

STAR WARS[®] AL FILO DEL IMPERIO

JUEGO DE ROL



TRABAJOS DE
COLONOS

EDGE

STAR
WARS[®]
JUEGO DE ROL

CRÉDITOS

TRABAJOS DE COLONOS
ESCRITO Y TRADUCIDO POR
Asram

PRODUCCIÓN Y DESARROLLO
Asram

EDICIÓN Y REVISIÓN
Asram



FANTASY
FLIGHT
GAMES



© 2012 Lucasfilm Ltd. & ® o TM donde se indique. Utilizado bajo licencia por Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son marcas comerciales o registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados por sus respectivos propietarios.

Si quieres saber más sobre la línea de productos de *Star Wars*: Al Filo del Imperio, descargarte material gratuito, resolver tus dudas sobre las reglas o simplemente pasarte a saludar, visita nuestra página:

<http://caballerosderen.blogspot.com.es/>

WWW.EDGEENT.COM

starwars.com

SE PERMITE IMPRIMIR O FOTOCOPIAR TODAS LAS PÁGINAS DE ESTE DOCUMENTO PARA USO PERSONAL



TRABAJOS DE COLONOS
AL FILO DEL IMPERIO

TRABAJOS DE COLONOS

Muchos colonos tienen cierta experiencia manteniendo un trabajo a tiempo completo, y en algunas partidas, aún pueden tener la oportunidad de trabajar mientras participan en aventuras. La mayoría de los trabajos de los colonos son asalariados o contratados por adelantado, lo que proporciona al colono más seguridad laboral que la mayoría. Cuanto más remota es la colonia, más prefiere un empleador pagar parcialmente en bienes o servicios, pero el valor del contrato debe seguir siendo competitivo.

Al negociar un contrato laboral, usa la **Tabla 1-1: Escala de pago de los colonos**, que presenta una amplia gama de trabajos realizados por los colonos y su rango de pago. Los DJ deben sentirse libres de ajustar los costes según sea necesario, teniendo en cuenta variables como los riesgos ambientales, la confiabilidad de los empleados y los recursos del empleador. Recuerda, estas son simplemente pautas para ayudar a los DJ a establecer tasas de pago razonables. También ten en cuenta que a pesar de que estos están dirigidos a los colonos, cualquier PJ puede asumir uno de estos trabajos si la narrativa en curso lo permite.

Algunos de estos trabajos tienen una tasa de pago basada en la finalización del trabajo, mientras que otros tienen una tasa de pago mensual o diaria. En ambos casos, el DJ debe tener en cuenta que el PJ necesita pasar una cantidad significativa de tiempo trabajando para ganar este dinero. Si la tasa de pago es un salario mensual, el PJ debería haber estado trabajando la mayor parte del mes para ganar el salario. Si la tasa de pago se basa en realizar una tarea específica (negociar un contrato o realizar una operación quirúrgica), el PJ debe completar esa tarea según ciertas especificaciones acordadas.

Por supuesto, el trabajo a tiempo completo no es una partida muy interesante. Por lo tanto, si las PJ deciden que desean retener trabajos de tiempo completo, el DJ puede adoptar uno de los siguientes enfoques. Puede determinar que los PJ ejercen su trabajo de tiempo completo durante el "tiempo de inactividad" de la campaña y que las sesiones de juego reales representan unos pocos días de cada mes. En este caso, se puede suponer que los PJ están trabajando en un trabajo regular mientras tanto.

Por otro lado, el DJ puede tejer los trabajos de los PJ en la narrativa en curso. Esto puede no funcionar para algunos trabajos, sin embargo, otros trabajos se prestan a tramas entretenidas e interesantes. Por ejemplo, si las PJ están trabajando como alcalde, sheriff y médico de una pequeña ciudad, podrían tener muchas aventuras para mantener a la pequeña ciudad próspera y segura: luchando contra ataques de bandidos, sobreviviendo a tormentas peligrosas, negociando con el Imperial local de la guarnición y ahuyentando a los depredadores locales. Un montón de procedimientos policiales, dramas médicos, y otros programas de televisión episódicos utilizan la fórmula de los personajes que se enfrentan a circunstancias extraordinarias en sus trabajos cotidianos.

