

STAR WARS[®] LA ERA DE LA REBELIÓN[™]



CONSTRUYENDO LA VICTORIA

EDGE

STAR
WARS[®]
JUEGO DE ROL

CRÉDITOS

CONSTRUYENDO LA VICTORIA

ESCRITA Y TRADUCIDA POR

Asram

MAQUETACIÓN Y DISEÑO

ARTÍSTICO POR

Asram

EDICIÓN Y REVISIÓN

Asram



FANTASY
FLIGHT
GAMES

EDGE

© & ™ 2014 Lucasfilm Ltd. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso expreso. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son marcas registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc.

Si quieres saber más sobre la línea de productos de **Star Wars: LA ERA DE LA REBELIÓN**, descargar contenidos adicionales gratuitos, resolver dudas sobre reglas o simplemente pasarte a saludar, visita nuestra página:

caballerosderen.blogspot.com.es

STARWARS.COM

EDGEENT.COM

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



REGLAS DE MECÁNICA AMPLIADAS

Del mismo modo que las habilidades de un ingeniero abarcan más que usar una hidrollave o un cortador de fusión, el trabajo de ingeniería es más que simples reparaciones y construcción. Los ingenieros que sirven en la Alianza Rebelde no son ajenos a las situaciones difíciles y al combate activo, y aprenden rápidamente cómo aplicar sus conocimientos en situaciones difíciles.

En esta sección se detallan acciones especiales de ingeniería que los personajes ingenieros pueden usar para aplicar sus habilidades en el campo de batalla, así como opciones adicionales para gastar los resultados de los dados narrativos en tiradas relevantes.

NUEVOS USOS DE LA HABILIDAD MECÁNICA

Los personajes con la habilidad Mecánica pueden usar su experiencia técnica en el campo de batalla para ayudar a sus camaradas. Si bien nunca está de más saber cómo disparar un bláster, a veces el conocimiento y la experiencia que un Ingeniero aporta al conflicto pueden demostrar ser un arma aún mayor, y la Rebelión está ansiosa por explotar cualquier ventaja que pueda obtener contra el Imperio. La página 124 del manual básico de **La Era de la Rebelión** describe algunas de las formas en que esta habilidad se emplea comúnmente, y los siguientes son usos alternativos que los jugadores también pueden adoptar. Como nivel base, estas tiradas de habilidades deberían ser de dificultad **Media** (◆◆), pero el DJ debería ajustar esto según sea necesario en función de la situación específica, la disponibilidad de materias primas y el tiempo dedicado al esfuerzo.

- **Diseñar herramientas improvisadas:** El personaje crea equipos de apoyo a partir de elementos circundantes, como un armazón de motor hecho de vigas dispersas o un martillo que alguna vez fue un puntal de soporte del tren de aterrizaje de un Ala-X. Durante el resto de la sesión, cuando corresponda, estas herramientas eliminarán ■ de cualquier tirada de Mecánica que se realice cuando las herramientas correctas no estén disponibles.

- **Crear un conjunto impresionante de herramientas:** El personaje hace un esfuerzo adicional para asegurarse de que sus herramientas, sensores y otros implementos tengan un acabado impresionante, lo que los convierte fácilmente en la envidia de otros. Un personaje con un conjunto mejorado personalmente agrega ■ a las tiradas sociales hechas a personajes dedicados a la mecánica (incluso los que no son de la Alianza). El DJ puede gastar ⚙ de una tirada mecánica fallida para eliminar este beneficio, que indica que las herramientas se han manchado de suciedad o muestas.

- **Realizar una reparación de combate:** El personaje realiza reparaciones desesperadas en el campo de batalla para un objeto personal, como un bláster o un módulo de datos. Esto lo devuelve a la funcionalidad completa, pero al final del encuentro (o después de una hora), el artículo está irreparablemente dañado y solo se puede recuperar sus partes.

