

Naves y vehículos

Resumen y descripción de naves y vehículos
de la Guerra de las Galaxias
por Víctor P. Arissa y varios autores

21 de Diciembre de 1997

Última revisión: 30 de Julio del 2002

Introducción

Notas a tener en cuenta

En las páginas siguientes mostramos tablas resúmenes para las características de cazas espaciales, naves de combate, deslizadores, andadores y criaturas; más una explicación oportuna en los vehículos que no salen en módulos oficiales en los apartados de Cazas espaciales y Naves Estelares de combate. Para los deslizadores y Andadores se han incluido los códigos de muchos vehículos que solo son mencionados en los libros oficiales, pero que no tienen características, sin incluir nuevas explicaciones. La mayor parte de las naves y vehículos provienen de la primera edición de Star Wars, de la Guía, la Guía de la Rebelión y la Guía del Imperio.

De la misma manera, este documento es un compendio de las naves que han publicado otras personas y que he ido encontrando por la red Internet (con las referencias oportunas, claro está).

Las principales fuentes de consulta son el libro básico de juego, el Suplemento de Reglas, la Guía, la Guía de la Rebelión y la Guía del Imperio. En muchas ocasiones estos libros hacen referencias a naves de las cuales no describen sus características o en las que falta algún código no explicado. En dichas ocasiones los datos aparecerán en cursiva. Para las naves creadas por mí o por otras personas no se muestran con **cursiva**. De la misma manera, en cada tabla se menciona si las armas descritas usan por defecto fuego acoplado o si disparan por separado, y describiendo las excepciones oportunas. En aquellas características en las que no me atrevo a poner un dato fijo introduzco los interrogantes ¿?. Los precios no se han incluido en aquellos en los que no he podido estudiar a fondo cuanto podrían costar en base a sus características. Los códigos mostrados son los siguientes:

N.F.: ya no se fabrica, y por lo tanto no se puede comprar uno nuevo. Solo se podrá adquirir usado.

M.N.: solo se puede encontrar en el mercado negro, al ser una nave ilegal para usos civiles o incluso militares externos al Imperio. Su precio es muy variable y generalmente muy caro.

N.D: no disponible. El vehículo si se fabrica, pero no está a la venta por restricciones Imperiales, o lo que es lo mismo, que solo se fabrica en contrato exclusivo para el Imperio.

El apartado de cazas espaciales se corresponde con la escala de cazas espaciales. De la misma manera ocurre con las naves espaciales, deslizadores y criaturas. Pero adelantándose a algunas reglas de la segunda edición, en la escala de cazas espaciales hay que distinguir entre la habilidad de Pilotar cazas espaciales y la de Pilotar Cargueros ligeros. No quiere decir esto que este documento se corresponde con las reglas de la segunda edición, que

aún no me las conozco, pero como esta ya me la sé la incluyo.

Por último, en algunas ocasiones he preferido diferenciar entre naves usadas por la rebelión, por el imperio y naves comunes, por lo que las características de una nave pueden estar repetidas en varias tablas.

Por “naves comunes” entendemos las naves que no son ni de la Rebelión ni del Imperio, y que pueden ser utilizadas por otros organismos tales como Gobiernos/Sistemas Planetarios, Corporaciones, particulares, contrabandistas, organizaciones criminales, piratas, etc, tanto para usos civiles como militares.

Cazas Espaciales y Cargueros

Serie de Cazas espaciales Z-95

Son los cazas más utilizados por pequeños gobiernos planetarios y organizaciones, a pesar de que ya no se fabrican por estar ya bastante anticuados.

Ver La Guía y la Guía de la Rebelión para más información.

Caza de ataque/bombardero Ala-Y

El caza de ataque que en la actualidad lleva más años circulando y que aún se fabrica. A pesar de no ser tan potente como cazas más novedosos como el Ala-X o el Interceptor TIE, sigue siendo bastante potente.

Es el caza por excelencia de gobiernos planetarios fuertes, corporaciones importantes y piratas o señores del crimen.

Ver La Guía y la Guía de la Rebelión para más información.

Caza sanguinario

Un prototipo de caza muy potente creado por una destacable organización pirata recientemente destruida por el Imperio. La mayor parte de los cazas escaparon a manos de los piratas supervivientes y de algunos agentes rebeldes que intentaron hacerse con ellos. Como los astilleros donde se construían han sido destruidos, al igual que sus planos, existen muy pocos cazas disponibles y para conseguirlos antes se debería de pasar por el cadáver de su propietario.,

Ver Líder N° para más información.

Caza escolta TH-14 de Gieny

Inspirado en los diseños de naves espaciales de los cómics de Alien Legión.

El TH-14 es el caza más numeroso de la Corporación Gieny. Fue creado específicamente para acompañar a la Fragata Centinel-III. Suple las carencias de esta fragata. Se pensó en un caza veloz que pudiera llegar rápidamente a las zonas más vulnerables del convoy y protegerlo hasta que la Fragata llegara.

La peor pega de este caza es su escasa potencia de fuego. La Corporación es bastante buena a la hora de desarrollar potentes cañones láser acoplados a las naves de combate. Sin embargo, aun deja mucho que desear en cuanto a los cañones de los cazas. Para intentar paliar esta falta de fuego, las armas las maneja un Oficial Artillero que desocupa al piloto de las tareas ofensivas. Con estas, el Oficial puede efectuar muchos disparos de poca potencia, con la esperanza de alcanzar a los puntos vitales de la nave enemiga. La otra desventaja del caza es su débil casco, que se compensa con su buena maniobrabilidad.

El complemento normal de la Fragata Centinel es de 6 cazas que, al no poseer de computador de navegación, deben de acoplarse a la nave. Sin embargo, la Fragata no

dispone de Hangares propios, y por ello los cazas deben amarrarse a unos enganches situados bajo las alas de la Centinel. Como normalmente una nave amarrada de este modo sería destruida al entrar en el hiperespacio, los enganches son particularmente fuertes y, de hecho, una vez amarrada, el caza se integra como una parte más del casco, pudiendo ser llevada por el hiperespacio. No obstante, el proceso de amarre y liberación dura bastante más de lo debido al tener que desengancharse de una integración casi total. La operación dura 5 minutos, por lo que la fragata Centinel no puede desplegar sus cazas como las demás naves. Como esto la deja en una clara desventaja, siempre habrá 4 de los 6 cazas patrullando la zona. Los otros dos se quedarán como reserva.

Caza de escolta TH-14

Nave: caza de escolta TH-14 de la Corporación Gieny

Tipo: Caza espacial de escolta

Longitud: 12 metros.

Escala: Caza espacial.

Tripulación: 1+oficial de armas.

Pasajeros: ninguno.

Capacidad de carga: 100 Kg.

Autonomía: 4 días.

Multiplicador de hiperimpulsor: No.

Computadora de Navegación: [No]

Hiperimpulsor de seguridad: [No]

Velocidad Sublumínica: [4D+1].

Maniobrabilidad: [3D].

Casco: [2D+2].

Armas:

Dos cañones láser: (fuego acoplado)

CF: [1D].

Daño: [3D].

Pantallas: [1D].

Precio:

Transporte policial RP-54 de Gieny

Esta nave comenzó como un proyecto de encargo del Gobierno Militar del planeta Lova a su Corporación de ingeniería natal Gieny para poder trasladar rápidamente los principales prisioneros capturados por las fuerzas militares, generalmente piratas y contrabandistas, desde las naves que orbitaban en el sistema hasta el planeta. Se pensó en crear un prototipo específico para esta misión por las dificultades surgidas al utilizar lanzaderas de transporte, pobremente equipadas para el combate, en el caso de que fuerzas externas intentarían rescatar o liquidar a los prisioneros.

Normalmente, los cazas TH-14 suelen proteger estas naves, pero siguen siendo imprescindible que estén equipadas para el combate o, más importante, para eludirlo. Por ello se diseñó una nave muy rápida que pudiera huir de cualquier situación hasta que llegara a las defensas planetarias.

Una vez construido, la Corporación Gieny empezó a fabricarlas en serie y a ponerlas en venta para otros sistemas galácticos. El RP-54 tuvo una pronta aceptación. Una de las sorpresas más inesperadas de esta nave fue un incremento del número de clientes pertenecientes al mundo de los caza-recompensas, que empezaron a usar la nave para transportar a sus propios prisioneros, una vez que le hubieran añadido por su cuenta de motores de imperimpulsor propios.

Transporte policial RP-54

Nave: transporte RP-54 de la Corporación Gieny

Tipo: transporte policial rápido

Longitud: 20 metros.

Escala: Caza espacial.

Tripulación: 1

Pasajeros: 2 (prisioneros).

Capacidad de carga: 300 Kg.

Autonomía: 3 días.

Multiplicador de hiperimpulsor: No.

Computadora de Navegación: [No]

Hiperimpulsor de seguridad: [No]

Velocidad Sublumínica: [5D].

Maniobrabilidad: [1D].

Casco: [3D].

Armas:

1 cañón láser:

CF: [1D+2].

Daño: [4D].

Pantallas: [no].

Precio:

Lanzadera interplanetaria estándar

Es la lanzadera común más utilizada para el transporte de personal y/o cargamento entre dos naves próximas o entre planetas y naves. Existen dos versiones, una con capacidad de viaje por el hiperespacio y otra sin ella.

Ver la Guía para más información.

Barcaza espacial

Uno de los cargueros más comunes para el transporte dentro de un mismo sistema o entre sistemas muy próximos entre sí.

Ver la Guía para más información.

Carguero ligero YT-1300 corelliano

¿Hace falta decir algo más sobre este carguero?

Ver la Guía para más información.

Carguero ligero YT-2400 corelliano

Una versión más moderna y muy reciente del carguero ligero YT-1300. Los ingenieros corellianos incorporaron las últimas tecnologías descubiertas al YT-2400, pero siguiendo las líneas básicas de diseño que permiten a la nave adaptarse a múltiples misiones comerciales. Un objetivo básico era proporcionar una mayor maniobrabilidad en ambientes hostiles como pueden ser los campos de asteroides, con un casco reforzado y unos motores más potentes. Además, dada la peligrosidad creciente de los territorios del Borde Exterior, principal ámbito de actuación de los cargueros ligeros, se decidió añadirle un cañón láser más.

Carguero ligero YT-2400

Nave: Transporte YT-2400 corelliano

Tipo: carguero ligero

Longitud: 26'7 metros.

Escala: Caza espacial.

Tripulación: 2

Pasajeros: 6.

Capacidad de carga: 100 T.m.

Autonomía: 2 meses.

Multiplicador de hiperimpulsor: x1.

