

ENCICLOPEDIA DE REFERENCIA TÉCNICA DE LA GALAXIA

Tomo 3: Cazas espaciales

INTRODUCCIÓN

La Enciclopedia de Referencia Técnica de la Galaxia es una recopilación de datos sobre todo tipo de naves, vehículos, droides y equipo de todas las épocas del universo de Star Wars para el juego de rol de sistema D6. Las naves recogidas en este manual que se pueden considerar más o menos material oficial de Star Wars o están inspiradas en éste: naves aparecidas en las películas y en los manuales originales de West End Games y adaptaciones de naves aparecidas en otras fuentes oficiales, como los videojuegos de Lucas Arts.

En este tercer tomo dedicado a las naves se completa el surtido de modelos militares con los cazas espaciales, naves bien armadas frecuentemente pequeñas, en ocasiones no autónomas y casi siempre de no más de 2 tripulantes.

Las fotografías e imágenes de esta enciclopedia son propiedad de Lucasfilm Ltd.

Nave: Caza *N1*

Fabricante: Cuerpo de Ingeniería Espacial Palacio de Theed

Fuente: La Amenaza Fantasma – adaptado de varias fuentes

Descripción: Un caza “de lujo” que sólo se fabricó en el planeta Naboo durante la Antigua República, su uso era exclusivamente restringido a la Fuerza Espacial Real. Este modelo de caza resultaba excesivamente caro para sus prestaciones en tiempos de guerra, por lo que no se volvió a ver en ninguna flota regular tras la transformación de la República. Su baja autonomía obliga a que en los viajes largos les acompañe una nave de reabastecimiento (las naves de Naboo escoltadas suelen incorporar un sistema para ello).

Escala: Caza espacial

Longitud: 11 m

Tripulación: 1 más un droide astromecánico

Pasajeros: No

Capacidad de carga: 65 kg

Autonomía: 1 día

Hiperhimpulsor: x1

Computador de navegación: No (utiliza droide astromecánico

con coordenadas almacenadas)

Hiperhimpulsor de seguridad: No

Velocidad sublumínica: 4D

Maniobrabilidad: 2D

Casco: 2D

Armas:

2 cañones laser, fuego acoplado, ángulo frontal

Control de fuego: 2D

Daño combinado: 4D+2

Lanzador de torpedos de protones, ángulo frontal

Control de fuego: 2D

Daño: 9D

Munición: 10

Escudos: 1D



Nave: Droide-caza autopropulsado *Mk I*

Fabricante: Xi Char

Fuente: La Amenaza Fantasma – adaptado de varias fuentes

Descripción: No se trata exactamente de un caza espacial, ya que es prácticamente un droide con la capacidad de volar en el espacio y con una potencia de fuego equiparable a un caza. La Federación de Comercio mantenía una flota de estos droides en la época de la Antigua República. Tienen la capacidad especial de funcionar además de como caza, como vehículo terrestre, cambiando la configuración de sus “brazos”. Su desventaja es que apenas están a la altura de cualquier piloto mediocre.

Longitud: 3,5 m

Tripulación: Ninguna. Considerar habilidades de pilotaje, artillería y escudos de 4D.

Pasajeros: No

Capacidad de carga: No

Autonomía: 6 horas en vuelo, 48 horas en tierra.

Hiperhimpulsor: No

Velocidad sublumínica: 4D+2

Maniobrabilidad: 2D+2

Casco: 3D

Armas:

4 cañones láser, fuego acoplado, ángulo frontal

Control de fuego: 3D

Daño combinado: 5D

2 lanzadores de torpedos de protones, ángulo frontal

Control de fuego: 3D

Daño: 9D

Munición: 8

Escudos: 1D

Modo tierra: Escala de velocidad y maniobra de andador,

Código de velocidad: 2D+2, Maniobrabilidad: 2D



Nave: *Delta-7 Aethersprite* "Caza Espacial Jedi"

Fabricante: Sistemas de Ingeniería Kuat

Fuente: El Ataque de los Clones - vistas en sección de vehículos y naves

Descripción: Desarrollado a partir de un prototipo diseñado por la maestra Jedi Adi Gallia, el Delta-7 es un caza de pequeño tamaño utilizado principalmente por la orden de los caballeros Jedi. Incluye un droide astromecánico R4 completamente incorporado (no puede abandonar el vehículo) y utiliza un módulo estándar de anillo de hiperimpulsión de Industrias TransGalMeg para viajes hiperespaciales, ya que el diseño de su planta de energía e impulsores no permitía en aquella época añadir un hiperimpulsor incorporado en una nave tan pequeña.

Escala: Caza espacial

Longitud: 8 m

Tripulación: 1

Pasajeros: No

Capacidad de carga: 60 Kg

Autonomía: 1 semana

Hiperimpulsor: x1 (en módulo separado)

Computador de navegación: No (Utiliza un droide astromecánico con hasta 5 saltos programados)

Hiperimpulsor de seguridad: No

Velocidad sublumínica: 5D

Maniobrabilidad: 2D

Casco: 2D+1

Armas:

2 cañones láser, fuego acoplado, ángulo frontal

Control de fuego: 2D

Daño combinado: 5D

Escudos: 1D



Nave: Caza clase *Nantex*

Fabricante: Colectivo Armador de Huppla Pasa Tisc

Fuente: El Ataque de los Clones - vistas en sección de vehículos y naves

Descripción: Una maravilla tecnológica de Geonosis y casi nunca vista en manos de otros, pues están especialmente diseñados para los cuerpos y sentidos especiales de los pilotos insectoides geonosianos y son muy difíciles de adaptar. Tuvieron sus 5 minutos de fama en la batalla de Geonosis al principio de las Guerras Clon.