- **Reponer suministros de campo:** El personaje prepara y reabastece grasa para engranajes, lubricantes para motores, aceites de limpieza, alambre para soldar y otros artículos esenciales que a menudo se agotan en primera línea. Agrega ⚙ automática a las **tiradas de Mecánica** para reparar los artículos dañados durante el resto de la sesión. El DJ puede gastar ⚙ de dichas tiradas para indicar que los suministros se han agotado.

- **Realizar una evaluación estructural rápida:** Observando un edificio aliado (o vehículo de Silueta 5 o superior), el personaje puede determinar los medios más eficientes de reparación. Si la tirada es exitosa, la dificultad de la próxima tirada para reparar ese edificio o vehículo se reduce en 1 a un mínimo de **Simple** (-). Las ⚙ de la tirada también se puede gastar para reducir el tiempo de reparación en 30 minutos por ⚙, a un mínimo de 30 minutos.










































- **Escribir un manual técnico:** Dedicar un tiempo a grabar instrucciones técnicas permite a otros realizar reparaciones u operar dispositivos, incluso cuando carecen de las habilidades necesarias. El personaje identifica un dispositivo o vehículo y crea un manual detallado para él. Esto permite que otros usen una **tirada de Conocimiento (Educación)** en lugar de una **tirada de Mecánica** para operar o reparar el artículo. Cada manual debe almacenarse en un módulo de datos individual, y se necesita una maniobra para buscar los detalles adecuados antes de realizar cada tirada por separado para operar o reparar un artículo.

USOS DE ⚙, ⚙, ⚙ y ⚙ EN TIRADAS ENFOCADAS EN INGENIERÍA

Cuando las tiradas con un enfoque de ingeniería, como las que usan Mecánica, Computadoras o ciertas habilidades de Conocimiento, dan como resultado ⚙, ⚙, ⚙ o ⚙, estas, como de costumbre, pueden gastarse narrativamente o en los resultados sugeridos descritos en la página 219 del manual básico de **La Era de la Rebelión**. La **Tabla 1-1: Usos de ⚙, ⚙, ⚙ y ⚙ en tiradas enfocadas en ingeniería**, ofrece más sugerencias para usar estos resultados.

Los jugadores y los DJ pueden usar los efectos de la tabla tal como se presentan, o adaptarlos a efectos únicos vinculados específicamente a la sesión o campaña en curso.

