier medida a su alcance, incluido el uso de fuerza letal, para llevar a un fugitivo ante la justicia.

Habilidades: Alerta 2, Armas a distancia ligeras 2, Sigilo 2, Supervivencia 3.
Talentos: Adversario 1 (se incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este droide), Rastreador experto 2 (elimina ■■ de las tiradas que realice para buscar o seguir huellas; el tiempo que conlleva hacer una tirada de Supervivencia para seguir a un objetivo se reduce a la mitad).
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), bláster de iones (Armas a distancia ligeras; daño 10; crítico 5; corto alcance; Daño de aturdimiento [sólo contra droides], Desorientación 5).

MINIMED DE TECNOLOGÍAS MÉDICAS [ESBIRRO]

El MiniMed no es tanto un droide como un habilidoso conjunto de instrumental quirúrgico. Este ingenio, diseñado específicamente para asistir a médicos versados, es un droide pequeño y esférico con cinco patas largas y delgadas que puede utilizar como apéndices de manipulación. No puede llevar a cabo ningún tipo de intervención por sí solo, pero cuando un equipo de MiniMeds trabaja a las órdenes de un médico brillante pueden mejorar de manera notable las capacidades de éste. Sin embargo, su apariencia, que recuerda a la de una araña, hace que no terminen de encajar en la sociedad galáctica. Incluso los médicos más pragmáticos procuran utilizarlos sólo cuando el paciente está anestesiado.

Habilidades: Ninguna.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ayudante de cirujano (cuando un grupo de esbirros formado por uno o más MiniMeds realiza la maniobra de prestar ayuda a un personaje durante una tirada de Medicina, se considera que éste tienen 1 rango más del talento Cirujano por cada MiniMed que conforme el grupo), Silueta 0.
Equipo: Ninguno.

DROIDE DE RECICLAJE SERIE GIRORUEDA 1.42.08 [ESBIRRO]

Resulta relativamente común encontrarse con los droides de reciclaje de la serie GiroRueda de Sistemas de Línea Veril en naves coloniales, así como en las calles y travesías de innumerables asentamientos. A su manera, quizá se trate del droide más importante y útil que puede tener una colonia. Utilizando un potente cóctel de enzimas naturales y artificiales que contienen dentro de sus cuerpos, estos droides convierten la basura, restos de comida y otros desechos orgánicos en una papilla estimulante y nutritiva que puede cubrir la mayor parte de la ingesta calórica diaria de un colono.

Estos esforzados droides de unos dos metros de altura están formados por un cuerpo ancho y redondo semejante a una fuente honda de unos dos metros y medio de diámetro cubierta con una tapa retráctil. Alrededor del cuerpo del droide hay varias extremidades bastante diestras; un fotorreceptor de color rojo mate escanea constantemente los alrededores en busca de basura. El cuerpo del droide se apoya sobre una única rueda de goma dura y se mantiene en equilibrio gracias a un sofisticado sistema de giroestabilización. Estos ingenios, que son más una máquina por control remoto que un droide, son extremadamente simplones y carecen de personalidad individual más allá de la pasión por la recolección de basura. Trabajan en grupos rastreando en busca de desechos orgánicos bajo el control de un sistema central de computadoras de monitorización.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	3	0	1	1	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
4	4	0 / 0

Habilidades: Atletismo, Coordinación (sólo en grupo).
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Dispositivos de limpieza, pinzas de agarre.

DROIDE DE ESPECTÁCULO SERIE CMPS [RIVAL]

Los droides de entretenimiento de la serie CMPS ("Comparsa") fueron diseñados por Cybot Galáctica como contrapuntos definitivos para espectáculos. Los droides CMPS, diseñados por grupos y comités de trabajo, están modelados para ser todo lo inofensivos y simpáticos que permite la tecnología de droides. Pueden encargarse de fábrica con cierto número de añadidos y programas especiales personalizados para cubrir las necesidades particulares del cliente, ya sea para cumplir las funciones de ayudante de un ilusionista o como percusionista para una banda de ulule. Los CMPS tienen una personalidad servil y su mayor ansia es agradar; los profesionales del entretenimiento suelen encontrar esta conducta tremendamente irritante. Es por ello que la mayoría de droides CMPS que trabajan en la galaxia, especialmente los que son propiedad de músicos, han sido reprogramados para que su compañía sea más amena y estén más acondicionados para trabajar en las a menudo sórdidas y poco respetables trincheras de la industria del espectáculo galáctico. Pese a los defectos de personalidad intrínsecos a su diseño, los CMPS resultan bastante eficientes y son muy demandados por quienes se dedican al espectáculo o aspiran a hacerlo.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
1	2	2	2	1	3

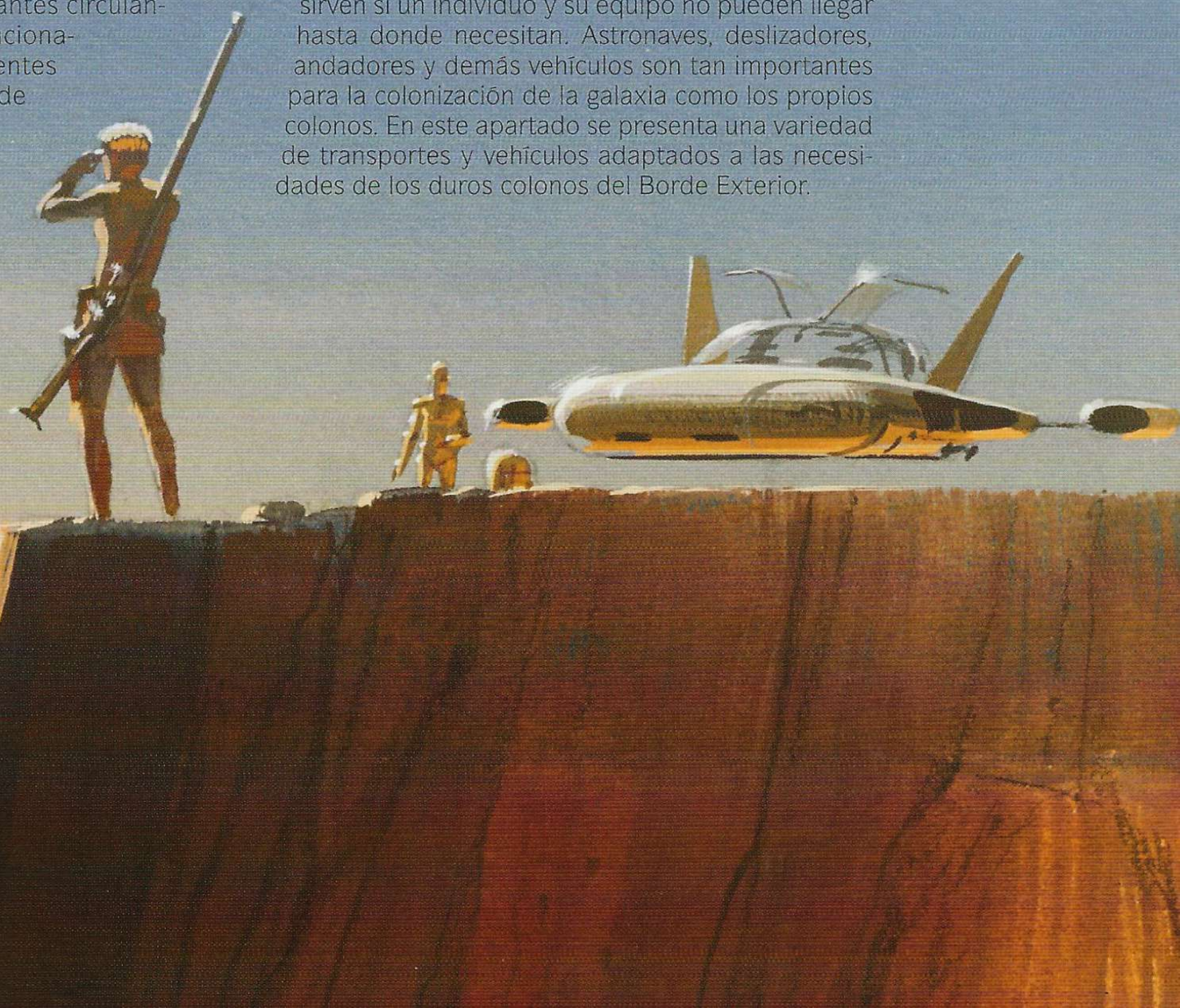
PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
3	7	0 / 0

Habilidades: Carisma 2, Computadoras 2, Coordinación 2, Engaño 2, Frialdad 2.
Talentos: Labia (Carisma) 2 (el personaje puede gastar ⊕ para añadir ✲ ✲ a sus tiradas de Carisma), Negación plausible 1 (elimina ■ de todas las tiradas de Coacción y Engaño que haga este droide).
Aptitudes: Artista subalterno (cuando un droide de espectáculo CMPS realice la maniobra de prestar ayuda a un personaje que vaya a hacer una tirada como parte de su actuación, éste añade ❍ ❍ automáticas a su tirada en lugar de obtener los beneficios habituales).
Equipo: Ninguno.

VEHÍCULOS ADICIONALES

Hay una creencia arraigada según la cual los vehículos viejos van a morir a los distintos mundos del Borde Exterior. Ciertamente, en toda la región pueden encontrarse deslizadores y vehículos rodantes circulando con suavidad, mantenidos en funcionamiento con amor, ingenio y componentes improvisados mucho tiempo después de lo que habrían aguantado en otras zonas más civilizadas y concurridas de la galaxia.

Por gandes que sean la preparación, las aptitudes innatas o el material especializado con que se cuenta para embarcarse en una empresa, de nada sirven si un individuo y su equipo no pueden llegar hasta donde necesitan. Astronaves, deslizadores, andadores y demás vehículos son tan importantes para la colonización de la galaxia como los propios colonos. En este apartado se presenta una variedad de transportes y vehículos adaptados a las necesidades de los duros colonos del Borde Exterior.



AERODESLIZADORES

Muchos colonos, sobre todo aquellos relacionados con el mantenimiento del orden, ven en los aerodeslizadores un elemento de gran utilidad. Un oficial que patrulla en uno de estos vehículos puede cubrir grandes áreas de territorio, lo cual es una ventaja en zonas rurales o salvajes. Además, muchos aerodeslizadores cuentan con la velocidad suficiente para perseguir incluso a los delincuentes más rápidos.

VEHÍCULO DE RESPUESTA TÁCTICA GOLPEADOR

El aerodeslizador Golpeador de Sistemas de Flota Sienar es un vehículo artillado de transporte de tropas rápido y ligero que suele venderse a agencias del orden público y compañías de seguridad privadas. Basado en el robusto diseño de la cañonera policial de la República, y siendo una versión reducida de la cañonera de ataque LAAT/i de Maquinaria Pesada Rothaniana, el Golpeador está diseñado para transportar dos escuadras de agentes de la ley o una cantidad equivalente de cargamento hasta depositarlo en un lugar conflictivo, para a continuación ganar altitud y proporcionar apoyo aéreo a los efectivos en tierra. Los Golpeadores son populares en el Borde Exterior. Además de para tareas de seguridad, también se emplean como vehículos de búsqueda y rescate, persecución de vehículos pesados e incluso transporte de carga en caso de necesidad. Muchas colonias cuentan con al menos uno de estos aerodeslizadores para emplearlo como vehículo pesado de uso general.

El Golpeador es un aerodeslizador alto, largo y estrecho. Su morro es romo y la parte trasera de su casco se va estrechando a medida que se aproxima al final, lo cual les confiere cierto parecido al caza estelar TIE/In de la Armada Imperial. Una mampara hexagonal de transpariacero protege al piloto y al artillero y les proporciona un amplio campo de visión de la zona. A cada lado del Golpeador hay una escotilla para el paso de la tripulación y los pasajeros, así como una rampa levadiza en la parte trasera del vehículo que permite el desembarco rápido en situaciones de combate o de emergencia. Aunque los Golpeadores no destacan por un blindaje pesado ni tampoco cuentan con mucho armamento como sus precursores militares, ofrecen una protección respetable y disponen de un par de cañones bláster.

SILUETA	VELOCIDAD	MANEJO	DEF: PROA/BABOR/ESTRIBOR/POPA	BLINDAJE	UMBRAL DC	UMBRAL TS
4	2	0	0 - - 0	2	20	15

Tipo/modelo de vehículo: Aerodeslizador (VRT Golpeador).
Fabricante: Sistemas de Flota Sienar.
Techo de vuelo: 200 kilómetros.
Alcance de los sensores: Corto.
Tripulación: 1 piloto, 1 copiloto/artillero.
Capacidad de impedimento: 12.
Pasajeros: 24.
Precio/rareza: 76.000 créditos (R, 6).
Ensamblajes: 2.
Armas: Dos cañones bláster ligeros montados en torretas delanteras (sector de tiro de proa y babor o bien proa y estribor; daño 5; crítico 3; corto alcance).

DESLIZADORES TERRESTRES

Tan comunes en los territorios del Borde Exterior como en otros lugares más civilizados, los deslizadores terrestres son quizá los vehículos más sufridos para el trabajo y los más versátiles de la galaxia. Se utilizan para transportar cargas pesadas, enviar material e incluso dar caza a delincuentes; los aerodeslizadores son casi siempre la respuesta a la pregunta: "¿Cómo llegamos hasta allí?".

DESLIZADOR TERRESTRE V-35 MENSAJERO

El elegante y anguloso V-35 Mensajero es uno de los deslizadores terrestres más populares de SoroSuub. Este deslizador pequeño y de chasis corto cuenta con espacio para albergar con relativa comodidad a tres pasajeros en una cabina sellada y bien optimizada. La parte delantera del casco tiene forma de cuña afilada y está dominada por una cubierta de siete secciones de transpariacero autotintado que ofrece una excelente visibilidad tanto para el conductor como para los pasajeros. La parte trasera alberga un generador de energía SS80 Dinamo de SoroSuub que alimenta un elevador de repulsión magnética. La propulsión frontal la proporcionan tres turbinas de flujo bajo modelo 4 en racimo montadas sobre góndolas dorsales en el extremo de la parte trasera.

Pese a su estilo agresivo, inspirado tanto en el diseño de cazas estelares como en el de los deslizadores terrestres de competición de SoroSuub, el Mensajero no es un vehículo de altas prestaciones. De hecho, bajo todos los paneles del fuselaje en forma de hoja de cuchillo y la pintura brillante hay un vehículo bastante formal y fiable con un rendimiento respetable pero no asombroso, perfecto para pequeñas familias o negocios.

SILUETA	VELOCIDAD	MANEJO	DEF: PROA/BABOR/ESTRIBOR/POPA	BLINDAJE	UMBRAL DC	UMBRAL TS
2	3	0	0 - - 0	0	5	4

Tipo/modelo de vehículo: Deslizador terrestre (V-35 Mensajero).
Fabricante: SoroSuub.
Techo de vuelo: 1 metro.
Alcance de los sensores: Bocajarro.
Tripulación: 1 piloto.
Capacidad de impedimento: 20.
Pasajeros: 3.
Precio/rareza: 7.500 créditos (2).
Ensamblajes: 3.
Armas: Ninguna.

ESQUIFE DE CARGA MODELO SUPERCARGA II

Empleado en numerosas tareas comerciales e industriales, el SuperCarga II de Industrias Ubrikkianas es una bestia de carga robusta y fiable. Su mantenimiento y uso son tremendamente sencillos, por lo que el SuperCarga II es un habitual de los puertos espaciales y talleres de toda la galaxia. Este vehículo cuenta con una única cubierta abierta por la parte superior rodeada por una sólida barra de seguridad, y está equipado con varios puntos de amarre,

levas de fijación y placas de ajuste magnético para asegurar distintos tipos de carga. En babor y estribor el SuperCarga II tiene unas góndolas sobre las que se montan pequeños elevadores magnéticos de baja potencia que funcionan de manera similar a rayos tractores y que se controlan desde la cabina del operario. Estos elevadores de carga permiten a un único individuo cargar, organizar y descargar material sin ninguna ayuda, optimizando y acelerando de esta manera el flujo de trabajo.

La potencia de elevación la proporciona un elevador de repulsión UB-911 Sampson para cargas pesadas que recibe la energía de un generador de alto rendimiento. La maniobrabilidad como tal del SuperCarga II se consigue mediante varios propulsores de vector variable repartidos a lo largo del casco, junto con dos estabilizadores colocados a popa. Además de su respetable capacidad de carga y su famosa solidez, el SuperCarga II también se caracteriza porque se puede modificar con facilidad para lidiar mejor con las condiciones planetarias locales. Los filtros de las toberas para evitar objetos extraños, los protectores contra la lluvia, el blindaje ligero, las cubiertas de entorno sellado y las armas ligeras montadas son opciones ofrecidas tanto por Industrias Ubrikkianas como por otros proveedores.

Tipo/modelo de vehículo: Esquife de carga (SuperCarga II).
Fabricante: Industrias Ubrikkianas.
Techo de vuelo: 50 metros.
Alcance de los sensores: Bocajarro.
Tripulación: 1 piloto.
Capacidad de impedimento: 80.
Pasajeros: 8 (sin carga).
Precio/rareza: 8.000 créditos (3).
Ensamblajes: 2.
Armas: Ninguna.

INTERCEPTOR POLICIAL PANTERA

Puede que el interceptor policial Pantera, uno de los vehículos más vendidos de SoroSuub, sea el más emblemático y famoso de sus características en toda la galaxia. Este deslizador terrestre, derivado del modelo deportivo civil P71, es un vehículo consagrado a mantener el orden público que cuenta con motores más potentes, un generador de energía con más potencia de salida y sensores y controles mejorados. El Pantera se vende por lotes a fuerzas policiales de toda la galaxia, por lo que es habitual verlo tanto en las bulliciosas calles de las megaciudades como en mundos coloniales más atrasados del Borde Exterior.

El vehículo en sí mismo es un deslizador pequeño con forma de cuña que cuenta con dos cabinas colocadas en paralelo, una para el piloto y otra para el copiloto. Bajo los espacios de la tripulación, separado por un grueso muro de transpariacero, hay un compartimento en el que caben dos prisioneros de tamaño humano esposados a una consistente barra de contención de duracero. En la parte trasera del vehículo, en góndolas externas laterales, hay cuatro potentes propulsores que ofrecen al Pantera una increíble velocidad lineal, lo cual es de gran utilidad durante una persecución. El Pantera no cuenta con sistemas de armas, pero está equipado con buenos sensores, un foco reflector de montaje externo, comunicador de largo alcance y módulos de datos integrados y sincronizados con la base de datos de delincuentes del cuerpo policial en cuestión. Unos pocos de estos cualificados deslizadores llegan al mercado civil de vehículos usados, donde no tardan en ser adquiridos por empresas de transporte comercial, servicios de taxi y aficionados a los bólidos personalizados.

Tipo/modelo de vehículo: Deslizador terrestre (Pantera).
Fabricante: Corporación SoroSuub.
Techo de vuelo: 10 metros.
Alcance de los sensores: Corto.
Tripulación: 1 piloto.
Capacidad de impedimento: 20.
Pasajeros: 1 pasajero, 2 sospechosos.
Precio/rareza: 11.000 créditos (R, 4).
Ensamblajes: 3.
Armas: Ninguna.

VEHÍCULOS DE RUEDAS Y ORUGAS

Los lanzaproyectiles son a los blásteres lo que los vehículos de ruedas y orugas son a los vehículos de repulsión. Robustas, simples y de mantenimiento barato, estas máquinas primitivas se encuentran a menudo en el Borde Exterior, donde los deslizadores terrestres no pueden mantenerse por culpa de la escasez de repuestos, la pobreza en general o las condiciones ambientales adversas.

DROIDE CIVIL-INDUSTRIAL I-C2

Producido por Sistemas de Línea Veril para su uso en los campos de la construcción y la ingeniería civil, el I-C2 es el más reciente de una prolífica línea de droides dedicados a la construcción y fabricación autónomas. Este modelo, que fue desarrollado para reemplazar al imponente y simplón (aunque fiable) droide de construcción EVS, es un enorme vehículo de movimientos lentos cuya forma y tamaño recuerdan a las antiguas excavadoras sobre orugas de la CMC. Suelen encontrarse en la edificación de remotas colonias del Borde Exterior o llevando a cabo gigantescos proyectos de construcción en mundos densamente poblados. La estructura del I-C2 es de una gran solidez; está formada por bloques laterales propulsados mediante gigantescas bandas de rodadura independientes. Están equipados con un horno versátil de fabricación que puede producir materiales acabados para la construcción a partir de materias primas; también cuenta con innumerables apéndices retráctiles para la construcción, elevación y fabricación de elementos. El cerebro electrónico que controla la mayoría de los sistemas del I-C2 desarrolla una gran inteligencia y capacidad de análisis; sus potentes subrutinas de estudio y resolución de problemas están programadas por expertos en ingeniería y construcción. En términos de personalidad, los droides I-C2 tienden a ser entes lentos y metódicos que se comunican, cuando se molestan en hacerlo, con una impenetrable mezcla de jerga técnica y argot. Además del droide, cada vehículo

tiene asignados varios ingenieros y técnicos que se encargan de vigilar los simples sistemas de propulsión, energía y control mientras el droide se ocupa del grueso de los cálculos y las tareas de construcción propiamente dichas.

DROIDE CIVIL-INDUSTRIAL I-C2, PERFIL DE DROIDE [RIVAL]

Habilidades: Computadoras 2, Educación 3, Ingeniería civil 3, Pilotar vehículo planetario 2.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.

DROIDE CIVIL-INDUSTRIAL I-C2, PERFIL DE VEHÍCULO

Tipo/modelo de vehículo: Vehículo de ingeniería civil controlado por droide (I-C2).
Fabricante: Sistemas de Línea Veril.
Alcance de los sensores: Bocajarro.
Tripulación: Ninguna (controlado por un droide).
Capacidad de impedimento: 200.
Pasajeros: 6 ingenieros.
Precio/rareza: 1.700.000 créditos (6).
Ensamblajes: 1.
Armas: Ninguna.

ANDADORES

Los andadores son una elección de compromiso muy efectiva entre los deslizadores terrestres y los vehículos con sistemas de desplazamiento más primitivos como los vehículos rodantes o los tanques con orugas. Su versatilidad es increíble y se utilizan en prácticamente todas las tareas, desde la exploración a la construcción, pasando por el combate.

TRANSPORTE TODOTERRENO PARA EL CONTROL DE DISTURBIOS

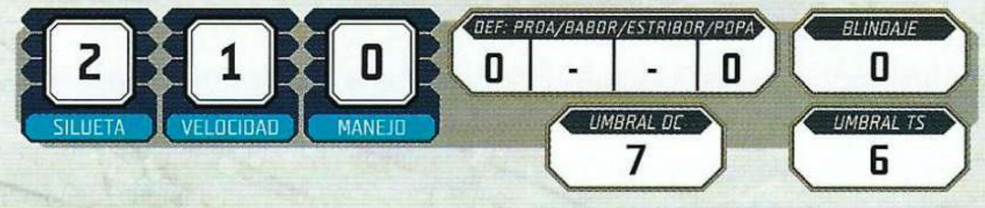
El AT-RTC, que hizo su primera aparición 19 años antes de la Batalla de Yavin, es un andador de techo abierto tripulado por dos personas y empleado por las fuerzas policiales del Imperio como vehículo antidisturbios y para el control de masas. Tan alto como dos hombres, el AT-RTC es un andador rápido y muy blindado basado en el andador de reconocimiento AT-RT usado por el Gran Ejército de la República. Este ágil vehículo todoterreno puede maniobrar con rapidez y comodidad en entornos urbanos y, gracias a su sistema de giroestabilización especialmente diseñado puede atravesar terreno abrupto y barricadas con una facilidad destacable. El blindaje de duracero, que pesa poco y protege los delicados mecanismos internos del andador, presenta en su diseño numerosos perfiles con complejas angulaciones para desviar proyectiles y disparos de bláster. El AT-RCT está equipado con un cañón bláster doble en la parte frontal de la estructura, así como dos juegos de cañones de supresión dobles montados en sendos brazos articulados que se ubican a ambos costados del andador. Aunque son las fuerzas policiales del Imperio quienes suelen utilizar este andador, muchos gobiernos planetarios y de sistema cuentan con un puñado de AT-RCT para mantener a raya a la ciudadanía.

Tipo/modelo de vehículo: Andador (AT-RCT).
Fabricante: Astilleros de Impulsores Kuat.
Alcance de los sensores: Bocajarro.
Tripulación: 1 piloto, 1 copiloto/artillero.
Capacidad de impedimento: 10.
Pasajeros: Ninguno.
Precio/rareza: 35.000 créditos (R, 7).
Ensamblajes: 2.
Armas: Cañones bláster ligeros dobles en la parte frontal (sector de tiro de proa; daño 4; crítico 4; alcance a bocajarro; Enlazada 1).

Dos torretas (una a babor y otra a estribor), ambas con cañones de supresión dobles ligeros. Los perfiles completos de estas armas emplean escala personal, no escala planetaria (todos los sectores de tiro; daño 10; crítico –; alcance a bocajarro; Daño de aturdimiento, Desorientación 4, Enlazada 1, Explosión 5).

BÍPODE DE CONSTRUCCIÓN JOROBADO

El Jorobado es un andador ligero de trabajo diseñado para labores de construcción e ingeniería civil. Parecido al AT-PT de la República, el Jorobado es un andador bípode con una cabina de control robusta, con forma de prisma rectangular y dotada de un fuselaje ligero que se alza sobre un par de potentes patas de articulación inversa. Sin embargo, ahí es donde acaban las similitudes. El Jorobado no dispone de armas; en lugar de ello, está equipado con un par de brazos articulados que surgen de cada costado de la cabina. Los Jorobados están provistos de un amplio abanico de herramientas como cortadores de plasma, sierras, soldadores, taladros, mangueras de aire comprimido y pequeños y ágiles manipuladores para tareas de precisión. La mampara frontal está flanqueada por dos potentes reflectores. Además, el andador cuenta con un juego de sensores de múltiple espectro que incluyen un visor termal, un sistema pasivo de visión nocturna, un transceptor de ultrasonidos, un radar capaz de traspasar superficies y otros muchos sensores sofisticados para ayudar a un ingeniero en su trabajo.



Tipo/modelo de vehículo: Andador (transporte de construcción todoterreno).
Fabricante: Astilleros de Impulsores Kuat.
Alcance de los sensores: Bocajarro.
Tripulación: 1 piloto, 1 copiloto/ingeniero.

Capacidad de impedimento: 12.
Pasajeros: Ninguno.
Precio/rareza: 28.000 créditos (4).
Ensamblajes: 3.
Armas: Proyector de campo de tracción medio montado en la parte frontal (sector de tiro de proa; daño –; crítico –; corto alcance; Tracción 4).

CAZAS ESTELARES Y PATRULLERAS

Estas naves, pequeñas y rápidas, normalmente equipadas con poderosos sistemas de armas y de sensores, son perfectas para las acciones de escaramuza e interdicción típicas del Borde Exterior.