Computadora de Navegación: [Sí]

Hiperimpulsor de seguridad: [Sí]

Velocidad Sublumínica: [3D].

Maniobrabilidad: [1D].

Casco: [5D].

Armas:

2 cañones láser cuádruples:

(disparan por separado)

CF: [2D].

Daño: [5D].

Pantallas: [1D].

Precio: 300.000 (nuevo, no hay usado)



Figura 1: carguero ligero YT-2400 corelliano

No obstante, son pocos los comerciantes que pueden permitirse el lujo de pagar un precio tres veces superior a los cargueros ligeros estándar (como el YT-1300), por lo que el carguero no ha sido producido en una amplia tirada, de tal manera que no hay suficiente número de YT-2400 en la galaxia como para encontrarlos de segunda mano.

Carguero ligero rompebloques corelliano

Por *La Guarida del Lich* (desconozco la dirección web y los autores), aunque me he tomado la libertad de aumentarle el precio.

Rompebloques Corelliano

Nave: Transporte “Rompebloques” corelliano

Tipo: carguero ligero

Longitud: 32 metros.

Escala: Caza espacial.

Tripulación: 2

Pasajeros: 6.

Capacidad de carga: 73 T.m.

Autonomía: 2 meses.

Multiplicador de hiperimpulsor: x1.

Computadora de Navegación: [Sí]

Hiperimpulsor de seguridad: [Sí]

Velocidad Sublumínica: [4D].

Maniobrabilidad: [2D+1].

Casco: [4D+2].

Armas:

2 cañones láser cuádruples:

(disparan por separado)

CF: [2D].

Daño: [4D].

1 cañón de iones pesado:

CF: [4D].

Daño: [4D].

Pantallas: [2D].

Precio: 325.000 nuevo, 81.250 usado.

Diseñado como una nave rápida de carga, esta nave especializada corelliana no tuvo mucho éxito. Los analistas estiman dos razones para ello. La primera es su elevado precio, más del triple que un carguero ligero standard; la segunda es su limitada capacidad de carga, casi 3/4 que uno de aquellos. Era difícil conseguir beneficios que compensasen su precio con una capacidad de carga tan reducida. Esta nave se diseñó pensando en dejar atrás a naves piratas (y más calladamente, para romper bloqueos planetarios para ser usada en contrabando). Por ello es una nave extremadamente rápida, incluso en el salto hiperespacial. Además cuenta con varios impulsores laterales que la hacen muy manejable. Su casco fue reforzado y se la dotó de unos generadores de escudos muy poderosos. Como armamento principal cuenta con un

cañón de iones pesado para paralizar a naves enemigas y así poner en juego su velocidad. Además cuenta con dos cañones láser dobles como dos poderosos agujones, aunque son menos manejables. Una característica no muy conocida es su capacidad de serie de lanzar la carga de forma automática si es necesario. También posee una cápsula de escape.

Carguero clase 720 de Ghtroc

Aunque aparece en la segunda edición, obtuve sus características e historial de La página de Ostman:

www.arrakis.es/~soley/ostman.htm

Carguero clase 720 Ghtroc

Nave: carguero clase 720 de Industrias Ghtroc

Tipo: carguero ligero de serie

Longitud: 35 metros.

Escala: Caza espacial.

Tripulación: 1 ó 2

Pasajeros: 10.

Capacidad de carga: 135 T.m.

Autonomía: 2 meses.

Multiplicador de hiperimpulsor: x2.

Computadora de Navegación: [Sí]

Hiperimpulsor de seguridad: [x15]

Velocidad Sublumínica: [1D+1].

Maniobrabilidad: [1D].

Casco: [3D+2].

Armas:

1 cañón láser doble:

CF: [1D+2].

Daño: [4D].

Pantallas: [1D].

Precio: 98.500 nuevo, 23.000 usado.

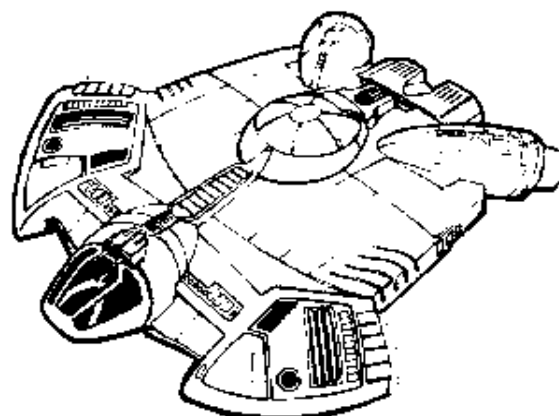


Figura 2: Carguero ligero 720 de Ghtroc

El modelo 700 se ha vuelto muy popular en los territorios del Borde Exterior, donde su fabricante, las Industrias Ghtroc, tiene la sede. A pesar de que las industrias Ghtroc ya ha dejado el negocio, unos cuantos miles de cargueros continúan en servicio, transportando normalmente fáciles cargamentos, con los que no se espera tener que entrar en combate.

Carguero ligero Calamari estándar

Cuando los Mon Calamari comenzaron a surcar las estrellas contactaron con varias civilizaciones. Lamentablemente una de ellas fue el Imperio, pero mediante otras civilizaciones empezaron a conocer la tecnología que construían las demás razas. Por supuesto, no tardaron mucho en conocer el carguero de serie más extendido, el YT-1300 corelliano. Cuando los Calamari construyeron su propio prototipo de carguero ligero se inspiraron fundamentalmente en el diseño del YT-1300, pero adecuando más su aspecto a los gustos Calamari y cambiando aquellos componentes que consideraban limitados, como el hiperimpulsor, por su tecnología. De esta combinación surgió el Carguero ligero Mon Calamari estándar.

Carguero ligero Calamari

Nave: carguero ligero estándar Mon Calamari

Tipo: carguero ligero de serie

Longitud: 25 metros.

Escala: Caza espacial.

Tripulación: 2

Pasajeros: 6.

Capacidad de carga: 75 T.m.

Autonomía: 1 mes.

Multiplicador de hiperimpulsor: x1.

Computadora de Navegación: [Sí]

Hiperimpulsor de seguridad: [x10]

Velocidad Sublumínica: [3D].

Maniobrabilidad: [1D].

Casco: [5D].

Armas:

2 cañones láser gemelos:

(disparan por separado)

CF: [2D].

Daño: [4D].

Pantallas: [1D].

Precio:

Carguero MC 30 Calamari

Cuando los Mon Calamari lograron salir por primera vez de su planeta y explorar el espacio exterior, pensaron que necesitarían pequeñas naves espaciales adecuadas para todo tipo de trabajos, y que fueran disponibles para todos. Así salió el MC 30, una nave versátil que fácilmente se podría

modificar para la tarea empleada. Los primeros usos que se le dieron fueron en misiones científicas. De esta manera se amplió el espacio para los dormitorios de los Mon Calamari científicos. Al ser modular, se puede cambiar a la configuración más apropiada. Por ejemplo 4 literas en dos habitaciones, y dos camarotes privados (sin contar con los de la propia tripulación), o 1 habitación con 6 literas y 4 pequeños compartimentos privados, etc. Una vez se fueron relacionando con otras culturas, algunos comerciantes optaron por eliminar los departamentos de tripulación y convertirla en una nave de carga (con lo cual podría llevar hasta 50 Tn). Más tarde, algunos Senadores y nobles convirtieron los diferentes departamentos en un único camarote con todo tipo de lujos, y así se transformó en una nave diplomática, o en una nave de recreo. La última configuración posible surgió cuando los Mon Calamari se unieron a la Alianza Rebelde y donaron numerosas naves para la guerra. La Rebelión utiliza estas naves para el transporte de pequeños comandos de guerra, como comunes cargueros o como naves personales para sus líderes.

MC30 Calamari

Nave: transporte MC30 Calamari

Tipo: transporte multiusos.

Longitud: 30 metros.

Escala: Caza espacial.

Tripulación: 3

Pasajeros: 10

Capacidad de carga: 25 T.m.

Autonomía: 3 meses.

Multiplicador de hiperimpulsor: x2.

Computadora de Navegación: [Sí]

Hiperimpulsor de seguridad: [x12]

Velocidad Sublumínica: [2D+1].

Maniobrabilidad: [2D+2].

Casco: [3D+2].

Armas:

1 cañón láser:

CF: [1D].

Daño: [3D+1].

Pantallas: no.

Precio: 150.000 nuevo, 30.000 usado.

Lanzadera TH-20 de Gieny

Inspirado en los diseños de naves espaciales de los cómics de Alien Legión.

Según fueron expandiendo su mercado, la Corporación Gieny vio la necesidad de cubrir los objetivos de las lanzaderas: realizar cortos viajes entre una nave y otra, entre nave y espaciopuerto, o incluso entre dos sistemas seguros. Basándose en el diseño del caza TH-20 agrandaron el casco, doblando casi el tamaño de la nave, y redujeron el espacio de los motores sublumínicos. Con ello

consiguieron espacio para 8 pasajeros y para la computadora de navegación, que solo tiene capacidad para almacenar 4 saltos hiperespaciales. Para paliar la reducción en velocidad y maniobrabilidad reforzaron el casco. No obstante, la lanzadera no es un caza espacial y suele estar escoltada por los TH-14 en las zonas con mayores posibilidades de peligro.

Generalmente, ninguna nave dispone de lanzaderas TH-20. Solo aquellas Fragatas con misiones diplomáticas sustituyen uno de sus cazas TH-14 por una lanzadera. De todas formas, algunos Capitanes prefieren llevar como mínimo una lanzadera, y reducir a 5 el número de cazas, por si necesita desplazarse a otra nave o descender a un planeta.

Otra de las funciones posteriores de la lanzadera TH-20 es la de pequeño transporte de unidades de combate, siendo los pasajeros y la propia tripulación tropas de la legión especializadas en misiones peligrosas de vigilancia, sabotaje, eliminación o defensa.

Lanzadera TH-20

Nave: lanzadera TH-20
Tipo: lanzadera de transporte/tropas
Longitud: 20 metros.
Escala: Caza espacial.
Tripulación: 1+Oficial de Armas
Pasajeros: 8.
Capacidad de carga: 500 Kg
Autonomía: 4 días.
Multiplicador de hiperimpulsor: x2.
Computadora de Navegación: [Sí, 4 saltos]
Hiperimpulsor de seguridad: [No]
Velocidad Sublumínica: [3D].
Maniobrabilidad: [1D].
Casco: [3D+1].
Armas:
2 cañones láser ligeros:
 (fuego acoplado)
 CF: [1D].
 Daño: [3D].
Pantallas: [1D].
Precio:

Aunque es mas vieja que otras naves de exploración más populares, el A-24 tiene una velocidad sublumínica excelente para un vehículo de su clase, más una buena maniobrabilidad en ambientes hostiles. Dado que los exploradores pueden encontrarse con cualquier tipo de problemas, como pueden ser piratas o civilizaciones peligrosas, se le ha equipado con dos cañones láser potentes más unas resistentes pantallas.

