

STAR WARS®

LA FUERZA Y EL DESTINO™



FABRICANDO
UN BLINDAJE



EDGE

CRÉDITOS

FABRICANDO UN BLINDAJE
ESCRITO Y TRADUCIDO POR
Asram

MAQUETACIÓN Y DISEÑO
ARTÍSTICO POR
Asram

EDICIÓN Y REVISIÓN
Asram



FANTASY
FLIGHT
GAMES

EDGE

© & ™ Lucasfilm Ltd. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso expreso. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Plaza Sacrificio 5 Local, 41018 Sevilla, España. Tel: (+34) 955 285 272. Conserve esta información para su referencia.

Si quieres saber más sobre la línea de productos de **Star Wars: LA FUERZA Y EL DESTINO**, descargar contenidos adicionales gratuitos, resolver dudas sobre 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



FABRICANDO UN BLINDAJE

Forjar un nuevo conjunto de blindaje puede ser un paso significativo en la historia de un Guardián, ya que significa una nueva etapa de la vida, un avance en el conocimiento, una resolución renovada para proteger a los demás o incluso una nueva filosofía. Muchos soldados eligen comprar o adquirir blindajes por otros medios, pero para un artesano, nada sustituye a crear su propio equipo.

La fabricación de blindajes sigue tres simples pasos. En el Paso 1: Seleccionar la plantilla, el PJ elige qué tipo de blindaje hacer. En el Paso 2: Adquirir materiales, el PJ adquiere los suministros para construir ese blindaje. En el Paso 3: Construcción, el PJ realmente crea el blindaje.

PASO 1: SELECCIONAR LA PLANTILLA

Cuando un artesano comienza a forjar una pieza de blindaje, el personaje elige primero una plantilla de la **Tabla 1-1: Plantillas de blindaje**. La plantilla dicta los materiales requeridos (Precio / Rareza del material), la dificultad de construirlo (Tirada), una estimación de cuánto demora la construcción (Tiempo) y las estadísticas mecánicas básicas del blindaje en caso de que el personaje tenga éxito en la tirada (Perfil).

Cada plantilla representa un número increíblemente vasto de modelos y diseños de blindaje específicos que brindan una protección aproximadamente igual. Los jugadores y los DJ deben sentirse libres de ser creativos para crear sus propios tipos únicos de blindaje que una plantilla determinada puede representar. Incluso se anima a los DJ inspirados a crear sus propias plantillas nuevas; todo lo que necesita una plantilla es un Nombre, Precio / Rareza del material, Tirada, Tiempo y Perfil; que los DJ pueden proporcionar como mejor les parezca.

Este paso lleva tanto o tan poco tiempo como el personaje pasa planeando, dibujando y diseñando. Después de seleccionar una plantilla, un personaje pasa al Paso 2: Adquirir Materiales.

PASO 2: ADQUIRIR MATERIALES

Para intentar construir un blindaje basado en una plantilla en particular, el PJ debe adquirir los materiales apropiados para esa plantilla. Estos se enumeran en Precio / Rareza del material en la **Tabla 1-1: Plantillas de blindaje**, y para fines de adquisición cuentan como un solo artículo con el precio y la rareza listados. Como siempre, a discreción de DJ, es posible que ciertos suministros no siempre estén disponibles por el precio indicado en un mercado determinado (consulta la página 157 del manual básico de **La Fuerza y el Destino**).

Debido a que el Precio / Rareza del material para una plantilla se define solo en términos de precio en créditos y rareza abstracta, la naturaleza particular de los materiales que utiliza un personaje puede variar enormemente y depende de los detalles del blindaje que el personaje está elaborando. Un pectoral hecho de escamas de dragón krayt obviamente se vería y se sentiría muy diferente a una coraza de duracero templado, pero ambos podrían seguir la plantilla para un blindaje segmentado. Por lo tanto, para hacer cualquiera de estos blindajes, el artesano tendría que adquirir el mismo valor de un material apropiado (que se considera un artículo que tiene un precio de 2.500 créditos, está restringido y tiene una Rareza de 6). Del mismo modo, los materiales utilizados deberían tener un impacto narrativo en el resultado final.