PATRULLERA DE SISTEMAS YQ-400 CLASE MONITOR

La patrullera de sistemas clase Monitor está controlada por un droide y se ofrece a los órganos gubernamentales de planetas y sistemas para vigilar las rutas de navegación y los puntos de entrada del hiperespacio. La YQ-400 tiene el tamaño aproximado de un carguero pequeño o una lanzadera grande, y su aspecto es peculiar, pues su diseño tiene muy poco en común con otros productos de la Corporación de Ingeniería Corelliana. La sección más larga del casco está formada por una única turbina de iones de alto rendimiento que parece más apropiada para un crucero imperial. Esta turbina está envuelta en tres planchas de casco finas y angulosas, una de ellas en la parte dorsal y las otras dos en las bandas de babor y estribor, que protegen los generadores de energía y los impulsores secundarios. La proa, roma y redondeada, presenta un único fotorreceptor azul marino enorme, de unos cuatro metros de ancho. Es ahí donde se aloja el droide que controla la nave, así como todos los sistemas electrónicos de navegación, comunicaciones y sensores. La clase Monitor está bien armada con cañones láser e iónicos y no se achanta ante el combate, pero los droides que las manejan están programados para no disparar nunca contra otras naves sin provocación previa.

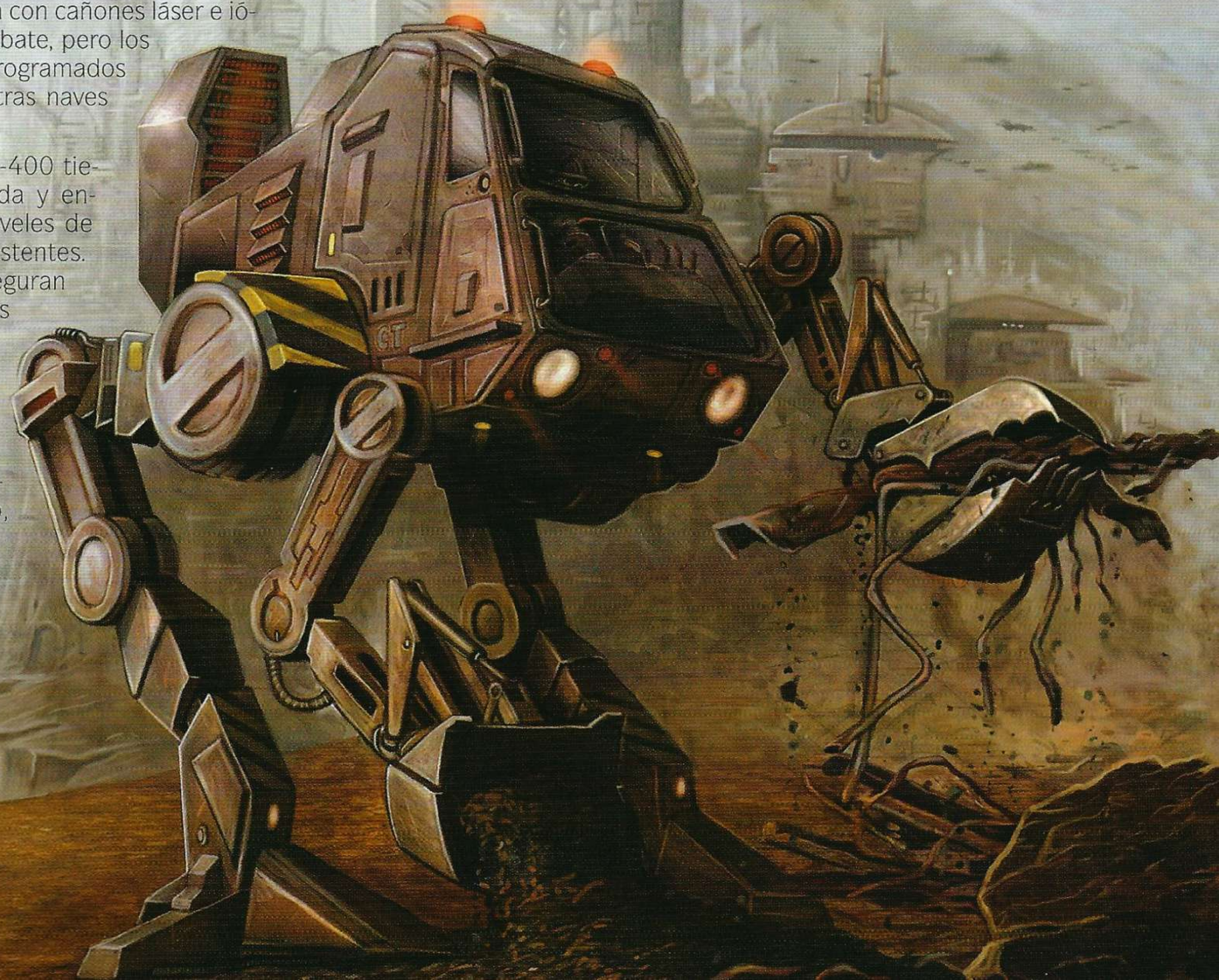
Los droides que pilotan las YQ-400 tienen una personalidad desconfiada y entrometida, pero al tiempo sus niveles de malicia son prácticamente inexistentes. Quienes trabajan con ellos aseguran que se trata de droides obsesivos que se preocupan por detalles sin importancia, mientras que a menudo pierden perspectiva y tienen tendencia a hablar y actuar como un encargado irritado más que como un vigilante observador. Cuando están de servicio, estas naves suelen patrullar una ruta asignada y usan sólo sensores pasivos para monitorizar el tráfico espacial; sus órdenes son seguir a cualquier embarcación sospechosa e informar inmediatamente de su paradero a los oficiales de control de tráfico del sistema.

Estas singulares naves fueron concebidas y construidas por Talleres Nerf, un laboratorio para proyectos reservados cofundado por la Corporación de Ingeniería Corelliana y la Corporación Loronar. Emplazados en los astilleros 6671-X42 de CIC-L, en Talleres Nerf se combinan la experiencia en la construcción de naves de la CIC con el talento de los programadores y los ingenieros neurales de la Corporación Loronar. Ignorados desde hace tiempo por los altos dirigentes de ambas compañías y dotados de crédito ilimitado en las cuentas de gasto de las mismas, Talleres Nerf tiene como tarea el desarrollo de avances en las comunicaciones entre droides y naves. Sin embargo, es poco probable que la CIC respalde en el futuro cercano un gran programa de construcción de naves controladas por droides.

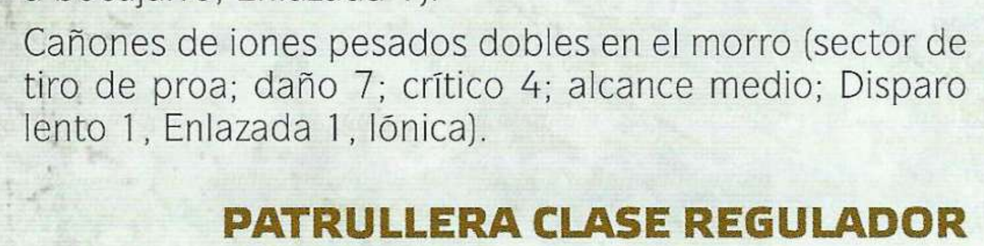
YQ-400, PERFIL DE DROIDE PILOTO [RIVAL]

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
1	3	2	3	1	1

Habilidades: Alerta 2, Artillería 2, Frialdad 2, Pilotar vehículo espacial 3.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Control multitarea (en su turno, el droide que maneja la YQ-400 puede llevar a cabo 1 maniobra de piloto y 1 acción de piloto; a continuación puede llevar a cabo cualquier número de acciones adicionales que necesite para disparar 1 vez cada una de las armas que tenga operativas).



YQ-400, PERFIL DE ASTRONAVE



Tipo/modelo de vehículo: Patrullera controlada por droide (clase Monitor).
Fabricante: Talleres Nerf.
Hiperimpulsor: No.
Computadora de navegación: No.
Alcance de los sensores: Largo.
Tripulación: Ninguna (controlada por droide).
Capacidad de impedimento: 0.
Pasajeros: Ninguno.
Autonomía: 3 meses.
Precio/rareza: 200.000 créditos/8.
Ensamblajes: 0.
Armas: Cañones láser medios dobles en una torreta dorsal (todos los sectores de tiro; daño 6; crítico 3; alcance a bocajarro; Enlazada 1).

Cañones de iones pesados dobles en el morro (sector de tiro de proa; daño 7; crítico 4; alcance medio; Disparo lento 1, Enlazada 1, Iónica).

PATRULLERA CLASE REGULADOR

Durante décadas, las patrulleras clase Regulador de Sistemas de Flota Sienar han sido cruciales para la defensa de la ley en sistemas de toda la galaxia. La clase Regulador, que apareció por primera vez durante las Guerras Clon, fue diseñada como nave de persecución de alto rendimiento e interceptor pesado, aunque con un ojo puesto en las funciones policiales y de aduanas. Las naves de esta clase son pequeñas para ser patrulleras; su casco tiene formas agresivas, sus motores están sobredimensionados y los sistemas de armas están un poco por encima de lo que deberían para una nave tan pequeña. Diseñada para desempeñar sus funciones dentro de un mismo sistema, las Regulador no cuentan con hiperimpulsor y su autonomía no es muy grande. Su interior es tremendamente estrecho, pues la mayor parte del espacio lo ocupan los sistemas electrónicos de energía, motores, navegación y armamento. Aparte de las características mínimas e imprescindibles para mantener a los dos tripulantes, las Regulador también cuentan con un compartimento de seguridad para prisioneros con capacidad para hasta seis individuos que irán seguros, pero no cómodos.

Tipo/modelo de vehículo: Patrullera (clase Regulador).
Fabricante: Sistemas de Flota Sienar.
Hiperimpulsor: No.
Computadora de navegación: No.
Alcance de los sensores: Medio.
Tripulación: 1 piloto, 1 copiloto/ingeniero.
Capacidad de impedimento: 18.
Pasajeros: 6 prisioneros.
Autonomía: 7 días.
Precio/rareza: 110.000 créditos (6).
Ensamblajes: 2.

Armas: Cañones de iones ligeros dobles montados en el morro (sector de tiro de proa; daño 5; crítico 4; alcance a bocajarro; Enlazada 1, Iónica).

Cañón laser cuádruple montado en torreta dorsal (todos los sectores de tiro; daño 5; crítico 3; alcance a bocajarro; Enlazada 3, Precisa).

CARGUEROS Y TRANSPORTES

El omnipresente carguero ligero modular, ideado originalmente por las grandes mentes de la Corporación de Ingeniería Corelliana, fue desarrollado para su uso en los territorios del Borde Exterior. Allí son tan comunes los cargueros y las naves de transporte, siempre trasladando colonos, trabajadores, herramientas y maquinaria, que prácticamente nadie se para a echar un segundo vistazo a estas resistentes naves.

CARGUERO MEDIO HT-2200

El HT-2200 de la Corporación de Ingeniería Corelliana es un carguero medio lento, pesado y macizo, diseñado en un principio para sacar partido al éxito de la serie YT de cargueros ligeros de CIC, cuya popularidad es tremenda. De construcción sólida y dotada con lo último en sistemas de navegación y estiba, esta enorme nave tiene una forma similar a la de un diapasón; las secciones de tripulación, armas e ingeniería se alojan en el casco central, mientras que en los brazos de babor y estribor se hallan cuatro compartimentos herméticos. La cabina cónica, marca de la casa de la CIC, se encuentra en la sección central de la nave, entre ambos brazos, ofreciendo a piloto y copiloto una vista de casi 180 grados. El principal punto fuerte de este modelo, aparte de su vasta capacidad de carga para una nave de sus dimensiones, es el diseño de sus bodegas. Las cuatro están protegidas, reforzadas y contienen varios sistemas modulares de carga que permiten configurarlos para alojar diferentes materiales en su interior. Además, cada uno de esos módulos cuenta con su propio sistema ambiental, con lo que la tripulación puede regular la temperatura, las condiciones atmosféricas y la gravedad de cada uno por separado.

Los análisis iniciales fueron favorables y se recibió un flujo constante de encargos de grandes empresas de transporte ubicadas en las regiones del Borde Intermedio y el Borde Exterior. Sin embargo, a medida que los pilotos y las tripulaciones se fueron familiarizando con estas naves, informaron de numerosos defectos graves. Si bien el casco y los sistemas de distribución de energía estaban diseñados para llevar a cabo las modificaciones y trucajes que hacen famosas a las naves de la CIC, por desgracia el generador principal de energía de este carguero carecía de la potencia suficiente. Además, debido a esas fallas de potencia y a la elección del motor de iones de una única cámara de Koensayr como fuente de energía principal, el HT-2200 es lento y pesado, tiene poca aceleración y su maniobrabilidad es pobre. Esto, sumado a una configuración de armamento sorprendentemente ligera, hace que el carguero sea una perita en dulce para los piratas. Pese a todos estos defectos, sigue habiendo una producción limitada del HT-2200 gracias a sus sistemas de carga avanzados y su casco robusto.

Tipo/modelo de vehículo: Carguero (HT-2200).
Fabricante: Corporación de Ingeniería Corelliana.
Hiperimpulsor: Principal de clase 3, auxiliar de clase 15.
Computadora de navegación: Sí.
Alcance de los sensores: Corto.
Tripulación: 1 piloto, 1 copiloto, 1 ingeniero, 1 sobrecargo.
Capacidad de impedimento: 800.
Pasajeros: 8.
Autonomía: 3 meses.
Precio/rareza: 140.000 créditos (5).
Ensamblajes: 5.
Armas: Una torreta dorsal y otra ventral, ambas con un cañón láser medio (todos los sectores de tiro; daño 6; crítico 3; alcance a bocajarro).

CARGUERO LIGERO HWK-290

Estos pequeños y duros cargueros, diseñados originalmente décadas antes de la batalla de Naboo, fueron el primer intento de la Corporación de Ingeniería Corelliana por irrumpir en el mercado de cargueros ligeros para ejecutivos. Al contrario que la relativamente seria y competente serie YT, diseñada pensando en comerciantes modestos y operadores de cargueros, el HWK-290 se diseñó teniendo en mente a clientes adinerados de alto perfil, tales como poderosos conglomerados interestelares de transportes o gobiernos planetarios. Si bien consiguieron un éxito moderado y se les tenía en gran consideración por su rendimiento y facilidad de manejo, los HWK-290 nunca alcanzaron las cifras de ventas de la serie YT, más popular. La línea entera dejó de producirse durante las Guerras Clon para dejar las cadenas de montaje libres para uso militar.

El HWK-290 es una nave ligera, rápida y ágil diseñada más para conseguir velocidad y comodidad que para transportar mucho cargamento. Sus líneas son bonitas y su casco es esbelto, anguloso y estrecho. Su mampara está muy tintada, lo cual le hace parecer más rápido y agresivo incluso aunque esté estacionado en un hangar. Aunque no fue diseñada como mula de carga, la serie HWK sigue teniendo una capacidad respetable para una nave de su tamaño y se adapta bien a tareas de mensajería y transporte de cargas pequeñas y valiosas. Tiene un blindaje ligero y en un principio se diseñó sin sistema de armas, confiando su seguridad a la rapidez y la maniobrabilidad. Por supuesto, al ser un producto de la CIC resulta increíblemente versátil y modular; casi todos los HWK que siguen recorriendo las rutas espaciales tienen tantas modificaciones que casi cuesta reconocerlos.

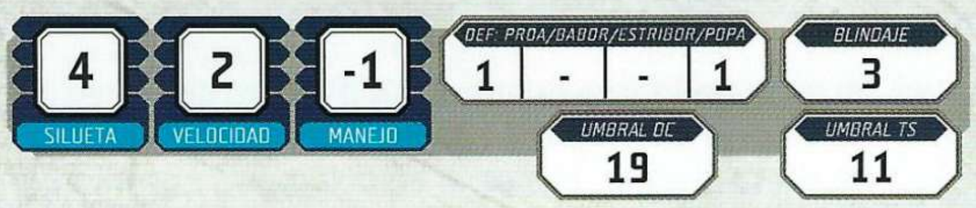
Tipo/modelo de vehículo: Carguero (HWK-290).
Fabricante: Corporación de Ingeniería Corelliana.
Hiperimpulsor: Principal de clase 2 (no tiene auxiliar).
Computadora de navegación: Sí.
Alcance de los sensores: Corto.
Tripulación: 1 piloto, 1 copiloto.
Capacidad de impedimento: 75.
Pasajeros: 2.
Autonomía: 3 meses.
Precio/rareza: 70.000 créditos (7).
Ensamblajes: 5.
Armas: Ninguna.

CARGUERO LIGERO YT-1200

Desarrollado para reemplazar el revolucionario carguero ligero modular YT-1000 de la Corporación de Ingeniería Corelliana, se esperaba que el YT-1200 redefiniera el

concepto de carguero ligero. Conservaba el característico casco con forma de platillo de su predecesor, junto con las características del típico diseño modular marca de la casa de la CIC y sus fiables sistemas. Las mejoras respecto al desarrollo de la nave antigua incluían una cabina lateral separada de la silueta del casco, motores más potentes, mejores sensores y un sistema más eficiente para la manipulación de la carga. Por desgracia, como suele ocurrir con muchos proyectos de segunda, el YT-1200 se quedó corto en muchos aspectos importantes en comparación con su predecesor.

En un caso claro de empeño mal encaminado, los diseñadores de la CIC no decidieron desarrollar un buen carguero, sino "el nuevo YT-1000". Examinaron los análisis de mercado y las opiniones de los clientes, creyeron identificar la clave del triunfo del YT-1000 y diseñaron una nueva nave para hacer simplemente lo mismo que hacía el YT-1000 con la esperanza de repetir el tremendo éxito de este modelo. Las ventas iniciales fueron muy buenas, pero a medida que los clientes fueron conociendo las nuevas naves, empezaron a llover las quejas. No parecía que el YT-1200 fuera una evolución palpable del YT-1000. Los clientes también protestaban porque los motores carecían de potencia suficiente, los sistemas internos tenían muchos fallos y los generadores de energía tendían a sufrir sobrecargas y cortocircuitos. Las ventas cayeron en picado y la CIC llegó a cancelar la producción del YT-1200, equipando las unidades que quedaban con mejores sistemas y sacándolas al mercado como los modelos YT-1210 e YT-1250. Pese a aquel gran fracaso comercial y la mala reputación que arrastran, los cargueros de la serie YT-1200 aún pueden encontrarse en el mercado de naves usadas.



Tipo/modelo de vehículo: Carguero (YT-1200).
Fabricante: Corporación de Ingeniería Corelliana.
Hiperimpulsor: Principal de clase 3, auxiliar de clase 15.
Computadora de navegación: Sí.
Alcance de los sensores: Medio.
Tripulación: 1 piloto, 1 copiloto.
Capacidad de impedimento: 150.
Pasajeros: 6.
Autonomía: 2 meses.
Precio/rareza: 90.000 créditos (5).
Ensamblajes: 5.
Armas: Cañón láser ligero doble montado en torreta ventral (todos los sectores de tiro; daño 5; crítico 3; alcance a bocajarro; Enlazada 1).

TRANSPORTE PEQUEÑO YT-1760

El YT-1760, que salió al mercado unos 30 años antes de la Batalla de Yavin, es un carguero ligero pequeño, rápido y ágil del estilo de la antigua serie HWK. Los diseñadores de la CIC dotaron esta nueva nave de motores más potentes, impulsores de maniobra mejorados y un sofisticado paquete de sistemas electrónicos de navegación. Por desgracia, en su entusiasmo, los ingenieros del 1760 fueron demasiado lejos con sus mejoras y produjeron una nave que, si bien rápida y maniobrable, también era cara de mantener, difícil de pilotar, frágil y con una capacidad de carga notablemente reducida.

La CIC, que nunca se dejó frenar por detalles nimios, llevó a producción el YT-1760 a pesar de sus fallas y sus pobres resultados en las pruebas de rendimiento. En un principio las ventas fueron bastante sólidas. Su velocidad y pequeño tamaño atrajo a muchas empresas pequeñas de mensajería rápida y a gobiernos planetarios preocupados por su presupuesto, que la usaban como nave correo, como lanzadera de personalidades o para transportar cargamentos pequeños y delicados. Sin embargo, finalmente muchos propietarios acabaron descubriendo que la cantidad de tiempo y dinero que tenían que invertir en el mantenimiento de esta frágil navecita superaba con creces su valor, y las ventas cayeron radicalmente. La llegada del YT-1300 pareció ser la sentencia de muerte del 1760; tras cinco años se detuvo su producción.

Tipo/modelo de vehículo: Transporte pequeño (YT-1760).
Fabricante: Corporación de Ingeniería Corelliana.
Hiperimpulsor: Principal de clase 1, auxiliar de clase 15.
Computadora de navegación: Sí.
Alcance de los sensores: Corto.
Tripulación: 1 piloto, 1 copiloto.
Capacidad de impedimento: 70.
Pasajeros: 8.
Autonomía: 2 meses.
Precio/rareza: 80.000 créditos (5).
Ensamblajes: 5.
Armas: Cañón láser ligero montado en torreta dorsal (todos los sectores de tiro; daño 5; crítico 3; alcance a bocajarro).

YATE CLASE *LUJOSO*

Relativamente poco conocida y sin duda subestimada, la clase *Lujoso* representa el único exponente de Industrias Ghtroc en el mercado de los yates de lujo. Siendo más pequeño y rápido que el más popular yate de lujo 3000 de SoroSuub, las naves de la clase *Lujoso* estaban pensadas para amantes de la exclusividad y las altas prestaciones. Contaban con el extravagante encanto común a los productos Ghtroc, y en su momento estuvieron entre los yates más rápidos y mejor acabados de la galaxia. Cada yate se construía a mano de arriba abajo siguiendo las especificaciones del cliente. Ghtroc ofrecía un interminable listado de prestaciones y dejaba en manos del comprador la elección de todos los detalles, desde los sistemas de energía de la nave al mobiliario del camarote del capitán. Los yates de la clase *Lujoso* eran especialmente populares entre los magnates de los medios de comunicación, los profesionales de las carreras de naves y las estrellas deportivas. El mismísimo Raith Sienar tenía una de estas astronaves, de la cual se rumoreaba que era más rápida que un caza TIE y que era casi indestructible.

Como otras naves de construcción personalizada, no hay dos *Lujoso* iguales, si bien comparten algunas similitudes superficiales. Sus cascos son relativamente cortos y anchos en la manga, y vistos desde arriba recuerdan a un caza Ala-Y de gran tamaño. La mitad delantera del casco central está dominada por una sección frontal de cuatro puentes de transpariacero con forma de media cúpula;

allí se encuentran la cubierta y el puente de mando, los camarotes, la zona común y el puente de observación. Los alojamientos de tripulación e ingenieros se encuentran en las cubiertas de pasajeros, hacia la popa, y son secciones espartanas y funcionales. Los potentes motores de la nave se ubican en unas elegantes plataformas situadas a babor y estribor. Aunque estas naves cuentan con los mejores sistemas y comodidades que pueden encontrarse en un navío civil, no están preparadas para el combate y la cubierta de su casco es relativamente delgada.

Tipo/modelo de vehículo: Yate (clase Lujoso).
Fabricante: Industrias Ghtroc.
Hiperimpulsor: Principal de clase 2, auxiliar de clase 12.
Computadora de navegación: Sí.
Alcance de los sensores: Corto.
Tripulación: 1 piloto, 1 copiloto/ingeniero, 1 auxiliar de vuelo.
Capacidad de impedimento: 80.
Pasajeros: 12.
Autonomía: 6 meses.
Precio/rareza: 210.000 créditos (6).
Ensamblajes: 4.
Armas: Ninguna.

NAVES DE LÍNEA

Muchas de las naves que operan en el Borde Exterior tienen tamaño suficiente como para considerarlas de línea aunque no sean navíos militares, sino cruceros de línea, naves industriales o astronaves científicas.

TRANSPORTE MODULAR ARMOS

El transporte modular Armos se ha abierto paso en el sector mercantil del Borde Exterior gracias a su amplio abanico de opciones de personalización. Su casco con forma de cuña redondeada se estrecha hacia popa para unirse con tres potentes motores colocados en vertical. Las quillas se van reduciendo hacia un punto, mientras se expanden hacia fuera en dirección a las cubiertas superiores para proporcionar espacio para carga y pasajeros. SoroSuub diseñó cada cubierta para ser modular, lo que permite a la tripulación de la nave adaptarla para el transporte de carga, de pasajeros, hacer las veces de navío cisterna o incluso trasladar ganado vivo. Además, SoroSuub equipó el Armos con unos motores de rendimiento razonable, un buen hiperimpulsor y potentes escáneres multibanda. Junto con la configuración modular, la empresa ofrece a sus clientes una nave que puede adaptarse a prácticamente cualquier necesidad.

Tipo/modelo de vehículo: Transporte (Armos).
Fabricante: SoroSuub.
Hiperimpulsor: Principal de clase 2, auxiliar de clase 15.

Computadora de navegación: Sí.
Alcance de los sensores: Extremo.
Tripulación: 150 oficiales y tripulantes.
Capacidad de impedimento: 10.000.
Pasajeros: 1.000 (sin carga).
Autonomía: 4 meses.
Precio/rareza: 780.000 créditos (8).
Ensamblajes: 4.
Armas: Ninguna.

CRUCERO DE RECREO CLASE *COMPLACIENTE*

Las naves de la clase *Complaciente*, fabricadas por la Sociedad de Cruceros de Recreo Leonore, son algunas de las más grandes, exclusivas, lujosas y suntuosas que se producen en este mercado. Son monumentos espaciales a la riqueza y la ostentación. Estos navíos, enormes y lentas moles del tamaño de un crucero pesado, establecen la norma de los alojamientos de lujo. Diseñados para proporcionar la experiencia definitiva de viaje espacial, en su construcción y preparación no se escatimó en gastos; cada nave está repleta de materiales exóticos, todos ellos personalizados para ir más allá de las exigencias de los pasajeros. Son muy pocos los cruceros de la clase *Complaciente* que se producen, y se venden exclusivamente a grandes compañías de cruceros. Es habitual verlos en las rutas espaciales más transitadas del Borde Exterior, donde transitan visitando parajes singulares. Se detienen en los puertos más civilizados para reabastecerse y para que pasajeros y tripulación puedan hacer pequeñas visitas a las zonas desfavorecidas. Aunque son susceptibles de ser atacadas, estas naves no están totalmente indefensas: cuentan con sofisticadas contramedidas electrónicas y varias armas para hacer frente incluso a los piratas más recalcitrantes.