TABLA 1-1: USOS DE , ,  y  EN TIRADAS ENFOCADAS EN INGENIERÍA

Símbolos	Efecto
 o 	<p>Reducir a lo esencial: El personaje recupera partes útiles del elemento en el que está trabajando, evitando acoplamientos extraños o encontrando elementos de valor en medio de ruinas cercanas. Por cada  obtenido gastado de esta manera, el ingeniero recupera partes por valor de 25 créditos.</p> <p>Solución inspiradora: El trabajo actual del personaje conduce a la comprensión del próximo proyecto. Agrega  a la siguiente tirada de habilidad centrada en ingeniería que el personaje hace durante este encuentro.</p>
  o 	<p>Rendimiento excepcional: El personaje obtiene un rendimiento extraordinario del elemento sobre el que se está trabajando. Si el artículo genera  o elimina . En su lugar, genera   o elimina   en su lugar.</p> <p>Modificaciones eficientes: El personaje realiza algunos ajustes clave a las herramientas personales o al proyecto actual. Agrega  automáticamente a la próxima tirada de Mecánica que realiza el personaje durante esta sesión o a la próxima tirada realizada para usar este elemento durante la sesión actual.</p>
   o 	<p>Uso eficiente de energía: El personaje mejora un arma para utilizar mejor su fuente de energía. Si el personaje estaba haciendo la tirada para reparar o mantener un arma basada en energía (incluidas las armas de un vehículo), esa arma no puede quedarse sin municiones durante el resto de la sesión.</p> <p>Planificación perspicaz: El personaje puede recurrir a experiencias pasadas y presentes para planificar el futuro. Puede reducir cualquier número de  después del primero en la tirada actual, eliminarlos de los resultados de la tirada actual y agregar esa cantidad de  automáticamente a una sola tirada de habilidad centrada en Ingeniería más adelante en el mismo encuentro.</p>
	<p>Limitaciones superadas: Los ajustes de una pieza o tecnología permiten que el personaje lo haga funcionar temporalmente a un nivel más allá de sus especificaciones normales. Antes de hacer una tirada posterior con este elemento durante la sesión actual, el personaje puede sumar o restar 1 de cualquiera de las características del elemento, como aumentar el daño en uno o reducir el valor de crítico en uno. Esto también se puede usar para modificar el alcance en un rango o cambiar el Manejo de un vehículo en uno. Una vez que se resuelve la tirada, se pierde la mejora.</p> <p>Ingeniería inversa: Después de trabajar en el artículo, vehículo o nave, la comprensión del personaje de su tecnología se vuelve lo suficientemente profunda como para reconstruirlo aún mejor. El dispositivo tiene su número de puntos de Ensamblajes aumentados en uno. Esto no se puede seleccionar más de una vez por artículo.</p>
 o 	<p>Se requiere algún ensamblaje: Los esfuerzos del personaje requieren más trabajo del previsto, consumiendo más recursos o tiempo. El personaje debe pasar una maniobra (si está en juego estructurado), aumentar el tiempo requerido para completar la tarea en un 25% (si está en juego narrativo) o usar hasta 10 créditos en piezas o materiales.</p> <p>Variables no consideradas: Al hacer una tirada para adquirir información, como una tirada de Computadoras para buscar en una base de datos o archivo, o una tirada de Conocimiento de cualquier tipo, el personaje no considera una variable importante en la búsqueda. El DJ puede elegir una sola tirada que el personaje haga cuando actúe sobre la información adquirida en el futuro y agregar  a la reserva de dados.</p>
  o 	<p>Sobrecarga temporal: Los esfuerzos del personaje para reparar o usar un objeto hacen que sea extenuante. Al final del encuentro, cuando un personaje que usa o carga este objeto recupera Tensión, la cantidad que el personaje recupera se reduce en 2.</p> <p>Mal funcionamiento: Algo en el uso reciente de un artículo hace que comience a funcionar de manera errática. Para el resto del encuentro, agrega  automáticamente a todas las tiradas realizadas para usar u operar ese artículo.</p>
   o 	<p>Fallo del equipo: Una sobrecarga de energía, un acoplamiento roto u otro fallo hace que las herramientas del personaje se cortocircuiten y fallen. El DJ selecciona un elemento o dispositivo que el personaje está usando. Este elemento deja de funcionar por completo durante la duración del encuentro o la escena narrativa, comenzando después del final del turno actual del personaje (o después de que los resultados de la tirada actual tengan lugar en el juego narrativo). Este resultado normalmente solo afecta a elementos pequeños, como púas de datos, cortadores de fusión e hidrollaves, pero el DJ puede gastar  o  para afectar elementos más grandes.</p> <p>Cálculos erróneos: El personaje comete un error crucial en la planificación que causa problemas más adelante. El DJ puede agregar   a una tirada relacionada o relevante centrada en la ingeniería que el personaje realiza más adelante en la sesión.</p>
 (Tirada superada)	<p>Un trabajo demasiado bueno: El personal de la Alianza Rebelde envidia bastante el éxito del personaje en sus esfuerzos de ingeniería, y al reconocerle se vuelven poco cooperativos y desagradables. Hasta el final del encuentro, agrega   automáticamente a todas las tiradas sociales que el personaje realiza con los personajes aliados fuera del círculo cercano del personaje.</p> <p>¿Se supone que debe hacer eso?: El trabajo parece tener éxito, pero surgen nuevos problemas que son indetectables hasta su posterior uso o funcionamiento. Durante el resto del encuentro, cualquier tirada fallida que implique el uso de este elemento inflige 2 de Tensión al personaje.</p>
 (Tirada fallida)	<p>Pérdida de confianza: Lo que sea que el personaje esperaba lograr termina en un desastre ya que las habilidades y los recursos fallan espectacularmente. Cualquier herramienta o equipo utilizado como parte de la tirada se pierde, y la terrible experiencia significa que la dificultad de cualquier tirada similar se incrementa una vez hasta el final del encuentro debido a la duda del personaje.</p> <p>El droide salió mal: El esfuerzo por reparar un droide es bastante pobre y, enterrada profundamente en su programación, siempre recordará la terrible experiencia. Esto también podría ocurrir cuando un droide es testigo de un fallo significativo que el personaje tiene con respecto a otros droides. El DJ puede hacer que este droide sabotee subrepticamente los esfuerzos de los PJ, como agregar  automáticos a las tiradas cuando corresponda, o de otra manera (y tal vez inconscientemente) intentar infligir tanto dolor y estrés en los PJ como se le infligió.</p>