Pero la principal ventaja con respecto a las demás naves de exploración es su bajo coste para tan altas prestaciones. Lamentablemente, desde la Nacionalización de Incom por parte del Imperio se ha reducido bastante el número de nuevas unidades producidas, tanto por la política de no-expansión ejercida por el Emperador como el deseo de la Mariona de evitar que un vehículo tan potente sea usado en los territorios más incontrolables.

Nave de exploración A-24

Nave: nave de exploración A-24 de Industrias Incom.
Tipo: nave de exploración
Longitud: 15 metros.
Escala: Caza espacial.
Tripulación: 1+ droide astromecánico
Pasajeros: 1
Capacidad de carga: 2 Tm
Autonomía: 3 meses.
Multiplicador de hiperimpulsor: x1.
Computadora de Navegación: [Sí]
Hiperimpulsor de seguridad: [x10]
Velocidad Sublumínica: [4D].
Maniobrabilidad: [2D].
Casco: [3D+2].
Armas:
2 cañones láser:
 (fuego acoplado)
 CF: [2D+1].
 Daño: [5D].
Pantallas: [2D].
Precio: 120.000 nuevo, 25.000 usado.

El único inconveniente que tiene es el pequeño espacio habitable para el piloto y el pasajero, sobretodo en una nave pensada para pasar largos periodos de tiempo alejados de sistemas habitables. La cabina es todo el espacio disponible para los tripulantes, consistente en dos cómodos asientos para la navegación, y un modesto reservado con holoprojector y pequeña despensa de alimentos congelados. Ya en el inicio del tronco de la nave se encuentran las dos literas. No hay acceso desde la cabina al compartimento de carga, situado en el tronco del A-24. La carga y descarga se realiza externamente.

Nave de exploración A-24

Las características e historial del A-24 las he obtenido de La página de Ostman:

www.arrakis.es/~soley/ostman.htm

El A-24 fue diseñado y dado a conocer durante el apogeo de Industrias Incom. El A-24 es una nave de exploración que solamente es capaz de llevar a 2 personas, un piloto y un pasajero; un droide astromecánico puede hacer las funciones de copiloto.

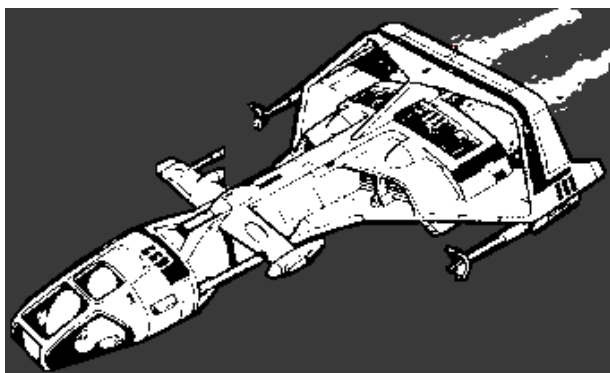


Figura 3: El A-24 de Incom

Transporte de lujo GX1

Las características e historial del A-24 las he obtenido de La página de Ostman:

www.arrakis.es/~soley/ostman.htm

GX1 de Naviera Lantillia

Nave: transporte GX1 de Naviera Lantillia.

Tipo: transporte de lujo

Longitud: 27 metros.

Escala: Caza espacial.

Tripulación: 2

Pasajeros: 6

Capacidad de carga: 50 Tm con comodidades, 85 Tm sin ellas.

Autonomía: 1 mes.

Multiplicador de hiperimpulsor: x2.

Computadora de Navegación: [Sí]

Hiperimpulsor de seguridad: [x12]

Velocidad Sublumínica: [3D].

Maniobrabilidad: [1D].

Casco: [4D].

Armas:

1 cañón láser:

CF: [1D].

Daño: [3D].

Pantallas: [1D].

Precio: 20.500 usado (ya no se fabrica).

El pequeño transporte Lantilliano fue originariamente diseñado para jubilados acaudalados que querían pilotar una nave de placer, pero que no podían pagar los altos precios de una nave estelar.

Fue desarrollado por un equipo de ingenieros de Naviera Lantilliana, dirigido por el ingeniero Shil Tervo, amigo y colaborador de Walex Blissex (el diseñador del Destructor Estelar de clase Victoria).

Irónicamente, la Naviera Lantilliana tenía la intención de crear un transporte capaz de competir con los modelos

producidos por la Corporación Corelliana. Sin embargo, la pequeña firma naviera produjo una de las primeras naves de placer al abasto de las posibilidades financieras del ciudadano medio.

Poco después de la Batalla de Yavin, la Naviera Lantilliana fue absorbida por la TaggeCo. La nueva compañía despachó a la mayoría de los diseñadores (finalmente, Tervo encontró trabajo en las darsenas de Impulsores Kuat). Esto, ha provocado que muchos recambios sean difíciles (y costosos) de localizar.

El Transporte GX1, que es el modelo básico disponible, está equipado con un cañón turboláser de tipo civil, unos escudos modestos, un conjunto de sensores 7Y4 Fabritech, un ordenador de navegación NavMaster de Cybot Galáctica, y unos motores sublumínicos clase 4. También, dispone de diversas comodidades: una cocina de diseño, un holoteatro y unas cabinas bastante grandes. Además, los estabilizadores gemelos del GX1 Lantilliano están diseñados para permitir el control atmosféricos planetarios; en el espacio los estabilizadores se pliegan, permitiendo al cañón de la nave un giro de 360°.

Aunque el GX1 Lantillia nunca asoló el mercado de los transportes, se comporta muy bien como tal. Muchos contrabandistas emprendedores han comprado esta nave económica y la han modificado para que sirva como transporte. Aunque la mayor parte de los transportistas aumentan los escudos y el armamento de la nave, ya que el modelo de serie posee unas defensas inadecuadas contra los ataques de piratas.

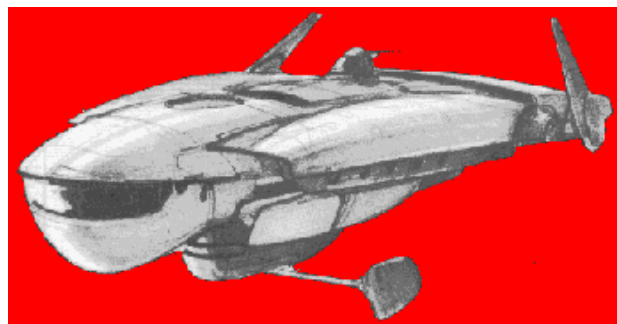


Figura 4: transporte de lujo GX1 Firespray-31

Nave policial con celdas para hasta seis prisioneros diseñada por los Astilleros de Impulsores Kuat.



Figura 5: Firespray-31 de AIK

Debe su fama al Slave-1 conducido por el cazarecompensas Boba Fett.

Firespray-31

Nave: Firespray-31 de Astilleros de Impulsores Kuat..

Tipo: transporte policial pesado

Longitud: ¿?.

Escala: Caza espacial.

Tripulación: 1

Pasajeros: 6 prisioneros

Capacidad de carga: 25 Tm.

Autonomía: 1 mes.

Multiplicador de hiperimpulsor: x2.

Computadora de Navegación: [Sí]

Hiperimpulsor de seguridad: [x12]

Velocidad Sublumínica: [3D+1].

Maniobrabilidad: [2D].

Casco: [4D+2].

Armas:

dos cañones láser gemelos:

(fuego acoplado)

CF: [2D]

Daño: [5D]

1 cañón de iones:

C.F.: [2D]

Daño: [4D]

Misiles de impacto:

C.F.: [1D]

Daño: [8D]

Pantallas: [1D+2].

Precio:

Cazas rebeldes y fragata ligera YT-1300

Ver la Guía y la Guía de la Rebelión para más información.

Cazas y cargueros imperiales

Ver el libro del Juego de Rol, la Guía y la Guía del Imperio para más información. La gran lanzadera imperial es una nave poco usada por el Imperio que simplemente es una versión de mayor tamaño de una lanzadera estándar.

Cazas espaciales comunes (I)

Nota: si no se especifica lo contrario, las armas utilizan fuego acoplado. Cursiva : código no reflejado en los libros, puesto libremente.

Habilidad: Pilotar Cazas Espaciales

Nave	Multiplicador Hiperimpulsor	Computador Navegación	Hiperimpulsor Seguridad	Velocidad Sublumínica	Maniobrabilidad	Casco	Pantallas	Armamento	C.F.	Daño	Longitud m	Tripulación	Pasajeros	Capacidad de carga	Autonomía	Precio nuevo	Precio usado
Z-95 Cazacabezas	-	-	-	3D+2	1D	4D	1D	2 Blásters triples Misiles de impacto	1D 1D	3D 7D	11,8	1	-	85 k	1 día	N.F	
Z-95 XT Entrenador	-	-	-	3D	1D	4D	1D+2	2 Blásters triples	1D	3D	12,2	1	1	200 k	1 sem	N.F	
Z-95 ML lanzamiento de misiles	-	-	-	<i>3D</i>	<i>1D</i>	<i>4D</i>	<i>1D</i>	<i>2 Blásters triples</i> <i>Misiles de impacto</i>	<i>1D</i> <i>2D+2</i>	<i>3D</i> <i>7D</i>	<i>11,8</i>	<i>1</i>	-	<i>85 k</i>	<i>1 día</i>	N.F	
Z-95 C4d Bombardero	-	-	-	<i>3D</i>	<i>1D</i>	<i>4D</i>	<i>1D</i>	<i>2 Blásters triples</i> <i>Torpedos de protones</i>	<i>1D</i> <i>2D</i>	<i>3D</i> <i>9D</i>	<i>11,8</i>	<i>1</i>	-	<i>85 k</i>	<i>1 día</i>	N.F	
Z-95 ER Alcance ampliado	x3	Dr. 10s	x10	3D	1D	4D	1D	2 Blásters triples Misiles de impacto	1D 1D	3D 7D	12,2	1+ Dr	-	50 k	3 sem	N.F	55000
Ala-Y BTL-A4 Explorador	x1	Sí	Sí	3D+2	2D	4D+1	1D	2 cañones láser Torpedos de protones 2 cañones ligeros iones	2D 2D 1D	5D 9D 4D	16	1+ Dr	-	80 k	3 sem		
Ala-Y BTL-S3 Estándar	x1	Dr. 10s	-	3D+2	2D	4D	1D+2	2 cañones láser Torpedos de protones 2 cañones ligeros iones	2D 2D 1D	5D 9D 4D	16	2+ Dr	-	110 k	1 sem		
Caza Pirata Sanguinario	x1	Dr. 10s	-	4D	2D	5D	1D	4 cañones láser Torpedos de protones	3D 2D	7D 9D						N.D.	M.N.
Caza Escolta TH-14 de Gieny	-	-	-	4D+1	3D	2D+2	1D	2 cañones ligeros láser	1D	3D	12	2	-	100 k	4 días		
Transporte policial RP-54 de Gieny	-	-	-	5D	1D	3D	-	1 cañón láser	1D+2	4D	20	1	2 pri	300 k	3 días		
Habilidad: Pilotar Cargueros																	
Lanzadera Interplanetaria estándar	-	-	-	2D+2	0	5D	1D	1 cañón láser	2D	4D	¿?	2	¿?	¿?	¿?		
Lanzadera Interplanetaria estándar con Hiperimpulsor	x2	Sí	Sí	2D+2	0	5D	1D	1 cañón láser	2D	4D	¿?	2	¿?	¿?	¿?		