Escala: Caza espacial

Longitud: 9,8 m

Tripulación: 1

Pasajeros: No

Capacidad de carga: 0

Autonomía: 1 día

Hiperimpulsor: No

Velocidad sublumínica: 6D

Maniobrabilidad: 3D+1

Casco: 2D

Armas:

*Cañón láser, ángulo frontal

Control de fuego: 2D

Daño: 3D+1

Rayo tractor, ángulo frontal-lateral

Control de fuego: 2D

Fuerza: 2D

Escudos: 1D

*: Es un arma modular, se puede sustituir por otros sistemas.



Nave: Z-95 *Cazacabezas*

Fabricante: Incom/Subpro

Fuente: La Guía de Star Wars, el Juego de Rol

Descripción: Un versátil caza de época de la Antigua República que siguió viéndose en épocas posteriores. El Ala-X de Incom heredó mayormente su aspecto exterior. Existen muchas variantes y es uno de los cazas más extendidos entre pequeños grupos militares y civiles.

Escala: Caza espacial

Longitud: 11,8 m

Tripulación: 1

Pasajeros: No

Capacidad de carga: 85 Kg

Autonomía: 1 día

Hiperhimpulsor: No

Velocidad sublumínica: 3D+2

Maniobrabilidad: 1D

Casco: 4D

Armas:

2 cañones láser triples, fuego acoplado, ángulo frontal

Control de fuego: 1D

Daño combinado: 3D

Lanzador de misiles de impacto, ángulo frontal

Control de fuego: 1D

Daño: 7D

Munición: 6

Escudos: 1D

Variantes: Z-95ER: casco 3D+2, autonomía 1 semana;

Z-95ML: velocidad 3D+1, control de fuego misiles 2D;

Z-95C4d: velocidad: 3D, control de fuego misiles 2D,

puede

reemplazar los misiles por torpedos de protones (CF 1D daño 9D munición 4) o bombas de caída (CF 0 daño 6D escala nave capital munición 4); Z-95XT: dos plazas (para entrenamiento), capacidad de carga 200 Kg, velocidad 3D, sin misiles, escudos 1D+2.



Nave: *Ala-A*

Fabricante: Alianza Rebelde

Fuente: La Guía de Star Wars, el Juego de Rol

Descripción: Una nave muy maniobrable y según algunos, la más rápida de la galaxia a velocidades sublumínicas. Se trata de un desarrollo independiente de distintos ingenieros rebeldes para hacer frente a los cazas TIE.

Escala: Caza espacial

Longitud: 9,6 m

Tripulación: 1

Pasajeros: No

Capacidad de carga: 40 Kg

Autonomía: 1 semana

Hiperhimpulsor: x1

Computador de navegación: Sí, limitado a 2 saltos

Hiperimpulsor de seguridad: No

Velocidad sublumínica: 6D

Maniobrabilidad: 4D

Casco: 2D+2

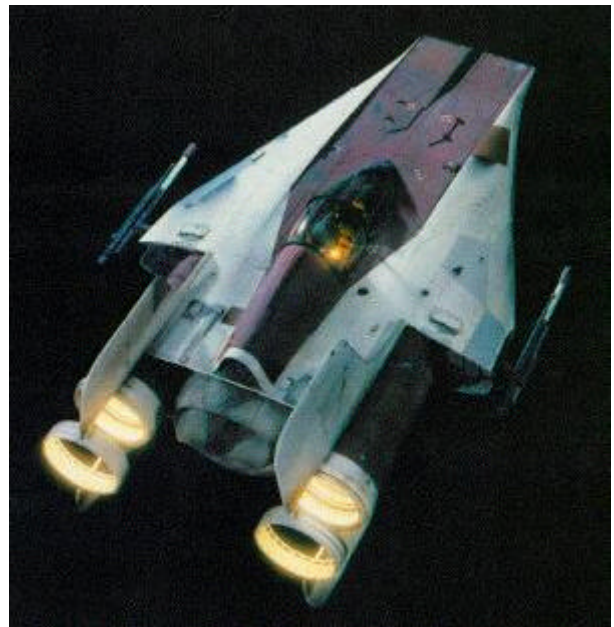
Armas:

2 cañones láser, fuego acoplado, ángulo frontal

Control de fuego: 3D

Daño combinado: 5D

Escudos: 1D



Nave: Caza de asalto *Ala-B*

Fabricante: Slayn & Korpil

Fuente: La Guía de Star Wars, el Juego de Rol

Descripción: Un desarrollo de ingenieros verpine para la Alianza como respuesta a la aparición de la eficaz fragata de escolta Nebulon-B. Este modelo empezó a reemplazar a los Ala-Y poco antes de la batalla de Endor.