MUNDOS PRINCIPALES, EL BORDE EXTERIOR Y EL COSTE DE LA VIDA

Las tasas de pago establecidas en la **Tabla 1-1** se mantienen amplias y simples para facilitar su uso. Sin embargo, algunos grupos pueden querer modificar esas tasas de pago en función de otros factores. Por ejemplo, los empleos en los Mundos del Núcleo tienden a pagar más, pero los empleos en los planetas del Bordo Exterior tienden a ofrecer más autonomía. Otro tema que las PJ y el DJ deberían considerar es el coste de la vida. Siendo realistas, parte del dinero que las PJ ganan en sus trabajos tiene que destinarse a alimentos, vivienda y otros gastos.

Si el DJ quiere considerar la ubicación al determinar las tasas de pago, debe aumentar la tasa de pago para los trabajos en un mundo central en un 20 por ciento y puede disminuir la tasa de pago para los trabajos en el Bordo Exterior (u otro planeta no civilizado) en un 20 por ciento.

Si el DJ quiere contabilizar los gastos de subsistencia, también puede deducir el 25 por ciento de la tarifa de pago de las PJ para destinarlos a alimentos, alojamiento, etc. Esto es más fácil que tratar de rastrear los gastos individuales, aunque si la PJ en cuestión vive de manera particularmente frugal o extravagante, el DJ puede ajustar este porcentaje como lo considere conveniente.

OTRAS RECOMPENSAS

Durante el curso de un trabajo, a los colonos se les pueden prestar herramientas y equipos. En la mayoría de los casos, estos materiales pertenecen al empleador y deben devolverse al finalizar el proyecto. Sin embargo, si el colono rompe el equipo prestado, el coste generalmente se deduce de su salario en varias cuotas. Se espera que la mayoría de los trabajadores independientes proporcionen sus propias herramientas y la falta de preparación por parte de un colono a menudo se refleja en su salario.

El equipo caro que el colono no puede pagar de manera realista se puede aportar a través de una obligación adicional. El mariscal que sirve como sheriff de la ciudad tiene acceso a una cárcel, arsenal y a un grupo de deslizadores. Si bien estos recursos se pueden usar a su discreción, está obligado a usarlos para proteger la ciudad. Las Obligaciones de Responsabilidad u Obligaciones en una cantidad consistente con los recursos otorgados funcionan bien en estos casos. Lo mismo podría decirse de un político que se muda a la finca del alcalde, el erudito que se hizo cargo de la biblioteca de la ciudad, o el doctor a cargo del hospital de la ciudad y sus activos.



Muchas colonias son pobres en créditos, pero ricas en otros recursos, particularmente tierra. Las nuevas colonias pueden tratar de negociar tierras en lugar de pago en divisas. La tierra no le cuesta nada a la colonia, por lo que el trabajo se obtiene esencialmente de forma gratuita. Además, ser propietario de la tierra a menudo convence al profesional o negocio de quedarse para desarrollar la propiedad. Esto mejora la economía local de la colonia y los recursos de mano de obra cualificada, todo sin coste.

Las colonias también son aficionadas al comercio de bienes. Para aquellos que están de paso, las colonias ofrecen un pago alternativo en un producto de origen local. Muchos comerciantes independientes llegan con repuestos de repulsores y droides, módulos de datos, medicamentos y holovideos, luego se van con una bodega llena de minerales, alimentos y obras de arte nativas, que pueden vender para obtener una ganancia saludable en otros lugares.

Cuando se tratan entre sí, los colonos a menudo intercambian servicios, a veces a crédito. Ayudar a un rancho acusado falsamente de asesinato a ganar su caso podría no pagar ningún crédito, pero su abogado puede esperar darse un festín gratis con la mejor carne de nerf que tiene el rancho durante la Semana de la Fiesta, o al menos encontrar que su casa tiene una cerca recién pintada. De esta manera, un colono podría acumular e intercambiar favores y servicios que lo integran estrechamente en la comunidad, demostrando que la riqueza de una colonia está en su población, no en sus bóvedas.