Naves y Vehículos

Cazas espaciales comunes (II)

Nota: si no se especifica lo contrario, las armas utilizan fuego acoplado. Cursiva : código no reflejado en los libros, puesto libremente.

Habilidad: Pilotar Cargueros

Nave	Multiplicador Hiperimpulsor	Computador Navegación	Hiperimpulsor Seguridad	Velocidad Sublumínica	Maniobrabilidad	Casco	Pantallas	Armamento	C.F.	Daño	Longitud m	Tripulación	Pasajeros	Capacidad de carga	Autonomía	Precio nuevo	Precio usado
Barcaza Espacial trabajador estelar X-23 de Incom	x3	Sí	-	1D	0	3D	-	-	-	-	38	2+ Dr	-	5.000 T	1 semana		
Carguero ligero YT-1300 Corelliano	x2	Sí	Sí	2D	0	4D	-	1 cañón láser	2D	4D	26,7	2	6	100 T	2 meses	100000	25000
Carguero ligero YT-2400 Corelliano	x1	Sí	Sí	3D	1D	5D	1D	2 cañones láser cuádruples (por separado)	2D	5D	26,7	2	6	100 T	2 meses	300000	N.D.
Carguero ligero rompebloques Corelliano	x1	Sí	Sí	4D	2D+1	4D+2	2D	2 cañones láser dobles (por separado) 1 cañón de iones pesado	2D 4D	4D	32	2	6	73 T	2 meses	325.000	81250
Carguero ligero Ghtroc 720	x2	Sí	x15	1D+1	1D	3D+2	1D	1 cañón láser doble	1D	4D	35	16 2	10	135 T	2 mes.	98.500	23000
Carguero ligero Calamari estándar	x1	Sí	x10	3D	1D	5D	1D	2 cañones láser gemelos (por separado)	2D	4D	25	2	6	75 T	1 mes		
Carguero ligero MC30 Calamari	x2	Sí	x12	2D+1	2D+2	3D+2	-	1 cañón láser	1D	3D+1	30	3	10	25 T	3 meses	150.000	30000
Lanzadera TH-20 de Gieny	-	-	-	3D	1D	3D+1	1D	2 cañones ligeros láser	1D	3D	20	2	8	500 k	4 días		
Nave de exploración A-24 de Incom	x1	Sí	x10	4D	2D	3D+2	2D	2 cañones láser	2D+1	5D	15	1+ Dr	1	2 T	3 meses	100.000	25000
Transporte de lujo GX1 de Lantillia	x2	Sí	x12	3D	1D	4D	1D	1 cañón láser	1D	3D	27	2	6	50 T	1 mes	N.F	20500
Firespray-31 de Astilleros de Impulsores Kuat	x2	Sí	x12	3D+1	2D	4D+2	1D+2	2 cañones láser gemelos 1 cañón de iones Misiles de impacto	2D 2D 1D	5D 4D 8D	¿?	1	6 pri	25 T	1 mes		

Cazas espaciales Rebeldes

Nota: si no se especifica lo contrario, las armas utilizan fuego acoplado. Cursiva : código no reflejado en los libros, puesto libremente.

Habilidad: Pilotar Cazas Espaciales

Nave	Multiplicador Hiperimpulsor	Computador Navegación	Hiperimpulsor Seguridad	Velocidad Sublumínica	Maniobrabilidad	Casco	Pantallas	Armamento	C.F.	Daño	Longitud m	Tripulación	Pasajeros	Capacidad de carga	Autonomía	Precio nuevo	Precio usado
Ala-Y BTL-A4 Explorador	x1	Sí	Sí	3D+2	2D	4D+1	1D	2 cañones láser Torpedos de protones 2 cañones ligeros iones	2D 2D 1D	5D 9D 4D	16	1+ Dr	-	80 k	3 sem		
Ala-Y BTL-S3 Estándar	x1	Dr. 10s	-	3D+2	2D	4D	1D+2	2 cañones láser Torpedos de protones 2 cañones ligeros iones	2D 2D 1D	5D 9D 4D	16	2+ Dr	-	110 k	1 sem		
Ala-A	x1	2 saltos	-	6D	4D	2D+2	1D	2 cañones láser	3D	5D	9,6	1	-	40 k	1 sem	N.D.	M.N.
Ala-B	x2	2 saltos	-	3D	1D+1	3D	2D	1 cañón láser Torpedos de protones 3 cañones iónicos medios 2 autoblásters	1D 3D 4D 2D	7D 9D 4D 3D	16,9	1	-	45 k	1 sem	N.D.	M.N.
Ala-X T-65B estándar	x1	Dr. 10s	-	4D	3D	4D	1D	4 cañones láser Torpedos de protones	3D 2D	6D 9D	12,5	1+ Dr	-	110 k	1 sem	N.D.	M.N.

Habilidad: Pilotar Cargueros

Fragata ligera rebelde YT-1300 modificada	x3	Sí	Sí	2D	0	4D	1D	2 cañones láser	2D	3D	26,7	2	4	200 T	2'5 meses	N.D.	N.D.
---	----	----	----	----	---	----	----	-----------------	----	----	------	---	---	-------	-----------	------	------

Adicionalmente, la Rebelión usará todos los cargueros ligeros que pueda encontrar (ver cazas espaciales comunes). Aquí solo se muestra la configuración estándar de un carguero ligero YT-1300 modificado. La rebelión también suele utilizar los cazas z-95 en estaciones de poco peligro o aquellos que han sido modificados para tener motores de hiperimpulsión, aunque en general son pocos en número.

Naves y Vehículos

Cazas espaciales Imperiales

Nota: si no se especifica lo contrario, las armas utilizan fuego acoplado. Cursiva : código no reflejado en los libros, puesto libremente.

Habilidad: Pilotar Cazas Espaciales

Nave	Multiplicador Hiperimpulsor	Computador Navegación	Hiperimpulsor Seguridad	Velocidad Sublumínica	Maniobrabilidad	Casco	Pantallas	Armamento	C.F.	Daño	Longitud m	Tripulación	Pasajeros	Capacidad de carga	Autonomía	Precio nuevo	Precio usado
TIE	-	-	-	4D	2D	2D	-	1 cañón láser	2D	3D	6,3	1	-	110 k	2 días	N.D.	M.N.
TIE/ Reconocimiento	-	-	-	5D	2D+2	2D	-	1 cañón láser	2D	2D+2	6,3	1	-	110 k	2 días	N.D.	M.N.
TIE/fc	-	-	-	4D	3D	2D	-	1 cañón láser	2D	2D+2	6,3	1	-	110 k	2 días	N.D.	M.N.
TIE/gt	-	-	-	2D	1D	2D		1 cañón láser Misiles de impacto	2D 1D	2D+2 8D	7	1	-	110 k	2 días	N.D.	M.N.
TIE/In	-	-	-	5D	2D	2D	-	2 cañones láser	2D	5D	6,3	1	-	110 k	2 días	N.D.	M.N.
Interceptor TIE	-	-	-	5D+2	3D+2	3D		4 cañones láser	3D	6D	9,6	1	-	110 k	2 días	N.D.	M.N.
Bombardero TIE	-	-	-	3D	0	4D+1	-	2 cañones láser Misiles de impacto	2D 3D	3D 9D	7,8	1	-	-	2 días	N.D.	M.N.
Nave Droide Red	x1/2	Sí	-	7D	5D	2D	-	-	-	-	9	Dr	-	-	-	N.D.	M.N.

Habilidad: Pilotar Cargueros

Fragata Aduanera Imperial	x1	Sí	Sí	4D	1D	5D	3D	4 cañones láser (disparan por separado) Torpedos de protones	2D 2D	5D 9D	¿?	16	6 pri	200 T	6 meses	N.D.	M.N.
Lanzadera Interplanetaria estándar	-	-	-	2D+2	0	5D	1D	1 cañón láser	2D	4D	¿?	2	¿?	¿?	¿?	N.D.	M.N.
Gran Lanzadera Imperial	x1	Sí	-	2D	0	3D	2D	4 cañones láser	1D	4D	¿?	2	10	150 T	3 meses	N.D.	M.N.
Nave de desembarco MT/191	-	-	-	5D/ 1D	0	4D	1D	1 cañón láser ligero	1D	1D	52,5	1	160	¿?	1 día	N.D.	M.N.

Naves estelares de Combate

Todas las naves que no se incluyan aquí se pueden encontrar, como siempre, en la Guía, la Guía de la rebelión y/o la Guía del Imperio, a excepción de la serie de corbetas Imperiales Sentry I-IV, explicados en la Revista Troll por J. Molina.

Corbeta Argo IV de Gieny

Inspirado en un diseño de nave espacial de los cómics de Hulk, en su etapa Peter David y Gary Frank (guionista y dibujante respectivamente).

Corbeta Argo IV

Nave: Argo IV de la Corporación Gieny

Tipo: Corbeta de defensa planetaria

Longitud: 130 metros

Escala: Nave estelar

Tripulación: 40

Tropas: 200

Capacidad de carga: 400 Tm.

Autonomía: 1'5 años.