Escala: Caza espacial

Longitud: 16,9 m

Tripulación: 1

Pasajeros: No

Capacidad de carga: 45 Kg

Autonomía: 1 semana

Hiperhimpulsor: x2

Computador de navegación: Sí, limitado a 2 saltos consecutivos

Hiperimpulsor de seguridad: No

Velocidad sublumínica: 3D

Maniobrabilidad: 1D+1

Casco: 3D

Armas:

2 cañones iónicos medios, fuego acoplado, ángulo frontal

Control de fuego: 4D (2D)

Daño combinado: 4D

2 lanzadores de torpedos de protones, fuego individual, ángulo frontal

Control de fuego: 3D (1D)

Daño: 9D

Munición: 12

Cañón láser, ángulo frontal

Control de fuego: 1D

Daño: 7D

2 autoblaster, fuego acoplado, ángulo frontal

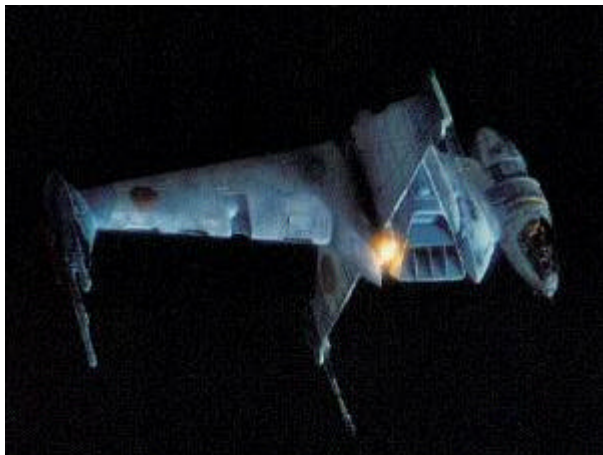
Control de fuego: 2D

Daño combinado: 3D

Escudos: 2D

Nota: El Cañón láser se utiliza como selector de objetivos. Si se dispara algún turno, significa que no se está utilizando para esa función y el control de fuego de los cañones de iones y torpedos de protones pasa a ser el marcado entre paréntesis. Por otra parte, el láser como sistema de puntería

revela el vector de aproximación de la nave, por lo que las tiradas para esquivar fuego enemigo se dividen entre 2 si está activo. El sistema de puntería se puede apagar a voluntad.



Nave: *T-65C Ala-X*

Fabricante: Industrias Incom

Fuente: La Guía de Star Wars, el Juego de Rol

Descripción: El mejor caza de superioridad espacial de su época. El modelo cayó en manos de la Alianza Rebelde gracias a un "secuestro-rescate" de los jefes técnicos de Incom por agentes de la Rebelión. Puede aumentar su autonomía hasta 1 mes montando suministros de energía exteriores, lo cual reduce en 1D la maniobrabilidad.

Escala: Caza espacial

Longitud: 12,5 m

Tripulación: 1 más un droide astromecánico

Pasajeros: No

Capacidad de carga: 110 Kg

Autonomía: 1 semana

Hiperhimpulsor: x1

Computador de navegación: No (utiliza droide astromecánico

con coordenadas almacenadas)

Hiperimpulsor de seguridad: No

Velocidad sublumínica: 4D

Maniobrabilidad: 3D

Casco: 4D

Armas:

4 cañones láser, fuego acoplado, ángulo frontal

Control de fuego: 3D

Daño combinado: 6D

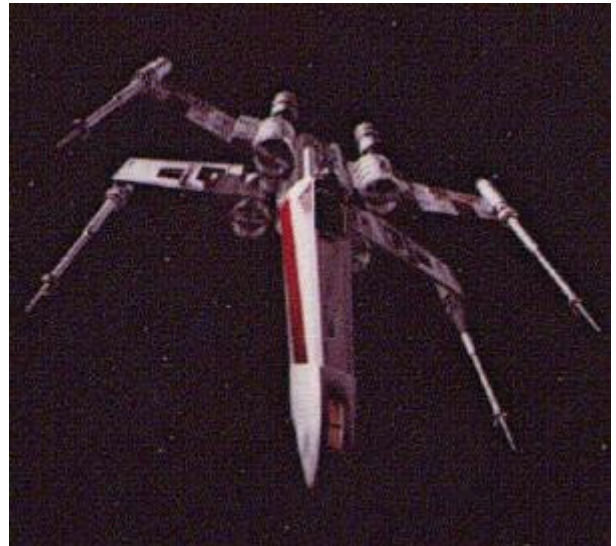
2 lanzadores de torpedos de protones, fuego individual, ángulo frontal

Control de fuego: 2D

Daño: 9D

Munición: 6

Escudos: 1D



Nave: *BTL-S3 Ala-Y*

Fabricante: Koensayr

Fuente: Guía de la Alianza Rebelde

Descripción: Un modelo de caza diseñado en los primeros años del imperio utilizado por diversos grupos independientes. Su facilidad de adquisición lo convirtió en el primer caza de ataque de la Alianza. Se seguía utilizando para apoyo pesado aún después del desarrollo del Ala-B (modelo mucho más costoso).

Escala: Caza espacial

Longitud: 16 m

Tripulación: piloto, artillero y droide astromecánico

Pasajeros: No

Capacidad de carga: 110 Kg

Autonomía: 1 semana

Hiperhimpulsor: x1

Computador de navegación: No (utiliza droide astromecánico

con coordenadas almacenadas)

Hiperimpulsor de seguridad: No

Velocidad sublumínica: 3D+2

Maniobrabilidad: 2D

Casco: 4D

Armas:

2 cañones láser, fuego acoplado, ángulo frontal

Control de fuego: 3D

Daño combinado: 6D

2 lanzadores de torpedos de protones, ángulo frontal

Control de fuego: 2D

Daño: 9D

Munición: 12

2 cañones de iones ligeros, fuego acoplado, en torreta de artillero (360°)

Control de fuego: 1D

Daño combinado: 4D

Escudos: 1D+2

Nave: *BTL-A4 Ala-Y*

Fabricante: Koensayr

Fuente: Guía de la Alianza Rebelde

Descripción: Variante de exploración del Ala-Y.