REPARACIONES Y CONSTRUCCIÓN EN ENTORNOS DIFERENTES

Los ingenieros trabajan para mantener las instalaciones y vehículos de las fuerzas de la Rebelión, lo que implica algo más que realizar trabajos de mantenimiento de equipos en un hangar seguro. A veces, los expertos en tecnología de la Alianza se encuentran en situaciones peligrosas o entornos exóticos para rescatar a un caza estrellado, hacer que un deslizador bloqueado vuelva a funcionar o realizar cualquier otra tarea vital pero peligrosa como agentes de campo. En tales situaciones, la diferencia entre trabajar en un entorno no controlado, posiblemente incluso en una zona de combate activa, y en un taller son significativas.

Esta sección detalla cómo trabajar en diferentes tipos de entornos puede afectar las tiradas de Mecánica para reparar equipos, usar ingeniería de combate o realizar otras tareas vitales. Estos entornos suelen ser hostiles al trabajo de un ingeniero, pero pueden proporcionar algunas bonificaciones limitadas u oportunidades para gastar resultados de dados positivos junto con las penalizaciones y restricciones de dicho trabajo peligroso. El objetivo principal de estas reglas es proporcionar nuevas formas de mantener la vida de los PJ Ingenieros desafiante y emocionante, no evitar que hagan su trabajo. A discreción del DJ, algunos o todos los modificadores para un entorno podrían no aplicarse a una tirada en particular.

CAMPO DE BATALLA ACTIVO

Aunque la Rebelión generalmente evita enfrentamientos militares a gran escala contra el Imperio, a veces se ve obligada a una confrontación importante para cubrir la evacuación de una base descubierta, o cuando se anticipa un ataque sorpresa planificado. Los esfuerzos de los ingenieros de la Rebelión son necesarios en estos conflictos para mantener operativos los vehículos de combate y garantizar que las pérdidas de material sean lo más limitadas posible.

Trabajar en un campo de batalla activo puede imponer hasta ■■ en tiradas distintos a los que involucran equipo personal, dependiendo de qué tan cerca de las líneas del frente esté el Ingeniero y la ferocidad de cualquier combate cercano.

Incluso operar en la periferia de una batalla, lejos de cualquier combate real, podría imponer ■ por envíos de reabastecimiento interrumpidos o fallos de energía. Sin embargo, las tiradas para recuperar piezas de repuesto podrían recibir □, ya que el material de reemplazo y el equipo deberían ser fáciles de encontrar. Dependiendo de la ubicación de la batalla, también pueden aplicarse otros modificadores por factores ambientales (ver más adelante). El DJ también puede decidir incrementar la dificultad de las tiradas de Mecánica y Computadoras, en función del esfuerzo requerido y la situación actual del campo de batalla.

Si una **tirada de Mecánica** realizada en un campo de batalla activo da como resultado ☹, el fuego bláster o la metralla podrían golpear al Ingeniero o al proyecto del Ingeniero, ya sea infligiendo una herida crítica al Ingeniero o dañando el elemento en un nivel (ver **Tabla 5-4: Reparación de Equipo** en la página 172 del manual básico de **La Era de la Rebelión**), a discreción del DJ.

DESIERTO / TUNDRA

Trabajar en un entorno aislado y desolado rara vez es un problema para los ingenieros rebeldes, siempre que las líneas de suministro de la Alianza sigan siendo capaces de llegar a ellos. La soledad mantiene su trabajo intacto, lo cual es una ventaja poco común para los ingenieros en el campo.