Multiplicador de hiperimpulsor: x3

Computadora de navegación: [Sí]

Hiperimpulsor de seguridad: [x14]

Velocidad sublumínica: [2D]

Maniobrabilidad: [1D]

Casco: [4D+2]

Armas:

6 turboláser pesados (disparan por separado)

Control de fuego: [1D]

Daño: [7D]

4 cañones láser (disparan por separado)

Control de fuego: [2D]

Daño: [3D]

2 cañones de iones (disparan por separado)

Control de fuego: [3D]

Daño: [4D]

2 lanzadores de torpedos de protones

Control de fuego: [0]

Daño: [9D]

Pantallas: [2D]

El Argo IV fue la primera nave competitiva que “botaron” los Astilleros de la Corporación Gieny. Con el objetivo primario de defender al planeta de posibles ejércitos invasores, se le equipó con potentes Cañones Turbolásers, y de lanzadores de Torpedos de protones, como principales armas. El inconveniente que tenían sus primeros diseños era que requerían gran cantidad de energía, que mermaba la velocidad. En cuanto al resto del

poder defensivo se encuentran unos comunes Cañones de Iones, a los que otorgaron del Sistema de Tiro Mech-2, fiable con cañones de poco poder, pero que pierden precisión cuando se requiere una mayor potencia. En los primeros modelos no pensaron en la efectividad de los cazas espaciales, pero previsores como eran, instalaron 4 Cañones láser normales.

Como aún no habían desarrollado el viaje hiperespacial, los primeros modelos carecieron de computador de navegación. En el primer encuentro que tuvieron con naves comerciales, los ingenieros se sorprendieron al descubrir la existencia de los motores de hiperimpulsión. Rápidamente se pusieron al trabajo, y lograron -en un tiempo record- añadir al Argo IV unos primitivos motores, justo en la última etapa de diseño.

Serie de fragatas Centinel

Inspirado en los diseños de naves espaciales de los cómics de Alien Legión.

Una vez cubierto el objetivo original propuesto por el gobierno del Planeta Lova -crear una defensa planetaria- la Corporación Gieny dedicó sus siguientes proyectos a la exploración interespacial. De esta manera, empezó a desarrollar naves de transporte que pronto empezaron a cubrir líneas comerciales. Consultando los problemas que tuvieron otras Corporaciones, Gieny inició el proyecto Centinel. Observando el problema de la piratería espacial, decidieron dotar a cada convoy espacial de una fragata de escolta capaz de disuadir al posible enemigo. La nave Argo-IV poseía un gran poder ofensivo, pero su velocidad era insuficiente contra los rápidos cazas espaciales, y la nave era demasiado pequeña como para poseer su propio escuadrón de cazas.

Con el objetivo de aumentar un poco la velocidad, Gieny triplicó el tamaño de la nave, pudiendo albergar hasta 6 cazas de escolta TH-14 en unos enganches exteriores de la nave extendidos a lo largo de las alas. Inicialmente pensaron en construir hangares propios, pero debido a los costes de producción tuvieron que desear la idea. Además, se requería más espacio para mejorar el computador de navegación y los motores hiperespaciales, que dieron un salto revolucionario de diseño y ahora son unos de los mejores motores del mercado. En cuanto a los motores sublumínicos, los ingenieros no eran capaces de aumentar la velocidad por culpa de los Turbolásers pesados que poseían, que como ya ocurría en el Argo-IV, consumían demasiada energía. De esta manera decidieron sustituir los Turboláser pesados por Baterías Turboláser, de similar diseño, pero de potencia inferior. Por último, incorporaron a la nave con el primer modelo de Rayo de tracción que fabricaron. El resultado final fue una fragata de escolta eficiente que además servía como fragata ligera de combate.

<p>Fragata Centinel-III</p> <p>Nave: Centinel-III de la Corporación Gieny</p> <p>Tipo: fragata de escolta</p> <p>Longitud: 400 metros</p> <p>Escala: Nave estelar</p> <p>Tripulación: 1.250</p> <p>Tropas: 300</p> <p>Capacidad de carga: 4.000 Tm.</p> <p>Autonomía: 2'5 años.</p> <p>Multiplicador de hiperimpulsor: x1</p> <p>Computadora de navegación: [Sí]</p> <p>Hiperimpulsor de seguridad: [x11]</p> <p>Velocidad sublumínica: [2D+2]</p> <p>Maniobrabilidad: [1D]</p> <p>Casco: [4D+1]</p> <p>Armas:</p> <p>10 baterías turboláser (disparan por separado)</p> <p>Control de fuego: [2D]</p> <p>Daño: [5D]</p> <p>4 cañones láser (disparan por separado)</p> <p>Control de fuego: [2D]</p> <p>Daño: [3D]</p> <p>1 proyector de rayo de tracción</p> <p>Control de fuego: [1D+2]</p> <p>Daño: [4D]</p> <p>Pantallas: [2D]</p>

Existe una versión más pesada de la fragata Centinel-III, consistente en “unir” dos fragatas a través de uno de los alerones horizontales, de tal manera que la nave resultante es equivalente a la potencia de dos fragata Centinel-III, pero que tiene la peculiaridad de poder reforzarse sus pantallas mutuamente, disponiendo de unos escudos realmente potentes. El total de cazas TH-14 que puede llevar una fragata Centinel-III es de hasta 9 cazas, aunque la mayor parte suelen llevar 6 cazas en sus alas externas, y 2 lanzaderas TH-20 en la más protegida intermedia.

Crucero “Saqueadora”

Diseño inspirado del cómic de Star Jammers, por Warren Ellis y Carlos Pachero.

El siguiente proyecto de la Corporación Gieny fue la construcción de un Crucero de combate en condiciones, capaz de rivalizar con el resto de naves de combate, como el Crucero de Ataque Loronar, el Crucero Acorazado o el viejo, pero efectivo, Crucero Ligero de Clase Carraca.

Los ingenieros de la Corporación pusieron todo su empeño en este crucero, utilizando las mejores tecnologías que conocían hasta el momento y mejorando otras, como la velocidad o la maniobrabilidad, puntos débiles de los diseños anteriores. En ambos sistemas estudiaron como conseguir adaptar los motores de los cazas TH-14 a una

escala mayor, la de las naves estelares. Para lograr una mayor estabilidad proporcionaron cuatro alas en cruz con pequeños motores sublumínicos en los extremos.

<p>Fragata Centinel-III pesada</p> <p>Nave: Centinel-III pesada de la Corporación Gieny</p> <p>Tipo: fragata media de asalto</p> <p>Longitud: 400 metros</p> <p>Escala: Nave estelar</p> <p>Tripulación: 2.500</p> <p>Tropas: 600</p> <p>Capacidad de carga: 8.000 Tm.</p> <p>Autonomía: 2'5 años.</p> <p>Multiplicador de hiperimpulsor: x1</p> <p>Computadora de navegación: [Sí]</p> <p>Hiperimpulsor de seguridad: [x11]</p> <p>Velocidad sublumínica: [2D+2]</p> <p>Maniobrabilidad: [1D]</p> <p>Casco: [4D+1]</p> <p>Armas:</p> <p>20 baterías turboláser (disparan por separado)</p> <p>Control de fuego: [2D]</p> <p>Daño: [5D]</p> <p>8 cañones láser (disparan por separado)</p> <p>Control de fuego: [2D]</p> <p>Daño: [3D]</p> <p>2 proyectores de rayo de tracción</p> <p>Control de fuego: [1D+2]</p> <p>Daño: [4D]</p> <p>Pantallas: [3D+2]</p>
--

De las anteriores naves pudieron aprovechar los avanzados hiperimpulsores del Centinell-III, las pantallas y una combinación entre los costosos pero potentes turboláseres pesados del viejo Argo-IV con las más controlables baterías turboláseres de las fragatas.

Además, el crucero Saqueador debía de solventar cualquier situación, no solo ser capaz de defenderse ante otros cruceros enemigos. Los últimos estudios de las tácticas de combate en otros puntos de la galaxia convencieron a los militares de la importancia de las flotas de cazas espaciales, estrategias habituales de la creciente Rebelión o de organizaciones criminales. Por lo tanto, el Saqueador debía de ser capaz de defenderse por sí solo de un ataque de cazas, con lo que instalaron cañones láser suficientes como para responder adecuadamente. No obstante, no debería de ser la única táctica, ya que la nave no siempre podría alcanzar la velocidad de los cazas, por lo que un proyecto largamente esperado se hizo realidad: se construyeron hangares dentro del crucero capaces de albergar a 10 cazas TH-14 y cuatro lanzaderas TH-20, situados en la parte baja del cuerpo central, a ambos lados del ala inferior y preparadas para un rápido despliegue.

Otra de las funciones de la Saqueadora es la búsqueda y captura de naves piratas, contrabandistas y, en general, criminales, por lo que debía de tener igual número de cañones iónicos que de los demás sistemas, más un número suficiente de rayos de tracción que capturen a los cargueros perseguidos. Como en muchas ocasiones la misión puede implicar alejarse bastante de las bases navales o de los sectores habituales de despliegue militar, y generalmente en solitario, el crucero está preparado para soportar largos periodos de soledad, con una autonomía superior a la de otros cruceros.

Crucero "Saqueadora"

Nave: Crucero Saqueadora de la Corporación Gieny

Tipo: Crucero medio para múltiples misiones

Longitud: 500 metros

Escala: Nave estelar

Tripulación: 3.000

Tropas: 600

Capacidad de carga: 9.000 Tm.

Autonomía: 3 años.

Multiplicador de hiperimpulsor: x1

Computadora de navegación: [Sí]

Hiperimpulsor de seguridad: [x1 1]

Velocidad sublumínica: [3D+1]

Maniobrabilidad: [2D]

Casco: [5D+1]

Armas:

10 baterías turboláser (disparan por separado)

Control de fuego: [2D]

Daño: [6D]

10 cañones láser (disparan por separado)

Control de fuego: [2D]

Daño: [3D]

10 cañones de iones (disparan por separado)

Control de fuego: [3D]

Daño: [4D]

3 proyectores de rayo de tracción

Control de fuego: [2D]

Daño: [4D]

Pantallas: [2D+1]

cazas que circulen cerca de la nave, se dispusieron a lo largo de todo el cuerpo central, desde los motores hasta las cabinas de mando, con el fin de evitar que los cazas espaciales aprovechen su pequeño tamaño para realizar pasadas cercanas al casco. Para distancias más largas siempre habrá algún cañón disponible. Los cañones de iones y los rayos de tracción son menos importantes en la distribución general, al ser menos utilizados o en situaciones muy específicas. Los cañones de iones se han situado al principio de las alas y en el "cuello" central de la nave, proporcionando respuesta en la mayor parte de las ocasiones. De los tres proyectores de rayos de tracción dos se encuentran uno en cada ala horizontal, y el tercero entre el cuello y la cabina de mando, en la parte superior de la nave, dirigido directamente hacia la dirección en curso del crucero y utilizado en las persecuciones.