Escala: Caza espacial

Longitud: 16 m

Tripulación: piloto y droide astromecánico

Pasajeros: No

Capacidad de carga: 80 Kg

Autonomía: 3 semanas

Hiperhimpulsor: x1

Computador de navegación: Sí

Hiperimpulsor de seguridad: Sí

Velocidad sublumínica: 3D+2

Maniobrabilidad: 2D

Casco: 4D+1

Armas:

2 cañones láser, fuego acoplado, ángulo frontal

Control de fuego: 3D

Daño combinado: 6D

2 lanzadores de torpedos de protones, fuego individual, ángulo frontal

Control de fuego: 2D

Daño: 9D

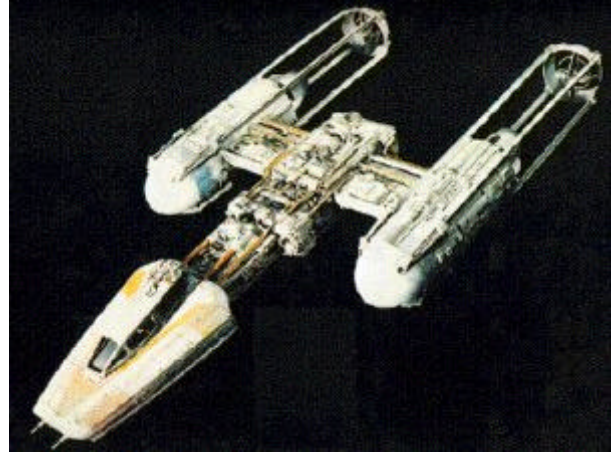
Munición: 6

2 cañones de iones ligeros, fuego acoplado, ángulo frontal

Control de fuego: 1D

Daño combinado: 4D

Escudos: 1D



Nave: *Defensor*

Fabricante: Corporación de Ingeniería de la República

Fuente: Campaña del Guardián Oscuro

Descripción: Uno de los primeros diseños para la flota de la Nueva República. Cuenta con un grupo de impulsores de maniobra desplegados en sendos brazos verticales, estos brazos son muy vulnerables en vuelo atmosférico, por lo que suelen plegarse igual que las alas de sistema S de los antiguos cazas rebeldes.

Escala: Caza espacial

Longitud: 5,3 m

Tripulación: 1 piloto y 1 artillero en tándem

Pasajeros: No

Capacidad de carga: 50 Kg

Autonomía: 1 semana

Hiperhimpulsor: No

Velocidad sublumínica: 4D

Maniobrabilidad: 4D (1D+2 en atmósfera)

Casco: 2D+2

Armas:

3 cañones láser, fuego acoplado, ángulo frontal

Control de fuego: 2D

Daño combinado: 6D

Escudos: 1D



Nave: Caza *TIE*

Fabricante: Sistemas de Flota Sienar

Fuente: La Guía de Star Wars, el Juego de Rol

Descripción: Desarrollado en los primeros años del Imperio a partir de un prototipo para la República que no llegó a producirse en serie. Sirvió de base para armar la flota del nuevo Imperio.

Escala: Caza espacial

Longitud: 6,3 m

Tripulación: 1

Pasajeros: No

Capacidad de carga: 100 Kg

Autonomía: 1 día

Hiperhimpulsor: No

Velocidad sublumínica: 4D

Maniobrabilidad: 2D

Casco: 2D

Armas:

Cañón láser doble, ángulo frontal

Control de fuego: 2D

Daño: 3D

Escudos: No

Nave: *TIE/ln*

Fabricante: Sistemas de Flota Sienar

Fuente: La Guía de Star Wars, el Juego de Rol

Descripción: El modelo más común de caza TIE, reemplazó rápidamente al modelo original.

Escala: Caza espacial

Longitud: 6,3 m

Tripulación: 1

Pasajeros: No

Capacidad de carga: 110 Kg

Autonomía: 2 días

Hiperhimpulsor: No

Velocidad sublumínica: 5D

Maniobrabilidad: 2D

Casco: 2D

Armas:

2 cañones láser, fuego acoplado, ángulo frontal

Control de fuego: 2D

Daño combinado: 5D

Escudos: No



Nave: TIE/rc

Fabricante: Sistemas de Flota Sienar

Fuente: La Guía de Star Wars, el Juego de Rol

Descripción: Modelo de reconocimiento con mejores sensores y sistema de comunicación de largo alcance.

Escala: Caza espacial

Longitud: 6,3 m

Tripulación: 1

Pasajeros: No

Capacidad de carga: 120 Kg

Autonomía: 1 semana

Hiperhimpulsor: No

Velocidad sublumínica: 5D

Maniobrabilidad: 2D+2

Casco: 2D

Armas:

Cañón láser, ángulo frontal

Control de fuego: 2D

Daño: 2D+2

Escudos: No

Nave: Caza Sistemas de Flota Sienar TIE/fc

Fabricante: Sistemas de Flota Sienar

Fuente: La Guía de Star Wars, el Juego de Rol

Descripción: Caza selector de blancos. Suma 2D al control de fuego de las armas de proyectiles de naves que estén conectadas con su computador. Para funcionar requiere que permanezca los dos turnos anteriores al disparo de misiles encarado al blanco y a corto alcance de láser (escala caza) del mismo.

Escala: Caza espacial

Longitud: 6,3 m

Tripulación: 1

Pasajeros: No

Capacidad de carga: 110 Kg

Autonomía: 2 días

Hiperhimpulsor: No

Velocidad sublumínica: 4D

Maniobrabilidad: 3D

Casco: 2D

Armas:

Cañón láser, ángulo frontal

Control de fuego: 2D

Daño: 2D+2

Escudos: No

Nave: TIE/gt

Fabricante: Sistemas de Flota Sienar

Fuente: La Guía de Star Wars, el Juego de Rol

Descripción: Primer cazabombardero del Imperio, se trata de una modificación del caza TIE anterior al diseño del bombardero TIE.