Tipo/modelo de vehículo: Crucero de recreo (clase *Complaciente*).
Fabricante: Sociedad de Cruceros de Recreo Leonore.
Hiperimpulsor: Principal de clase 3, auxiliar de clase 12.
Computadora de navegación: Sí.
Alcance de los sensores: Largo.
Tripulación: 850 oficiales y tripulantes.
Capacidad de impedimento: 3.200.
Pasajeros: 1.500 pasajeros.
Autonomía: 6 meses.
Precio/rareza: 25.500.000 créditos (7).
Ensamblajes: 1.
Armas: Dos torretas dorsales y dos torretas ventrales, cada una con dos cañones de iones pesados dobles (todos los sectores de tiro; daño 7; crítico 4; alcance medio; Disparo lento 1, Enlazada 1, Iónica).

III

NUEVOS HORIZONTES ESPERAN

"Aquí, si un hombre te dice que se ha hecho rico a base de trabajo duro, tú le preguntas: ¿el de quién?"

–Aver Lane, minero de kelsh

La profesión de colono cubre un amplio abanico de líderes y eruditos. Los colonos abarcan todo el espectro político. Llenan los espacios de aprendizaje. Curan a los enfermos y heridos. Operan a ambos lados de la ley, sea como estafadores o como agentes del orden. Muchos colonos hacen de la actuación su modo de vida, ya como profesionales del entretenimiento, ya poniendo en marcha un espectáculo para alcanzar sus objetivos tanto en la vida pública como en la privada.

En realidad, los colonos pueden ser pioneros y los primeros habitantes de mundos lejanos. Sin embargo, casi todos ellos simplemente intentan hacer su vida en la galaxia, a veces en pos de sus propios deseos y objetivos personales, en otras ocasiones por el bien de la sociedad en su conjunto. Muchos colonos, para bien o para mal, se entregan a sus propias causas personales, ya sean éstas ellos mismos, sus compañeros o la civilización galáctica.

Este capítulo se centra en las aventuras de PJ colonos. Se dan pistas para integrar los diferentes tipos de personajes colonos en un grupo de aventureros y se ofrecen consejos para crear y adaptar aventuras y campañas para ellos.

Este capítulo también se ocupa de elementos específicos del juego que permiten la evolución de los colonos y explica cómo preparar encuentros sociales divertidos e interesantes. Se incluyen recomendaciones sobre cómo interpretar los resultados de las tiradas de habilidad para ofrecer fragmentos importantes de información. También hay ideas, sugerencias para aventuras y puntos de partida para campañas. Estas tramas centradas en colonos pueden resultar interesantes para múltiples profesiones, pero presentan la oportunidad de que sean ellos quienes marquen el camino a seguir.

Para finalizar el capítulo, se ofrecen recomendaciones para conceder a los colonos puntos de Experiencia y otras recompensas, así como un ensayo sobre la posibilidad de combinar la carrera de colono con otras profesiones. Se proporcionan sugerencias concretas para otorgar PE a los colonos por las acciones específicas que pueden llevar a cabo durante sus aventuras. Los jugadores también pueden encontrar útiles consejos para afinar sus personajes combinando la profesión de colono con especializaciones de otras opciones profesionales, creando así variaciones de los temas que ya se proporcionan en este libro y en el manual básico de **Al Filo del Imperio**.

CÓMO INTEGRAR A PERSONAJES COLONOS

Los personajes colonos de **Al Filo del Imperio** pueden desempeñar gran variedad de funciones sociales y de apoyo. Esto no quiere decir que los colonos sean meros personajes secundarios cuando empiezan los tiros de bláster, sino que sus habilidades más destacadas a menudo lo son fuera del campo de batalla. De hecho, es el colono quien puede suavizar una situación que se ha deteriorado para evitar que la única alternativa sea el combate. Por supuesto, otros colonos, como los médicos, son más de arreglar ciertos estropicios.

Es fácil integrar a los colonos en un grupo de aventureros cuando se necesita de sus funciones; el personal sanitario y los líderes con casi cualquier trasfondo pueden encontrar su sitio. La presencia de un erudito, un artista o incluso un alguacil puede ser más difícil de explicar. Sin embargo, un grupo de aventureros de perfiles diversos o aparentemente incompatibles puede dar pie a grandes aventuras e inspirar trasfondos creativos para explicar las relaciones entre sus integrantes. En esta sección se habla del colono desde una perspectiva social y en relación con las ideas de aventuras. En el apartado **Tratar con papeles especializados** (página 66) se estudian en detalle todas las especializaciones.

SUBIR Y BAJAR POR LA ESCALA SOCIAL

La siguiente tabla proporciona a los jugadores y al Director de Juego distintas razones para el cambio en la posición social de un colono.

TABLA 3-1: CAMBIOS EN LA POSICIÓN SOCIAL

Ascenso	Descenso
Acción heroica.	Acusación de ser un agente rebelde.
Gratitud imperial o ganarse un favor.	Acusación de ser un simpatizante rebelde.
Publicación importante.	Condenado o acusado de un delito.
Popularidad política.	Reputación dañada.
Reconocimiento público.	Escándalo público.
Éxito en un negocio o una actuación.	Pérdida de riqueza.
Ingresos inesperados.	Pérdida del empleo.

¿POR QUÉ ESTÁN AQUÍ?

Quizá la de colono sea la profesión en la que resulte más complicado verse envuelto en aventuras de manera natural. Con un par de notables excepciones, la mayoría de colonos están más preparados para seguir carreras profesionales que para saltar de planeta en planeta a bordo de naves estelares destartaladas con una tripulación dudosa. Además, como colectivo, los colonos suelen gozar de mayor prestigio social que otros profesionales. Teniendo esto en cuenta, el jugador que interprete un personaje colono debería desarrollar un trasfondo que explicara cómo ha llegado a la situación actual. Si en el pasado ocupó un puesto o una posición más elevada, ¿qué le ocurrió? Si siempre ha pertenecido al mismo estrato social, ¿cómo lo lleva? ¿Qué tareas desempeña y cómo se ha visto envuelto en la situación actual? Consulta el apartado **Profesional frente a aventurero** en la página siguiente para echar un vistazo más detallado a las especializaciones del colono y sus posibles trasfondos.

Consulta los **Trasfondos de colonos** en la página 11; allí encontrarás más historias universales que pueden aplicarse a casi cualquier especialización de colono, o incluso a otras profesiones distintas. El DJ puede aconsejar a los jugadores el uso de alguno de esos trasfondos para tratar de dotar al grupo de un punto de referencia común o para establecer un objetivo relacionado. También puede echar un vistazo a dichos trasfondos en busca de inspiración cuando esté creando PNJ, sean destacados o comunes. Algunos trasfondos, como el del líder local, suelen involucrar a otros personajes más allá del PJ o PNJ en cuestión.

LA VIDA EN ESTE NIVEL SOCIAL

Si el colono vive en un nivel social que no es al que está acostumbrado, el jugador debería pensar cómo ve su personaje el cambio. ¿Se siente simplemente afortunado por haber sobrevivido a su caída o a su rápido ascenso? ¿Está deprimido por la pérdida de reputación, riqueza, poder o familia? ¿Se siente tremendamente superior o inferior a sus nuevos compañeros? ¿Se deja esto entrever en sus palabras o en sus formas? ¿Se ve impulsado a volver al lugar del que viene, está satisfecho por haber ido más allá, está aliviado por haber evitado una situación peor?

¿Sigue interactuando el personaje con quienes forman parte de su antiguo nivel social? Si es así, ¿cómo reaccionan ante el personaje? ¿Le rehúyen? ¿Le hacen de menos? ¿Se compadecen de él? Si el personaje escaló hasta una posición social más alta, ¿están celosos de su éxito?

El DJ debería servirse de estas sensaciones e interacciones para construir sobre ellos su campaña. Le ofrecen la oportunidad de apelar al PJ a un nivel fundamental para el trasfondo de su personaje. Podría y debería influir en la interacción entre el PJ y los PNJ.

Los cambios en la clase social son grandes motores de historias que podrían combinarse con las Motivaciones y Obligaciones del personaje. Quienes hayan ascendido podrían deberle un favor a alguien por haberles ayudado a llegar donde están. Casi cualquier colono puede ser objeto de chantajes; escapar de ellos o ponerles fin de raíz puede ser el germen de sus motivaciones aventureras. Por otra parte, incluso las figuras públicas más populares o exitosas pueden caer hasta los más bajos estratos sociales por culpa de una adicción. En el recuadro **Subir y bajar por la escala social** (página anterior) se ofrecen más ideas.

PROFESIONAL FRENTE A AVENTURERO

La vida de un profesional supone cierta talla, reputación y beneficio económico. Cuando estos personajes se convierten en aventureros, puede que lleven consigo (o no) toda o parte de su vida anterior. El hecho de que un colono forme parte de una aventura o campaña no significa que tenga que dejar atrás por completo su vida pasada. En esta sección se analizan todas las especializaciones y las interacciones entre lo profesional y lo aventurero.

Por supuesto, no todos los colonos cuentan con una formación o educación reglada, ni siempre es necesario que así sea. Sin embargo, algunos campos de especialización, como la medicina, sí deberían incluir algún tipo de experiencia en su trasfondo para justificar sus conocimientos y capacidades. Hay muchos más líderes y artistas naturales que médicos o investigadores autodidactas.

El trasfondo de muchos personajes colonos se ve enriquecido si el jugador y el DJ piensan y responden a estas preguntas:

- ¿Quién fue la última persona que contrató al personaje? ¿Sigue éste trabajando para ella? Si no es así, ¿por qué?
- ¿Cuál es la posición que tiene o tenía el personaje? ¿Cuáles son sus responsabilidades?
- ¿Hasta qué punto tolera la persona que contrató al personaje las molestias causadas por las actividades de éste?

MÉDICO: ¿HAY ALGÚN MÉDICO EN LA SALA?

Médicos, sanitarios y demás profesionales de la medicina suelen necesitar años de práctica y experiencia en un entorno altamente formalizado para llegar a ser competentes en su campo. Sin embargo, no todos los colonos médicos necesitan tener auténtica formación sanitaria. Un personaje puede encajar mejor en el perfil de médico de campaña, de emergencias, enfermero, practicante o cualquier otro profesional relacionado con el conocimiento y la práctica de la medicina. Como muchos PJ empiezan con un nivel de competencia bajo, es bastante probable que sus intenciones dependan de lo larga que vaya a ser su vida aventurera y de lo que pretendan hacer durante ese tiempo.

Los PJ que deseen desarrollar una vida de aventuras en paralelo a su profesión médica principal han de idear alguna historia para mantener el equilibrio entre ambas. Quizá la aventura empieza cuando el médico está en un periodo sabático, o trabajando como voluntario. Esto último encaja muy bien con aventuras de rescate o con misioneros de por medio. La idea es que el médico regrese a su trabajo normal durante largos periodos de tiempo. Las campañas en las que hay saltos temporales entre partida y partida se pueden adaptar con facilidad a este tipo de narración.

Hay otras alternativas. No todos los médicos tienen una conciencia ética tan marcada como cabría esperar. El PJ podría estar involucrado en una estafa, huyendo de un timo que salió mal o quizá incluso intentando reformarse a resultas de un tropiezo con la ley o tras haber molestado a un personaje destacado de los bajos fondos.

EMPRENDEDOR: CONTACTOS PARA UN PROYECTO

Los emprendedores provienen prácticamente de todos los ámbitos. Es la especialización que menos precisa de una amplia experiencia en su campo, así como probablemente la que cuente con más autodidactas laborales. Los emprendedores establecen conexiones a través de sus contactos empresariales que pueden aprovechar en muchas aventuras o campañas. Además, cuentan con una serie de talentos que les permiten recibir créditos y pagos de manera regular gracias a negocios anteriores. El jugador debería pensar cuál es el origen de esos ingresos y por qué los recibe su personaje.

LOS COLONOS Y LA FUERZA

Los colonos que emplean la Fuerza se enfrentan a los mismos desafíos y dificultades que cualquier otro usuario de la misma: en la era del Imperio no es sencillo entrenar sus capacidades. Los colonos pueden preferir usos no violentos de la Fuerza. Al personal médico le resultaría fácil disimular sus poderes curativos, mientras que los negociadores y otros individuos que regatean o cierran tratos políticos o económicos encuentran de gran utilidad los poderes que influyen en las mentes de los contrarios. Por supuesto, el código moral del colono y la situación a la que se enfrenta condicionan en gran medida hasta dónde llegará en el uso de la Fuerza.

Si el uso que el colono hace de la Fuerza se da sobre todo en situaciones que no son de combate, las transgresiones del Lado Oscuro pueden ser mucho más sutiles. Del mismo modo, el personaje puede verse expuesto a menos tentaciones explícitas del Lado Oscuro que aquellos que lo emplean para luchar. Dado que existen pocas (o ninguna) oportunidades para entrenar formalmente estas capacidades, queda al criterio de los personajes determinar qué está bien y qué está mal. El personaje debería ser recompensado a medida que avanza la historia por tomar la decisión correcta. Si la decisión tomada es la mala, eso podría llevarle a caminar por la senda del Lado Oscuro, cosa que el DJ debería aprovechar para introducir más dosis de drama en la historia del personaje.

Embarcarse en una aventura es menos problemático para un emprendedor que para otros profesionales. La propia aventura podría formar parte de sus negocios recientes. El grupo de aventureros al completo podría trabajar para o con el emprendedor en pos de su gran proyecto. Este profesional también puede andar buscando su próxima inversión o viendo en qué zonas puede resultar necesario un servicio en particular. Las consecuencias de los éxitos o los fracasos anteriores suelen seguir al emprendedor y, tarde o temprano, le alcanzan.

ALGUACIL: SIEMPRE DE SERVICIO

Los personajes alguaciles suelen tener un interés presente o pasado por defender la paz y proteger a las gentes de la escoria de la galaxia. En las zonas civilizadas reciben mucha formación, desde tácticas de relaciones públicas a técnicas de interrogatorio. Pero en las regiones más salvajes de la galaxia, lo habitual es que cuenten con menos preparación y más experiencia práctica. Hay pocos agentes de la ley que se hayan hecho a sí mismos; quienes lo intentan suelen acabar como guardias de seguridad o investigadores privados. La salvaguarda de la ley y el orden es más una actitud que una postura. Los personajes alguaciles pueden seguir las leyes al pie de la letra, o quizá aborden la cuestión desde una perspectiva más amplia, buscando un concepto propio de justicia que no siempre tiene por qué coincidir con todas las leyes locales.

Los alguaciles que emprenden aventuras deben decidir en primer lugar si siguen trabajando como agentes de la ley contratados o si van por libre. Si aún trabajan para alguien, cuando viajen por la galaxia deberán tener en cuenta factores como la jurisdicción. Por lo general ésta se limita a una localización específica. Puede ser un sector, un subsector, un planeta o incluso un continente o ciudad. El jugador y el DJ pueden establecer cuál es dicha jurisdicción durante la creación del personaje basándose en el concepto del mismo. Sin embargo, esta jurisdicción casi nunca cubre toda la galaxia. El único organismo que gobierna a escala galáctica es el Imperio, y cuenta con sus propias fuerzas armadas para imponer sus leyes.

No obstante, hay algo que tanto los jugadores como el DJ deberían tener presente: el problema de la reciprocidad. Si bien un agente de la ley quizá no pueda trabajar fuera de su jurisdicción, muchos gobiernos locales estarían encantados de mostrar cierta laxitud y flexibilidad cuando el alguacil se moviera en sus territorios. Dando por hecho que el alguacil respeta las leyes locales, informa a las autoridades sobre a quién sigue la pista y evita provocar demasiados líos, muchos dirigentes locales ven a estos agentes de la ley foráneos como una manera barata y sencilla de librarse de indeseables. Por otra parte, un alguacil puede dañar el honor y los egos de los agentes de la ley locales, que podrían ver con resentimiento cómo alguien más está intentando hacer el trabajo que les corresponde a ellos. En definitiva, la reacción de una localidad en concreto ante los problemas de jurisdicción y reciprocidad depende del DJ.

Las aventuras de un alguacil deberían estar relacionadas con su cargo y sus investigaciones. El trabajo encubierto también funciona. Sin embargo, el personaje sigue estando sujeto a las órdenes que le llegan desde arriba, y en ocasiones deberían asignarle nuevos casos. Por lo general, lo ideal sería que las investigaciones del alguacil estuvieran relacionadas con la trama actual (quizá está trabajando para arrestar a uno de los adversarios criminales del grupo de PJ), o al menos deberían poderse llevar a cabo como parte de una misión secundaria.

Hay una alternativa para el alguacil que consiste en el trabajo encubierto, de manera que el grupo no sepa cuál es su verdadera postura. Incluso puede que esté investigando a los propios PJ. Este tipo de historias pueden resultar divertidas y tensas, pero obviamente dejan al alguacil en desventaja respecto a algunos o todos los PJ. El DJ debería intentar averiguar si a sus jugadores les gustaría jugar partidas de este tipo antes de ponerse a ello.

ARTISTA: EL UNIVERSO ES UN ESCENARIO

No importa cuál sea su especialidad: los artistas necesitan un público. Lo habitual es que trabajen en proyectos individuales que duran días, semanas o meses. Como el trabajo fluctúa, los artistas a menudo cambian de lugar para emprender un nuevo proyecto y buscar nuevas oportunidades. Si un artista tiene trabajo en la actualidad, quizá no quiera o no pueda lanzarse a la aventura sin previo aviso. Por otra parte, los artistas que viven y trabajan como parte de un espectáculo itinerante o se dedican a algún tipo de entretenimiento que les lleva a desplazarse lo tendrían más fácil para adoptar un modo de vida aventurero. Puede que las colonias prósperas estén dispuestas a pagar bien ante la oportunidad de poder contemplar un espectáculo en vivo, mientras que los asentamientos más desesperados quizá estén por la labor de gastarse unos créditos para romper la rutina.

Los PJ artistas pueden andar en busca de la siguiente oportunidad cuando entran en contacto con los demás personajes. También pueden contratarlos como empleados de su espectáculo itinerante. De hecho, el grupo entero podría ser una compañía o conformar un espectáculo, para lo cual serían válidas profesiones como la de contrabandista (que proporcionaría transporte y quizá podría demostrar su habilidad disparando), un atlético asesino (que emplearía su grácil agilidad en espectáculos de danza) o un técnico (que podría interpretar números musicales con un instrumento diseñado por él mismo). En este caso el artista puede ser el líder del grupo como cantante o bailarín. Los artistas no tardan en encontrar nuevos campos en los que servirse de sus capacidades naturales y sus habilidades interpretativas cuando pasan a formar parte del típico grupo de aventureros de **Al Filo del Imperio**. En particular, la habilidad de un personaje para actuar puede mostrarse muy útil para sacar al personaje y al resto del grupo de cualquier dificultad o aprieto. Esto no significa que los artistas estén siempre mintiendo, sino que su capacidad para enfatizar o exagerar una situación dada puede hacer que las cosas vayan más rápido.

Además, los artistas trabajan a menudo con gente de toda la galaxia. Para llevar una producción a escena hace falta personal, que pueden ser unos pocos individuos o cientos, incluso miles. Es por ello que el artista a menudo se encuentra con un rostro o nombre familiar cuando viaja por la galaxia, especialmente en los lugares relacionados

con su especialidad artística. Estas conexiones siempre resultan de utilidad para el DJ como fuentes de información, ayuda y créditos. Sin embargo, las rencillas personales y los choques de personalidad también pueden aflorar, añadiendo drama e intensidad a lo que de otra manera sería un mero intercambio de información.

POLÍTICO: UN LÍDER EN CUALQUIER TERRENO

Los personajes políticos suelen adaptarse a su nueva situación con más facilidad que los colonos de otras profesiones. Como líderes, va en la naturaleza de los políticos intentar controlar o manipular la situación. Cuentan con todas las habilidades y la experiencia necesarias para dar un paso al frente y tomar las riendas de cualquier escenario, aunque el uso adecuado de sus pericias dependerá del político en cuestión. Algunos pueden aprender el oficio, mientras que otros pueden cometer errores de novato o meter la pata de manera irreparable, poniendo en peligro a sus compañeros. Por supuesto, algunos son capaces de zafarse de cualquier tipo de lío a base de labia.

Los políticos que deciden embarcarse en aventuras pueden tener diversos trasfondos gubernamentales, corporativos y sociales. Quizá fueron funcionarios o empleados de un gobierno que acabaron siendo despedidos, destituidos o retirados, o puede que no lograran obtener puestos electos. Aunque quizá se hayan granjeado algunos enemigos, serán menos proclives que otros a seguirles la pista. Dependiendo del puesto que ocuparan, pueden tener buenas conexiones con otros individuos en posiciones similares en la región donde trabajaba.

No es habitual que los políticos sigan con su carrera política mientras viven aventuras. Si bien unos pocos pueden ser capaces de representar gobiernos o compañías específicas durante un corto periodo de tiempo mientras la aventura resulte compatible con sus objetivos, estos personajes no tardan en descubrir que las dificultades políticas que suponen las aventuras pueden resultar abrumadoras para su carrera. Sin embargo, un puñado de ellos será capaz de seguir trabajando para una organización que no sea gubernamental y que necesite de un trabajador semiindependiente para alcanzar sus metas.

ERUDITO: UNO NUNCA ACABA DE FORMARSE

Por su naturaleza, el erudito va en pos de la educación y el conocimiento. La investigación puede adquirir muchas formas, y no todas ellas suponen una búsqueda puramente intelectual. Escuelas, gobiernos, corporaciones y centros de conocimiento encargan estudios de características muy específicas. Puede que los personajes eruditos estén vinculados a una de estas instituciones pero que se les permita llevar a cabo las investigaciones en base a su propia metodología. En algún momento deberán redactar un informe o unas conclusiones sobre su investigación, lo que puede resultar complicado cuando el personaje se halle en mitad de otras aventuras.

Los eruditos que emprenden aventuras pueden formar parte de un grupo por necesidades profesionales o por simple curiosidad. O, como suele ocurrir en **Al Filo del Imperio**, puede que esté huyendo. La posición social previa de un erudito podría haberse vuelto insostenibles tras ser expulsado de una institución de enseñanza. Puede que sin saberlo haya ofendido a oficiales imperiales, apoyado a simpatizantes de la Rebelión o metido la pata de manera irreparable en el ámbito social o político. Quizá el erudito eligió al grupo de aventuras como sujeto de estudio para su proyecto de investigación, lo cual podría dar pie a interacciones internas interesantes o incluso divertidas. Los eruditos aportan a un grupo conocimientos inusuales e información que pueden abrir la puerta a nuevas vías de actuación. Sin embargo, probablemente la mayoría de eruditos no sean una estupenda fuente de conexiones interestelares más allá de su área de estudio específica.

TRATAR CON PAPELES ESPECIALIZADOS

Crear encuentros para colonos que resulten emocionantes e interesantes puede entrañar para los DJ más dificultad que inventar simples situaciones de acción o combate. En esta sección se analizan encuentros apropiados para cada especialización, así como maneras de satisfacer las opciones de habilidades y talentos que hayan escogido los jugadores. Cada apartado de esta sección se centra en maneras generales de afrontar encuentros o partes de éstos, para a continuación proporcionar un ejemplo concreto con el que ilustrar uno o varios de estos elementos. La sección **Crear encuentros sociales interesantes** (página 72) se centra en la creación de buenos encuentros sociales, por lo que en este apartado trataremos esta cuestión por encima.

MÉDICO: APLICAR PRESIÓN

Los jugadores que se decanten por la especialización de médico para su personaje, por lo general querrán encargarse de curar al grupo y estarán encantados de remendar a sus aliados y ayudarlos a ponerse en pie. Algunos pueden interesarse por la investigación o por formas especializadas de tratamiento, como la cibernética. Mientras que la habilidad de Medicina y los talentos relacionados pueden cubrir todas estas posibilidades, en ocasiones todo esto ocurre tras la intensidad del combate, cuando las cosas están relativamente tranquilas. Para darle algo más de emoción al médico, los DJ pueden aumentar la presión sobre él. En los siguientes ejemplos se hace uso de la localización, el tiempo, un mayor nivel de detalle y situaciones a vida o muerte para crear esa tensión adicional.

LUGARES PELIGROSOS

Una de las maneras más sencillas de añadir presión al médico consiste en exponer al personaje a un riesgo personal mientras ayuda a sus aliados y compañeros. Para algunos tipos de médicos, como los técnicos de emergencias o los médicos de campaña, esto puede ser algo habitual; sin embargo, quizá los doctores de a bordo o los practicantes sólo se vean en estas situaciones de vez en cuando.

Cuando el médico participa en operaciones (quizá de manera literal) que transcurren en entornos de gran peligro, puede que deba hacer una tirada para mantener la compostura antes de poder usar su habilidad de Medicina. Dado que los médicos suelen estar preparados para afrontar situaciones tensas, el DJ puede decidir que esta tirada no sea necesaria. Sin embargo, si la cosa se pone fea o los peligros son inusuales y extremos, el DJ puede pedir una **tirada Media (◆◆) de Disciplina o Frialdad**. En situaciones límite se puede aumentar el nivel de dificultad o incluso aplicarse algún incremento. Si el PJ falla la tirada de Frialdad, por cada ▼ el DJ debe añadir ■ a la tirada de Medicina que se hará a continuación; además, el PJ sufre 1 de Tensión por cada ⚙. Si obtiene ▽, se incrementa 1 vez la Dificultad de la tirada de Medicina que se va a realizar.

Algunos ejemplos de lugares peligrosos:

- Salas o compartimentos en los que haya un incendio o donde haya presente otra amenaza móvil y peligrosa, como gas venenoso o humo.
- Criaturas desbocadas o peligrosas a muy corta distancia.
- Estructuras que amenacen con derrumbarse u otros objetos que caigan.
- A bordo de un vehículo o nave que vaya a chocar, o bien en su trayectoria.

FALTA DE TIEMPO

Tener poco tiempo se parece a estar en una ubicación peligrosa, pues en ambas el personaje tiene que darse prisa; debe acabar el intento de curación, la intervención quirúrgica o cualquier otra actuación antes de que le ocurra algo al paciente o a él. Para añadir presión a la escena con este recurso es necesario que en caso de fallo ocurra algo no deseado; suele bastar simplemente con añadir uno o varios ■ a las tiradas de habilidad del personaje. En circunstancias extremas, el DJ puede pedir una tirada de Frialdad cuya dificultad se establecerá en base a la seriedad de situación (por defecto sería **Media [◆◆]**, pero podría llegar a ser **Difícil [◆◆◆]**). Si el PJ falla la tirada, aumenta en 1 la dificultad de sus siguientes tiradas de Medicina; si se obtiene ▽ , se incrementa 1 vez la Dificultad de las siguientes tiradas de Medicina. Esta penalización debería permanecer en vigor durante todo el encuentro, pero el PJ puede eliminarla gastando un ⊕ obtenido en una de las tiradas de Medicina.

EXÁMENES DE EMERGENCIA

Nada añade más presión al tratamiento de heridos que tener varios pacientes a la vez con heridas críticas esperando que los examinen y atiendan. El grupo puede

INGRESOS EXTERNOS

El tener cierta posición fuera del grupo de aventuras normalmente proporciona una fuente de ingresos al PJ. Si bien gran parte de dichos ingresos podrían compensar los gastos derivados de las necesidades diarias del personaje, como el alquiler y otros servicios en el planeta donde ejerce, hay que tener cuidado o los créditos fáciles pueden echar a perder las campañas en las que la falta de fondos fuera algo deliberado.