Sin embargo, las temperaturas extremas y las arenas o nieve que sopla pueden necesitar un sellado ambiental alrededor del taller del ingeniero. Cualquier tirada para mantener o reparar equipos o vehículos realizados en tales condiciones sin la protección de un lugar de trabajo sellado sufren ■. Además, improvisar una cubierta estable en medio de dunas de arena o ventisqueros es extremadamente desafiante, ya que incrementa una vez la dificultad de cualquier tirada para construir defensas o estructuras improvisadas, además de agregar cualquier ■ por falta de materiales disponibles.



ALTA ATMÓSFERA

A veces, un ingeniero necesita reparar un deslizador aéreo o una plataforma aérea, instalar una estación de escucha en una meseta o trabajar en montañas escarpadas por otros motivos. Trabajar en este tipo de ubicación es diferente de trabajar dentro de un entorno aéreo sellado, como una estación en la atmósfera de un gigante gaseoso, que probablemente se consideraría un entorno urbano.

Trabajar aquí no modifica las tiradas por defecto (a menos que el ingeniero tenga una fobia a las alturas), pero el personaje, una herramienta importante o una pieza vital de equipo podrían caer al suelo distante.



TIROTEO

Operar en condiciones de combate es un riesgo laboral para los ingenieros de la rebelión. Incluso cuando evitan quedar atrapados en verdaderas batallas, las operaciones de combate a menudo requieren su experiencia técnica.

Los tiroteos cubren cualquier situación en la que ocurra un combate de escaramuzas a pequeña escala. A menudo, estos ocurren cuando los enemigos se topan entre sí, y ninguno de los dos bandos está listo para una batalla. Como tal, los tiroteos pueden superponerse con otros tipos de entornos, excepto en los campos de batalla activos. La mayoría de los tiroteos operan en juego estructurado, aunque dada la escala más baja de la acción, un DJ puede decidir organizar eventos de manera narrativa. Las tiradas de Mecánica y Computadoras en los tiroteos generalmente sufren ■ o ■■, pero dependiendo del entorno asociado y el esfuerzo de ingeniería involucrado, el DJ puede aplicar otras sanciones. Los intrincados esfuerzos de elaboración interrumpidos por fuego bláster, por ejemplo, podrían volverse casi imposibles de terminar.

JUEGO ESTRUCTURADO Y ENTORNOS DIFERENTES

Los modificadores sugeridos en esta sección son aplicables tanto dentro como fuera del juego estructurado. En ciertos casos, algunos entornos pueden prestarse para trabajar en juego estructurado, pero la escena debe moverse al ritmo apropiado para las acciones de los PJ, ya que el juego estructurado y narrativo son herramientas para soportar ciertos tipos de acciones. Simplemente estar en presencia de combate no es suficiente para forzar a los PJ a un juego estructurado. En cambio, el DJ debería usar juego estructurado si ayuda a organizar las acciones de los PJ y otros personajes presentes. Un ingeniero que repare vehículos de combate en las afueras de un campo de batalla no usaría el juego estructurado, pero uno que intenta arrancar un deslizador para escapar antes de ser encontrado por las fuerzas imperiales probablemente sí.

Cuando el grupo de jugadores está operando en juego estructurado, algunas de las presiones ambientales descritas aquí podrían aumentar a discreción del DJ, y ciertos proyectos a gran escala podrían volverse imposibles debido a la dificultad de completarlos dentro de las limitaciones de un solo encuentro.

BOSQUE / SELVA

Trabajar en áreas muy boscosas es una pesadilla para los ingenieros. Algunas de sus herramientas pueden presentar un grave riesgo de iniciar incendios, y la abundancia de polen, humedad y otros contaminantes puede causar estragos en los equipos sensibles.

Las tiradas de Mecánica y Computadoras pueden sufrir uno o más ■ en estos entornos exuberantes. Sin embargo, las tiradas para crear defensas o estructuras improvisadas pueden ganar al menos □ en su lugar, debido a la abundancia de materiales naturales para trabajar.