Escala: Caza espacial

Longitud: 6,3 m

Tripulación: 1

Pasajeros: No

Capacidad de carga: 110 Kg

Autonomía: 2 días

Hiperhimpulsor: No

Velocidad sublumínica: 2D

Maniobrabilidad: 1D

Casco: 2D

Armas:

Cañón láser, ángulo frontal

Control de fuego: 2D

Daño: 2D+2

*Lanzador de misiles de impacto, ángulo frontal

Control de fuego: 1D

Daño: 8D

Munición: 5

*Lanzador de torpedos de protones, ángulo frontal

Control de fuego: 1D

Daño: 9D

Munición: 4

*Lanzador de bombas de caída libre

Control de fuego: 0

Daño: 6D, escala nave capital

Munición: 4

Requiere sobrevolar objetivo, sólo objetivos en tierra y naves capitales

Escudos: No

*: seleccionar uno de los tres tipos de armamento

Nave: *Interceptor TIE*

Fabricante: Sistemas de Flota Sienar

Fuente: La Guía de Star Wars, el Juego de Rol

Descripción: Mejora del prototipo de TIE avanzado que se convirtió en el caza mejor armado contra las naves de la Rebelión.

Escala: Caza espacial

Longitud: 9,6 m

Tripulación: 1

Pasajeros: No

Capacidad de carga: 110 Kg

Autonomía: 2 días

Hiperhimpulsor: No

Velocidad sublumínica: 5D+2

Maniobrabilidad: 3D+2

Casco: 3D

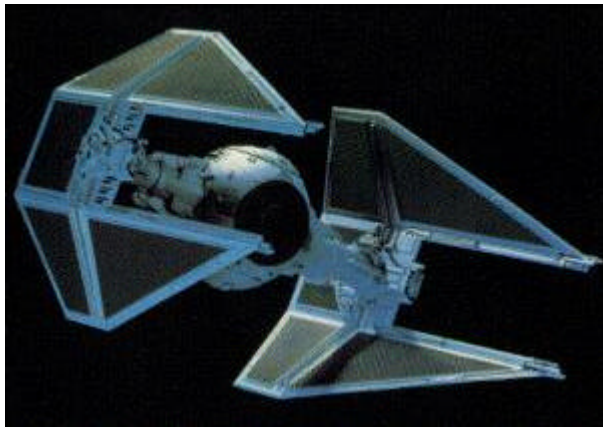
Armas:

4 cañones láser, fuego acoplado, ángulo frontal

Control de fuego: 3D

Daño combinado: 6D

Escudos: No



Nave: *Bombardero TIE*

Fabricante: Sistemas de Flota Sienar

Fuente: La Guía de Star Wars, el Juego de Rol

Descripción: Una nave que supuso un cambio radical respecto el diseño TIE para ser usado como plataforma de bombardeo. Para su desarrollo se utilizaron algunos conceptos del TIE avanzado.

Escala: Caza espacial

Longitud: 7,8 m

Tripulación: 1

Pasajeros: No

Capacidad de carga: 0 Kg en la cabina, 15 TM en el compartimento de bombas.

Autonomía: 2 días

Hiperhimpulsor: No

Velocidad sublumínica: 3D

Maniobrabilidad: 0

Casco: 4D+1

Armas:

2 cañones láser, fuego acoplado, ángulo frontal

Control de fuego: 2D

Daño combinado: 3D

*Lanzador de misiles de impacto, ángulo frontal

Control de fuego: 3D

Daño: 8D

Munición: 48

*Lanzador de torpedos de protones, ángulo frontal

Control de fuego: 3D

Daño: 9D

Munición: 36

*Lanzador de bombas de caída libre

Control de fuego: 0

Daño: 6D, escala nave capital

Munición: 36

Requiere sobrevolar objetivo, sólo objetivos en tierra y naves capitales

Escudos: No

*: seleccionar uno de los tres tipos de armamento



Nave: TIE Avanzado XI

Fabricante: Sistemas de Flota Sienar

Fuente: Varias

Descripción: Prototipo que fue desplegado por primera vez en la Estrella de la muerte y posteriormente sirvió de modelo para el interceptor TIE. Darth Vader mandó que le fuera asignado uno para pilotarlo personalmente.

Escala: Caza espacial

Longitud: 7,8 m

Tripulación: 1

Pasajeros: No

Capacidad de carga: 150 Kg

Autonomía: 5 días

Hiperhimpulsor: x4

Computador de navegación: Limitado a 10 saltos

Hiperimpulsor de seguridad: No

Velocidad sublumínica: 5D+1

Maniobrabilidad: 1D+1

Casco: 3D

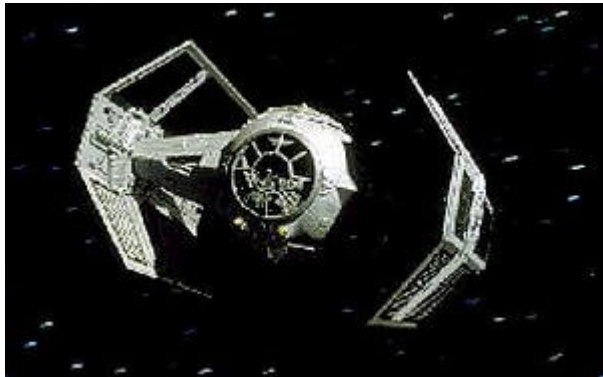
Armas:

2 cañones láser, fuego acoplado, ángulo frontal

Control de fuego: 2D

Daño combinado: 6D

Escudos: 1D+1



Nave: Cañonera de asalto Xg-1 Alpha

Fabricante: Obras Espaciales Cygnus

Fuente: X-Wing Alliance

Descripción: Diseñada como alternativa a los ágiles pero vulnerables TIE y para proporcionar apoyo pesado con la misma eficacia en el espacio que en atmósferas, la cañonera de asalto mantuvo el éxito de Cygnus en su desarrollo de naves para el Imperio que empezó con la lanzadera Lambda.