Antes de empezar a jugar, el jugador y el DJ deberían acordar cómo enfocar esos ingresos adicionales en el contexto de la campaña. Además, el DJ debería repasar los talentos del emprendedor para tratar de evitar que los personajes de otras profesiones disfruten de algún beneficio derivado de su trasfondo que pueda desdibujar las ventajas y los talentos que el jugador ha elegido para el personaje emprendedor. Por supuesto, otra cosa a tener en cuenta es que éste puede contar con otros trabajos aparte de su talento Inversiones rentables; de esta manera obtendría los beneficios derivados de su gasto de PE y además permitiría que todos los PJ percibieran unos ingresos.

Los ingresos suelen depositarse directamente en la cuenta bancaria del personaje. Si bien ésta suele estar disponible en el espacio civilizado, hay muchos lugares en cualquier mundo o sistema desde los que no resulta accesible. Por lo general, los ingresos son una cantidad fija de créditos que suelen depositarse con una frecuencia estable y predecible.

Más allá de los propios créditos, los personajes también pueden preocuparse por volver a tiempo al trabajo, o bien por mantener su carrera profesional de alguna manera. En las tramas de **Al Filo del Imperio** normalmente hay personajes y situaciones de moral dudosa que, de hacerse públicos, podrían suscitar miradas de desprecio por parte de clientes, administradores y posiblemente el público en general. El DJ puede imaginar qué ocurriría si las historias sobre las hazañas del PJ llegasen a oídos de su jefe. ¿Sería reprendido o despedido? Si el personaje procede de un planeta muy civilizado, ¿existe un tribunal ético u otra organización similar que pudiera pedirle explicaciones por sus actos? Estas amenazas para el sustento del personaje suponen buenas oportunidades para plantear nuevas aventuras. Las largas ausencias o las interrupciones inesperadas de la actividad normal del personaje podrían tener un impacto negativo sobre él, desde una reducción del sueldo a la pérdida del empleo.

ver cómo varios de sus miembros resultan heridos de gravedad debido a un accidente con un vehículo o nave, a un combate o a un accidente industrial. También es posible que los PJ se vean en la necesidad de tratar a muchos PNJ por diferentes motivos. Cuando un médico trata a dos o más pacientes con heridas críticas, debe superar una **tirada Desalentadora (◆◆◆◆) de Medicina** para evaluar en un mismo asalto a tantos pacientes como rangos tenga en la habilidad de Medicina. El resultado de la tirada tiene los siguientes efectos:

- Por cada ✲, el médico añade □ a una tirada de Medicina realizada para tratar a un paciente.
- Si falla la tirada, el médico añade ■ a su siguiente tirada de Medicina.
- Cada ⚙ inflige inmediatamente 1 de Tensión a un paciente; cada ❤ cura inmediatamente 1 de Tensión a un paciente. Con esto se representa el tratamiento mínimo que el médico está dispensando durante el proceso de evaluación.
- Si se obtiene ▽, un paciente a elección del DJ debe realizar una **tirada Difícil (◆◆◆) de Aguante**; si la falla, sufre 1 herida crítica. Las ⚙ y ❤ obtenidas durante la tirada de Aguante se ignoran.
- Con un ⊕, el médico puede incrementar 1 vez su Capacidad en las siguientes tiradas de Medicina que realice durante el encuentro, o bien puede curar inmediatamente 1 herida crítica a un paciente.

AUMENTAR EL NIVEL DE DETALLE

En este caso, un encuentro de gran importancia para el médico gira en torno a una tirada de Medicina. En lugar de hacer una única tirada de Medicina para curar a un personaje importante, el médico necesita superar varias para las distintas etapas de una operación o tratamiento prolongado. Para aumentar la tensión de este tipo de encuentros, el DJ debería dar a elegir al médico entre varios tratamientos posibles; el resultado de la tirada de habilidad daría paso a la siguiente toma de decisión. Ésta debería plantear la disyuntiva de correr un riesgo claro para obtener una recompensa, normalmente oponiendo la velocidad en el tratamiento o el tiempo de recuperación a la seguridad del paciente.

Para representar los razonamientos lógicos o la ayuda de fuentes más allá de la práctica y la habilidad médica, el DJ puede permitir que el médico use diversas habilidades de conocimiento. Por ejemplo, si está tratando a un miembro de una especie con la que el médico no está familiarizado, o al menos le resulta menos conocida de lo normal, el PJ podría hacer una tirada de Xenología para dar con el tratamiento adecuado. Si tiene éxito, puede incrementar la Capacidad de la Medicina del doctor para una tirada. De obtener ❤ o ⚙ podría añadirse □ o ■ respectivamente. Además, si tiene éxito, el médico puede intentar curar 1 herida crítica y 1 Herida por cada ✲. Las habilidades Educación y Saber arcaico también resultan útiles en ciertas situaciones. En ocasiones, incluso las habilidades Mundos del Núcleo y Borde Exterior pueden aportar pistas.

EMPRENDEDOR: HACIENDO DINERO

La especialización de emprendedor presenta una combinación de dureza, capacidad para librarse de estrés psicológico y Tensión, acceso a fondos y maneras únicas

para gastarlos. Por lo general el emprendedor no es experto en combate, pero puede resultar de gran ayuda para el grupo en otras muchas áreas. Su fuente de ingresos regulares, combinada con las maneras en que puede salir de situaciones peligrosas u obtener información decisiva con facilidad (siempre a golpe de créditos), hacen que el emprendedor pueda simplificar mucho las cosas al grupo cuando éste necesita ayuda.

Los encuentros en los que el emprendedor es el protagonista deberían presentar oportunidades para hacer uso de los créditos que tiene disponibles, es decir, del talento Inversiones rentables. Pueden ser ocasiones en las que alcanzar acuerdos, vender productos de manera legal y salir airosos de encuentros sociales gastando unos cuantos créditos. Los encuentros en que el personaje sufra Tensión pueden contrarrestarse con el talento Recuperación rápida.

QUEDARSE SIN DINERO

Dado que el talento Inversiones rentables garantiza al emprendedor la obtención de créditos en cada partida (en vez de en cada capítulo de la aventura), puede ocurrir que el personaje deba recibir dinero en situaciones en que, por cuestiones narrativas, no tendría mucho sentido que así ocurriera. Los créditos simplemente llegan a la cuenta bancaria del personaje mientras éste se encuentra viviendo aventuras; puede acceder a sus fondos a través de esa cuenta bancaria. Sin embargo, cuando el personaje se encuentra en un lugar aislado, tanto el jugador como el DJ deberían elaborar maneras creativas para que el personaje reciba ese dinero o bien algo de valor equivalente. Recurrir al trasfondo del personaje o a los acontecimientos que están teniendo lugar en el momento presente pueden ser maneras muy adecuadas de involucrar al personaje en la historia. Hay veces en las que simplemente no será factible que el PJ reciba esos fondos, por lo que el DJ debería tomar nota de estas ocasiones y hacer llegar los créditos al PJ cuando la situación cambie. Los créditos se acumulan para futuras partidas.

NEGOCIACIONES

Gracias a sus habilidades tanto profesionales como adicionales, lo habitual es que el emprendedor sea quien lleve la voz cantante en las negociaciones del grupo; también puede resultar de ayuda con algunas habilidades de conocimiento. Al ser la cara visible en estos encuentros, el emprendedor puede sacar partido de sus habilidades sociales para negociar de manera creativa tanto con aliados como con oponentes. El DJ debería pensar con antelación cómo afrontan los PNJ la negociación, tomando algunas notas sobre sus posiciones más probables y sobre cómo reaccionarán ante las tiradas de habilidad del PJ y sus negociaciones.

ALGUACIL: AL FILO DE LA LEY

El alguacil cuenta con una combinación de talentos orientados a la investigación y la dureza pura para mantener la paz y neutralizar a los tipos malos. Puede encajar en múltiples funciones que se solapan: a veces puede actuar como líder, en ocasiones como investigador y a menudo como combatiente. Puede apañárselas solo, lo cual suele ser el caso incluso en regiones densamente pobladas de la galaxia.

Teniendo en cuenta que el PJ alguacil sigue siendo un agente de la ley, un investigador privado o un empleado de una entidad legal semioficial, probablemente el jugador espera toparse con la oportunidad de investigar hechos criminales y capturar delincuentes prófugos. En algunos aspectos, sobre todo en lo referente a seguir la pista a malhechores fugitivos, el alguacil se parece al cazarrecompensas. Las diferencias estriban en el peso de la autoridad legal del alguacil (si es que la tiene), en la posibilidad de contactar con aliados del gremio y en la necesidad de cumplir la ley en el desempeño de sus funciones.

INVESTIGADOR

Gracias al abanico de talentos disponibles para la profesión, el alguacil es experto en muchas facetas de la investigación. Puede aumentar su dureza física y mental, por lo que en comparación con algunos personajes y colonos es capaz de aguantar más daño y de soportar mejor las situaciones complicadas. Los talentos Poli bueno y Poli malo ayudan a sus aliados en el interrogatorio de sospechosos o de cualquier otra persona. También puede tener suficientes talentos para disparar con rapidez y precisión, lo cual le distingue de la mayoría de colonos.

Ya sea durante una investigación criminal propiamente dicha o en la habitual búsqueda de información que se da en las aventuras, el DJ debería tener en cuenta las capacidades del alguacil. Los delincuentes y demás fugitivos pueden infligirle una buena cantidad de daño, aunque es suficientemente duro como para encajarlo. Desde el punto de vista interpretativo, el DJ debería estar preparado para la táctica de Poli bueno y Poli malo; lo ideal es que tenga pensado de antemano cómo van a comportarse los PNJ bajo la presión de las preguntas. A la hora de preparar una investigación, el DJ debe trazar un plan cuidadoso y tener en cuenta las siguientes cuestiones:

- Establecer cómo ocurrió exactamente el delito o suceso.
- Determinar qué pruebas han quedado en el lugar de los hechos. Hay que estar preparado para incluir más pistas si los PJ llegan a teorías plausibles sobre lo ocurrido.
- Concretar qué PJ o PNJ tienen información útil, y cuáles de ellos estarán dispuestos a compartirla (y por qué, o por qué no).
- Cuando los PJ utilizan la táctica de Poli bueno y Poli malo durante un interrogatorio, el DJ debería pensar cómo reaccionan los PNJ y hacia quién. Algunos PNJ pueden ceder de inmediato ante un poli malo, mientras que otros le ignorarán y sólo responderán al poli bueno. Además, el DJ debería recordar a los PJ que es buena idea comentar con antelación entre ellos cuál creen que será el acercamiento que dará mejor resultado.
- ¿Hay algún tipo de encubrimiento? En ese caso, ¿quién está tras él? Las fuerzas de la ley locales son una opción obvia, pero los intereses corporativos, las autoridades gubernamentales o incluso alguien famoso podrían estar en el fondo de la cuestión.
- ¿Es el delito un hecho aislado o hay más casos similares?

- ¿Quiénes son los aliados del delincuente y hasta dónde están dispuestos a llegar para defenderle?
- Para darle un giro inesperado: ¿hay algún usuario de la Fuerza implicado? Éste podría intentar complicar una investigación típica empleado para ello algún poder de la Fuerza con el que habría logrado algo que a priori resultaría inexplicable. Como los usuarios de la Fuerza son muy escasos, puede que los investigadores (y los jugadores) tarden en sopesar esta posibilidad, por lo que el DJ debería presentar otras posibilidades que puedan ir descartándose durante la investigación.
- ¿Cuáles son las repercusiones si el sospechoso es detenido, muere o logra escapar? Desde el punto de vista de la aventura, deberían tener consecuencias personales para el alguacil. ¿Buscarán venganza los aliados del sospechoso?

ARTISTA: ENTRA EN ESCENA POR LA IZQUIERDA

Esta especialización ofrece un abanico de habilidades y talentos que pueden combinarse para conformar diversos tipos de artistas. Con el talento Labia, por ejemplo (ver página 31), un PJ puede servirse de su Carisma para ganarse el favor de un público, mientras que un mago ilusionista puede servirse del Engaño para desviar la atención de los espectadores. Todos los artistas emplean sus habilidades para distraer, cautivar o incluso, en el caso de un comediante o actor, incomodar a las personas mediante el talento Distracción. Quienes ejecutan una actuación física, como bailarines, atletas temerarios o acróbatas, pueden servirse de sus capacidades para contar con segundas oportunidades o tiempos más rápidos de recuperación gracias a Atleta nato y Fuerzas de flaqueza.

El árbol de talentos del artista recoge algunas de las opciones más activas de entre todas las especializaciones; pocos son los talentos pasivos de que dispone. Esto significa que el artista que invierte en talentos siempre estará buscando oportunidades para sacarles provecho. El DJ debería tener en cuenta los talentos que tiene el personaje y prepararse en consecuencia; por ejemplo, el jugador puede obtener mejores resultados en una tirada gracias al talento Labia.

UN PICO DE ORO

Distracción es uno de los talentos más perturbadores en combate, especialmente a medida que el personaje va adquiriendo más rangos de ese talento, así como Distracción mejorada. Cada rango adicional amplía el alcance, así que aunque al principio sólo afecta a enemigos situados a distancia de interacción con el PJ, no tarda en afectar a un mayor número de oponentes y a distancias mayores. Aunque sólo añade 1 ó 2 ⚙ a las tiradas de combate que realice un enemigo contra cualquier objetivo, dicho enemigo ve reducidas sus probabilidades de causar heridas críticas mediante el gasto de 🔱 o de proporcionar beneficios a sus aliados en forma de □.

Sin embargo, es importante recordar también lo decisiva que puede resultar esta capacidad fuera de una pelea. Distracción afecta a todas las tiradas, no sólo a las de combate. Esto puede representar desde cómo un artista cuenta una historia cautivadora en mitad de una

negociación (o coquetea con su interlocutor), hasta dejar fuera de juego a un oponente y lograr que se avenga a aceptar algo sin recapacitar. Del mismo modo, un actor experimentado podría interpretar el papel de un peligroso psicópata durante un interrogatorio para desconcentrar al sospechoso, lo cual podría permitir al interrogador obtener información valiosa.

Con el tiempo, estas tácticas pueden tener serios efectos en el impacto que causan sobre los PNJ. El DJ puede limitar un poco el uso de este talento recomendando a los PJ que empleen la maniobra en otras cuestiones, como alejarse de un peligro. Algunas criaturas son inmunes a sus efectos, sobre todo las que no son inteligentes. Si bien las barreras idiomáticas están reducidas de manera deliberada en **Al Filo del Imperio**, hay individuos que no entenderán al PJ, por lo que puede requerirse más tiempo o esfuerzo para influenciarlos. Puede que el efecto simplemente tenga menos impacto cuando se usa una y otra vez; el objetivo se acostumbra a los insultos o acciones del PJ y empieza a ignorarlos. Es algo que puede llegar a pasar en sólo unos pocos asaltos.

Los PJ que sufren mucha Tensión también se verán menos inclinados a usar este talento. Desde un punto de vista interpretativo, habría que animar al jugador a preparar una lista de insultos que resulten graciosos. Si se vuelven muy repetitivos, si rompen el ambiente o si simplemente no son muy buenos, el jugador puede saltarse la descripción.

POLÍTICO: TEMAS DE DISCUSIÓN

La vida o la muerte de un político dependen, a veces literalmente, de su capacidad de oratoria para librarse de los problemas o manipular una situación social y llevarla por los derroteros que le interesan. Cualquier encuentro en el que predomine la negociación, la investigación o la discusión es una posibilidad que se le presenta al político para influir en los acontecimientos. El jugador se da cuenta a menudo de que, desde la perspectiva del sistema de juego, su personaje es el que tiene mayores oportunidades de éxito, por lo que su tendencia natural será la de hablar en nombre del grupo y actuar como su líder. Son los jugadores y la historia quienes deben decidir si el político es realmente o no el cabecilla del grupo de aventureros. Sin embargo, el DJ debería buscar oportunidades para que el político ejerza su papel de liderazgo, aunque sea sólo durante cortos espacios de tiempo.

Por otra parte, el político no es necesariamente la mejor opción para todas las situaciones. El DJ debería plantear desafíos al grupo presentándoles PNJ que no sean proclives a negociar con el personaje o que busquen a otro tipo de profesional, como el caso de un técnico que necesite hablar con alguien que tenga ciertos conocimientos técnicos sobre detalles muy concretos e importantes. En estas situaciones el político no puede tomar las riendas, pero aún puede ofrecer consejo y sugerir otras vías por las que conducir la discusión o negociación.

PREPARACIÓN RETÓRICA

Cuando un personaje político tiene los talentos Retórica inspiradora y Retórica inspiradora mejorada, el DJ puede preparar encuentros en los que tenga ocasión de sacar el máximo partido de dichos talentos. En primer lugar, el encuentro debe provocar Tensión a los aliados del político. Lo ideal es que la mayor parte de esta Tensión afecte a varios PJ durante un asalto o dos, hasta conseguir que lleguen a preocuparse realmente por mantenerse conscientes. La Tensión también se puede generar con rapidez si se obtiene ⚙ en casi cualquier tirada de habilidad. Los PJ podrían llegar a sufrir incluso uno o dos ■. Si el político utiliza su Retórica inspiradora y Retórica inspiradora mejorada de manera simultánea, ayudará a sus aliados en ambos aspectos, pues les hará recuperar puntos de Tensión y les proporcionará □.

Por ejemplo, supongamos que los personajes están enfrentándose a un grupo de matones trandoshanos en medio de un complejo industrial ruinoso. El viento cambia de repente, de manera que una nube de gas venenoso espeso y marrón se extiende por la zona. El gas hace que los PJ deban hacer una o más tiradas de Aguante. Quienes fallen sufrirán bastante Tensión; quienes superen la tirada no sufrirán tanta. Además, el denso gas también añade uno o más ■ a todos los ataques a distancia, así como a las siguientes tiradas de Aguante después de la primera que falle cada personaje. Ahora, cuando el político emplee sus talentos relacionados con la retórica, el grupo recibirá un buen revulsivo.

EL ARTE DE HUMILLAR AL ENEMIGO

El talento Lengua afilada, combinado con un alto rango en Coacción, puede resultar particularmente devastador para los enemigos del político que estén cerca de los PJ. El ■ puede afectar bastante a las posibilidades de éxito del enemigo, sobre todo si lo sufre durante varias rondas. También es una acción que puede llevarse a cabo durante una pelea y afecta a las habilidades de combate igual que lo haría durante negociaciones u otras interacciones sociales, y es probable que haga fracasar al contrincante en el proceso. Sin embargo, aunque un PNJ furioso puede contraatacar intentando golpear durante un combate, las circunstancias cambian cuando este talento se usa en otras situaciones.

Lo normal es que un PJ que utiliza Lengua afilada contra un oponente atraiga la atención sobre ellos dos. Si el uso del talento tiene lugar en público o durante una negociación delicada, pueden darse consecuencias desde el punto de vista interpretativo, y también de otra clase, cuando otros personajes que estén presentes respondan al agravio. Unos cuantos amigos del oponente podrían salir en su defensa, o también podrían hacerlo unos buenos samaritanos que intervinieran para evitar que la situación vaya más lejos.

Si un PJ recurre demasiado a Lengua afilada mejorada, el DJ puede emplear ciertas tácticas para mantener las cosas bajo control. Puede lanzar oponentes contra el PJ de manera que éste deba dedicar sus acciones a otras cosas en vez de a utilizar este talento. Los ataques cuerpo a cuerpo son una opción, pero también las amenazas del entorno que obliguen al PJ a utilizar sus acciones para ponerse a salvo. A veces el objetivo simplemente no se ofende, o ignora al PJ, o sencillamente se acostumbra a sus burlas y comentarios mordaces tras varios asaltos. Para representarlo se puede incrementar la Dificultad de tiradas posteriores o incluso hacer que el PNJ sea inmune a este talento.

ERUDITO: INFORMACIÓN EN CUALQUIER PARTE

En muchas aventuras, recabar información resulta tan importante como librarse de los enemigos con un blás-ter. El erudito es experto en obtener información vital en un corto espacio de tiempo. Alguien versado en este terreno puede acelerar las pesquisas del grupo y superar las dificultades para acceder a información que se halle en fuentes muy destacadas que de lo contrario no serían accesibles para los PJ.

Los eruditos que viven solos en los confines de la sociedad o de la galaxia suelen ser expertos en varias áreas, más allá de lo que cabría suponer por su formación inicial. Algunos eligen habilidades de liderazgo, o se sirven de su información y conocimientos para obtener una notable ventaja en ciertas negociaciones, engaños y demás situaciones sociales. De hecho, algunas colonias o asentamientos aislados podrían dar la bienvenida al vasto conocimiento que trae consigo un erudito, e incluso pagarían bien a alguien que les ayudara a resolver problemas o misterios que vienen de largo y que afectan a su zona o a su grupo social.

LAS VÍAS DEL APRENDIZAJE

Los eruditos con el talento Erudito respetado (ver página 67 del manual básico de **Al Filo del Imperio**) reducen la dificultad de sus interacciones con instituciones de enseñanza. El DJ ha de estar preparado para cuando el personaje erudito, de manera habitual, decida buscar este tipo de organizaciones cuando lleve a cabo alguna investigación para el grupo. Como este tipo de acontecimientos no son muy habituales en las aventuras, el DJ ha de ser flexible e improvisar sobre la marcha. No existe una localización de este tipo en cada asentamiento o ciudad, pero todas las ciudades importantes y todos los planetas tienen al menos una.

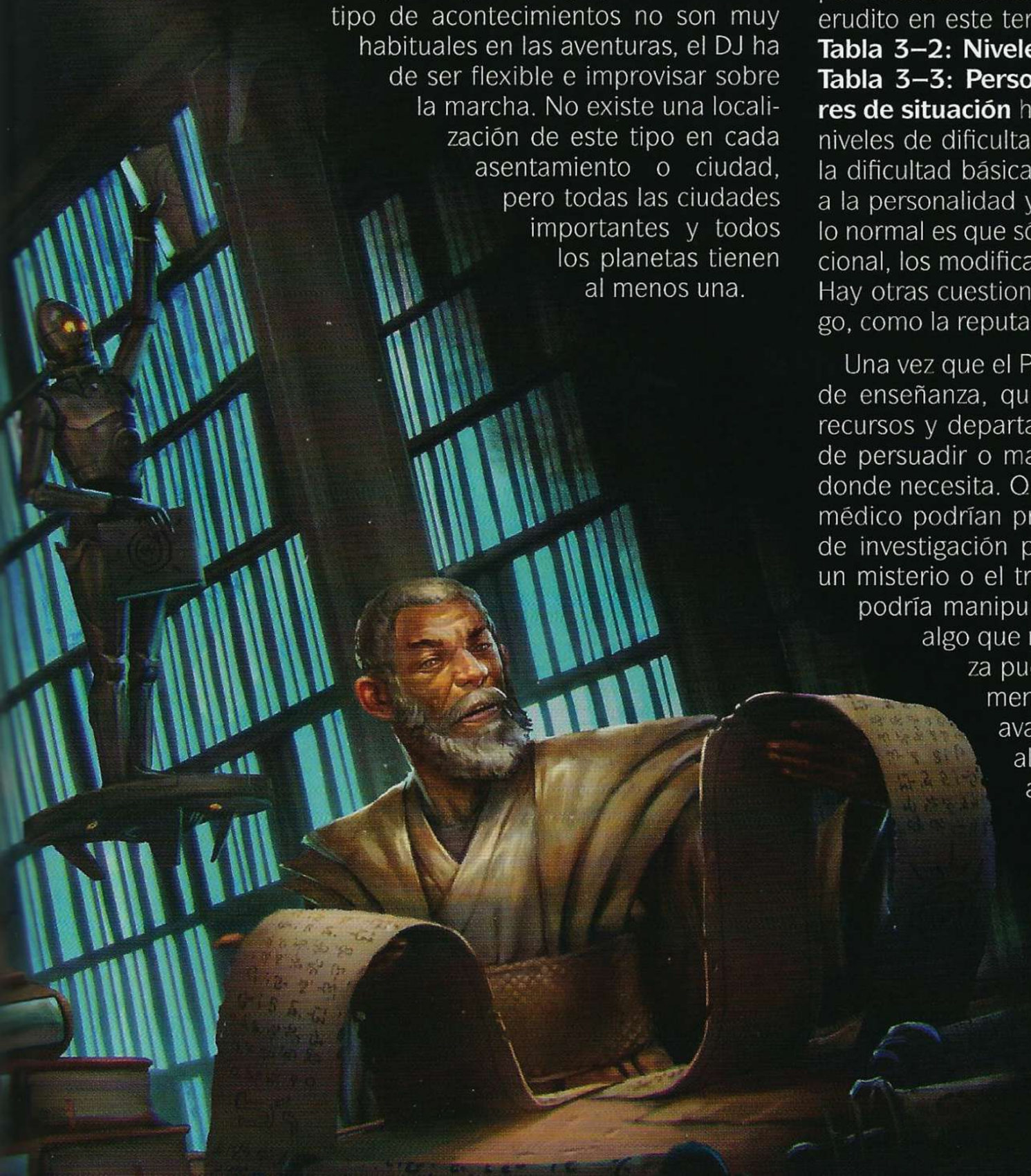


TABLA 3-2: NIVELES DE DIFICULTAD INSTITUCIONAL

Tipo de institución	Nivel de dificultad
Educación secundaria, grupo de investigadores locales aficionados	**Fácil (◆)**
Universidad de bajo nivel, comité de expertos de bajo nivel, grupo de investigación de empresa recién fundada	**Media (◆◆)**
Universidad de nivel medio, comité de expertos de nivel medio, grupo de investigación corporativo	**Difícil (◆◆◆)**
Universidad de élite, comité de expertos de alto nivel, grupo de investigación corporativo de nivel superior	**Desalentadora (◆◆◆◆)**

Cada institución debería contar con una personalidad institucional destacable incluso aunque el PJ la visite durante un corto periodo de tiempo. El instituto también ha de tener un nivel de dificultad asociado, el cual se aplica a las tiradas de habilidad social del PJ cuando éste trata con el personal de las instalaciones. Para sacarle el mayor provecho al talento Erudito respetado, la dificultad debería permitir que la ventaja proporcionada por dicho talento resultara de utilidad. Los PJ que no sean eruditos también podrían verse abocados a tratar con la institución por cuestiones narrativas, de manera que la ventaja del erudito en este terreno sería mucho más palpable. En la **Tabla 3–2: Niveles de dificultad institucional** y en la **Tabla 3–3: Personalidad institucional y modificadores de situación** hay algunos ejemplos de instituciones y niveles de dificultad. El DJ puede emplearlos para hallar la dificultad básica y a continuación modificarla en base a la personalidad y la situación de la institución. Aunque lo normal es que sólo se emplee una personalidad institucional, los modificadores por situación pueden ser varios. Hay otras cuestiones que también pueden entrar en juego, como la reputación del erudito.