A discreción del DJ, los PJ pueden adquirir materiales para una plantilla a través de otros medios que no sea pagarlos (como reciclarlos, robarlos o ser obsequiados con ellos).

Este paso requiere tanto tiempo como el PJ necesita para obtener los materiales. Este esfuerzo podría ser tan corto como un viaje a un depósito de chatarra o mercado, o tan largo como una búsqueda épica para encontrar un mineral o cristal raro, dependiendo de la situación. Después de adquirir con éxito los materiales, un personaje pasa al Paso 3: Construcción.

PASO 3: CONSTRUCCIÓN

Después de adquirir los materiales para hacer el blindaje, el personaje debe hacer la tirada asociada que se detalla en la **Tabla 1-1: Plantillas de blindaje** para construir el blindaje. Si el personaje tiene éxito, el blindaje es completamente funcional y tiene el perfil listado en su plantilla (ver **Tabla 1-1: Plantillas de blindaje**). Si el personaje falla en la tirada, el producto que sale del intento es inutilizable y los materiales se pierden.

Consulte la **Tabla 1-2: Gasto de ☉, ☙, ☚ y ☛ fabricando un blindaje** para obtener sugerencias sobre cómo integrar otros resultados en la construcción. Primero, los artesanos pueden usar los resultados ☉ y ☙ para realizar mejoras en el blindaje. Luego, el DJ puede gastar ☚ y ☛ para agregar fallos.



































La cantidad de tiempo del Paso 3: Construcción se determina por la estimación de las horas de trabajo que figuran en Tiempo. Cada vez que el personaje obtiene un ★ por encima del primero, reduce este tiempo en 2 horas (a un mínimo de 1 hora). Otros factores también pueden afectar el tiempo requerido, a discreción del DJ.

TABLA 1-1: PLANTILLAS DE BLINDAJES

Nombre	Materiales Precio / Rareza	Tirada	Tiempo	Perfil
Ropa reforzada	25 créditos/0	Tirada Media (◆◆) de Mecánica o Supervivencia	6 horas	+ 1 Protección, + 0 Defensa. Impedimento 1, Ensamblajes 0.
Blindaje ligero	250 créditos/0	Tirada Media (◆◆) de Mecánica o Supervivencia	12 horas	+ 2 Protección, + 0 Defensa. Impedimento 2, Ensamblajes 0.
Blindaje personalizable	500 créditos/4	Tirada Media (◆◆) de Mecánica	16 horas	+ 1 Protección, + 0 Defensa. Impedimento 4, Ensamblajes 4.
Blindaje reflectante	500 créditos/5	Tirada Media (◆◆) de Mecánica	24 horas	+ 1 Protección, + 1 Defensa. Impedimento 2, Ensamblajes 1.
Blindaje de combate	1.250 créditos/4	Tirada Difícil (◆◆◆) de Mecánica	48 horas	+ 2 Protección, + 0 Defensa. Impedimento 4, Ensamblajes 3.
Blindaje segmentado	(R) 2.500 créditos/6	Tirada Desalentadora (◆◆◆◆) de Mecánica	72 horas	+ 2 Protección, + 1 Defensa. Impedimento 6, Ensamblajes 4.
Blindaje aumentativo	(R) 4.500 créditos/8	Tirada Formidable (◆◆◆◆◆) de Mecánica	120 horas	+ 2 Protección, + 2 Defensa. Impedimento 6, Ensamblajes 6.