Escala: Caza espacial

Longitud: 15 m

Tripulación: 1

Pasajeros: No

Capacidad de carga: 100 Kg

Autonomía: 3 días

Hiperhimpulsor: x2

Computador de navegación: Limitado a 2 saltos

Hiperimpulsor de seguridad: No

Velocidad sublumínica: 4D

Maniobrabilidad: 2D

Casco: 4D+1

Armas:

2 cañones láser, fuego acoplado, ángulo frontal

Control de fuego: 2D

Daño combinado: 3D+2

2 cañones de iones, fuego acoplado, ángulo frontal

Control de fuego: 2D

Daño combinado: 3D+2

2 lanzadores de misiles de impacto, fuego independiente, ángulo frontal

Control de fuego: 3D

Daño: 8D

Munición: 16

Escudos: 2D



Nave: Nave de misiles *Xm-1*

Fabricante: Obras Espaciales Cygnus

Fuente: X-Wing Alliance

Descripción: Partiendo de un chasis basado en el de la cañonera de asalto, este prototipo toma la especialización de plataforma rápida de misiles para misiones de bombardeo y fuga. Fue diseñada por Thrawn antes de ascender a Gran Almirante y no llegó a producirse en grandes cantidades por su exorbitante coste y exigente mantenimiento.

Escala: Caza espacial

Longitud: 10 m

Tripulación: 1

Pasajeros: No

Capacidad de carga: 50 Kg

Autonomía: 2 días

Hiperhimpulsor: x2

Computador de navegación: Limitado a 2 saltos

Hiperimpulsor de seguridad: No

Velocidad sublumínica: 6D

Maniobrabilidad: 3D

Casco: 3D

Armas:

2 cañones láser, fuego acoplado, ángulo frontal

Control de fuego: 2D

Daño combinado: 3D+2

2 lanzadores de misiles de impacto avanzados, fuego independiente, ángulo frontal

Control de fuego: 3D

Daño: 9D

Munición: 40

*2 lanzadores de torpedos de protones avanzados, fuego independiente, ángulo frontal

Control de fuego: 3D

Daño: 10D

Munición: 30

Escudos: 2D+1

*: puede cargar en vez de torpedos otros 40 misiles o 20 proyectiles de otro tipo.



Nave: Nave de asalto clase *Firespray*

Fabricante: Sistemas de Ingeniería Kuat

Fuente: Varias

Descripción: Uno de los modelos más antiguos de naves de patrulla e interceptación que se pueden encontrar en activo. Su peculiar diseño presenta un modo de aterrizaje que coloca la nave en posición vertical respecto al modo de vuelo. El Esclavo 1 de Jango y Boba Fett era un Firespray con grandes ampliaciones para el combate.

Escala: Caza espacial

Longitud: 21,5 m

Tripulación: 1 piloto, 2 artilleros

Pasajeros: 4

Capacidad de carga: 70 TM

Autonomía: 1 mes

Hiperhimpulsor: x3

Computador de navegación: Sí

Hiperimpulsor de seguridad: x15

Velocidad sublumínica: 2D+2

Maniobrabilidad: 1D

Casco: 4D

Armas:

2 cañones láser, fuego independiente, torretas laterales

Control de fuego: 2D

Daño: 4D

Escudos: 1D



Nave: *Pinook*

Fabricante: Sistemas de Impulsores Joraan

Fuente: X-Wing Alliance

Descripción: Un caza pequeño monoimpulsor que sirve de escolta y fuerza de defensa para corporaciones privadas que carecen de apoyo militar Imperial. También usado por diversos grupos piratas.

Escala: Caza espacial

Longitud: 9,7 m

Tripulación: 1

Pasajeros: No

Capacidad de carga: 60 Kg

Autonomía: 5 días

Hiperhimpulsor: x2

Computador de navegación: Limitado a 2 saltos

Hiperimpulsor de seguridad: No

Velocidad sublumínica: 4D

Maniobrabilidad: 2D+1

Casco: 2D+2

Armas:

2 cañones láser, fuego acoplado, ángulo frontal

Control de fuego: 2D

Daño combinado: 5D

Lanzador de misiles de impacto, ángulo frontal

Control de fuego: 2D

Daño: 8D

Munición: 2

Escudos: +2



Nave: Caza *Planetario*

Fabricante: Corporación SoroSuub

Fuente: X-Wing Alliance

Descripción: Una apuesta de SoroSuub para la pugna por construir el caza más rápido de la galaxia. A pesar de su elevada velocidad punta y aceleración, tiene poca capacidad de maniobra y blindaje.