Una vez que el PJ ha logrado acceder a una institución de enseñanza, quizá pueda hacer uso de los diversos recursos y departamentos de la misma. El erudito puede persuadir o manipular al personal para llegar hasta donde necesita. Quizá un hospital clínico o un programa médico podrían proporcionarle ayuda. Los laboratorios de investigación podrían ayudarle en la resolución de un misterio o el tratamiento de una dolencia, o incluso podría manipularlos para que analicen o produzcan algo que necesite. Algunos centros de enseñanza pueden contar con una tienda de instrumental o con un laboratorio electrónico avanzado. El erudito puede proporcionar al grupo nuevas fuentes de información a través de escuelas, universidades, laboratorios corporativos, comités de sabios, etc.

APOYO DE DROIDES

Un talento del erudito que los jugadores podrían pasar por alto es Hablar binario (ver página 67 del manual básico de **Al Filo del Imperio**), que añade tantos ■ como su rango a las tiradas realizadas para dirigir droides. Si bien esta situación se da por lo general con droides relacionados con la investigación, no existen limitaciones respecto al tipo de droide al que el erudito puede dar órdenes. Esto supone una ventaja cuando trabaja con la mayoría de droides (incluyendo pilotos, artilleros y de combate). Para un grupo que cuente con un droide médico, las directrices del erudito pueden suponer un buen empuje en una tirada de curación.

El DJ debería tener en cuenta algunas cosas respecto a Hablar binario. La primera es que sólo funciona con droides PNJ, no con PJ. La segunda es que, aunque para activar el talento en teoría sería suficiente con dirigirse al droide y decirle "haz esto", el DJ debería animar al jugador a ser concreto y decir algo especial sobre las instrucciones para mejorar la experiencia interpretativa y la creatividad de la situación. Dado que Hablar binario es un talento pasivo y no hace falta ninguna acción para activarlo, estas instrucciones no afectarían a las acciones normales del erudito durante el combate.

TABLA 3-3: PERSONALIDAD INSTITUCIONAL Y MODIFICADORES DE SITUACIÓN

Personalidad institucional	Modificador de situación
Arrogante	Incrementa 2 veces la Dificultad
Egocéntrica	Añade ■
Asustada	Añade ■
Desesperada	Añade □
Confinada	Añade □
Amenazada	Incrementa 1 vez la Dificultad

CREAR ENCUENTROS SOCIALES INTERESANTES

En la práctica totalidad de partidas tienen lugar encuentros sociales. Son fundamentales para descubrir información cuando los PJ buscan nuevas pistas e ideas sobre la misión que les ocupa o sobre otras cuestiones. Además, representan estupendas oportunidades para la interpretación que pueden añadir mucha diversión a una partida al tiempo que proporcionan momentos memorables de una aventura o campaña. Sin embargo, si no se planean con precaución, las respuestas pobres por parte del DJ pueden convertir una escena de conversación en un mero trámite informativo. Casi todos los encuentros sociales han de improvisarse, pero las escenas principales saldrán mejor si se preparan con antelación. Esto minimiza las pausas durante la escena y las interrupciones de la acción, que a menudo provienen de los intentos por parte del DJ de hacerse una idea de las muchas cosas que los PNJ pueden saber cuando discuten o negocian información con los PJ. En esta sección se analizan las maneras de hacer que los encuentros sociales resulten más interesantes para todos. Hay sugerencias sobre mecánicas de juego y respecto a la historia y los personajes que participan en una escena.

USO DE TALENTOS EN ENCUENTROS SOCIALES

Muchos talentos de los PJ están diseñados y redactados para emplearlos o bien durante una pelea o bien en encuentros de juego planificados. Sin embargo, hay talentos que también pueden usarse fuera del combate, en situaciones sociales y de otros tipos. Esta sección ofrece orientación adicional para usar talentos en situaciones que no sean de combate y para adaptarlos y traducir los términos en caso de que las restricciones de un asalto de combate no deban aplicarse.

¡NO TE OLVIDES DE LOS DADOS DE COMPLICACIÓN!

Muchos talentos ofrecen como beneficio la retirada de uno o más ■ de una tirada de habilidad. Sin embargo, dado que los ■ no suelen incluirse de forma automática en la reserva de dados de una tirada o tarea, es decisión del DJ añadirlos o no. Es conveniente desarrollar la costumbre de aplicar (o al menos tener en cuenta) ■ a las tiradas de habilidad, siempre y cuando no se convierta en un juego de aplicar una penalización simplemente para que el PJ se la quite de encima. Aunque en algunas tiradas se añade automáticamente ■, como por ejemplo para combatir o pilotar, esto suele ocurrir menos en encuentros sociales.

USO DE TALENTOS FUERA DEL COMBATE

Cuando un jugador quiera usar un talento en una situación que no es de combate, en primer lugar el DJ debe evaluar si el uso es válido. Los talentos específicos de combate normalmente no tienen utilidad en otro contexto; de la misma manera, los talentos en los que se especifica "después de un encuentro" no están pensados para usarlos en mitad de un encuentro. Otros talentos pueden hallarse en una zona gris: podrían usarse fuera de combate, aunque a priori no proporcionarían una ventaja clara. Es el caso, por ejemplo, de aquellos talentos que convierten un tipo de acción en otra (como hacer que una maniobra pase a ser una actividad menor).

El DJ debería recordar que un encuentro es un conjunto específico de acontecimientos que se dan en un periodo corto de tiempo. No sólo el combate es un encuentro. Los talentos que definen acciones o efectos por encuentro funcionan tanto en un encuentro de combate como en otro que no lo sea. Cuando se usa un talento que se activa por una razón específica (como por ejemplo usar una maniobra para activar el talento Concentración intensa; ver página 134 del manual básico de **Al Filo del Imperio**), el DJ puede limitar el número de usos si el jugador está abusando del espíritu del talento. Así, los talentos que usan maniobras podrían emplearse una vez antes de cada tirada, mientras que los que utilizan acciones podrían usarse una vez por cada encuentro que no sea de combate.

Por ejemplo, en el caso de la Concentración intensa, sufrir 1 de Tensión a cambio de incrementar la Capacidad de una tirada de habilidad es un efecto que podría usarse cada vez que el PJ realizara una tirada, ya que para él sufrir unos cuantos puntos de Tensión es una molestia mínima. Perder maniobras o recibir Tensión supone más riesgo y limitación para las acciones del personaje cuando éste se encuentra en mitad de un combate. Fuera del mismo, el DJ puede permitir un número razonable de usos, quizá tantos como el rango de Intelecto del personaje. Este tipo de acotaciones sólo debería establecerse si un jugador abusa de la carencia de límites de un talento en concreto.

EL TEMPO DE LOS TALENTOS EN LOS ENCUENTROS SOCIALES

Algunos talentos imponen límites temporales o surten efecto en base a cierta cantidad de tiempo durante un asalto de combate. En otros contextos dichos talentos funcionan de manera similar, aunque no con tanta rapidez como en un combate. Por ejemplo, el talento Distracción (ver página 32) especifica que un número de enemigos añade ⚙ a sus tiradas de combate hasta el principio del siguiente turno. Si se utiliza fuera del asalto de combate, el talento funciona mientras el personaje quiera mantenerlo activo, o hasta que el personaje empiece a hacer uso de habilidades que requieran de más concentración o tiempo para llevarlas a cabo con efectividad. Hay otra posibilidad: quizá el DJ desee establecer una norma según la cual el talento afecta a la siguiente tirada de hasta tres PNJ. La clave está en hallar el equilibrio entre que el juego siga siendo divertido y que no se abuse de las reglas (tampoco de las que establezca el DJ).

TENSIÓN EMOCIONAL Y SOCIAL

Los DJ no deberían tener miedo de infligir Tensión a los PJ en un encuentro social. Fingir cierta posición social, interpretar un papel o negociar sobre el sustento (o incluso la vida) de alguien son actividades estresantes. A medida que la presión se acumula, también lo hace el estrés; la Tensión de **Al Filo del Imperio** representa eso. Incluso aunque los PJ sean capaces de eliminar con rapidez esa Tensión, no siempre saben si el encuentro terminará al final de la discusión o la negociación. Muchos encuentros pasan de la conversación a los disparos por una frase desafortunada. Además, algunos PJ cuentan con talentos que sirven para liberar Tensión, ya sea la suya propia o la de otros, y siempre es bueno recompensar la elección de talentos con oportunidades para usarlos.

SOBREPASAR LOS UMBRALES DE TENSIÓN EN LOS ENCUENTROS SOCIALES

Algunos talentos hacen que el objetivo o el usuario sufran Tensión, lo que podría llevarlos más allá de su umbral de Tensión. No tiene ningún sentido narrativo que un personaje se desmaye en mitad de un encuentro social cuando la Tensión supera su umbral. En lugar de ello, se verá abrumado por la situación o se sentirá acosado hasta caer en la sumisión. Cederá ante las peticiones del oponente y resultará inútil para cualquier otra cosa durante el resto del encuentro.

Cuando eso ocurre, el personaje afectado:

- No puede realizar acciones; sólo puede llevar a cabo maniobras básicas o actividades menores, como moverse o encenderse un cigarra y fumar para calmarse los ánimos.
- No puede ayudar a otros.
- Puede hablar y expresar sus sentimientos, pero o bien no le sirve de nada o bien es ignorado. Esto ocurre sobre todo cuando se trata de un PJ que interactúa con PNJ; no obstante, si el grupo de juego desea interpretar que sus PJ se sienten irritables, furiosos o frustrados mientras el resto de PJ les ignoran, es perfectamente aceptable.
- Puede moverse sin afectar a sus oponentes.
- Puede usar ciertos talentos como por ejemplo Tenacidad, siempre con el beneplácito del DJ.

CONTROLAR EL FLUJO DE INFORMACIÓN

Una de las claves para fomentar las conversaciones interesantes en los encuentros sociales es el flujo de información. Revelar al mismo tiempo cuestiones clave, sorpresas

y ofertas puede hacer que una conversación resulte mucho más atractiva. Aunque el DJ controla la manera en que hace llegar la información a los PJ, son éstos quienes deciden si revelan las cosas que saben y de qué manera lo hacen. En algunos sentidos, el DJ puede promover el intercambio de información crítica en una escena controlando qué información ofrece y cuándo lo hace. Las aventuras publicadas suelen ocuparse de estas cuestiones a grandes rasgos, planteando oportunidades concretas a lo largo de la trama para que los PJ descubran cosas. En esta sección se plantea cómo ajustar este enfoque para escenas y encuentros específicos. Por supuesto, por mucho que se preparen las cosas y se estimule a los PJ, es imposible predecir cómo éstos lidiarán con una discusión; los PJ sorprenderán con frecuencia al DJ. Adaptarse y ajustarse sobre la marcha es fundamental, y además constituye parte de la diversión del DJ.

PROPORCIONAR INFORMACIÓN A LOS PJ

Durante toda negociación o encuentro social en el que los PJ intentan avanzar en la historia y descubrir cosas nuevas, han de tener información con la que trabajar. Los PJ pueden ir creando su parte de la historia por sí mismos. El DJ también puede ofrecerles información a medida que se desarrolla la aventura. Lo normal es que los encuentros sociales presenten una combinación de ambas cosas.

En las partidas improvisadas, donde la historia avanza porque los PJ hacen que evolucione en vez de porque se siga una trama establecida por el DJ o por una historia publicada, son los PJ quienes han de obtener cada fragmento de información que puedan considerar de utilidad y ponerlos todos en relación. El DJ puede guiarles un poco, quizá planteando preguntas sobre los PNJ involucrados. También puede animar la conversación con preguntas inesperadas, afirmaciones acusatorias y auténticas amenazas a través de los PNJ. Soltar datos parciales o secretos trascendentales en mitad de una discusión puede reforzar la tensión en un momento.

Cuando se trata de aventuras publicadas o encuentros planificados de antemano, el DJ tiene que proporcionar una información preestablecida. Por supuesto, no hay por qué desvelar todos y cada uno de los detalles de una información, sobre todo si los personajes están siguiendo una línea de pesquisas o discusión diferente. En ocasiones el DJ puede reconducir la conversación hacia cuestiones que desee tratar, pero puede resultar todo un desafío lograrlo de manera fortuita y fluida.

No obstante, el intercambio de información puede darse de otras maneras, más allá de una mera conversación. Durante el encuentro, el DJ puede pedir a los personajes que hagan varias tiradas de habilidades de conocimiento o de otro tipo para ofrecerles nuevos detalles mientras se desarrolla la conversación. El DJ puede narrar los resultados,

EJEMPLO DE PARTIDA

A continuación se muestra un breve ejemplo sobre cómo incorporar nueva información a una escena durante un encuentro. En ocasiones el DJ pide a los PJ una tirada. En otros casos, si se supone que el PJ es capaz de conocer la información o si la intención es que la escena siga avanzando y resulte interesante, el DJ simplemente la proporciona. En este ejemplo hay un DJ y cuatro jugadores. Uno de ellos interpreta a un personaje llamado Herol, un colono con la especialización de político.

DJ: Te llevan ante Sharune el Hutt. Como es obvio, está furioso y hace una mueca al verte. A su lado hay un humano enfundado en una armadura. Sharune dice: "Dime por qué no debería venderte a este cazarrecompensas por los créditos que me debes. Está claro que has enfadado a alguien más aparte de a mí. Me sorprende, pero también me beneficia. A no ser que se te ocurra un trato mejor...".

El DJ pide al PJ que haga una tirada de Bajos fondos para ver si reconoce al cazarrecompensas. Herol supera la tirada y obtiene una buena cantidad de información. El DJ pasa al jugador de Herol una nota con el nombre del cazarrecompensas, Kinn, y también con el dato de que solía emplear el alias Triar. Anteriormente Triar trabajaba contra Sharune; Herol es consciente de esta circunstancia por lo ocurrido en una partida anterior.

Herol: "Sharune, no puedo creer que te hayas dejado embaucar por los engaños de este tipo. ¿No reconoces a tu viejo amigo Triar? Me pregunto qué le hizo a tu segundo al mando el año pasado. Adelante, Triar, quítate esa máscara y dinos adónde lo llevaste".

DJ: El hutt parece sorprendido y hace una seña a sus guardias para que se coloquen en posición...

lo cual es correcto si resulta lógico que todos los personajes conozcan esa información por sí mismos. Sin embargo, es probable que sólo un PJ, o unos pocos, se topen con algo importante durante el encuentro y no puedan compartirlo de manera instantánea con los demás. En esos casos el DJ debería escribir esa información en una nota y pasársela a quien corresponda.

Como escribir una nota ocupa tiempo del encuentro y obliga a hacer una pausa en el juego, quizá el DJ debería plantearse escribir unas pocas con antelación para escogerlas y pasarlas cuando llegue el momento. El DJ puede garabatear los cambios menores que sean necesarios antes de pasar la nota a la mesa. Estas notas deberían ser breves y concisas; la información puede transmitirse con unas pocas frases. Si el PJ necesita más detalles, puede preguntar en voz alta o escribir a su vez otra nota.

Una de las ventajas de usar notas es que permite al DJ preparar de antemano una respuesta concreta para los PJ involucrados. Puede incluir información de la que otros PJ no son conscientes, planteando al PJ que está al tanto la interesante opción de compartir o no la información. En **Al Filo del Imperio** los distintos trasfondos de los personajes suelen incluir secretos y cuestiones problemáticas que los PJ quizá no quieran compartir con el grupo.

La preparación previa de notas e información tiene otras ventajas. Entregar las notas en un orden específico puede ser una manera de guiar la conversación. Básicamente es una manera de dar pistas al jugador sobre la dirección en que podría desarrollarse el encuentro, haciendo que cada nueva revelación lleve la negociación o la discusión en una dirección particular. Esto puede aumentar de manera notable la tensión de una escena.

TIPOS DE INFORMACIÓN

Aquí se presentan algunos ejemplos de la información que puede introducirse en una conversación en curso, ilustrando las maneras en que una revelación oportuna puede alterar la conversación o llevarla en cierta dirección. Los PJ también pueden descubrir dicha información o deducirla en parte mediante tiradas de habilidad durante la negociación.

Aunque la información puede aparecer durante una conversación, el DJ no debería pasar por alto la oportunidad de emplear indicios no verbales para añadir tensión y sutileza. Las palabras de un PNJ pueden decir una cosa, mientras que su ceño fruncido o su rostro ruborizado dejan entrever otra. También hay oportunidades para crear confusión debido a la interacción entre distintas especies o pequeños detalles culturales pasados por alto que pueden enriquecer la escena. Un humano con poca experiencia negociando con un gandiano quizá ignore pistas útiles, mientras que su acompañante, más versado, puede darse cuenta y advertirle de la pista, o bien servirse de su conocimiento para asumir un papel más relevante en la escena.

Gestión de la ira: El PJ se percata de que el nivel de ira y frustración del oponente aumenta y disminuye en función del asunto que están tratando y posiblemente también de según quién esté hablando. El PJ puede imaginarse cuáles son las cuestiones que molestan a su interlocutor y servirse de ello en su provecho.

Tapadera descubierta: El auténtico nombre o alias de alguien sale de pronto a la luz durante la conversación. Un PNJ podría llamar a su aliado por su nombre verdadero en vez de usar el conocido por el PJ. Para que la revelación sea más significativa, el PNJ puede desvelar el nombre auténtico de un PJ a los propios compañeros de éste, que no lo conocían. Sin embargo, el DJ debería maximizar lo dramático de la situación si esta información conlleva múltiples consecuencias, especialmente si el jugador (y el PJ) estaban ocultándola por una buena razón relacionada con la historia.

Conexión revelada: La relación familiar, empresarial o económica de alguien es revelada o insinuada durante la conversación. El PJ debería poder utilizar esa conexión en su beneficio.

Fraude descubierto: Alguien mete la pata hasta el fondo cuando finge ser quien no es en realidad. Básicamente el individuo comete un error que jamás cometería nadie versado o experimentado en una circunstancia o campo concreto. Puede que el fallo no llame la atención de todos, sino sólo de quienes tengan experiencia o conocimientos suficientes debido a su trasfondo como para percatarse del error.

¡CUIDADO CON EL EXCESO DE INFORMACIÓN!

Dada la naturaleza de los juegos de rol, suelen darse situaciones en las que un PJ debería saber mucho más sobre una situación o un tema concreto de lo que el jugador sabe o podría averiguar jugando una escena. El DJ podría verse tentado a simplemente explicar la situación o describir los detalles para que el personaje pueda actuar. Por desgracia, esto puede llevar a largas narraciones en las cuales los personajes poco pueden hacer, aparte de escuchar. Hay una mejor manera de hacerlo y consiste en dividir la información; así, los personajes pueden obtenerla de distintas fuentes o buscarla a lo largo de la aventura. Esto les permite acceder a la información más cerca del momento en que les será de utilidad. Los detalles elaborados que se describen cuando aún queda bastante hasta llegar al momento en que serán de utilidad, probablemente se perderán en una aventura larga o campaña.

Amor y romance: El PNJ puede desvelar de repente su amor y afecto hacia un PJ, lo cual podría ser cierto o formar parte de un ardid para manipularlo. Otra posibilidad es que sea el PJ quien se dé cuenta de que el personaje está enamorado de él o de alguno de sus aliados, o que se siente atraído de otra manera; en cualquier caso se puede intentar sacar provecho de ello. También es posible que la atracción sea mutua, lo que puede complicar la situación de maneras insospechadas.

Términos de una oferta: Un PNJ puede hacer una oferta específica. El jugador quizá no sepa si los términos son buenos o no, pero su personaje sí debería discernirlo. El DJ ha de ofrecer información suficiente sobre los pros y contras de la oferta que el personaje debería conocer, para que así el jugador tenga la oportunidad de responder de la manera adecuada.

Datos técnicos: Un personaje puede hacer gala de un conocimiento detallado sobre datos técnicos, dispositivos, vehículos, astronaves o cualquier otra materia sobre lo que se está discutiendo durante el encuentro.

Insulto inesperado o involuntario: El PJ o PNJ puede insultar a la otra parte por accidente o desconocimiento. El insulto puede llegar en forma de desaire contra uno de los socios del negociador o por un comentario distraído que quizá no ofendería a alguien de las mismas inclinaciones políticas o culturales, pero que sin duda supone un insulto para una o varias de las personas que participan en la conversación. No todos los PJ tienen por qué darse por aludidos o sentirse ofendidos por el insulto, lo cual puede provocar reacciones diversas entre los personajes.

APROVECHAR LA TENSIÓN DRAMÁTICA EN LOS ENCUENTROS SOCIALES

Si bien cualquier encuentro puede incluir cierta dosis de drama, al preparar uno para que sea específicamente dramático sin que derive en combate o violencia hay que trabajar algo más. Aunque es cierto que un encuentro tenso podría desembocar en una pelea, y así ocurre a menudo, la emoción podría ser mucho mayor si no se resolviera a base de blásteres o sables de luz. En esta sección se buscan maneras de incrementar la tensión dramática de una discusión, una negociación o un encuentro similar.

La tensión de una situación suele verse incrementada cuando ambas partes tienen mucho que ganar o perder. Hallar el punto de equilibrio en estos casos, en los que algo es lo bastante importante como para aportar incertidumbre, pero no tanto como para acabar en una pelea, puede resultar todo un desafío. Lo que para un personaje puede parecer crucial en una situación puede no serlo tanto para otro, o incluso para ese mismo personaje pero en circunstancias distintas.

Antes de la escena, el DJ debería pensar qué es lo que los PJ involucrados consideran importante. Podría ser un objeto, una persona, un vehículo, una cultura o un ideal. Una vez establecido esto, el DJ debe pensar

EL CONFLICTO ES DRAMA

El conflicto deriva en situaciones dramáticas. Cuando el DJ prepara un encuentro social, debe tener en cuenta que en la mayoría de ellos suele subyacer algún tipo de conflicto. Puede ser tan pequeño como la obtención de datos de un informador reacio, pero en ocasiones ambas partes son enemigos acérrimos con pocos motivos para confiar en el otro y muchos menos para conversar. Los DJ deberían establecer cuáles son esos motivos que hacen que una escena o discusión sea más dramática y servirse de ese poso para orientar las motivaciones y reacciones de los PNJ hacia las actitudes y tácticas de negociación de los PJ.

cómo ve el PNJ esa misma cosa. Incluso aunque no esté especialmente interesado en ella, puede hacerse que lo esté para desafiar a los PJ, ponerles obstáculos o simplemente fastidiarlos.

Cuando la escena comienza, el DJ debería promover un tono serio en las conversaciones y las acciones. No es que el humor esté prohibido, y de hecho puede añadir más tensión si se usa con acierto (consulta **Servirse del humor en los encuentros sociales**, a continuación), pero los PNJ deberían retomar ese tono de seriedad tras cualquier toque de humor. Cuanto más crítica o importante sea la situación, más seria y sensible debería ser la actuación de los PNJ.

Durante la escena, por lo general las emociones de los PNJ deberían quedar patentes. A no ser que por algún motivo se haya establecido que se muestran carentes de emociones, han de mostrar sus sentimientos a flor de piel, lo cual ayuda a transmitir sus reacciones. Los personajes emotivos resultan más interesantes y ofrecen a los PJ más oportunidades para reaccionar e interaccionar en consecuencia.

SERVIRSE DEL HUMOR EN LOS ENCUENTROS SOCIALES

El humor es uno de los mejores rasgos de *Star Wars*. Si se usa con efectividad, añade mucha diversión a la mesa de juego. Es normal que haya grandes dosis de humor; los jugadores y los personajes suelen tener ocurrencias y hacen comentarios mordaces a costa de unos y otros, o de la situación en general. También se dan estos momentos divertidos durante la interacción entre el DJ y los jugadores, cuando éstos se provocan entre sí y hacen comentarios sobre los demás.

Hay que tener cierto cuidado a la hora de crear escenas en las que el humor y la tensión estén presentes. Puede resultar complicado, ya que el DJ no controla a todos los personajes involucrados en el encuentro, al contrario de lo que ocurre en las escenas de una película o relato. Sin embargo, es posible planificar algunos saltos entre tensión y humor a través de textos escritos de antemano para leerlos en voz alta, o bien si el DJ introduce ciertos efectos o comentarios sirviéndose de acciones predeterminadas o de momentos predecibles en la conversación. Hay dos escenarios habituales:

- Incrementar la tensión, incrementar la tensión, incrementar la tensión, introducir un toque de humor inesperado y de pronto volver a incrementar la tensión.
- Incrementar la tensión, incrementar la tensión y romper la tensión mediante el humor.

El DJ también debería saber cuándo no es buena idea usar el humor. Si bien es cierto que no puede evitar que los PJ suelten una gracia en cualquier situación, los momentos de tensión suelen ser más efectivos si no hay carcajadas de por medio. Algunos villanos de las películas de *Star Wars* tienen en común un momento de humor a su propia costa, aunque no ocurre así con los más destacados (especialmente con aquellos que usan el Lado Oscuro de la Fuerza). Darth Vader nunca se ríe. Cuando el Emperador lo hace, es estrictamente para regocijarse en su inteligencia y superioridad, nunca para reírse de sí mismo. Los demás deberían horrorizarse con las cosas que él encuentra tan divertidas.

Crear situaciones en las que pueda surgir el humor es muy complicado, como pueden confirmar los cómicos o los mejores narradores. A continuación se presentan varias sugerencias que pueden ser de ayuda. Algunas van más allá de los encuentros sociales y pueden aplicarse a todos los encuentros en general.

Droides: En *Star Wars* los droides son una fuente natural y tradicional de humor. Están creados y programados para hacer bien unas tareas concretas. Cualquier situación en la que intenten llevar a cabo un cometido para el que no están bien preparados o programados probablemente hará que se aturullen y cometan errores. Los droides de una inteligencia inusitada, como R2-D2, también pueden protagonizar situaciones graciosas al convertir sus limitaciones en ventajas inesperadas. Cuando sufren una avería los droides también contribuyen al humor de las partidas, pues hacen cosas inesperadas o pifian las tareas que deberían hacer bien. Aquí hay algunos ejemplos de droides que aportan humor a las partidas:

- Módulo de traducción averiado. Quizá el droide pronuncia cada pocas palabras algo en un lenguaje extraño y desconocido, olvida de repente su idioma, usa el dialecto equivocado o es incapaz de librarse de un acento insoportable (o incluso alterna distintos acentos).
- Personalidades. Los droides con una personalidad desmesurada u opuesta a su función, tamaño o habilidad suelen resultar divertidos. Es el caso de droides de protocolo arrogantes, droides médicos con miedo a practicar la cirugía o droides ratón demasiado agresivos. Estas personalidades pueden hacer que las cosas vayan demasiado lejos, así que el DJ debe estar atento para atarles en corto si los jugadores empiezan a irritarse.