El DJ puede gastar ☄☄ o ☄ de una **tirada de Mecánica o Computadoras** de Ingenieros mientras trabajan en un bosque para que los contaminantes entren en su equipo, imponiendo ■ en futuras tiradas del mismo tipo hasta que puedan eliminar los elementos dañinos.

ESPACIO

Cuando se trabaja en condiciones de gravedad baja o gravedad cero, el control preciso de los movimientos puede ser difícil, lo que causa problemas para proyectos de ingeniería delicados.

Afortunadamente, la mayoría de las naves espaciales y las estaciones espaciales tienen un control suficiente sobre su gravedad para que esto no sea un problema, pero hacer un trabajo externo en el casco de una nave o trabajar a bordo de una nave dañada puede ser un ejercicio extremadamente difícil.

Cuando se opera en condiciones de baja gravedad o de gravedad cero, la dificultad de las tiradas que involucran movimientos delicados se debe incrementar una vez. Si el ingeniero está atado de forma segura a una posición estable o está trabajando en un espacio cerrado que evita la deriva, simplemente agrega ■ en su lugar. Durante el juego estructurado, es imposible realizar una **tirada de Mecánica** en gravedad cero sin gastar una maniobra para mantener una posición estable, a menos que el Ingeniero esté atado o firmemente sujeto en su lugar.

SUBACUÁTICO

Las operaciones anfibias se encuentran entre las peores misiones posibles a las que se puede asignar un ingeniero, incluso entre especies acuáticas como los Mon Calamari. La mayoría de los equipos estándar simplemente no funcionan bajo el agua, y una simple fuga puede dañar todo (máquinas y personal por igual) si no se soluciona rápidamente.

Hacer tiradas de Mecánica que involucren cualquier cosa que no sean las herramientas más básicas es imposible mientras se está bajo el agua, a menos que las herramientas hayan sido específicamente diseñadas para funcionar en tales situaciones. Incluso con las herramientas apropiadas, la dificultad de las tiradas para operar maquinaria o vehículos mientras está bajo el agua debe incrementarse al menos una vez o incluso dos veces, dependiendo del nivel de exposición y el grado de impermeabilización involucrado.

Estas sanciones no se aplican al trabajo en el interior de un vehículo o estación, que sea anfibio o submarino, a menos que el interior esté inundado.

URBANO

Si bien se pueden encontrar muchos talleres de ingeniería en las ciudades, operar dentro de un taller adecuado y trabajar sobre la marcha en medio de las calles secundarias son circunstancias muy diferentes. Sin embargo, las calles y callejones de un entorno urbano siguen siendo más susceptibles al trabajo de un ingeniero que las áreas silvestres o las zonas de combate.

Trabajar en un entorno urbano generalmente no modifica las tiradas de Mecánica o Computadoras. □ debe agregarse regularmente a las tiradas para la elaboración de defensas o estructuras improvisadas en un entorno urbano, debido a la amplia disponibilidad de vigas, secciones de paredes, escombros y otros materiales para su uso. Del mismo modo, las tiradas para buscar repuestos o combustible pueden ganar uno o más □, especialmente en distritos industriales o áreas similares.

CONVERTIR VEHÍCULOS CIVILES E INSTALACIONES PARA USO MILITAR

La Alianza Rebelde es una poderosa fuerza militar, pero carece de fábricas dedicadas, líneas de suministro y otros elementos logísticos que un verdadero ejército podría dar por sentado. Las fuerzas de la Rebelión frecuentemente deben conformarse con modelos más antiguos de armas y vehículos militares, cuando hay modelos militares disponibles. En algunos casos, los ingenieros de la Rebelión deben adaptar vehículos y estructuras civiles para satisfacer sus necesidades.