El resultado final es la joya de la Corporación Gieny. Tal ha sido su éxito que muchas corporaciones y sistemas aliados han solicitado numerosos pedidos que han compensado el enorme riesgo empresarial y económico que supuso este ambicioso proyecto. De hecho, el Imperio, a pesar de tener Destruidores mucho más peligrosos que la Saqueadora, no le ha gustado mucho que esta nave este en circulación, y está consiguiendo limitar burocráticamente el número de pedidos.

Los ingenieros repartieron adecuadamente el número de armas a lo largo de toda la nave para poder abarcar el mayor arco de fuego posible y evitar los puntos ciegos. Las baterías turboláser se dispusieron a lo largo de las cuatro alas, tres en cada una horizontal y dos en cada vertical, con lo que al menos se asegura que 8 de las baterías puedan responder a cualquier nave situada lateralmente, encima o debajo del crucero, y alcanzado el máximo número (10) si el enemigo se sitúa atrás o delante de la Saqueadora. Los cañones láser, pensados principalmente para eliminar los

Naves y Vehículos

Naves espaciales de combate comunes (I)

Nota : Si no se especifica lo contrario, las armas disparan por separado. Cursiva : código no reflejado en los libros, puesto libremente.

Nave	Multiplicador Hiperimpulsor	Computador Navegación	Hiperimpulsor	Velocidad Sublumínica	Maniobrabilidad	Casco	Pantallas	Armamento	C.F.	Daño	Longitud m	Tripulación	Tropas / Pasajeros	Notas
Transepacial delujo (Señora de Mindor)	x2	Sí	Sí	3D+1	0	4D	1D	4 cañones láser gemelos (fuego acoplado)	1D	4D	310	117	600 pasaj.	300 días, 1.000 m3
Nave de Containers Super Transporte XI de Impulsores Kuat	x3	Sí	Sí	1D	0	2D+2	1D	-	-	-	840	100	-	500 días, 25 millonesT
Carguero pesado Aris Brace de la Corporación de Ingeniería Corelliana	x3	-	-	1D	0	2D+2	0	-	-	-	90	6	-	2 meses, 60.000 T
Carguero pesado Acción IV de la Corporación de Ingeniería Corelliana	x3	-	-	1D	0	3D	1D	-	-	-	100	8	-	3 meses, 75000 T
Carguero pesado mediano Acción VI de la Corporación de Ingeniería Corelliana	x3	-	-	1D	0	3D	1D	-	-	-	125	10	-	3 meses, 90.000 T
Nave Artillera de la Corporación de Ingeniería Corelliana	x2	Sí	Sí	3D+2	2D+1	4D+2	2D+1	8 cañones turboláser dobles 6 cañones láser cuádruples 4 tubos misiles impacto	3D 3D 3D	4D+2 5D 9D	120	35	10	8 meses, 300 T
Corbeta Corelia de la Corporación de Ingeniería Corelliana	x2	Sí	-	3D	2D	4D	2D	6 cañones turboláser dobles	3D	4D+2	150	46-165	hasta 600	1 año, 3.000 T
Corbeta Argo IV de la Corporación Gieny	x3	Sí	x14	2D	1D	4D+2	2D	6 turboláseres pesados 4 cañones láser 2 cañones de iones Torpedos de protones	1D 2D 3D 0	7D 3D 4D 9D	130	40	200	1.5 años, 400 T
Fragata Centinel III de la Corporación Gieny	x1	Sí	x11	2D+2	1D	4D+1	2D	10 baterías turboláser 4 cañones láser 1 rayo de tracción	2D 2D 1D+2	5D 3D 4D	400	1250	300	2.5 años. 4.000 T

Naves espaciales de combate comunes (II)

Nota : Si no se especifica lo contrario, las armas disparan por separado. Cursiva : código no reflejado en los libros, puesto libremente.

Nave	Multiplicador Hiperimpulsor	Computador Navegación	Hiperimpulsor Seguridad	Velocidad Sublumínica	Maniobrabilidad	Casco	Pantallas	Armamento	C.F.	Daño	Longitud m	Tripulación	Tropas / Pasajeros	Notas
Fragata Centinel III pesada de la Corporación Gieny	x1	Sí	x11	2D+2	1D	4D+1	3D+2	20 baterías turboláser 8 cañones láser 2 rayos de tracción	2D 2D 1D+2	5D 3D 4D	400	2.500	600	2.5 años. 8.000 T
Crucero ligero "Saqueador" de la Corporación Gieny	x1	Sí	x11	3D+1	2D	5D+1	2D+1	10 baterías turboláser 10 cañones láser 10 cañones de iones 3 rayos de tracción	2D 2D 3D 2D	6D 3D 4D 4D	500	3.000	600	3 años, 9.000 T
Crucero ligero clase Carraca original de Manufacturas Damorias	x1	Sí	Sí	4D	2D	5D	2D+2	10 turboláser pesados 20 cañones láser	1D 3D	7D 2D	350	1092	142	
Crucero pesado Estándar de Impulsores Estelares Rendili	x3	Sí	Sí	1D	1D	5D	2D	<i>30 cañones láser cuádruples</i>	<i>2D</i>	<i>4D</i>	<i>600</i>	<i>6000</i>	<i>700</i>	<i>1 año, 7.000 T</i>
Crucero pesado Acorazado original de Impulsores Estelares Rendili	x4	Sí	Sí	2D	1D	5D+2	2D+1	10 cañones láser 20 cuatricañones láser 10 baterías turboláser	3D 2D 1D	2D 4D 7D	600	16024	3000	<i>3 años, 10.000 T</i>

Naves y Vehículos

Escala Nave espacial de combate Rebeldes

Nota : Si no se especifica lo contrario, las armas disparan por separado. Cursiva : código no reflejado en los libros, puesto libremente.

Nave	Multiplicador Hiperimpulsor	Computador Navegación	Hiperimpulsor Seguridad	Velocidad Sublumínica	Maniobrabilidad	Casco	Pantallas	Armamento	C.F.	Daño	Longitud m	Tripulación	Tropas / Pasajeros	Notas
Transporte mediano de Astilleros Gallofree	x4	-	-	1D	0	2D	1D	4 cañones láser gemelos (f. acoplado)	1D	4D	90	6	-	6 meses, 19.000 T
Carguero pesado mediano Acción VI corelliano	x3	-	-	1D	0	3D	1D	-	-	-	125	10	-	3 meses, 90.000 T
Nave Artillera de la Corporación de Ingeniería Corelliana	x2	Sí	Sí	3D+2	2D+1	4D+2	2D+1	8 cañones turboláser dobles 6 cañones láser cuádruples 4 tubos misiles impacto	3D 3D 3D	4D+2 5D 9D	120	35	10	8 meses, 300 T
Corbeta Corelia de la Corporación de Ingeniería Corelliana	x2	Sí	-	3D	2D	4D	2D	6 cañones turboláser dobles	3D	4D+2	150	46-165	hasta 600	1 año, 3.000 T
Fragata Médica Nebulón-B modificada	x3	Sí	Sí	2D	1D	4D+2	2D	6 baterías turboláser 8 cañones láser 2 rayos de tracción	3D 2D 2D	4D 2D 4D	300			
Fragata de escolta Nebulón-B de Astilleros de Impulsores Kuat	x2	Sí	Sí	2D	1D	4D+2	2D	12 baterías turboláser 12 cañones láser 2 rayos de tracción	3D 2D 2D	4D 2D 4D	300	920	75	2 años, 6.000 T 194.000.000 créditos de precio
Fragata de Asalto Rebelde (Acorazado Imperial modificado)	x2	Sí	Sí	3D	1D+2	5D	3D	15 cañones láser 20 cañones de iones cuádruples 15 baterías turboláser	3D 2D 1D	2D 4D 7D	700	5000	100	1.5 años, 7.500 T
Crucero de Transporte rebelde (Crucero pesado estándar modificado)	x2	Sí	Sí	2D	1D	5D	2D	30 cañones láser cuádruples 2 rayos de tracción	2D 2D	4D 4D	600	2050	200	1 año, 5.000 T
Crucero Estelar MC80 Mon Calamari	x1	Sí	Sí	3D	2D	6D	3D	48 baterías turboláser 20 baterías cañones iones 6 rayos de tracción	2D 3D 2D+2	4D 3D 4D	1200	5402	1200	2 años, 20.000 T

Escala Nave espacial de combate del Imperio (I)

Nota : Si no se especifica lo contrario, las armas disparan por separado. Cursiva : código no reflejado en los libros, puesto libremente.

Nave	Multiplicador Hiperimpulsor	Computador Navegación	Hiperimpulsor Seguridad	Velocidad Sublumínica	Maniobrabilidad	Casco	Pantallas	Armamento	C.F.	Daño	Longitud m	Tripulación	Tropas / Pasajeros	Notas
Lanzadera de Asalto de la Corporación Telgorn	x2	Sí 3 saltos	-	4D	2D	3D+2	4D+2	4 cañones láser 1 rayo de tracción Misiles de impacto	3D 4D 2D+1	2D 5D+2 4D	30	5	40	
Barcaza Rápida Rayo Saltador GAT-12h de los Sistemas de Flota Sienar	x2	Sí 4 saltos	-	4D	1D+2 2D+2 atm.	2D+1	2D	3 cañones iones medios (fuego acoplado) Torpedos de protones 2 cañones láser (fuego acoplado) Misiles de impacto	3D 2D 1D 1D	4D 9D 5D 6D	25	4	-	
Nave de Patrulla de Sistema IPV1 de los Sistemas de Flota Sienar	-	-	-	3D+2	2D+1	3D+1	3D	4 cañones láser	2D	4D	120	12	10	
Corbeta de escolta e intrusión clase Sentry I	x2	Sí	-	2D	1D	4D	2D	3 baterías turboláser 3 tubos de misiles de impacto	2D 1D	4D 7D	90	152	40	10 meses, 2.000 T
Corbeta de escolta e intrusión clase Sentry II	x2	Sí	-	3D	1D	4D+1	2D+1	3 baterías turboláser triples 3 tubos de misiles de impacto 1 rayo tracción	3D 1D 2D	5D 8D 4D	90	152	40	10 meses, 2.000 T
Corbeta de escolta e intrusión clase Sentry III	x2	Sí	Sí	2D	1D	4D	2D	3 baterías turboláser triples 3 tubos de misiles de impacto	3D 1D	5D 7D	90	152	40	10 meses, 2.000 T
Corbeta de escolta e intrusión clase Sentry IV	x2	Sí	-	3D	2D	4D+1	2D+2	3 baterías turboláser triples pesadas 3 tubos de misiles de impacto 1 rayo tracción	4D 2D 2D	8D 9D 4D	90	152	40	10 meses, 2.000 T
Transportador de Escolta pesado de los Astilleros de Impulsores Kuat	x1	Sí	Sí	2D	1D	7D+1	2D	10 cañones láser gemelos	3D	3D	500	3505	800	

Naves y Vehículos

Escala Nave espacial de combate del Imperio (II)

Nota : Si no se especifica lo contrario, las armas disparan por separado. Cursiva : código no reflejado en los libros, puesto libremente.