Fallos de funcionamiento y otros trastornos: Un fallo mecánico repentino en el momento más inoportuno puede introducir un toque de humor en muchos encuentros sociales. Aunque pueden provocar todo un abanico de emociones y estados, las averías que hacen que una

situación comprometida se convierta en algo terriblemente más complicado suelen ser divertidas. Los fallos en cascada (cuando algo falla y provoca a su vez nuevos fallos) pueden hacer que tanto la tensión como la comicidad de la situación aumenten de la mano. Cortes continuos de luz o energía, computadoras inestables y proyectores holográficos defectuosos son recursos fáciles de usar para crear pequeños momentos de entretenimiento y frustración.

Especie divertida: Aunque los gungan ineptos no son la norma, las peculiaridades físicas o culturales de una especie pueden dar pie a comentarios graciosos cuando se combinan con la necesidad de mantener una negociación o una discusión. Imagínate un enorme gamorreano (especie famosa por su escasa agudeza intelectual) intentando apañárselas para comprarle material a un toydariano avispado de género cuestionable. Los jawas suelen resultar graciosos (desmontan cualquier cosa a la que puedan poner la mano encima) y lo mismo ocurre con sus negociaciones (cuando las cosas que intentan vender fallan o se desmontan de repente). Éstas y otras cuestiones ponen de manifiesto las tremendas diferencias en la personalidad, inteligencia, cultura y tamaño de las distintas especies.

CONTRATOS DE COLONOS

Al contrario de lo que ocurre con otras profesiones, que tienen trasfondos delictivos o militares, el mundo de los colonos se fundamenta en la cultura civil y corporativa. Como tal, su trabajo suele describirse mediante un contrato verbal o escrito. Los colonos prefieren contratos que conllevan pagos y trabajos indefinidos, pero estos empleos son raros y la competencia para hacerse con uno es dura. Muchos colonos se ven obligados a desempeñar trabajos suplementarios en una amplia variedad de ocupaciones para cubrir sus gastos.

En esta sección se presentan contratos y trabajos potenciales para colonos. Un contrato cubre normalmente el periodo de tiempo de una aventura completa, aunque a lo largo de las aventuras más largas pueden desempeñarse muchos trabajos pequeños. Aunque estos contratos están diseñados para colonos, otros personajes pueden hacer las veces de personal de apoyo o participar en las mismas condiciones, dependiendo de sus trasfondos y objetivos.

RECURRIENDO A ESQUIROLES

Los PJ son contratados por un chevin magnate de la minería para llegar a un acuerdo con unos empleados descontentos. Los mineros fueron a la huelga, y cuando el chevin los sustituyó por trabajadores autónomos, se pusieron violentos y se atrincheraron dentro de la mina. Los mineros amenazan con derrumbarla si no se atiende a sus demandas. Los PJ deben entrar a la mina y escuchar a los trabajadores para alcanzar un acuerdo.

Parte 1: Los PJ están visitando la zona o trabajando en ella cuando la esposa desesperada del capataz de la mina se acerca a hablar con ellos. Ha hecho una colecta entre los familiares de los mineros y espera que los PJ puedan mediar entre su esposo y el dueño. Sabe que no ha reunido mucho dinero, pero sugiere que el propietario chevin como mínimo podría igualar su oferta. Una vez expire el contrato que los PJ tienen con el chevin como mediadores independientes, pueden ir a la mina.

Parte 2: La entrada al pozo está excavada directamente en la ladera de una montaña. Junto a ella hay una zona de trabajo con maquinaria pesada desperdigada y algunos cadáveres de mineros y esquiroles. Por todas partes hay pruebas de una sangrienta pelea; junto a los cadáveres hay picos, palas y perforadoras manchadas de sangre. La entrada principal está defendida por un par de mineros armados con fusiles bláster; el turboascensor está en el fondo del pozo, fuera de servicio. Los PJ deben convencer a los vigilantes de que hagan subir el ascensor para a continuación reunirse con el líder de los huelguistas encerrados y escuchar sus peticiones. Los mineros demandan una paga mejor, una reducción de la jornada laboral, más medidas de seguridad, mejores condiciones de trabajo, mejores equipos de protección individual y que la muerte accidental de los esquiroles que intentaron hacerse con el lugar de trabajo no tenga ninguna consecuencia. También se oponen al uso de mano de obra esclava, que es la manera en que el chevin consiguió los trabajadores de reemplazo.

Parte 3: Los PJ deben reunirse con el chevin con la lista de peticiones y negociar en representación de los trabajadores. El chevin es astuto y avaro, y no encuentra ninguna razón para renunciar a la mano de obra esclava. Tras convencer al chevin para que haga algunas concesiones, los PJ deben hacer una contraoferta a los mineros. Si se satisfacen todas las demandas, bastará con superar una tirada Simple de Negociación. Por cada petición no satisfecha, la dificultad aumenta 1 nivel. Si las negociaciones fracasan, los mineros deciden librarse por la fuerza del chevin, y si eso fracasa, inutilizarán la mina. Los PJ deben decidir si se ponen del lado de los mineros, si apoyan al chevin o si se apartan y dejan que ambas partes se destruyan entre sí.

Giro imprevisto: La mina es un yacimiento rico en un material único que utiliza una organización a la que se opone el grupo de PJ; quizá se trata de un metal insustituible para el Imperio, como uno de los componentes del acero quadanio, o puede que sea un explosivo usado por la Rebelión, como el baradio. Esto significa que al menos un miembro del grupo debería estar interesado en la destrucción de la mina, o como mínimo en el cese de su actividad.

HEREDEROS DÍSCOLOS

El grupo es contratado para localizar al heredero adolescente de la casa Demici, en Serenno. El padre del chico, que ha enviudado recientemente, sospecha de una familia rival, la casa Nalju, aunque en realidad suele sospechar siempre de ellos. Durante sus investigaciones en territorio Nalju, los miembros del grupo son capturados y acusados de espionaje, pero también descubren que la casa Nalju no es la responsable de la desaparición del joven. Un asalto llevado a cabo por miembros de una guardia noble ataviados con el uniforme de la casa Demici acaba con el secuestro del heredero de la casa Nalju; los PJ han de averiguar qué está ocurriendo y ponerle fin.

Parte 1: El líder de la casa Demici contacta con los PJ para que localicen a su único heredero, que ha desaparecido. Tras negociar sus honorarios, los PJ pueden echar un vistazo en los aposentos del chico y también hablar con sus maestros, cocineros y sirvientes para hacerse una idea de quién es el joven y cuál puede ser su paradero. El grupo descubre que salió a cazar dorsálopes de cola partida con un séquito personal de doce guardias. El camino que siguieron llevaba hacia el territorio de la casa Nalju, lo cual confirma las sospechas del conde Demici.

Parte 2: Mientras siguen el rastro, el grupo es capturado y trasladado al campamento de la casa Nalju. Está dirigido por el heredero adolescente del conde Nalju, quien asegura estar investigando el avistamiento de efectivos de la guardia noble de la casa Demici, pero que aún no ha encontrado nada. El joven Nalju afirma que estaría encantado de acompañar al joven señor de regreso a su hogar si lo encontrara, para evitar así la guerra entre ambas casas. Dependiendo de la reacción del grupo, Nalju informa a los PJ de que va a llevarlos ante su padre para responder a algunas preguntas, o bien a escoltarlos por la mañana de vuelta a territorio de los Demici. En cualquier caso, en mitad de la noche el campamento es asaltado por la guardia noble de la casa Demici. Durante la consiguiente batalla, el grupo es testigo de cómo el heredero de la casa Nalju cae inconsciente y es arrastrado hacia el bosque.

Parte 3: Los PJ deben ir tras los secuestradores. Pueden seguir su rastro varios días a pie, hasta llegar a un cañón. Allí, comprueban que los guardias de ambas casas están compinchados. El grupo puede rendirse, luchar o sortear a los guardias. Una vez dentro del cañón, descubren que los dos herederos se han aliado para llevar a sus casas a la guerra. Planean aprovechar la confusión para asesinar a sus padres y hacerse con sus respectivas casas. Tras un breve enfrentamiento armado, ambos jóvenes podrían unir sus casas y dominar Serenno. Los PJ pueden tratar de convencerles para que se rindan, enfrentarse a ellos para someterlos o simplemente escapar para revelar sus planes a sus padres. Sin embargo, convencer a los condes de la traición de sus hijos resulta muy complicado si no se cuenta con pruebas irrefutables.

Giro imprevisto: El conde Demici tiene en su poder un objeto o capacidad que permitiría a uno de los miembros del grupo quedar libre de una de sus Obligaciones.

FIESTA POLÍTICA

Los PJ son contratados por Vil Kargaims, asistente de un político veterano, para actuar durante las celebraciones de la Semana de Festival. El evento forma parte de la campaña de reelección del líder de un pequeño mundo colonial. Como tal, en los preparativos participan docenas de individuos entre el personal de la campaña y los seguidores del político. El ambiente durante los días previos es de una extraña tensión, la cual toca techo cuando Vil Kargaims es asesinado. Todos los que están dentro del recinto (excepto los PJ) son sospechosos. La comisaria y el gobernador prohíben que nadie entre o salga de la mansión y piden al grupo que se encargue de las pesquisas.

Parte 1: Los PJ son contratados por el jefe de campaña de Vil Kargaims para que lleven a cabo una actuación durante un acto de campaña para la reelección que se celebrará en la mansión del gobernador aprovechando la Semana de Festival. Tras establecer un precio y cualquier otra condición, a los PJ se les permite acceder con antelación al recinto para ensayar. En la mansión, el grupo se encuentra con varios miembros influyentes de la colonia, incluyendo al gobernador, sus asistentes más cercanos, la comisaria, importantes ganaderos y otras personas influyentes a nivel local. También conocen a un simpatizante al que el personal de la campaña se refiere como "Gran Bantha" debido a las enormes donaciones que realizó durante la campaña de las últimas elecciones. Resultará ser un fan acérrimo de cualquier artista que forme parte del grupo; Kargaims espera impresionarle lo suficiente como para que este año también haga grandes donaciones. La actuación de los PJ puede oírse en todo el edificio, pero se ve interrumpida por varios disparos de bláster. Unos instantes después, el grupo descubre que Vol Kargaims acaba de ser asesinado.

Parte 2: La mansión queda inmediatamente precintada por agentes de seguridad que siguen las instrucciones de la comisaria. Por desgracia, ésta no puede dar cuenta de su paradero durante el asesinato; asegura que estaba en el aseo. Dado que todo el mundo era capaz de oír los ensayos en el momento del crimen, sólo los PJ quedan libres de toda sospecha; la comisaria no podrá llevar a cabo la investigación porque es una sospechosa más. El gobernador otorga poderes al grupo para que sean ellos quienes se encarguen. Los interrogatorios de los testigos acaban llevando al grupo a descubrir la siguiente información:

- El gobernador tenía una aventura con una joven ayudante, algo que Kargaims llegó a descubrir.

- Kargaims era famoso por lo mal que se le daba el sabacc. Debía créditos a todo el mundo, incluida una suma bastante importante a un ganadero.
- Cuando no estaba de campaña, Kargaims ejercía de abogado. Recientemente consiguió que condenaran a la pena capital a una mujer que provocó una muerte en un accidente de aerodeslizadores. El marido de esta mujer forma parte del personal del servicio de comidas.
- "Gran Bantha" es amigo y simpatizante del gobernador, pero si se investiga más a fondo se puede averiguar que muchas de las políticas del gobernador estaban poniendo en peligro el control absoluto que "Gran Bantha" ejerce sobre los mercados locales. El más destacado de estos planes consiste en un acuerdo comercial con un sistema vecino.

Parte 3: Los PJ, en base a las pruebas, deben decidir quién es el responsable del asesinato de Kargaims. Lo que más interesa es que los PJ acusen al marido de la mujer que fue condenada, que entonces asegura que el gobernador le había instigado a cometer el crimen para tapar su aventura. La verdad es que "Gran Bantha" ha conspirado para que el marido sea el chivo expiatorio, de manera que el gobernador pierda las elecciones. Su oponente está en contra del acuerdo comercial. "Gran Bantha" prometió al marido que el nuevo gobernador le perdonaría a él y a su esposa. Los PJ deben decidir con cuánta discreción llevarán sus pesquisas, pues si las pruebas de la aventura del gobernador salen a la luz hay muchas posibilidades de que se desvanezcan sus esperanzas de ser reelegido, igual que ocurriría con los alegatos sobre una conspiración criminal.

Giro imprevisto: Sea por una cuestión de trasfondo o por una Obligación, uno de los miembros del grupo está relacionado con "Gran Bantha", quien le presiona para asegurarse de que las historias del afligido esposo y la aventura del gobernador con su ayudante salgan a la luz como principales móviles para el asesinato del jefe de campaña.

RECLAMACIÓN FRONTERIZA

Una parcela de tierra llega a manos de uno de los PJ por un motivo que encaje con el contexto de la campaña. El terreno incluye un sistema de cuevas que se supone repleto de minerales y gemas, aunque el lugar donde se encuentra implica ciertos riesgos. Por desgracia, nada más llegar el grupo descubre que las tierras y los edificios que hay en ella han sido ocupados por una banda de aficionados a las motos aceleradoras.

Parte 1: Los PJ reciben un mensaje sobre la herencia. Nada más llegar a los terrenos recibidos, el grupo descubre un grupo de más de dos docenas de moteros y otra docena más de parásitos que se han unido a los primeros repartiéndose por toda la finca. Han irrumpido en los edificios y los han saqueado. Llevan aquí semanas y han convertido este asentamiento rural en algo que recuerda bastante al escenario de un choque de una carrera de vainas. En cuanto descubren al grupo, los moteros se muestran hostiles, pero los PJ pueden intentar engañarlos, amedrentarlos o negociar con ellos para conseguir hablar con su líder. El grupo debería convencer a los moteros para que se vayan, pero éstos están deseando que haya gresca. Por suerte, la banda parece no estar al tanto de la fortuna en gemas y minerales que ocultan las cuevas.

Parte 2: En función de cómo hayan ido las cosas con la banda, los PJ controlarán el asentamiento o bien se verán forzados a escabullirse de los moteros para dirigirse a las cuevas. En cualquier caso, la exploración de éstas es peligrosa. Los eruditos y los médicos podrían señalar algunos de los peligros, entre los que se incluyen esporas letales, grietas en el suelo o insectos. Asimismo, moverse por las cuevas resulta complicado; para ello hace falta equipo de espeleología o mochilas repulsoras. Pese a los peligros, si los PJ perseveran, podrán descubrir una veta de ricos minerales o gemas. Pueden obtener una muestra para analizarla en el pueblo que hay a unos pocos cientos de kilómetros.

Parte 3: Nada más salir de las cuevas, el grupo se topa con la banda de moteros, cuyo líder se muestra más agresivo en esta ocasión. Han seguido a los PJ tras su encuentro anterior. Si el grupo acabó con la banda y no dejó supervivientes, entonces será otra banda, rival de la primera, la que les espera. Parece que tienen la intención de eliminar a los PJ y quedarse con las gemas, y no se muestran muy dispuestos a negociar. Las gemas son bastante valiosas: podrían obtener por ellas decenas de miles de créditos (o saldar entre 5 y 10 puntos de una Obligación).

Giro imprevisto: El líder de la banda es algún tipo de pariente del personaje que heredó las tierras, o al menos de la persona que se las legó. Podría parecer un heredero tan legítimo como el PJ.

CAMPAÑAS DE COLONOS

En esta sección se recogen ideas y consejos para desarrollar campañas para colonos con un enfoque social. Al contrario que las campañas centradas en otras profesiones, las dirigidas a colonos dan más importancia a los desafíos sociales que al empleo del combate u otros tipos de habilidades. En estas campañas puede que el grupo tenga que dirigir una iniciativa de colonización, ayudar a un asentamiento en apuros o vivir la historia de un grupo particular de pobladores. Los PJ pueden incluso construir su propio hogar desde cero, para a continuación contemplar cómo crece en tamaño y complejidad, hasta el punto en que su influencia pueda rivalizar con la de un terrateniente del sector.

REGLAS PARA LA BASE DE OPERACIONES DE LOS COLONOS

Un componente fundamental en las primeras fases de colonización de un planeta es la finca; se trata de una colonia independiente en miniatura y en ella trabaja un resistente grupo de individuos que viven en comunidad. Las fincas suelen ser propiedad de grandes familias o clanes, que son los mismos que las explotan, aunque no es raro que los dueños contraten más trabajadores, sobre todo en las temporadas de cosecha y venta.

Pese a las innumerables variaciones derivadas de las necesidades funcionales impuestas por el entorno y de los gustos personales, la mayoría de fincas tienen un diseño bastante parecido. Siempre hay una casa grande alrededor de la cual se distribuye el resto del asentamiento; a esta zona se le llama terreno principal. La casa grande es el hogar de los propietarios o de todo el clan. A menudo es el edificio de mayores dimensiones de la finca, y también se utiliza como espacio administrativo y de reunión.

Las fincas cuentan también con varios edificios auxiliares cerca del terreno principal. Suelen ser dormitorios, talleres, generadores de energía, instalaciones para el tratamiento de agua y una cantina que es mitad bar y mitad sala de estar. A medida que la finca crece, los jóvenes y los trabajadores predilectos suelen recibir pequeñas parcelas de terreno para que las atiendan como si fueran propias. Estas familias pueden llegar incluso a comprar directamente la tierra, estableciendo así fincas propias. Eventualmente, así acaba creándose una auténtica comunidad.

El segundo factor fundamental para que las colonias tengan éxito es un negocio. Cuando varias fincas se han extendido o están lo bastante cerca como para conformar una comunidad, brotan los negocios para cubrir sus necesidades. Acostumbran ser pequeños y autosuficientes; el primero de estos comercios suele cubrir un amplio espectro de necesidades (un colmado) y más adelante se establecen negocios que se especializan en un tipo específico de bienes.

CREAR UNA FINCA O NEGOCIO

Hay muchas probabilidades de que la mayoría de campañas de colonos se desarrollen en su totalidad en un único planeta, lo cual limita la utilidad que podría tener para el grupo una astronave. En vez de eso, quizá los jugadores prefieran establecer un negocio en un pueblo o crear su propia finca. Estas localizaciones pueden hacer las veces de cuartel general del grupo, desempeñando así un papel similar al de la astronave. Si el grupo empieza a jugar con una finca o un negocio en vez de una astronave, los costes quedan compensados.

En primer lugar el grupo debería decidir si su base de operaciones va a ser una finca o un negocio. El siguiente paso es determinar sus fines. Si se inclinan por una finca, los PJ deben acordar qué animal van a criar, qué cultivo

LA HACIENDA DARKLIGHTER

Huff Darklighter, padre del héroe rebelde Biggs Darklighter, regenta la finca más importante de Tatooine: la hacienda Darklighter. Tiene más de mil kilómetros cuadrados de extensión y se encuentra al suroeste de Anchorhead. Su ocupación principal es la del cultivo hidropónico. En la hacienda también hay docenas de granjas de humedad atendidas por aparceros, lo que permite a los Darklighter adquirir agua para sus granjas hidropónicas a precio de coste. Huff siempre busca expandir sus operaciones y en la actualidad tiene los ojos fijos en la hacienda de los Lars, colindante con sus terrenos.

Una de las grandes ventajas que la hacienda Darklighter tiene sobre otras fincas de Tatooine es que cuenta con un satélite climatológico dedicado a monitorizar la región. Esta ayuda orbital permite a Huff detectar tormentas de arena e incluso bandas nómadas de bandidos tusken o jawas mucho antes de que lleguen. Ningún desastre se ha presentado sin avisar, y en más de una ocasión eso ha marcado para los Darklighter la diferencia entre la ausencia de pérdidas y la ruina financiera.

Como muchas fincas de Tatooine, la mayor parte de la hacienda Darklighter es subterránea y tiene un gran patio abierto. Siempre hay más de cincuenta trabajadores y miembros de la familia en la finca; incluyendo los aparceros, Huff tiene a su cuidado más de cien personas aptas para el trabajo. El patriarca Darklighter se enorgullece de su reputación celebrando generosos banquetes de los que todos sus empleados se marchan llenos y satisfechos. Entre los granjeros de humedad se dice que en Tatooine sólo el rancor de Jabba come mejor que los habitantes de la hacienda Darklighter.

OBLIGACIÓN POR LA BASE DE OPERACIONES

La Obligación adquirida al mejorar la base de operaciones es una Obligación de grupo, es decir, que atañe a todos los PJ. Esto significa que cuando la Obligación entre en vigor al principio de una partida, todos ellos sufrirán sus efectos.

Por lo general, cuando se activa la Obligación de la base de operaciones, los acontecimientos narrativos deberían estar relacionados con dicha localización. Podría ser tan sencillo como unas facturas con las que no se contaba o una tarde reparando evaporadores de humedad en la parte sur. Otra posibilidad es que un gundark desbocado irrumpa en los pastos o que un terrateniente minero local decida apropiarse de la tierra de los PJ de manera violenta. El DJ tiene plena potestad para hacer que los efectos de la Obligación sean muy poco invasivos si con ello logra generar una distracción respecto a una trama importante que esté en curso, o bien provocar un problema inesperado de gran relevancia para los PJ con el que éstos tendrán que lidiar de manera personal e inmediata.

El DJ debe tener presente que unas mejoras importantes en una base de operaciones suponen más beneficios para los PJ. Si la Obligación vinculada a la localización entra en vigor, y más aún si en la tirada se obtienen dobles, el DJ puede reducir la cantidad de dinero que los PJ ganan durante ese mes con su base de operaciones debido a unos gastos imprevistos o a una bajada de los beneficios.

van a sembrar o qué recurso minero van a explotar (en este caso podría tratarse incluso de minería en un asteroide con una estación espacial privada). Por su parte, en el caso de un negocio deben elegir si establecen un local de espectáculos, una tienda al por menor o un taller de servicio. En ambos casos, el enfoque escogido determina una habilidad específica que se convertirá en habilidad profesional para todos los miembros del grupo (representando así la familiaridad con el tipo de trabajo que se lleva a cabo en la finca debido a su orientación). A continuación el grupo puede gastar créditos o asumir una Obligación compartida adicional para mejorar su base de operaciones. Las diferentes capacidades pueden proporcionar una fuente estable de ingresos a los jugadores, o bien proporcionar nuevos recursos o servicios al grupo entre aventuras.

Para el grupo, el cuartel general puede ser algo más que sencillamente un beneficio mecánico. Muchas mejoras incorporan PNJ a la base de operaciones, y los personajes podrían llegar a conocerlos entre aventura y aventura. Estos PNJ pueden utilizarse para poner en marcha nuevas aventuras y encuentros. Quizá los hijos del capataz minero de la finca se han perdido y los PJ deban organizar un grupo de búsqueda para encontrarlos. O un cliente habitual de la cantina del grupo fue atracado cuando se marchó de allí la noche anterior y depende del grupo investigar y asegurarse de que sus clientes no corren peligro. Puede que un cliente llegue al taller del grupo con un droide que ha recibido un disparo de bláster; durante las reparaciones el grupo descubre los detalles de un plan para refinar y distribuir especia cerca del pueblo.

LA BASE DE OPERACIONES DE LOS COLONOS

Cuando se compra la base de operaciones, el grupo obtiene unas instalaciones básicas. Hay disponibles varias mejoras que el grupo puede adquirir a un coste adicional en créditos u Obligación. Cada Obligación adicional no se convierte en una nueva Obligación de por sí, sino que aumenta la magnitud de la Obligación original que se ha asumido como pago por la base de operaciones. Las mejoras aparecen en la **Tabla 3–4: Mejoras para la hacienda** y en la **Tabla 3–5: Mejoras para el negocio**. En cada mejora se recoge una descripción de la misma y su coste en créditos u Obligación (los jugadores deciden cómo les gustaría pagar por esa mejora cuando la escogen). Se pueden adquirir en cualquier orden al principio de una sesión, siempre y cuando el DJ entienda que las mejoras tienen sentido narrativo (por ejemplo, adquirir un nuevo taller cuando el grupo está enfrascado en un combate contra bandidos que se ha ido alargando no tendría ningún sentido, ya que el garaje necesita de una semana o dos de trabajo ininterrumpido para terminar de construirlo). Si ha habido un tiempo lógico para instalar la mejora o si para ello se incorpora un nuevo PNJ a la base de operaciones, el DJ se encargará de esta cuestión narrando los hechos.

FINCA

Para poner en marcha una finca, el grupo elige la localización donde querrían establecerse y una función principal a la que les gustaría dedicarse: cría de ganado, cultivo, minería o algo similar. Los ranchos se ocupan de la cría de animales, ya sea para su venta como mascotas, alimento o fuerza de trabajo. En las granjas se cultivan plantas para su uso como alimentos o con fines industriales. En las minas se extraen recursos naturales del medio ambiente. Entre los jugadores y el DJ hay que establecer el animal, cultivo o material concreto que se va a explotar. El grupo podría tener un rancho de nerfs en Delaya, una granja hidropónica en Tatooine o una mina de gas tibanna en Bespin. También es posible utilizar las reglas de finca para representar una pequeña estación espacial comercial gestionada por el grupo. En este caso la estación suele vender bienes de consumo, hacer reparaciones y ofrecer entretenimiento a las naves de paso (aunque esto también podría considerarse un negocio, su carácter de autosuficiencia hace que las reglas de finca resulten más apropiadas).

Finca básica: Incluye casa grande, cocina, generador de energía, pozo de agua y dependencias. También atrae a un empleado PNJ por cada miembro del grupo e incluye una región de hasta 10 km² adecuada para la función elegida para el asentamiento. En caso de que se trate de una estación espacial, incluye un hangar y zonas para el personal; en lugar de tener 10 km², cuenta con instalaciones para alojar a diez visitantes y dos tubos de atraque que pueden conectarse a las naves visitantes.