Escala: Caza espacial

Longitud: 21 m

Tripulación: 1

Pasajeros: No

Capacidad de carga: 120 Kg

Autonomía: 1 semana

Hiperhimpulsor: x2

Computador de navegación: Limitado a 2 saltos

Hiperimpulsor de seguridad: No

Velocidad sublumínica: 6D

Maniobrabilidad: 2D

Casco: 2D+2

Armas:

2 cañones láser, fuego acoplado, ángulo frontal

Control de fuego: 2D

Daño combinado: 5D

Lanzador de misiles de impacto, ángulo frontal

Control de fuego: 2D

Daño: 8D

Munición: 6

Escudos: 1D



Nave: *R41 Starchaser*

Fabricante: Propulsores Hoeresh-Kessel Inc.

Fuente: X-Wing Alliance

Descripción: Un caza común en los territorios cercanos al sistema Kessel, tanto entre empresas privadas como grupos de piratas.

Escala: Caza espacial

Longitud: 14,4 m

Tripulación: 1

Pasajeros: No

Capacidad de carga: 180 Kg

Autonomía: 2 semanas

Hiperhimpulsor: x2

Computador de navegación: Limitado a 2 saltos

Hiperimpulsor de seguridad: No

Velocidad sublumínica: 4D

Maniobrabilidad: 2D

Casco: 2D+2

Armas:

2 cañones láser, fuego acoplado, ángulo frontal

Control de fuego: 2D

Daño combinado: 5D

2 cañones de iones, fuego acoplado, ángulo frontal

Control de fuego: 2D

Daño combinado: 4D

Lanzador de misiles de impacto, ángulo frontal

Control de fuego: 2D

Daño: 8D

Munición: 8

Escudos: +2



Nave: *Cloakshape*

Fabricante: Sistemas de Ingeniería Kuat

Fuente: X-Wing Alliance

Descripción: De uso extendido durante la Antigua República, en la época imperial se convirtió en un caza resistente y barato para uso de caza-recompensas, piratas y similares. El modelo de serie no cuenta con hiperimpulsor, pero se le puede incorporar con una ampliación estándar.

Escala: Caza espacial

Longitud: 15 m

Tripulación: 1

Pasajeros: No

Capacidad de carga: 40 Kg

Autonomía: 1 día, ampliable a 4 con módulo hiperimpulsor

Hiperhimpulsor: No, x3 con la ampliación

Computador de navegación: No (utiliza droide astromecánico si se incorpora el módulo hiperimpulsor)

Hiperimpulsor de seguridad: No

Velocidad sublumínica: 4D

Maniobrabilidad: 1D+1

Casco: 4D+1

Armas:

2 cañones láser, fuego acoplado, ángulo frontal

Control de fuego: 2D

Daño combinado: 4D+1

Lanzador de misiles de impacto, ángulo frontal

Control de fuego: 1D

Daño: 7D

Munición: 8

Escudos: 2D



Nave: *Preybird*

Fabricante: Corporación SoroSuub

Fuente: X-Wing Alliance

Descripción: Este caza, diseñado en la época del Imperio, no fue producido en grandes cantidades, pues SoroSuub abandonó su fabricación debido a una crisis de intereses. Es bastante popular entre caza-recompensas.

Escala: Caza espacial

Longitud: 21 m

Tripulación: 1

Pasajeros: No

Capacidad de carga: 140 Kg

Autonomía: 1 semana

Hiperhimpulsor: x2

Computador de navegación: Limitado a 4 saltos

Hiperimpulsor de seguridad: No

Velocidad sublumínica: 3D+2

Maniobrabilidad: 2D+2

Casco: 3D

Armas:

2 cañones láser, fuego acoplado, ángulo frontal

Control de fuego: 2D

Daño combinado: 5D

Lanzador doble de misiles de impacto, ángulo frontal

Control de fuego: 2D

Daño: 8D

Munición: 8

Escudos: 1D



Nave: *Razor*

Fabricante: Industrias Espaciales Strypan/SunHui

Fuente: X-Wing Alliance

Descripción: El último modelo de caza espacial que salió de los astilleros de S/S antes de la destrucción de Alderaan.

Escala: Caza espacial

Longitud: 14,5 m

Tripulación: 1

Pasajeros: No

Capacidad de carga: 50 Kg

Autonomía: 4 días

Hiperhimpulsor: x2

Computador de navegación: Limitado a 2 saltos

Hiperimpulsor de seguridad: No

Velocidad sublumínica: 4D

Maniobrabilidad: 2D+2

Casco: 3D

Armas:

2 cañones láser, fuego acoplado, ángulo frontal

Control de fuego: 2D

Daño combinado: 5D

2 cañones de iones, fuego acoplado, ángulo frontal

Control de fuego: 2D

Daño combinado: 4D

Lanzador de misiles de impacto, ángulo frontal

Control de fuego: 2D

Daño: 8D

Munición: 8

Escudos: 1D



Nave: 8-Q *Toscan*

Fabricante: Astilleros Shobquix

Fuente: Pirates & Privateers - X-Wing Alliance

Descripción: Un diseño antiguo, anterior al Y-Wing y del cual Koensayr tomó el modelo de cabina. Los primeros modelos no incluían las 4 armas de las alas y en lugar de cañones de iones, utilizaban un láser doble de daño 4D+1 y CF 2D.