TABLA 1-2: GASTO DE , ,  y  FABRICANDO UN BLINDAJE

Símbolos	Efecto
 o 	<p>La práctica hace la perfección: El personaje aprende algo valioso y gana  en la próxima tirada que realiza con la misma habilidad antes del final de la partida.</p> <p>Ligero: Reduce el Impedimento del blindaje en 1 (hasta un mínimo de 1).</p> <p>Sellable: El blindaje cubre todo el cuerpo y se le aplica el accesorio Sellado hermético (esto solo se puede seleccionar una vez).</p>
  o 	<p>Lecciones aprendidas: Reduce la dificultad de la próxima tirada de creación del personaje en 1.</p> <p>Defensa cuerpo a cuerpo adicional: Agrega +1 a la Defensa cuerpo a cuerpo del blindaje (esto solo se puede seleccionar una vez).</p> <p>Embelllecimiento especial: El usuario de este blindaje agrega un  automático a las tiradas de una de las siguientes habilidades: Aguante, Carisma, Coacción, Liderazgo, Negociación, o Sigilo (esto solo se puede seleccionar una vez).</p>
   o 	<p>Construcción eficiente: Una parte considerable del material no se utiliza o puede recuperarse del proceso; el personaje retiene suministros por valor del 50% del precio del material necesario para fabricar el artículo (esto solo se puede seleccionar una vez).</p> <p>Defensa a distancia adicional: Agrega +1 a la Defensa a distancia del blindaje (esto solo se puede seleccionar una vez).</p> <p>Punto de Ensamblaje extra: Agrega 1 punto de Ensamblaje al blindaje (hasta un máximo de 2 puntos de Ensamblaje adicionales).</p>
   	<p>Protección adicional: Agrega +1 a la Protección del blindaje (esto solo se puede seleccionar una vez).</p> <p>Duplicar: Crea un conjunto adicional de blindaje idéntico (con todas las cualidades, mejoras y defectos que posee el primero) sin coste adicional.</p> <p>Esquema del blindaje: Crea un esquema que reduce permanentemente la dificultad de las tiradas para crear blindajes de esta plantilla en 1, hasta un mínimo de Simple (-) (esto solo se puede seleccionar una vez).</p>
 	<p>Accesorio integrado: Agrega +1 a los puntos de Ensamblaje del blindaje, luego instala un accesorio de blindaje aplicable que requiera 1 o menos puntos de Ensamblaje. No se requiere tirada para obtener este accesorio integrado, y cuesta 0 créditos.</p>
 o 	<p>Esfuerzo agotador: Al completar el Paso 3: Construcción, el personaje sufre 3 Tensiones.</p> <p>Pesado: Aumenta el Impedimento del blindaje en 1.</p> <p>Mal ajuste: Ponerse y quitarse este blindaje requiere una acción adicional (esto solo se puede seleccionar una vez).</p>
  o 	<p>Complejo: El blindaje es difícil de mantener. Aumente la dificultad de las tiradas para reparar este elemento en 1 (consulta la página 166 del manual básico de La Fuerza y el Destino).</p> <p>Difícil de personalizar: Aumenta la dificultad de las tiradas para modificar accesorios en este blindaje en 1.</p> <p>Restringido: El usuario de este blindaje agrega  automático a las tiradas para una de las siguientes habilidades: Actividad criminal, Alerta, Atletismo, Callejeo, Coordinación o Percepción (esto solo se puede seleccionar una vez).</p>
   o 	<p>Usar y tirar: Las herramientas que el personaje estaba usando para fabricar el blindaje están desgastadas o destruidas, y son dañadas un paso (menor a moderado, moderado a extremo, etc.).</p> <p>Frágil: El blindaje tiene una vulnerabilidad sustancial que puede ser explotada, siempre que el blindaje reciba daño, el daño se considera como daño moderado a menos que sea peor (consulta la página 166 del manual básico de La Fuerza y el Destino) (esto solo se puede seleccionar una vez).</p>
    o 	<p>Caro: El blindaje tiene mecanismos complejos que solo se pueden reemplazar a un coste considerable. Cada vez que se daña, el coste de reparar el blindaje se duplica (consulta la página 166 del manual básico de La Fuerza y el Destino) (esto solo se puede seleccionar una vez).</p> <p>Escasez de suministros: El personaje se queda sin equipo a mitad de camino de construir el blindaje. El artesano no puede terminarlo hasta que tenga la oportunidad de adquirir más suministros y gastar créditos equivalentes al 25% del precio del material en estos suministros adicionales (esto solo se puede seleccionar una vez).</p>
 	<p>Defecto inesperado: El blindaje tiene un problema grave que el artesano no detecta. En algún momento en el futuro. El DJ puede gastar un punto de Destino para hacer que el blindaje falle. Cuando lo hace, el blindaje se considera que sufre un daño importante y, por lo tanto, se vuelve inutilizable (consulta la página 166 del manual básico de La Fuerza y el Destino). Una vez que el blindaje ha sido reparado, este fallo se elimina y no se puede explotar de esta manera nuevamente (esto solo se puede seleccionar una vez).</p>