TABLA 3-4: MEJORAS PARA LA HACIENDA

Mejora	Descripción de la mejora	Coste
Aumentar la actividad principal	El tamaño y el ámbito de la finca crecen, aumentando la escala de las operaciones y los beneficios para quienes invirtieron en ella. Si la finca es un rancho o granja, la superficie del terreno puede expandirse; una mina puede abrir túneles adicionales, y una estación espacial puede aumentar de tamaño. Otra posibilidad es que la finca contrate más empleados o invierta en mejorar la tecnología y la infraestructura. Una vez al mes, cada PJ del grupo recibe 100 créditos de beneficio por la finca. Esta mejora puede adquirirse hasta cuatro veces adicionales, incrementando en cada caso los beneficios recibidos en 100 créditos.	2.500 créditos o +2 a la Obligación
Mejorar la seguridad	Se refuerzan las medidas de seguridad de la finca para proteger mejor a sus habitantes. Al adquirir esta mejora hay que escoger una de las siguientes opciones: • Todos los edificios (o las compuertas en el caso de una estación espacial) están equipados con cerraduras electrónicas que sólo pueden forzarse con una **tirada Difícil (◆◆◆) de Computadoras**. • La finca cuenta con un droide de seguridad (ver página 411 del manual básico de **Al Filo del Imperio**). • La finca se protege con vallas reforzadas alrededor de los edificios principales o, en el caso de una estación espacial, obtiene escudos de Defensa 1. • La finca cuenta con cámaras de seguridad a las que se puede acceder desde una sala de control central. Esta mejora puede adquirirse hasta dos veces adicionales, eligiendo en cada ocasión una opción diferente.	10.000 créditos o +2 a la Obligación
PNJ aliado	La finca cuenta con un PNJ que puede ayudar al grupo con ciertas tareas. Puede tratarse de un empleado contratado por los personajes o de un comerciante o médico que decide asentarse allí por un tiempo. Al adquirir esta mejora hay que escoger entre una de las siguientes opciones: • Un PNJ mercader que puede conseguir objetos para el grupo (algunos de dudosa procedencia). El mercader tiene Presencia 3, Astucia 3, Callejeo 2 y Negociación 2. Puede conseguir y vender al grupo cualquier objeto legal o restringido con un modificador de rareza de 5 o menos. • Un PNJ médico que puede curar a los personajes de la finca y tatar dolencias. El médico tiene Intelecto 3 y Medicina 2. Cuenta con suministros médicos que le permiten llevar a cabo tiradas de Medicina sin penalización. • Un PNJ mecánico que puede reparar objetos, droides, astronaves y vehículos. El mecánico tiene Intelecto 3, Computadoras 2 y Mecánica 2. Tiene un juego de herramientas que le permite llevar a cabo tiradas de Mecánica sin penalización. • Un PNJ piloto que puede pilotar vehículos planetarios o espaciales para el grupo. El piloto tiene Agilidad 3, Intelecto 2, Astronavegación 2, Pilotar vehículo espacial 2 y Pilotar vehículo planetario 2. Si el DJ necesita un perfil completo para estos PNJ, debería asignarles rango 2 en todas las demás características, rango 1 en la habilidad profesional del grupo en base a la dedicación de la finca (a no ser que fuera más alta debido al perfil seleccionado) y ningún rango en las demás habilidades. Estas mejoras pueden adquirirse hasta tres veces adicionales, eligiendo en cada ocasión un PNJ diferente.	2.000 créditos o +1 a la Obligación
Enfermería	La finca cuenta con una enfermería equipada con suministros para atender cualquier accidente o brote de enfermedad. La enfermería incluye camas para varios pacientes, suministros médicos (los personajes pueden hacer tiradas de Medicina sin penalización) y un tanque de bacta con suministro de este líquido. Esta mejora sólo puede adquirirse una vez.	5.000 créditos o +3 a la Obligación
Taller mecánico	La finca incluye un taller donde los mecánicos pueden reparar vehículos y droides. El taller cuenta con un juego completo de herramientas de mecánico (lo que permite realizar tiradas de Mecánica sin penalización), así como un baño de aceite lubricante para droides. Cuando se emplea para reparar astronaves o vehículos, con una tirada exitosa el personaje repara 2 puntos adicionales de Daños en el casco o 2 puntos adicionales de Tensión de sistemas. Esta mejora sólo puede adquirirse una vez.	5.000 créditos o +3 a la Obligación
Hangar	La finca cuenta con un hangar donde guarecer astronaves o vehículos. Puede tratarse de un hangar abierto o cerrado o, en el caso de una estación espacial, un puerto de atraque presurizado con su propio campo de confinamiento magnético. En la zona de atraque pueden albergarse vehículos con un valor total de Silueta de 15, sin que ningún vehículo pueda tener una Silueta mayor de 5. Esta mejora puede adquirirse hasta dos veces adicionales. Cada vez que se adquiere puede representar o bien que se construyen nuevas zonas de atraque o que se aumenta en 15 el valor total de Silueta que puede albergarse en el atraque original (aunque el tamaño máximo de un vehículo sigue siendo de Silueta 5).	3.000 créditos o +1 a la Obligación

Coste de la finca básica: 50.000 créditos y 5 de Obligación. Si durante la creación de PJ se escoge tener una finca en lugar de una nave, estos costes quedan compensados.

Habilidad profesional del grupo: El grupo debe seleccionar cuál será el fin de la finca. Éste determina la habilidad profesional que tendrá todo el grupo: Cultivo (Aguante), Ganadería (Supervivencia), Minería (Atletismo) o Estación espacial (Pilotar vehículo espacial). Cada personaje del grupo considera esta habilidad como profesional.

NEGOCIO

No en todas las campañas encaja la naturaleza apartada y aislada de una finca. Hay una alternativa que consiste en abrir un negocio en un poblado, donde el grupo puede reunirse entre aventuras al tiempo que sus miembros forman parte de una comunidad mayor. Para crear un negocio, el grupo elige una localización y una dedicación. Los diferentes campos de negocio son el entretenimiento, la venta al por menor y los servicios. El entretenimiento puede tener muchas formas, incluyendo cantinas, clubes nocturnos, casinos y restaurantes. En las tiendas al por menor puede encontrarse una única categoría de equipo, como armas a distancia, armas cuerpo a cuerpo, blindaje, comunicaciones, dispositivos de detección, medicina, cibernética, servicios de entretenimiento, seguridad, supervivencia, herramientas, droides, vehículos planetarios, aerodeslizadores o astronaves. Los negocios del sector servicios pueden incluir tiendas de reparaciones, clínicas médicas, gimnasios, agencias de viajes de aventuras, consultorías, paradas de taxis y muchísimas otras actividades.

Negocio básico: Incluye una planta principal para clientes, una trastienda para almacenaje y una planta más, ya sea escaleras arriba o en el sótano, que el grupo puede usar como zona de vivienda. Cuenta con los equipamientos básicos para mantener en funcionamiento el negocio (una clínica médica podría contar con camas y suministros médicos básicos, un taller de reparaciones tendría elevadores y herramientas de reparación y una tienda al por menor contaría con estanterías y un fondo básico de artículos a la venta). También incluye un empleado o droide por cada miembro del grupo.

Coste del negocio básico: 50.000 créditos y 5 de Obligación. Si durante la creación de PJ se escoge tener un negocio en lugar de una nave, estos costes quedan compensados.

Habilidad profesional del grupo: El grupo debe determinar a qué se dedica el negocio. Dicho enfoque determina la habilidad profesional que otorga a todos los miembros del grupo: Ocio (Carisma), Venta al por menor (Negociación), Servicios (elegir entre Mecánica, Computadoras o una misma habilidad de conocimiento aplicable para todo el grupo). Esta habilidad tendrá consideración de profesional para todos los personajes del grupo.

TABLA 3-5: MEJORAS PARA EL NEGOCIO

Mejora	Descripción de la mejora	Coste
Aumentar la actividad principal	El tamaño y el ámbito del negocio crecen, aumentando la importancia de las operaciones y de los ingresos para quienes invirtieron en él. El tamaño del edificio puede expandirse, o puede que el negocio tenga más empleados o que haya recibido más inversiones en infraestructura y tecnología. Cada PJ del grupo recibe 200 créditos una vez al mes en concepto de beneficios del negocio. Esta mejora puede adquirirse hasta cuatro veces adicionales, aumentando en cada caso los beneficios recibidos en 200 créditos.	2.500 créditos o +2 a la Obligación
Mejorar la seguridad	Se refuerzan las medidas de seguridad de la finca para proteger mejor al personal. Al adquirir esta mejora hay que escoger una de las siguientes opciones: • Las puertas, ventanas y dependencias externas del negocio están equipadas con cerraduras electrónicas que sólo pueden forzarse con una **tirada Difícil (◆◆◆) de Computadoras**. • El negocio cuenta con un droide de seguridad (ver página 411 del manual básico de **Al Filo del Imperio**). • Los edificios principales del negocio están construidos con materiales muy reforzados, lo que le concede Blindaje 2 (las armas que no puedan infligir más de 2 puntos de daño a escala planetaria no pueden dañar el edificio). • El negocio cuenta con cámaras de seguridad a las que se puede acceder desde una sala de control central. Esta mejora puede adquirirse hasta tres veces adicionales, eligiendo en cada ocasión una opción diferente.	10.000 créditos o +2 a la Obligación
Pedidos especiales	El negocio aumenta su capacidad para encontrar artículos relacionados con su ámbito de trabajo. Cuando se intenta localizar un objeto relacionado con el negocio (queda a discreción del DJ establecer la aplicación exacta de esta premisa), la rareza del artículo se reduce en 2 (además de otros modificadores). Esta mejora sólo puede adquirirse una vez.	2.000 créditos o +1 a la Obligación
Precios de mayorista	El negocio obtiene la capacidad de comprar artículos en bloque con un descuento. Al hacer grandes pedidos de artículos legales con un valor de rareza de 4 o menos, el precio total se reduce en un 10%. El DJ es quien debe establecer qué se considera un "gran pedido", pero deberían formarlo al menos 10 artículos grandes, como por ejemplo motos deslizadoras o equipos portátiles de espectáculos, o 100 artículos pequeños, como raciones de comida preparada o comunicadores. Esta mejora sólo puede adquirirse una vez.	1.000 créditos o +1 a la Obligación
Licencia especializada	El negocio obtiene una licencia especializada que le autoriza a ejercer una actividad que normalmente estaría restringida, necesitaría de un permiso o sería ilegal. La naturaleza de esta licencia depende del negocio y del mundo en que éste se encuentre (ya que una misma actividad no se considera ilegal en todos los mundos), pero podría incluir la venta de artículos restringidos, armas o blindajes, el funcionamiento de un casino o la actividad de una fuerza de seguridad privada o grupo mercenario.	2.500 créditos o +2 a la Obligación

IDEAS PARA UNA CAMPAÑA DE COLONOS

En las siguientes secciones se recogen ideas para campañas que los DJ pueden adaptar y expandir a lo largo de sus partidas. Cada sección presenta un enfoque diferente sobre los colonos, el tamaño del grupo y sus especializaciones. Aunque se describe a las principales personalidades, el DJ debe generar sus puntuaciones o utilizar algunas similares que pueda haber en el manual básico de **Al Filo del Imperio**. De este modo podrá personalizar por completo el escenario para ajustarlo al nivel de dificultad apropiado para los PJ, sin importar que se trate de un grupo de nueva creación o que sea muy experimentado.

PRÁCTICAS NEUTRALES

Los PJ son contratados por el Movimiento de Ayuda a los Refugiados (MAR) para reabrir un hospital en una zona de guerra activa entre facciones locales. El hospital ha sido saqueado, pero los ataques aéreos lo han respetado. El MAR espera proporcionar atención a civiles, sobre todo a los que se han visto atrapados en el fuego cruzado, y pretende poner en marcha una campaña de publicidad en la que los heridos sean los protagonistas para recaudar fondos por toda la galaxia. Los PJ deben buscar soluciones creativas para superar la escasez de suministros, los intentos de requisar el hospital y cualquier repercusión que sus acciones puedan provocar.

Posible localización: Se sugiere que la localización escogida sea una pequeña ciudad del Borde en guerra con el Imperio, o bien un lugar donde haya víctimas de fenómenos naturales o de luchas internas. Algunos lugares podrían ser Begeren, Jabiim, Ord Biniir, Sullust o cualquier mundo dentro del Espacio Bothan.

Cliente: El Movimiento de Ayuda a los Refugiados es una organización fundada hace tres décadas que en su día ayudó a reubicar y atender a las víctimas de desastres naturales y a quienes se vieron atrapados por las Guerras Clon. El MAR sigue desempeñando su tarea de manera muy parecida, pero toma medidas para que quede claro que no son simpatizantes rebeldes mediante una política de neutralidad estricta.

Fuerzas enemigas: Formadas sobre todo por saqueadores, pacientes insatisfechos y los dos bandos enfrentados, sean el Imperio y la Rebelión o dos facciones locales.

Cifra inicial para la negociación de honorarios: El MAR es consciente del peligro que conlleva este trabajo y hay muy pocos individuos que dispongan de las habilidades necesarias y que además quieran aceptarlo. El precio empieza en 20.000 créditos para cada PJ al vencer el contrato, aunque cada uno puede negociar por su cuenta para llegar hasta los 25.000 con 5.000 por adelantado, o para conseguir algún bien adicional. El MAR también proporciona comida y suministros para tres meses de trabajo.

Objetivos de la campaña: El objetivo principal es volver a poner en funcionamiento el hospital de la ciudad y proporcionar a los civiles un refugio de cara a los enfrentamientos. El hospital necesita una sala de urgencias, una sala esterilizada para las intervenciones quirúrgicas, una sección para ingresos de larga duración, una cafetería y una zona para acomodar a los refugiados. El MAR también ha recibido estrictas instrucciones para que el hospital permanezca neutral, pues temen que el Imperio pueda tacharlos de sediciosos.

Episodio I: Un misionero del MAR contacta con los PJ y les ofrece un trabajo. Su primera tarea consiste en descender al planeta y establecer un centro de operaciones en el hospital. El MAR ha conseguido una escolta imperial para que les protejan desde la zona de aterrizaje hasta las instalaciones, y los jugadores pueden conocer al comandante imperial (o del bando aliado del Imperio) y aprender algunas cosas sobre el conflicto.

Nada más llegar al hospital, los PJ deben desalojar de allí a unos ocupantes oportunistas y tienen que llevar los suministros adentro y ponerse a salvo antes de que los bombardeen. Los miembros del grupo deberían repartirse distintos cargos, como director de los servicios del hospital (apropiado para políticos), jefe médico (un buen cargo para médicos), jefe de investigación clínica (apto para eruditos), jefe de seguridad (adecuado para alguaciles), un jefe de logística (estupendo para emprendedores) y un jefe de participación pública (ideal para artistas). Cada uno de estos encargados de departamento puede tener también asistentes, siendo los profesionales de la medicina los más valorados. El grupo también debe preparar una sala de urgencias y tantear el terreno para reclutar personal con conocimientos sanitarios que pueda ayudar. Hay que tener en cuenta que el grupo contará con tiempo y recursos para establecer sólo una de las instalaciones en cada episodio.

Episodio II: La siguiente tarea que debe acometer el grupo es la de difundir la noticia de que el hospital ha vuelto a abrir bajo el auspicio neutral del MAR. El jefe de investigación clínica descubre que las heridas debidas a amputaciones suponen el mayor problema. Estos pacientes necesitan algo más que cuidados de urgencia, lo que significa que la sección para ingresos de larga duración es una prioridad. Por otra parte, el grupo puede reparar la pista de aterrizaje para lanzaderas del tejado, con lo que se ahorraría el trayecto hasta las afueras de la ciudad en busca de suministros, aunque ahora mismo los almacenes están llenos. En mitad de los trabajos, un oficial imperial entra en el hospital acompañado de un pelotón de soldados heridos que arrastran los pies tras él. Si sus hombres reciben atención inmediata, el comandante se compromete a desviar algunos suministros médicos hacia el hospital. Esto violaría de manera flagrante la neutralidad establecida por el MAR, pero podría significar una gran ayuda para los civiles heridos.

Episodio III: Los PJ necesitan conseguir personal médico que atienda el hospital, pues se ha corrido la voz de que ha reabierto y la carga de trabajo ya empieza a exceder las capacidades del grupo. Si los PJ ayudaron a los imperiales en el anterior episodio, pueden contactar con el oficial y preguntarle si podría conseguir algunos cirujanos y médicos voluntarios para cubrir algunos turnos. De lo contrario, el jefe de participación pública puede hablar con el alcalde sobre los médicos, cirujanos, enfermeros o droides médicos que pudieran quedar en la zona. Un paseo por la ciudad, así como algo de suerte y buena investigación, pueden bastar para reunir unos cuantos droides médicos (incluyendo el del alcalde), un antiguo médico militar de la milicia planetaria y un cirujano plástico. El grupo debe elegir entre preparar una sala esterilizada para hacer las veces de quirófano, lo que podría incrementar las tasas de supervivencia y reducir las infecciones durante las intervenciones, o acoger a civiles desplazados, lo cual podría evitar heridos y muertos en el futuro pero amenazaría de manera poco aconsejable las reservas de comida y agua.

Episodio IV: Los suministros empiezan a escasear, y a no ser que el grupo haya reparado la pista de aterrizaje, se ve obligado a encontrarse con la nave de reabastecimiento a varios kilómetros de la ciudad. Además, un agente imperial herido llamado Galway aparece a trompicones en la zona de entrega de los suministros. El agente Galway asegura que no pertenece al ejército y que está investigando rumores sobre unos traficantes de esclavos que estarían sacando tajada de los civiles desplazados. Mientras conversan con Galway, aparece una banda de forajidos (supuestamente son los que hirieron al agente imperial) que lanza un ataque contra el punto de entrega de suministros o contra el propio hospital. Hay muchos pacientes cuyas vidas dependen de que los suministros lleguen al centro médico; los PJ deberían dar prioridad a la defensa de los contenedores de suministros.

Por otra parte, el grupo debe elegir entre dedicar recursos al establecimiento de una cafetería o a un sistema de comunicaciones. La cafetería ayudaría a mejorar la moral y a alimentar a los refugiados. Por otra parte, el dispositivo de comunicaciones de largo alcance puede enviar imágenes y datos al MAR para que emprenda su campaña de publicidad, lo cual supondría la llegada de suministros adicionales en el siguiente episodio.

Episodio V: Al finalizar el conflicto, el agente imperial pide al grupo que ejerzan temporalmente como sus asistentes para ayudarle a seguir la pista de los esclavistas y así poner freno a sus actividades. Acompaña a los PJ mientras éstos hablan con más de media docena de lugareños que les cuentan historias de personas que fueron secuestradas y nunca se les volvió a ver. Al final siguen la pista de los esclavistas hasta su guarida y el grupo se da cuenta, tras observar durante unos instantes, de que en realidad se trata de una operación de reclutamiento y resistencia de la Rebelión, nada que ver con esclavos. Los desaparecidos son nuevos reclutas que han sido enviados fuera del planeta. El grupo debe decidir cómo emplear esta información y de qué lado se posicionan. También pueden aprovechar este episodio para habilitar en el hospital cualquiera de las mejoras que dejaran pasar con anterioridad. Al volver al hospital, el delegado del MAR que contrató al grupo llega con el personal de relevo, evalúa el rendimiento de los PJ y les ofrece lo que falte por pagar de sus servicios, si es el caso.

AGENTE IMPERIAL GALWAY

Se trata de un agente especial imperial encargado de erradicar la esclavitud de criaturas inteligentes que la ley del Imperio considera ilegal. El agente Galway no tarda en verse protegiendo a esclavos humanos. Es joven, idealista y cree que toda la especie humana debería ser libre. Por supuesto, no ha pensado mucho en la esclavitud de las especies no humanas. Sin embargo, muchos antiguos esclavos liberados de los confines del espacio imperial lo consideran un héroe, así como un talentoso investigador y combatiente. El agente Galway no está preparado para asimilar la hipocresía de la esclavitud de los mon calamari, los wookiees y demás especies que el Imperio propicia; discutir con él sobre este tema hace que se ponga furioso.

UNA ESTACIÓN EDIFICANTE

Los PJ viajan hasta la estación Gandanta, un desconocido puerto clandestino y hogar para miles de personas, para reunirse con un perista toydariano a quien van a vender un objeto adquirido hace poco. Por desgracia, a los PJ les roban la nave casi de inmediato, quedándose tirados. Se ven obligados a desempeñar extraños trabajos para el toydariano hasta que logran recuperarse. Sus tareas les brindan la oportunidad de establecer contacto con el Sol Negro, que en un momento dado encarga al grupo que tomen la estación en su nombre. Por supuesto, convertirse en agente del Sol Negro conlleva sus propios problemas. Los PJ deben decidir si quieren quedarse con el Sol Negro, si prefieren aliarse con los cárteles hutt, si van a ser independientes o si optan por la vía legal.

Posible localización: Cualquier estación espacial grande puede ser adecuada, pero el sistema Phaseera en el sector Lantilliano resulta ideal.

Cliente: Flummot, un perista toydariano. Más adelante (en el episodio II) los PJ pueden ser pasar a trabajar para un lugarteniente del Sol Negro.

Fuerzas enemigas: Sólo las de los enemigos que se granjeen los PJ durante su camino.

Cifra inicial para la negociación de honorarios: 100 créditos para cada miembro del grupo, negociables hasta llegar a los 150. Sin embargo, hay que tener en cuenta que cada encargo tendrá más valor que el anterior.

Objetivos de la campaña: Dar la vuelta a la situación y conseguir que un puerto clandestino moribundo se convierta en un boyante centro de comercio, sea ilícito o no.

Episodio I: Los PJ llegan a la estación Gandanta para reunirse con un perista toydariano llamado Flummot, pero allí reciben la noticia de que el planeta del que provienen ha informado recientemente de un brote de fiebre sangi. Los protocolos de cuarentena exigen que los PJ sean aislados de inmediato y se descontamine su nave. Sin embargo, cuando los PJ regresan del médico, descubren que su nave ha sido robada. Flummot llega al atraque, se compadece de ellos y les ofrece trabajo. Necesita que alguien certifique unas obras de arte robadas para poder comprarlas, y tampoco le vendría mal algo de músculo extra para la transacción. Los PJ negocian los términos del trabajo y Flummot les hace un resumen del funcionamiento general de la estación y les guía durante un corto recorrido por la misma. El trato se va a cerrar con unos agentes del Sol Negro que supuestamente "adquirieron" las obras de arte en la Hegemonía Tion. Momentos después de que los PJ verifiquen la autenticidad de las piezas, un grupo de matones a sueldo de hutts interrumpe el encuentro y Flummot resulta herido. Los PJ deben ponerle a él y las pinturas a salvo mientras los agentes del Sol Negro se encargan del grueso de los enemigos.

Episodio II: Impresionado por las habilidades de los PJ y agradecido porque le han salvado la vida, Flummot ofrece a los PJ la posibilidad de presentarles al lugarteniente del Sol Negro (un trandoshano llamado Raken) encargado de supervisar las operaciones de la estación Gandanta. Quiere que el grupo colabore con el Sol Negro para presentar oposición a la supremacía del cártel hutt sobre la estación. Su primera misión consiste en descubrir la identidad de quienes les tendieron la emboscada y de su fuente de información. Los PJ han de merodear por múltiples cantinas y negocios tapadera hutt sin revelar sus auténticos motivos para evitar así verse envueltos en peleas de bar. Hay un momento en que los PJ descubren una baliza de seguimiento en el cubo de azar de Flummot.

Episodio III: El lugarteniente quiere usar el cubo de azar para tender una trampa. Hace que los PJ propaguen el rumor de que esa misma noche Flummot va a cerrar un trato que cambiará la manera de hacer las cosas. Al anochecer, los PJ se equipan con respiradores y botas magnéticas para a continuación llevar el cubo de azar desde la casa de Flummot hasta un pequeño hangar en el que se esconden. Cuando las fuerzas de los hutts ataquen el hangar, se supone que un miembro del Sol Negro abrirá la puerta del hangar de manera que los enemigos sean absorbidos por el vacío. Sin embargo, a medida que el hangar se va llenando de sicarios de los hutt, parece evidente que algo ha salido mal con el agente del Sol Negro. Será uno de los PJ quien tendrá que llegar hasta los controles y abrir la puerta.

Episodio IV: Como la seguridad de los hutts ha quedado desorganizada, el lugarteniente se ofrece a designar a los PJ como nuevos líderes de Gandanta para encargarse de las operaciones cotidianas del Sol Negro. Para ello, lo primero que hay que hacer es ir directamente a la sala de audiencias del hutt y convencerle de que abandone la estación. Es obstinado, pero como no le quedan muchos hombres, es posible intimidarle. El DJ también podría recordar a los PJ que el hutt estaba al mando cuando su nave fue robada o incautada, así que ésta es la oportunidad de reclamarla junto con su contenido. Una vez destituido el hutt, el grupo pasa a gestionar la estación para el Sol Negro y cuenta con un pequeño contingente de sicarios del sindicato del crimen para mantener el orden.

Episodio V: El Sol Negro ha empezado a utilizar Gandanta como un gran nexo para el movimiento de armas y especia. También han coaccionado algunos sistemas locales para que las actividades legales de la estación aumenten y proporcionen así más cobertura a sus movimientos delictivos. Además, los cárteles hutt han enviado a un joven advenedizo para negociar los derechos de uso de la estación para algunas de sus actividades de contrabando. Por último, los agentes del Sol Negro informan de que un par de guardas de sector han empezado a husmear en la estación a raíz del aumento de la actividad. Los PJ deben hallar la manera de librarse tanto de la presencia hutt como de los guardas de sector, preferiblemente poniendo a los unos en contra de los otros.

Episodio VI: Los PJ se han dado cuenta de que para el Sol Negro no son más que recursos prescindibles, por lo que deberían romper lazos con esta vasta organización. Cualquier intento que el grupo haga de subir a bordo de su nave choca con la resistencia de los sicarios del Sol Negro, y acaban percatándose de que en Gandanta son tanto dirigentes como prisioneros. El grupo puede tramar su propio plan de huida o, en caso de que quieran mantener el control de la estación, estudiar algunas otras opciones. Pueden contactar con los guardas de sector y declarar en contra del Sol Negro a cambio de inmunidad y de acogerse a un programa de protección de testigos. También pueden contactar con los cárteles hutt, que preferirían que en Gandanta estuvieran al mando unos líderes neutrales en lugar de unos compinches del Sol Negro; sin embargo esto podría suscitar la adquisición de Obligaciones adicionales. Por último, pueden intentar contratar mercenarios o reclutar un ejército de matones y escoria local para enfrentarse a la presencia del Sol Negro y tomar las riendas de la estación.

LUGARTENIENTE RAKEN

Aunque no está claro para qué vigo del Sol Negro trabaja el lugarteniente Raken, nadie tiene ninguna duda sobre su lealtad ni su coraje. Raken es un bruto trandoshano y tiene un aire de amenaza calmada y discreta que lo diferencia bastante de los de su especie. Es brillante, avispado e implacable en la ejecución de las órdenes de su superior; además carece de toda moral. También es un combatiente despiadado y ha sido entrenado por algunos de los mejores instructores de tiro y combate desarmado que pueden comprarse con dinero.

HACIÉNDOSE NATIVOS

Los PJ son enviados a estudiar una especie aborigen descubierta recientemente para establecer si el Departamento de Exploración Xenodética del Imperio debería reconocerles plenos derechos como seres racionales. Aunque los nativos son primitivos, entienden algunos aspectos de la vida inteligente; los PJ se verán más reflejados en ellos que los colonos que los descubrieron. Sin embargo, a la colonia le interesa que se les clasifique como semiinteligentes, porque así podrían explotar los ricos depósitos de aurodio que se encuentran en la tierra natal de esta especie. A medida que los PJ se van acercando a los indígenas, el alcalde se muestra cada vez más partidario de una resolución violenta del asunto, aunque esto pille a los PJ en medio.

Posible localización: Es válido cualquier planeta que albergue tanto a colonos como a especies primitivas semiinteligentes; sirvan como ejemplo Dandelo, Dantooine, Gigor, Maridun, Malastare, Nelvaan o Sluudren.

Cliente: El Departamento de Exploración Xenodética del Imperio (antiguo Departamento de Xenología de la República).

Fuerzas enemigas: Colonos y fauna salvaje local.

Cifra inicial para la negociación de honorarios: 3.000 créditos por PJ, negociables hasta los 4.000.