Escala: Caza espacial

Longitud: 10,2 m

Tripulación: 1

Pasajeros: No

Capacidad de carga: 75 Kg

Autonomía: 1 día

Hiperhimpulsor: x2

Computador de navegación: Limitado a 2 saltos

Hiperimpulsor de seguridad: No

Velocidad sublumínica: 3D

Maniobrabilidad: 1D+1

Casco: 3D+1

Armas:

4 cañones láser, fuego acoplado, ángulo frontal

Control de fuego: 3D

Daño combinado: 5D+1

2 cañones de iones, fuego acoplado, ángulo frontal

Control de fuego: 2D

Daño combinado: 3D

Escudos: 1D (sólo en algunos modelos de fin de producción)



Nave: *Supa*

Fabricante: Sistemas de Impulsores Joraan

Fuente: X-Wing Alliance

Descripción: Un caza pesado de la época imperial, usado por diversas fuerzas privadas y favorito de la organización criminal Sol Negro.

Escala: Caza espacial

Longitud: 20,7 m

Tripulación: 1

Pasajeros: No

Capacidad de carga: 200 Kg

Autonomía: 1 semana

Hiperhimpulsor: x1

Computador de navegación: Limitado a 4 saltos

Hiperimpulsor de seguridad: No

Velocidad sublumínica: 3D+1

Maniobrabilidad: 3D

Casco: 4D+1

Armas:

2 cañones láser, fuego acoplado, ángulo frontal

Control de fuego: 2D

Daño combinado: 5D

Cañón de iones, ángulo frontal

Control de fuego: 2D

Daño: 3D

Lanzador de torpedos de protones, ángulo frontal

Control de fuego: 1D

Daño: 9D

Munición: 8

Escudos: 1D+2



Nave: *Ala-T*

Fabricante: Propulsores Hoeresh-Kessel Inc.

Fuente: X-Wing Alliance

Descripción: Un caza pequeño, rápido y barato. Uno de los modelos que empezaron la moda de imitar los nombres de los cazas "Ala" de la Alianza Rebelde. La propia Alianza utilizó el modelo en sus inicios, aunque no terminó adoptándolo.

Escala: Caza espacial

Longitud: 10 m

Tripulación: 1

Pasajeros: No

Capacidad de carga: 40 Kg

Autonomía: 1 semana

Hiperhimpulsor: x2

Computador de navegación: Limitado a 4 saltos

Hiperimpulsor de seguridad: No

Velocidad sublumínica: 5D+1

Maniobrabilidad: 2D

Casco: 2D+2

Armas:

2 cañones láser, fuego acoplado, ángulo frontal

Control de fuego: 2D

Daño combinado: 5D

Escudos: +1



Nave: *Nave Persecutora Ejecutora*

Fabricante: Mandalmotors

Fuente: Dark Empire Sourcebook, X-Wing Alliance

Descripción: Un caza pesado policiaco para patrulla y captura de contrabandistas y demás maleantes.

Escala: Caza espacial

Longitud: 30 m

Tripulación: 1

Pasajeros: 2 agentes, 5 prisioneros

Capacidad de carga: 35 TM

Autonomía: 5 semanas

Hiperhimpulsor: x1

Computador de navegación: Sí

Hiperimpulsor de seguridad: No

Velocidad sublumínica: 3D+2

Maniobrabilidad: 1D

Casco: 5D

Armas:

2 cañones láser, fuego acoplado, ángulo frontal

Control de fuego: 2D

Daño combinado: 5D

Cañón de iones, ángulo frontal

Control de fuego: 2D

Daño: 4D

Lanzador de torpedos de protones, ángulo frontal

Control de fuego: 1D

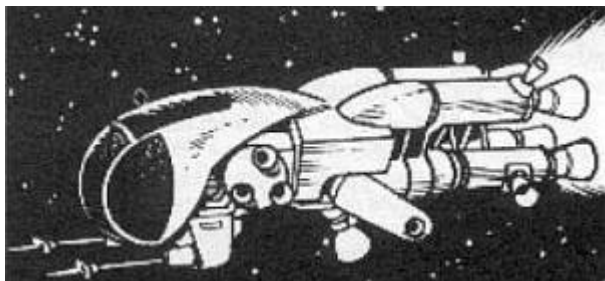
Daño: 9D

Munición: 8

Escudos: 2D



Nave: Caza de Intercepción, Reconocimiento y Defensa *IRD*
Fabricante: Autoridad del Sector Corporativo
Fuente: Han Solo and the Corporate Sector
Descripción: Un caza ágil específicamente diseñado para combate espacial, pues su aerodinámica da muy malos resultados en atmósferas planetarias. Es el caza estándar de los mundos del sector Corporativo.
Escala: Caza espacial
Longitud: 8,5 m
Tripulación: 1
Pasajeros: No
Capacidad de carga: 15 Kg
Autonomía: 1 día
Hiperhimpulsor: No
Velocidad sublumínica: 4D+2
Maniobrabilidad: 2D (0D+2 en atmósferas)
Casco: 4D
Armas:
2 cañones láser, fuego acoplado, ángulo frontal
Control de fuego: 3D
Daño combinado: 5D
Escudos: No



Nave: *IRD-A*
Fabricante: Autoridad del Sector Corporativo
Fuente: Han Solo and the Corporate Sector, X-Wing Alliance
Descripción: Una versión mejorada del IRD algo más capacitada para vuelo atmosférico y mejor armada.
Escala: Caza espacial
Longitud: 10 m
Tripulación: 1
Pasajeros: No
Capacidad de carga: 25 Kg
Autonomía: 2 días
Hiperhimpulsor: No
Velocidad sublumínica: 4D+2
Maniobrabilidad: 2D+1 (2D en atmósfera)
Casco: 4D
Armas:
2 cañones láser, fuego acoplado, ángulo frontal
Control de fuego: 3D
Daño combinado: 5D
Lanzador de misiles de impacto, ángulo frontal
Control de fuego: 3D
Daño: 7D
Munición: 8
Escudos: No