Nave	Multiplicador Hiperimpulsor	Computador Navegación	Hiperimpulsor Seguridad	Velocidad Sublumínica	Maniobrabilidad	Casco	Pantallas	Armamento	C.F.	Daño	Longitud m	Tripulación	Tropas / Pasajeros	Notas
Fragata anticazas clase Lancero de Astilleros de Impulsores Kuat	x2	Sí	Sí	2D	1D	4D	2D+2	20 cuatribaterías láser	4D	4D	250	850	40	
Fragata de cargamento/escolta Galeón Estelar Imperial de Astilleros de Impulsores Kuat	x2	Sí	Sí	1D+2	1D	5D+2	2D	10 turboláser misiles de impacto	3D 5D	4D 5D	300	150	300	
Fragata de escolta Nebulón-B de Astilleros de Impulsores Kuat	x2	Sí	Sí	2D	1D	4D+2	2D	12 baterías turboláser 12 cañones láser 2 rayos de tracción	3D 2D 2D	4D 2D 4D	300	920	75	2 años, 6.000 T 194.000.000 créditos de precio
Crucero ligero clase Carraca de Manufacturas Damorias	x1	Sí	Sí	4D	2D	5D	2D+2	10 turboláser pesados 5 rayos de tracción 20 cañones láser	1D 2D 3D	7D 4D 2D	350	1092	142	
Crucero medio de clase Ataque de Loronar	x2	Sí	Sí	3D	2D	6D	2D+2	20 turboláser 10 baterías turboláser 10 cañones de iones 10 rayos de tracción	2D 1D 4D 2D	5D 7D 4D 4D	450	2112	340	
Crucero pesado Interdictor Inmovilizador 418 de los Sistemas de flota Sienar	x2	Sí	Sí	3D	1D	5D	3D	20 cuatricañones láser 4 proyectores de gravedad	2D 6D	4D espec	600	2807	80	
Crucero pesado Acorazado Imperial de Impulsores Estelares Rendili	x2	Sí	Sí	2D	1D	5D+2	2D+1	10 cañones láser 20 cuatricañones láser 10 baterías turboláser	3D 2D 1D	2D 4D 7D	600	16024	3000	1 año, 5.000 T
Destructor Estelar clase Victoria I de los Impulsores Estelares Rendili	x1	Sí	Sí	2D	1D	4D	3D+1	10 cuatribaterías turboláser 40 bibaterías turboláser 80 tubos lanzadores de misiles de Impacto 10 rayos de tracción	4D 3D 2D 3D	5D 2D+2 9D 5D	900	5200	2040	

Escala Nave espacial de combate del Imperio (III)

Nota : Si no se especifica lo contrario, las armas disparan por separado. Cursiva : código no reflejado en los libros, puesto libremente.

Nave	Multiplicador Hiperimpulsor	Computador Navegación	Hiperimpulsor Seguridad	Velocidad Sublumínica	Maniobrabilidad	Casco	Pantallas	Armamento	C.F.	Daño	Longitud m	Tripulación	Tropas / Pasajeros	Notas
Destructor Estelar clase Victoria II de los Impulsores Estelares Rendili	x1	Sí	Sí	3D	1D	4D+2	3D	20 baterías turboláser 20 cañones turboláser dobles 10 cañones de iones 10 rayos de tracción	1D 2D 4D 2D	7D 5D 4D 6D	900	6107	1600	
Destructor Estelar clase Imperial I de Astilleros de Impulsores Kuat	x2	Sí	Sí	3D	1D	7D	3D	60 baterías turboláser 60 cañones de iones 10 rayos de tracción	4D 2D+2 4D	5D 3D 6D	1600	37085	9700	3.880.000.000 créditos
Destructor Estelar clase Imperial II de Astilleros de Impulsores Kuat	x1	Sí	Sí	3D	1D	7D+1	2D+2	50 baterías turboláser pesadas 50 cañones turboláser pesados 20 cañones de iones 10 rayos de tracción	0 1D 4D 4D	10D 7D 4D 6D	1600	37085	9700	4.000.000.000 créditos
Plataforma de asedio Esfera Torpedo de Loronar	x3	Sí	Sí	1D	0	9D+2	2D	10 baterías turboláser (fuego acoplado) 500 conductos de torpedos protones (fuego acoplado)	0 2D	9D 9D pantallas	1900	63275	8540	
Destructor Estelar clase Súper	x2	Sí	Sí	2D	0	10D	8D	250 baterías turboláser 250 baterías turboláser pesadas 250 tubos de misiles de impacto 250 cañones de iones 40 rayos de tracción	1D 0 2D 4D 4D	7D 10D 9D 4D 9D	8000	280734	38000	

Naves y Vehículos

Deslizadores comunes (I)

Nota : Si no se especifica lo contrario, las armas utilizan Fuego Acoplado. Cursiva : código no reflejado en los libros, puesto libremente.

Vehículo	Tripulación	Pasajeros / Tropas	Carga	Velocidad	Maniobrabilidad	Casco	Techo de vuelo	Armamento	C.F.	Daño	Precio nuevo	Precio usado
Coche terrestre común (varios fabricantes)	1	3	10 k	1D	0	1D	0 m				6000	1500
Deslizador terrestre XP-28 de SoroSuub	1	1	10 k	2D	2D	2D	2 m	-	-	-	10000	2000
Deslizador terrestre TX-3 Void-Spider de Bespín Motors	<i>1</i>	3	<i>20 k</i>	<i>1D+2</i>	<i>0</i>	<i>1D</i>	<i>2 m</i>	-	-	-	<i>6200</i>	<i>1400</i>
Deslizador terrestre 9000 z001 de Ubrikkian	<i>1</i>	3	<i>20 k</i>	<i>1D+2</i>	<i>0</i>	<i>1D</i>	<i>2 m</i>	-	-	-	<i>5000</i>	<i>1300</i>
Deslizador terrestre Mobquet Deluxe	<i>1</i>	<i>1</i>	<i>15 k</i>	<i>1D</i>	<i>1D</i>	<i>2D+1</i>	<i>2 m</i>	-	-	-	<i>7200</i>	<i>1800</i>
Deslizador terrestre Flecha-23 Aratech	1	6	20 k	4D	2D+1	3D	10 m	-	-	-	20000	6000
Deslizador terrestre VALr QH-7	4	0	20 k	2D	0	3D	25 m	Cañón láser Lanzador de granadas	1D 1D	3D 3D+1	15000	4000
Deslizador aéreo T-47 de Incom	1	1	10 k	3D	3D	2D	250 km	-	-	-	26500	5800
Saltador aéreo T-16 de Incom	1	1	10 k	4D	3D	2D	300 km	-	-	-	30000	7000
Delizador aéreo T-13 de Incom	<i>1</i>	<i>1</i>	<i>10 k</i>	<i>3D+2</i>	<i>2D+2</i>	<i>2D</i>	<i>300 km</i>	-	-	-	<i>27000</i>	<i>6000</i>
Coche de las nubes de cápsulas gemelas Tormenta IV de Bespín Motors	1	1	10 k	3D	2D+2	1D	250 km	Doble cañón láser (solo naves de patrulla)	1D	1D+2	28000	6800
Coche de las nubes de desplazamiento personal de Bespín Motors	1	1	30 k	3D+2	2D+1	1D	200 km	-	-	-	29000	6900
Coche de las nubes de reconocimiento aéreo de Bespín Motors	1	1	10 k	3D	3D+1	1D+2	400 km	-	-	-	31000	7000
Barcaza de navegación de lujo de Ubrikkian	26	500	2.000 T	1D	0	2D	10 m	Cañón bláster pesado	1D	3D		

Ayuda para el juego de rol de la Guerra de las Galaxias, por Víctor P. Arissa

Deslizadores comunes (II)

Nota : Si no se especifica lo contrario, las armas utilizan Fuego Acoplado. Cursiva : código no reflejado en los libros, puesto libremente.

Vehículo	Tripulación	Pasajeros / Tropas	Carga	Velocidad	Maniobrabilidad	Casco	Techo de vuelo	Armamento	C.F.	Daño	Precio nuevo	Precio usado
Esquife de carga Bantha II de Ubrikkian	1	16	120 T	1D	0	1D	50 m	-	-	-		
Moto deslizadora SoroSuub I de SoroSuub	<i>1</i>	<i>0</i>	<i>5 k</i>	<i>2D+2</i>	<i>2D</i>	<i>1D+2</i>	<i>50 m</i>	<i>Doble cañón láser</i>	<i>1D</i>	<i>2D</i>	<i>4500</i>	<i>1000</i>
Moto deslizadora SoroSuub II de SoroSuub	<i>1</i>	<i>1</i>	<i>3 k</i>	<i>3D</i>	<i>2D</i>	<i>1D+1</i>	<i>15 m</i>				<i>4500</i>	<i>1000</i>
Moto deslizadora Halcón Estelar de Ikas-Adno	1	1	3 k	3D	3D	1D	10 m	-	-	-	5000	1000
Moto deslizadora Rastreadora III de Mobquet (versión civil)	<i>1</i>	<i>0</i>	<i>3 k</i>	<i>3D+1</i>	<i>2D+1</i>	<i>1D+2</i>	<i>25 m</i>	-	-	-	<i>5200</i>	<i>1100</i>
Moto deslizadora Rastreadora III de Mobquet (versión militar)	<i>1</i>	<i>0</i>	<i>3 k</i>	<i>3D+2</i>	<i>2D+2</i>	<i>2D+1</i>	<i>25 m</i>	<i>Cañón láser</i>	<i>1D</i>	<i>2D+2</i>	<i>7900</i>	<i>1800</i>
Moto deslizadora Ultraveloz de Mobquet	1	0	4 k	4D+1	3D+2	1D+2	25 m	-	-	-	8700	2500
Moto deslizadora Zoom II de Incom	<i>1</i>	<i>1</i>	<i>3 k</i>	<i>3D+2</i>	<i>3D</i>	<i>1D+2</i>	<i>25 m</i>	<i>Cañón láser</i>	<i>1D</i>	<i>3D</i>	<i>8800</i>	<i>1800</i>
Moto deslizadora militar 74-Y de Aratech	<i>1</i>	<i>0</i>	<i>3 k</i>	<i>4D</i>	<i>3D</i>	<i>2D</i>	<i>25 m</i>	<i>Cañón láser</i>	<i>2D</i>	<i>3D</i>	<i>10000</i>	<i>2300</i>
Moto deslizadora Demonio Amarillo 100 de Aratech	<i>1</i>	<i>1</i>	<i>3 k</i>	<i>3D+2</i>	<i>3D</i>	<i>2D</i>	<i>25 m</i>	<i>Cañón láser</i>	<i>1D</i>	<i>3D</i>	<i>9000</i>	<i>2000</i>
Scooter deslizador	<i>1</i>	<i>0</i>	<i>5 k</i>	<i>1D</i>	<i>1D</i>	<i>1D</i>	<i>50 m</i>	-	-	-	<i>2000</i>	<i>500</i>
Acelerador de carreras Nebulón-Q de Mobquet	1	0	2 k	5D	4D	1D	350 km	-	-	-	5000	1000
Jet Pack de Ubrikkian	1	0	2 k	1D+2	1D	1D	1 km	-	-	-	1000	300

Naves y Vehículos

Deslizadores Rebeldes

Nota : Si no se especifica lo contrario, las armas utilizan Fuego Acoplado. Cursiva : código no reflejado en los libros, puesto libremente.