TABLA 1-1: ESCALA DE PAGO DE LOS COLONOS

Trabajo	Descripción del trabajo	Duración	Pago en créditos
Sheriff de un pueblo pequeño	Un agente de la ley que protege un pequeño pueblo con un puñado de ayudantes.	Salario mensual	2.000 - 3.000
Comisionado de policía	Un agente de la ley que protege una pequeña ciudad, con decenas a cientos de hombres trabajando debajo de él.	Salario mensual	3.000 - 5.000
Diputado	Un diputado de bajo rango en un pueblo pequeño o en una ciudad más grande.	Salario mensual	750 - 1.200
Detective	Un detective que sirve en una policía pública o departamento de policía.	Salario mensual	2.000 - 2.500
Investigador privado	Un investigador privado que trabaja en un solo caso, generalmente una situación no penal. A menudo se contratan investigadores privados para investigar la infidelidad conyugal, el espionaje corporativo o los posibles escándalos políticos.	Salario mensual	75 - 200
Mecánico	Un mecánico que trabaja en un pequeño negocio de reparación de vehículos y artículos.	Salario mensual	1.000 - 2.000
Doctor de la ciudad	Un médico que brinda tratamiento de lesiones o enfermedades a un pueblo pequeño.	Visita a domicilio	100 - 300
Médico con licencia	Trabajando en un hospital u otra instalación de tratamiento profesional. Por lo general, los personajes deben tener al menos 3 rangos en Medicina para ganar este salario.	Salario mensual	2.000 - 4.000
Equipo de cirugía	Realizan una única cirugía complicada en un hospital, como un reemplazo u operación cibernética para reparar un trauma mayor. Por lo general, el grupo debe tener al menos 4 rangos en Medicina entre ellos para ganar este salario.	Operación única, tarifa grupal	5.000 (sin incluir materiales)
Actuación individual	Entretenimiento en vivo para una sola noche con malabaristas, acróbatas, artistas, músicos, titiriteros, actores o comediantes.	Evento individual, tarifa grupal	500 - 750
Banda de una cantina	Música ambiental en vivo para una cantina o restaurante, con un contrato a largo plazo.	Salario semanal, tarifa grupal	1.000 - 1.500
Banda de gira o espectáculo	Música original en vivo para una noche interpretada por una banda de gira. El pago se basa casi exclusivamente en la fama y la demanda, pero la habilidad también es un factor. (Esta categoría también se puede usar para otros tipos de actuaciones de alto nivel). Normalmente, el grupo debe tener al menos 5 rangos en Carisma y / o Frialdad entre ellos para ganar este salario.	Evento individual, tarifa grupal	2.000 - 25.000
Artista callejero	Malabaristas, acróbatas, artistas, músicos, titiriteros, actores o comediantes.	Propinas ganadas por día	25 - 75
Conferenciante	Enseñar a los estudiantes un tema en particular en un instituto de educación superior.	Salario mensual	1.500 - 3.000
Experto en la materia	Trabajando como testigo experto, consultor o compilador de datos. Por lo general, los personajes deben tener 3 rangos en una habilidad de Conocimiento específica para servir como expertos en la materia.	Trabajo individual	750 - 5.000
Investigador	Investigar un tema específico o desarrollar un nuevo diseño o elemento. La investigación podría abarcar desde el conocimiento puro en una universidad hasta el desarrollo de un nuevo producto en un laboratorio corporativo. Por lo general, los personajes deben tener 3 rangos en una habilidad de Conocimiento específica para servir como investigador.	Salario mensual	2.000 - 8.000
Mediador	Mediando disputas y desacuerdos de arbitraje legal entre dos individuos o cor oraciones. Tal arbitraje puede tomar días, o incluso semanas, y debe ser aceptado por ambas partes. Por lo general, los personajes deben tener 2 rangos en Negociación para funcionar como mediadores.	Disputa única	2.000 - 5.000
Equipo de negociación	Mediando desacuerdos importantes o incluso hostilidades entre grandes corporaciones o gobiernos. Dicho arbitraje puede llevar semanas o incluso meses, y debe ser aceptado por ambas partes. Típicamente, el grupo debe tener 3 rangos en Negociación entre ellos para ganar este salario.	Disputa única	4.000 - 20.000
Alcalde o concejal	El líder político de un pequeño pueblo o comunidad. Se puede esperar que el alcalde se encargue de cualquier cantidad de tareas administrativas.	Salario mensual	2.000 - 3.000
Empleado	Un empleado de oficina o empleado minorista.	Salario mensual	1.000 - 1.500
Minero	Trabajador minero experimentado.	Salario mensual	1.000 - 2.000
Trabajador de un rancho	Experto en el pastoreo de ganado. Por lo general, los personajes deben tener 2 rangos en Supervivencia para servir como trabajador en un rancho.	Salario mensual	1.500 - 2.000
Trabajo que no requiere especialización	Trabajo manual básico.	Salario mensual	500 - 750