Objetivos de la campaña: Determinar el nivel de inteligencia de la especie nativa que los colonos han descubierto y establecer su capacidad de integración en la sociedad galáctica.

Episodio I: Un representante del Departamento de Exploración Xenodética (DEX) del Imperio contacta con los PJ para ofrecerles el trabajo. Una vez han negociado los términos, los PJ son enviados al asentamiento que descubrió la nueva especie. El gobernador Danisher recibe al grupo y les cuenta lo que sabe de los nativos, por qué no fueron detectados durante las exploraciones iniciales y dónde se encuentran en la actualidad. Los PJ tienen tiempo de visitar el asentamiento, conseguir suministros y contratar un guía que les escolte hasta el territorio de los nativos.

Episodio II: El guía conduce al grupo a través de la maleza, momento en que los PJ aprenden cosas sobre la flora y fauna locales. Esto les ayuda a hacerse una idea de la cultura y estilo de vida de los nativos. La manera en que el guía explica las cosas a los PJ debería contrastar con la manera en que los aborígenes la entienden. El primero tiene una opinión bastante pobre de la especie local: cree que son unos salvajes despiadados y les cuenta muchas historias y algunos encontronazos personales. Tras unos pocos días de viaje, los PJ llegan a una colina desde la que pueden contemplar el poblado nativo. Si los PJ no cuentan con un droide de protocolo, el guía puede comunicarse con ellos pues sabe unas pocas palabras en su idioma, aunque su limitado vocabulario añade ■ a todas las tiradas de habilidades sociales para las que haga de intérprete. Los PJ deben convencer a los guerreros que se adelantan para desafiarlos de que son pacíficos y que quieren reunirse con su líder. Si lo logran, el guía se marcha y los PJ son conducidos ante el jefe tribal, que tiene un asistente que habla un básico rudimentario. Los PJ deben convencer al jefe y a sus consejeros de que no constituyen una amenaza y de que les permitan quedarse con ellos para observar su vida diaria.

Episodio III: Los PJ pasan una semana observando a los nativos, tomando apuntes y llevando a cabo algunas pruebas de inteligencia proporcionadas por el DEX. Llegados a este punto, todos los miembros del grupo pueden hacer una **tirada Media (◆◆) de Educación** o una **tirada Fácil (◆) de Xenología** para ver cuánto han aprendido de la lengua nativa. Quienes no la superen sufren una penalización de entre ■ y ■■■ en las tiradas de habilidades sociales si no cuentan con un traductor, pero serán capaces de mantener una conversación básica. El grupo es invitado a acompañar a algunos nativos que salen a cazar. La presa puede ser gigantesca y fiera, sigilosa y astuta, o simplemente asustadiza; en cualquier caso, la caza resulta difícil al grupo. Los PJ que tienen éxito en la cacería, desde ese momento sienten una fuerte conexión con el pueblo y con su forma de vida.

Episodio IV: El grupo se despide de la tribu y regresa a la colonia para dar parte de sus descubrimientos. Tras una cena formal, el gobernador Danisher pregunta a los PJ sobre su experiencia. A continuación revela que ha descubierto ricos yacimientos de aurodio en el territorio de los nativos. Pretende abrir una mina a cielo abierto en la zona y los PJ deben convencerle para que antes intente llegar a un acuerdo, mientras que Danisher, a su vez, intenta persuadir al grupo de que clasifique a los nativos como semiinteligentes. No servirá de mucho apelar a su bondad, pero jugar con su codicia o sus intereses personales sí puede resultar efectivo.

Episodio V: Dependiendo de cómo haya acabado el anterior episodio, el gobernador Danisher y su ejército de colonos estarán o bien persiguiendo al grupo de vuelta al poblado, o bien acampados a unos pocos kilómetros de distancia esperando al grupo. Cuando los PJ regresan del poblado de los nativos, los exploradores de éstos ya han detectado al ejército de colonos y acusan a los PJ de traición. Deben convencer al jefe y a sus consejeros de que lo que más les interesa es huir o llegar a un acuerdo con el gobernador de los colonos para permitirle extraer el aurodio. El jefe lo considera una sugerencia sensata, pero el consejo de ancianos cree que pueden derrotar a los colonos. En manos de los PJ queda evitar una guerra en la que los nativos tienen todas las papeletas para ser arrasados.

GOBERNADOR FILLEN DANISHER

Fillen Danisher, un veterano curtido en anteriores iniciativas coloniales corporativas, recibió su cargo de manos del Imperio gracias al patrocinio del gran almirante Grant. Danisher sirvió a sus órdenes como enlace del Ejército Imperial antes de un corto periodo de tiempo como jefe de proyecto de la Corporación Imperial Minera. Allí se encargó de coordinar los esfuerzos para establecer minas a cielo abierto en mundos ricos en recursos a lo largo de toda la galaxia. Es astuto, inteligente, resuelto y no duda en matar inocentes para lograr sus objetivos.

LA COLONIA TENÍA UN PRECIO

Los PJ son contratados por el Consejo Imperial de Colonización (COIC) para evaluar una colonia que está fallando y reconducirla. Los colonos han informado de que la tierra no es cultivable, que la gente está pasando hambre y sucumbiendo a las enfermedades, y que no hay nada de comercio: aún no hay tráfico de mercaderes. Los PJ tienen un mes de plazo para cambiar la situación de asentamiento, o de lo contrario el COIC tendrá que evacuar la colonia.

Posible localización: Cualquier colonia de reciente fundación en el Espacio Salvaje o en las Regiones Desconocidas puede valer.

Cliente: Consejo Imperial de Colonización.

Fuerzas enemigas: Vida salvaje local.

Cifra inicial para la negociación de honorarios: 5.000 créditos para cada PJ, negociables hasta llegar a los 6.000.

Objetivos de la campaña: Reconducir la colonia por la senda de la supervivencia y el crecimiento.

Episodio I: Un representante del Consejo Imperial de Colonización contacta con los PJ y les ofrece el trabajo. Una vez negociados los términos del contrato, los PJ son enviados en lanzadera a la deficiente colonia. El grupo llega para encontrarse calles vacías y escaparates silenciosos. El médico del asentamiento murió por un fallo renal y la mayoría de los colonos padecen enfermedades derivadas de la desnutrición. Los PJ se encuentran con un chico llamado Jek que se encuentra en mejor estado que muchos de los colonos; les cuenta que los cultivos nunca echaban raíces y que fue entonces cuando llegó la epidemia. Los PJ han traído consigo una remesa de suministros proporcionada por el COIC, por lo que la mayor preocupación es dicha epidemia. Si en el grupo hay un médico o un erudito, es el momento de que adopte un papel central con una serie de tiradas necesarias para reunir muestras de los colonos y de la fauna salvaje a fin de sintetizar un suero o vacuna.

Episodio II: En una semana la mayoría de colonos han recuperado las fuerzas y ruegan al grupo que soliciten una nave de evacuación para regresar a casa. En manos de los PJ queda animar a estos fronterizos para que se sobrepongan a sus miedos y solucionen entre todos la escasez de alimentos. Una vez más los PJ son necesarios para recoger muestras de las semillas que no arraigan, pero ni siquiera con la ayuda de todos los colonos es posible encontrar simiente alguna. Lo que ocurre es que hay una colonia de insectos similares a arañas que han estado llevándose el grano para comérselo. Los PJ deben encontrar una solución geográfica, química o física, o quizá puede que las pruebas realizadas en la fauna local durante el episodio I les ayuden a encontrar una manera de erradicar la plaga de arañas. Da igual cuál sea el método: en una semana se encuentra una solución y los nuevos cultivos empiezan a germinar.

Episodio III: El asentamiento se va acercando a la sostenibilidad y los colonos han recobrado la esperanza de futuro. Sin embargo aún falta un flujo constante de tráfico de mercancías, por lo que la colonia tiene pocos visos de sobrevivir a largo plazo. Los PJ deben identificar qué recursos únicos en el sector se encuentran en el planeta y ayudar a los colonos a poner en marcha esta iniciativa. Si tienen éxito, el grupo puede contactar con el COIC para que corra la voz sobre las facilidades que existen para el comercio en la colonia. La misión de los PJ se considera un éxito con el aterrizaje del primer mercader.

TRABAJOS DE COLONOS

Muchos colonos tienen algo de experiencia en trabajos a jornada completa y, en algunas partidas, tienen la posibilidad de compaginar su trabajo con las aventuras. Un gran número de trabajos de colonos se realizan a cambio de un salario o con un contrato previo de por medio, lo cual ofrece al empleado más seguridad laboral que en la mayoría de casos. Cuanto más remota es la colonia, más dispuesto está el contratador a pagar parte del sueldo en forma de bienes o servicios, pero las cifras del contrato deberían seguir siendo competitivas.

Durante la negociación de un contrato laboral se puede utilizar la **Tabla 3–6: Escala de retribuciones de colonos**, donde se presenta un amplio repertorio de trabajos desempeñados por colonos, así como el rango de pago de éstos. Los DJ son libres de ajustar los costes según lo necesiten, tomando en consideración variables como los peligros medioambientales, la fiabilidad del empleado y los recursos de que dispone el contratador. Recuerda que se trata de meras guías para ayudar al DJ a establecer unos sueldos razonables. También es importante tener en cuenta que, aunque esa información se centra en la temática de los empleos coloniales, cualquier PJ puede llevar a cabo uno de esos trabajos si la coherencia del relato así lo permite.

En el caso de algunas de esas tareas el sueldo es un pago por un trabajo completo, mientras que en otros casos se trata de una paga mensual o diaria. En ambas situaciones el DJ debería recordar que el PJ necesita destinar una buena cantidad de su tiempo a trabajar para ganar ese dinero. Si la retribución salarial es un sueldo mensual, el PJ debería haber trabajado la mayor parte del mes para recibir ese dinero. Si el pago se hace en base a la finalización de una tarea concreta (negociar con un contratista o llevar a cabo una intervención quirúrgica), el PJ ha de completar ese trabajo para dar por satisfechas las condiciones estipuladas.

Por descontado, el trabajo a tiempo completo no resulta una manera muy interesante de jugar. Así, si los PJ deciden que quieren mantener estos empleos, el DJ puede organizarse desde diferentes perspectivas. Una opción es que los PJ trabajen a jornada completa durante el tiempo que hay entre partidas, por lo que cada partida representa unos pocos días al mes. En este caso, los PJ tendrían un trabajo fijo mientras se den estas circunstancias.

Por otra parte, el DJ puede introducir los empleos de los PJ como parte lógica de la narrativa. Esto no será aplicable para algunos trabajos, pero en otras ocasiones darán pie por sí mismos a tramas divertidas e interesantes. Por ejemplo, si los PJ ostentan los cargos de alcalde, comisario y médico de un pueblo pequeño, podrían vivir muchas aventuras dedicándose simplemente a procurar que el asentamiento sea próspero y seguro: repeler ataques de bandidos, sobrevivir a peligrosas tormentas, negociar con la guarnición imperial local, mantener a raya a los depredadores... Hay muchas películas y series sobre procedimiento policial, dramas médicos y otras temáticas basadas en la misma fórmula: los personajes deben afrontar circunstancias extraordinarias en su trabajo cotidiano.

OTRAS RECOMPENSAS

Durante el desempeño de un trabajo, los colonos pueden utilizar herramientas y equipo que les presten. En la mayoría de los casos este material pertenece al contratador y debe ser devuelto una vez concluido el proyecto. Sin embargo, en caso de que el colono rompa el equipo que le han prestado, lo normal es que el coste del mismo se descuente de su sueldo dividido en varias cuotas. Gran parte de trabajadores independientes cuentan con sus propias herramientas; si no están todo lo preparados que se esperaría de ellos, normalmente la paga suele resentirse.

Las herramientas caras que un colono no podría pagar con sus ingresos pueden obtenerse mediante una Obligación adicional. El alguacil que hace las veces de comisario en un pueblo tiene acceso a los calabozos, a la armería y a un pequeño parque móvil de deslizadores. Si bien es él quien decide la manera en que se utilizan estos recursos, está obligado a emplearlos para defender al pueblo. Las Obligaciones de Deber o Responsabilidad en un nivel coherente con los recursos proporcionados funcionan muy bien en situaciones como ésta. Lo mismo puede decirse de un político que se muda a la residencia oficial del alcalde, del erudito que se encarga de la biblioteca local o del médico que se pone al frente de un hospital y sus recursos.

LOS MUNDOS DEL NÚCLEO, EL BORDE EXTERIOR Y EL PRECIO DE LA VIDA

Los sueldos que se recogen en la **Tabla 3–6** son generales y simples, para que su uso resulte más sencillo. Sin embargo, quizá algunos grupos quieran modificar esas cifras en base a otros factores. Por ejemplo, los trabajos que se desempeñan en los mundos del Núcleo suelen estar mejor pagados, pero los que tienen lugar en los planetas del Borde Exterior se caracterizan por una autonomía mayor. Otra cuestión que los PJ y el DJ deberían tener en cuenta es el precio de la vida. Siendo realistas, parte del dinero que los PJ ganen con sus trabajos irá a cubrir gastos de comida, alojamiento y demás.

Si el DJ quiere tener en cuenta la localización a la hora de establecer los sueldos, debería aumentarlos en un 20% en el caso de trabajos que tengan lugar en un mundo del Núcleo y reducirlos en un 20% cuando se lleven a cabo en un planeta del Borde Exterior o de otra zona escasamente civilizada.

Si el DJ desea computar los gastos cotidianos, también puede restar el 25% de la paga de los PJ para representar lo destinado a alimentación, alojamiento y demás. Esto es más fácil que intentar llevar un control de los gastos individuales, aunque si el PJ en cuestión lleva una vida particularmente frugal o extravagante, el DJ puede ajustar ese porcentaje como considere adecuado.

TABLA 3-6: ESCALA DE RETRIBUCIONES DE COLONOS

Empleo	Descripción del empleo	Duración	Pago en créditos
Comisario de pueblo pequeño	Agente de la ley que protege un pueblo pequeño con unos pocos ayudantes.	Salario mensual	2.000–3.000
Comisario	Agente de la ley que protege una ciudad pequeña con varias decenas o cientos de hombres a sus órdenes.	Salario mensual	3.000–5.000
Ayudante de comisario	Subalterno de escala baja en un pueblo pequeño o en una ciudad grande.	Salario mensual	750–1.200
Detective	Detective que sirve en un cuerpo o departamento de policía.	Salario mensual	2.000–2.500
Detective privado	Investigador por cuenta propia que trabaja en un único caso, por lo general un delito que no es de sangre. Los detectives privados suelen ser contratados para hacer pesquisas sobre infidelidades matrimoniales, espionaje industrial o posibles escándalos políticos.	Salario diario	75–200
Mecánico	Mecánico que trabaja en un pequeño negocio de reparación de vehículos y objetos.	Salario mensual	1.000–2.000
Médico de pueblo	Médico que trata heridas o enfermedades en un pueblo pequeño.	Consulta a domicilio	100–300
Médico licenciado	Médico que trabaja en un hospital o en otras instalaciones clínicas profesionales. Lo normal es que los personajes deban tener al menos 3 rangos en Medicina para ganar este sueldo.	Salario mensual	2.000–4.000
Equipo quirúrgico	Lleva a cabo en un hospital una única operación compleja de cirugía, como un reemplazo cibernético o una intervención para tratar un trauma severo. Lo normal es que el equipo tenga una media de al menos 4 rangos en Medicina para ganar este salario.	Una única intervención, pago para todo el grupo	5.000 (no incluye materiales)
Actuación única	Espectáculo en vivo de una velada donde actúan malabaristas, acróbatas, artistas, músicos, titiriteros, actores o cómicos.	Un único evento, pago para todo el grupo	500–750
Banda de cantina	Música ambiental en vivo para una cantina o restaurante con un contrato de larga duración.	Salario semanal, pago para todo el grupo	1.000–1.500
Espectáculo o banda de gira	Música en vivo interpretada durante una velada por una banda que está de gira. El pago se basa casi exclusivamente en la fama y en la demanda, pero el virtuosismo también es un factor. Esta categoría también puede emplearse para otro tipo de actuaciones de máximo nivel. Lo típico es que el grupo tenga una media de al menos 5 rangos en Carisma o Frialdad para ganar este salario.	Un único evento, pago para todo el grupo	2.000–25.000
Artista callejero	Las propinas ganadas por malabaristas, acróbatas, intérpretes, músicos, titiriteros, actores o cómicos.	Las propinas de un día	25–75
Profesor	Enseñan a sus alumnos una materia específica en un instituto o centro de estudios superior.	Salario mensual	1.500–3.000
Experto en una materia	Trabaja por encargo como consultor, recopila datos o desempeña otras tareas relacionadas con su amplio conocimiento sobre una materia específica. Lo normal es que los personajes necesiten al menos 3 rangos en una habilidad de conocimiento concreta para que se les pueda considerar expertos en un ámbito.	Un único encargo	750–5.000
Investigador	Se dedica a investigar sobre una cuestión específica o a desarrollar un nuevo diseño o artículo. La investigación puede ir desde el mero conocimiento en una universidad a desarrollar un nuevo producto en un laboratorio corporativo. Lo normal es que un personaje necesite 3 rangos en una habilidad de conocimiento para poder ser investigador.	Salario mensual	2.000–8.000
Mediador	Media en las disputas y arbitra legalmente en los desacuerdos entre dos individuos o corporaciones. Este tipo de arbitraje puede durar días o incluso semanas y debe ser aceptado por ambas partes. Lo normal es que un personaje tenga al menos 2 rangos en Negociación para desempeñar este trabajo.	Una única disputa	2.000–5.000
Equipo de negociación	Median en grandes desacuerdos u hostilidades entre grandes corporaciones o incluso gobiernos. Dicho arbitraje puede durar días o incluso semanas, y debe ser aceptado por ambas partes. Lo normal es que el grupo tenga una media de al menos 3 rangos en Negociación para ganar este salario.	Una única disputa	4.000–20.000
Alcalde o concejal	Líder político de un pueblo pequeño o de una comunidad. Se espera de él que lleve a cabo actividades administrativas de todo tipo.	Salario mensual	2.000–3.000
Empleado	Trabajador en una oficina o dependiente en una tienda.	Salario mensual	1.000–1.500
Minero	Operario minero experimentado.	Salario mensual	1.000–2.000
Empleado de rancho	Versado en el pastoreo o en la conducción de manadas de ganado. Lo normal es que un personaje tenga al menos 2 rangos en Supervivencia para desempeñar este trabajo.	Salario mensual	1.500–2.000
Obrero no cualificado	Trabajo manual básico.	Salario mensual	500–750

Muchas colonias no disponen de grandes cantidades de dinero, pero sí tienen abundancia de recursos, sobre todo tierras. Las nuevas colonias pueden tratar de negociar con terrenos en vez de pagar en metálico. A la colonia esas tierras no le cuestan nada, por lo que estaría obteniendo un trabajo gratis. Más aún, la propiedad de un terreno en ocasiones convence a un profesional o empresario para que se quede y le saque provecho. Esto mejora la economía local de la colonia y los recursos de mano de obra especializada, y todo ello sin coste alguno.

Las colonias también suelen disponer de productos comerciales. Para aquellos que simplemente están de paso, las colonias ofrecen pagos alternativos en forma de bienes producidos por ellas. Muchos comerciantes independientes descienden a un planeta cargados de componentes de repulsores y droides, módulos de datos, medicinas y holovídeos y se marchan con cargamentos de mineral, artículos textiles, comida y artesanía nativa de cuya venta en otro lugar pueden obtener beneficios.

Cuando negocian entre sí, es habitual que los colonos intercambien servicios, a veces a crédito. Puede que no se pague con dinero el servicio prestado a un ganadero falsamente acusado de asesinato que gana el juicio, pero su abogado puede contar con que el ganadero le enviará el shaak más grande que tenga para celebrar la Semana de Festival, o como poco que le pintará la valla de su casa. De esta manera, un colono puede acumular y negociar con favores y servicios que le vinculan de manera muy estrecha con la comunidad, demostrando que la riqueza de una colonia está en sus habitantes, no en sus cajas fuertes.

CREAR DIFERENTES TIPOS DE COLONO

Más que cualquier otra profesión, la de colono representa una amplia variedad de trasfondos en toda la galaxia. Por lo tanto, a la hora de crear un personaje los jugadores deberían escoger libremente entre muchas especializaciones para crear un PJ con un trabajo o trasfondo específicos. Al combinar diferentes especializaciones (no todas han de pertenecer necesariamente a la profesión de colono), un jugador creativo puede idear cualquier número de arquetipos para su personaje. A continuación se presentan unas pocas posibilidades.

Hay que tener en cuenta que se trata simplemente de personajes de distinta temática que un jugador puede crear combinando distintas especializaciones. No hay reglas específicas respecto a estos tipos de colonos, pero los jugadores pueden tratarlos de manera diferente (y elegir diferentes trasfondos, Motivaciones y Obligaciones en base al concepto del personaje).

Abogado: El abogado se encarga de investigar y litigar en casos legales. Pueden encontrarse tanto en pueblos de los confines de la galaxia donde hay un único juez como en los más insignes tribunales de justicia del Núcleo. Los abogados deberían empezar con la especialización de político, centrándose en los talentos Don de gentes y Negación plausible, para a continuación incorporar la especialización de erudito y obtener los talentos Entereza e Investigador.

Agente de inteligencia: La información obtenida mediante la discreción y el subterfugio: éste es el dominio donde se mueve el agente de inteligencia. Puede empezar con la especialización de erudito, centrándose en los talentos Firmeza y Polifacético, para a continuación escoger la especialización de ladrón con los talentos Eludir seguridad, Indistinguible y Sombra furtiva.

Analista de inteligencia: Los analistas de las corporaciones y las fuerzas militares se dedican a peinar datos para reconocer tendencias y predecir futuros resultados tanto en los mercados como en las acciones militares. Los analistas de inteligencia deberían escoger en primer lugar la especialización de erudito con los talentos Erudito nato e Investigador, para a continuación pasar a la especialización de pirata informático con los talentos Eludir seguridad, Descifrador y Aptitud tecnológica.

Científico de campo: No todo lo relacionado con la ciencia puede practicarse en un laboratorio, por lo que muchos científicos desarrollan su trabajo en la naturaleza, comprobando las cosas en el mundo real en vez de fiarse de ideales teóricos o trabajos hipotéticos con datos. Los científicos de campo deberían empezar con la especialización de erudito y los talentos Investigador, Conocimiento especializado y Firmeza antes de hacerse especialistas en supervivencia con los talentos Aclimatación, Rastreador experto y Montaraz.

Comisario: El comisario tiene la autoridad de nombrar a otros como ayudantes para mantener la seguridad en pequeños pueblos fronterizos. Debería empezar escogiendo la especialización de alguacil y los talentos Poli bueno, Desenfundado rápido y Escepticismo para luego seguir la especialización de mercenario y los talentos Mando y Coordinación táctica.

Guarda de sector: Representante de la justicia con jurisdicción casi ilimitada. Un guarda de sector puede perseguir a los infractores de la ley desde el Núcleo hasta el Espacio Salvaje y más allá. Debería escoger en primer lugar la especialización de alguacil, centrándose en los talentos Instinto callejero, Poli bueno y Desenfundado rápido. Luego seguiría la especialización de explorador con los talentos Desorientar, Atajo y Ataque rápido.

Ingeniero: Los ingenieros desarrollan nuevas tecnologías y mejoran las ya existentes, pero desempeñan la mayor parte de su trabajo con su módulo de datos en vez de en un taller. Podrían empezar con la especialización de erudito, escogiendo los talentos Conocimiento especializado,

Erudito respetado e Investigador, para a continuación escoger la especialización de técnico clandestino y los talentos Manitas e Inventor.

Investigador de laboratorio: Químicos, físicos, biólogos o metalúrgicos: todos ellos pasan incontables horas investigando y haciendo pruebas en sus laboratorios, realizando descubrimientos que podrían cubrirles de créditos o garantizarles un lugar en la historia. Los investigadores de laboratorio deberían empezar con la especialización de erudito, centrándose en los talentos Conocimiento especializado, Erudito respetado e Investigador. A continuación, con la especialización de pirata informático, elegirían los talentos Aptitud tecnológica y Programador nato.

Investigador privado: Los investigadores privados emplean sus singulares talentos para resolver delitos e imponer la ley. Es aconsejable que empiecen como alguaciles, escogiendo los talentos Poli malo, Instinto callejero y Escepticismo para luego tomar la especialización de ladrón y seleccionar los talentos Eludir seguridad y Acechador.

Jefe tribal: Antes de que las civilizaciones se alcen y después de que caigan, las criaturas inteligentes suelen congregarse en comunidades tribales. Para liderarlas es necesaria una combinación de inteligencia y fuerza. Los jefes tribales deberían empezar con la especialización de político y los talentos Don de gentes, Retórica inspiradora y Retórica inspiradora mejorada, para luego hacerse mercenario con los talentos Mando y Coordinación táctica.

Mago: La distracción, los juegos de manos y las dotes teatrales son lo que hace falta para ser un legendario mago escénico. Los magos deberían escoger en primer lugar la especialización de artista con los talentos Labia y Atleta nato para, a continuación, seguir la especialización de granuja con los talentos Compartimento oculto, Embaucador nato y Actitud convincente.

Médico de prótesis: Algunos médicos se especializan en la instalación quirúrgica de miembros cibernéticos, así como en su reparación. Lo apropiado sería que empezaran escogiendo la especialización de médico, centrándose en los talentos Médico experto y Médico nato para a continuación escoger la especialización de técnico clandestino y los talentos Manitas e Inventor.

STAR WARS®
AL FILO DEL IMPERIO™

JUEGO DE ROL

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana....

Posibilidades ilimitadas aguardan en los confines de la galaxia. Con la visión de esos nuevos horizontes reflejándose en sus ojos, los colonos parten para fundar sociedades mediante la esperanza, la perseverancia y el trabajo duro. Sin embargo, incluso en la frontera los tumultos galácticos pueden provocar cambios drásticos en sus vidas, obligándoles a emplear sus habilidades de maneras inesperadas...

Forja nuevas civilizaciones en las zonas salvajes del Borde Exterior con **Horizontes Lejanos**. Este suplemento amplía el juego de rol **Al Filo del Imperio**, añadiendo nuevo contenido para personajes colonos y también para aquellos que estén interesados en labrarse una nueva vida. Construye una base de operaciones propia, conviértete en el artista de moda en el panorama del ocio galáctico o haz cumplir la ley con mirada atenta y mano firme.

Este suplemento incluye:

- Opciones de personaje ampliadas, incluyendo nuevas Motivaciones, Obligaciones, especies y especializaciones.
- Nuevas capacidades distintivas que permiten a los colonos destacar en sus profesiones.
- Equipamiento y vehículos de gran utilidad para casi todas las aventuras.
- Útiles consejos para los DJ que quieran desafiar a sus jugadores con interesantes encuentros sociales y embarcar a personajes colonos en campañas largas.

EDGE

FANTASY FLIGHT GAMES

Disney | LUCASFILM

starwars.com

Escaneado para El Grimorio