Vehículo	Tripulación	Pasajeros / Tropas	Carga	Velocidad	Maniobrabilidad	Casco	Techo de vuelo	Armamento	C.F.	Daño	Precio nuevo	Precio usado
Deslizador terrestre VAUL rebelde (Imperial modificado)	2	0	<i>10 k</i>	4D	<i>2D+2</i>	<i>2D+2</i>	0.6 m	Cañón láser ligero gemelo Lanzador de granadas Cañón bláster medio	1D 1D 2D	2D+2 3D+1 5D		
Deslizador terrestre Corredor CABK modificado	3729 0	3743 8	<i>50 k</i>	3D	<i>1D</i>	3D	<i>10 m</i>	1-2 Cañones láser anti-vehículo (disparan por separado) 1-2 baterías anti-infantería (disparan por separado)	1D 2D	5D 3D+2		
Deslizador terrestre Flecha-23 Aratech modificado	2	5	<i>20 k</i>	4D	<i>2D+1</i>	3D	<i>10 m</i>	Cañón láser Lanzador de granadas	1D 1D	3D 3D+1		
Deslizador aéreo de nieve de la Alianza Rebelde	2	0	10 k	5D+2	3D	3D	175 km	Doble cañón láser Arpón energético	2D 2D	4D+2 3D ag		
Esquife repulsor de transporte	1	15	<i>120 T</i>	1D	0	1D	<i>50 m</i>	-	-	-		
Moto deslizadora Ultraveloz de Mobquet modificada	1	0	<i>4 k</i>	4D+1	3D+2	<i>1D+2</i>	<i>25 m</i>	Cañón bláster ligero	1D	3D	9800	2000

Ayuda para el juego de rol de la Guerra de las Galaxias, por Víctor P. Arissa

Deslizadores Imperiales

Nota : Si no se especifica lo contrario, las armas utilizan Fuego Acoplado. Cursiva : código no reflejado en los libros, puesto libremente.

Vehículo	Tripulación	Pasajeros / Tropas	Carga	Velocidad	Maniobrabilidad	Casco	Techo de vuelo	Armamento	C.F.	Daño	Precio nuevo	Precio usado
Vehículo de Asalto Compacto (VACw) PX-10 de Nen-Carvon	1	0	10 k	3D+2	1D+2	3D+2	0 m	Cañón bláster medio	2D	5D		
Base de Mando Móvil PX-4 de Nen-Carvon	3	7	200 k	2D	0	7D	0 m	Cañón láser pesado	2D	4D+2		
Deslizador terrestre de Mando VALr QH-7 Carruaje de Uulshos	3	0	20 k	1D	0	4D	25 m	Cañón láser	1D	3D		
Deslizador terrestre Hoverexplorador de Melsuun	4	6	50 k	3D	1D+2	3D	2 m	Cañón bláster pesado Cañón láser Lanzadores de misiles de impacto	1D 1D 2D	6D 2D 4D		
Moto deslizadora Trineo Repulsor 64-Y Raudo 3 de Aratech	1	0	1 k	6D	3D	1D+2	10 m	Cañón bláster medio	2D	3D	11200	M.N.
Moto deslizadora militar 74-Z de Aratech (Imperial)	1	0	3 k	4D	3D+2	2D	25 m	Cañón láser	2D	3D	10500	M.N.

Naves y Vehículos

Andadores Comunes

Nota : Si no se especifica lo contrario, las armas utilizan Fuego Acoplado. Cursiva : código no reflejado en los libros, puesto libremente.

Vehículo	Tripulación	Pasajeros / Tropas	Carga	Velocidad	Maniobrabilidad	Casco	Techo de vuelo	Armamento	C.F.	Daño	Precio nuevo	Precio usado
Trazador pesado de Mekuun (4D de control de fuego con el Omniprobe)	6	5	100 k	1D+1	0	3D+2	10 m	1 cañón láser pesado	1D (4D)	4D		
Camión deslizador Trast A-A5	3	-	5 T	1D	0	1D+2	10 m	-	-	-		
Vehículo de asalto Terrestre VAPw A5 Juggernaut de Astilleros de Impulsores Kuat	8	50	200 k	2D+2	0	5D	0 m	3 cañones láser pesados (disparan por separado) 1 cañón bláster medio 2 lanzadores de granadas	2D 1D 1D	6D 4D 3D+1		

Andadores Rebeldes

Nota : Si no se especifica lo contrario, las armas utilizan Fuego Acoplado. Cursiva : código no reflejado en los libros, puesto libremente.

Vehículo	Tripulación	Pasajeros / Tropas	Carga	Velocidad	Maniobrabilidad	Casco	Techo de vuelo	Armamento	C.F.	Daño	Precio nuevo	Precio usado
Trazador pesado de Mekuun (4D de control de fuego con el Omniprobe)	6	5	100 k	1D+1	0	3D+2	10 m	1 cañón láser pesado	1D (4D)	4D		
Camión deslizador Trast A-A5 modificado	3	25	2 T	1D+2	0	1D+2	10 m	-	-	-		

Ayuda para el juego de rol de la Guerra de las Galaxias, por Víctor P. Arissa

Andadores Imperiales

Nota : Si no se especifica lo contrario, las armas utilizan Fuego Acoplado. Cursiva : código no reflejado en los libros, puesto libremente.

Vehículo	Tripulación	Pasajeros / Tropas	Carga	Velocidad	Maniobrabilidad	Casco	Techo de vuelo	Armamento	C.F.	Daño	Precio nuevo	Precio usado
Transporte blindado todo-terreno AT-AT	3	40	100 k	2D	0	6D	0 m	2 cañones láser pesados 2 blásters medios	2D 2D	6D 3D		
Transporte de exploración todo-terreno AT-ST	2	0	40 k	3D	0	3D	0 m	Cañón bláster gemelo Cañón bláster ligero gemelo Lanzador de granadas	1D 1D 1D	4D 2D 3D		
Vehículo de asalto Terrestre VAPw A5 Juggernaut de Astilleros de Impulsores Kuat	8	50	<i>200 k</i>	2D+2	<i>0</i>	5D	0 m	3 cañones láser pesados (disparan por separado) 1 cañón bláster medio 2 lanzadores de granadas	2D 1D 1D	6D 4D 3D+1		
Fortaleza flotante VAPr A9 de Ubrikkian (+2D buscar, 1D ante una barrera de 10 metros o más)	4	10	<i>300 k</i>	2D	0	5D	<i>10 km</i>	2 cañones láser pesados (disparan por separado)	2D	5D		

Notas Generales

Lo que sigue es un capítulo general que suelo incluir en los documentos que creo y distribuyo libremente. A efectos de juego, puede ser obviado perfectamente y de hecho es recomendable no imprimirlo. Solo son algunas consideraciones que creo oportunas mencionarlas.

Sobre aspectos legales y morales

Este documento es de libre distribución y está realizado sin ánimo de lucro, ya que prefiero compartir todos los módulos, ayudas de juego, etc, que creo para mi propia diversión, y la de mis jugadores habituales, con el fin de que otras personas puedan disfrutar con ello. Sobre este último aspecto, “compartir”, creo que es especialmente importante en el mundo del rol, tan poco entendido y con tantos morbosos dispuestos a meter cizaña en lo que no conocen. Afortunadamente, el rol es cada vez más conocido.

En cuanto al contenido del documento, claro está, puede utilizarlo como crea conveniente, y añadirle las anotaciones que crea oportunas. Solo le pido que de hacerlo respete la propiedad intelectual del autor. Es decir, si quiere basarse en este documento para ampliarlo o modificarlo de acuerdo a su sistema de juego, hágalo, pero mencionando siempre de quien proviene. Es más, de querer hacerlo, me gustaría conocer sus ideas y opiniones y quizás rehacer el documento añadiendo los nuevos créditos. De esta regla, obviamente, tampoco me puedo librar yo, y siempre que puedo menciono en todos mis artículos la procedencia de las ideas que no me son propias.

En un principio pensé en ofrecer estos documentos en un formato común y modificable, para que la gente haga con él lo que quiera. Sin embargo, finalmente he decidido usar un formato un poco más protegido, que dificultará su modificación, para evitar copias descaradas de las que no me he librado. Es decir, y a modo de comentario, ya me he encontrado por internet documentos míos cuya autoría se la han apropiado otros. A veces sucede por ignorancia, en cuyo caso las cosas se han arreglado dialogando y de buenas maneras, pero en otras ocasiones ocurre por motivos que prefiero no comentar.

Y por último, hacer las obligatorias menciones de las editoriales que editan el juego de rol del Señor de los Anillos: *Iron Crown Enterprises (I.C.E.)*, y su publicación en España por *JOC Internacional* en su primera edición, y por *La Factoría de Ideas* en la segunda. Todos aquellos libros en los que me inspire son debidamente mencionados y sus derechos son propiedad de sus respectivos autores.

Contacto

Si desea contactar conmigo, puede hacerlo en la siguiente dirección de correo electrónico: varissa@igijon.com o visitar la página web www.igijon.com/personales/arissa.

Agradecimientos

A mi hermano *Jordi*, por introducirme en los juegos de rol.

A George Lucas, como no podría ser de otra manera.

A Gary Gigax y Dave Arneson, por crear el primer juego de rol.

A todos los que han jugado a rol conmigo, y en especial a los que siguen soportando mis partidas: Pablo Meana, José Chamorro, Jorge, Rubén, Marcos, José Peñalba, Raúl, Dionisio, Marta, Pablo “el dibu”, Guillermo, y Rocío. (Fernando, algún día jugaremos...).