Un vehículo civil adaptado no es rival para un verdadero deslizador de combate o caza estelar, pero puede ser más fácil de ocultar y con frecuencia es menos costoso. Del mismo modo, una base rebelde podría estar oculta dentro de un complejo de apartamentos u otro edificio civil, sacrificando el aislamiento y la seguridad para esconderse a simple vista. En cualquier caso, estos ejemplos modificados suelen ser menos eficientes, más vulnerables y más difíciles de mantener que sus contrapartes militares, pero cumplen su propósito lo suficientemente bien.

CONVERTIR VEHÍCULOS CIVILES

La mayoría de los vehículos civiles no están diseñados para modificaciones pesadas. Sin embargo, los ingenieros dedicados generalmente pueden encontrar una solución alternativa, sacrificando la efectividad en un área para agregar capacidades en otra.

Al reequipar un vehículo civil, un personaje puede gastar 500 créditos y hacer una **tirada Difícil (◆◆◆) de Mecánica** para agregar un solo punto de Ensamblajes. Los puntos de Ensamblajes agregados de esta manera deben centrarse en el uso militar, y el DJ tiene la última palabra sobre cómo esta modificación se realiza y su propósito, así como qué vehículos son aplicables para el trabajo.

Sin embargo, por cada punto de Ensamblajes agregado de esta manera, una de las otras capacidades del vehículo también se degrada. Estas degradaciones reflejan los sistemas del vehículo que están siendo empujados más allá de sus tolerancias. El DJ puede crear un efecto personalizado para reflejar este límite o puede elegir uno de la siguiente lista:

- El Manejo del vehículo se reduce en uno.
- El umbral de Tensión de sistemas del vehículo se reduce en dos.
- Cada vez que el vehículo sufre tensión en el sistema, sufre un punto adicional de Tensión de sistemas.
- ☹ en las tiradas de pilotar para controlar el vehículo, se inmoviliza y cae inmediatamente la Velocidad a 0.
- ☹ cuando se utilizan los sistemas incorporados al vehículo o los accesorios adicionales, el sistema o los accesorios fallan durante el resto del encuentro.



CONVERTIR INSTALACIONES CIVILES

La Rebelión a veces establece pequeñas bases ocultas u otras instalaciones dentro de la cobertura de estructuras civiles. Estos edificios convertidos nunca son tan eficientes como una base dedicada, pero son mucho más fáciles de configurar y ocultar. En muchos casos, la llamada base rebelde en un mundo dado es simplemente una pequeña sala de reuniones en la parte trasera de la vivienda de un miembro de la célula. Sin embargo, cuando los agentes locales pueden hacerlo, por lo general, mejoran su sede central con cualquier actualización que puedan lograr.

Las posibles mejoras para una instalación civil convertida se enumeran en la **Tabla 1-2: Ajustes de instalaciones civiles**. Los PJ que trabajan en una instalación civil pueden actualizarla de varias maneras. Lo más simple es pagar el coste en créditos que figura en la tabla. Sin embargo, los créditos a menudo son limitados para los agentes rebeldes. Alternativamente, los PJ podrían adquirir actualizaciones de base como recompensa por aumentar su rango de Contribución (consulta la página 49 del manual básico de **La Era de la Rebelión**). Cada vez que los PJ usan esta recompensa para actualizar su base, reciben una cantidad de actualizaciones elegidas de **Tabla 1-2: Ajustes de instalaciones civiles** iguales a su nuevo rango de Contribución (hasta un máximo de cuatro). Las mejoras agregadas a través del rango de Contribución se consideran mejoradas con la actualización de mejora Ocultar sin coste adicional, hasta el máximo normal para esa opción.

El DJ tiene la última palabra sobre qué actualizaciones se pueden seleccionar dependiendo de la instalación utilizada. Los jugadores con acceso al suplemento **Alianzas Desesperadas** deben sentirse libres de adoptar las Mejoras de base rebelde de ese libro para agregar ajustes más potentes (pero más expansivos), especialmente para instalaciones más grandes e importantes.

INSTALACIONES CIVILES Y SEGURIDAD

El envío regular de armas y suministros médicos a una instalación civil, o el refuerzo de la estructura interna de las paredes con durocemento, tiende a llamar la atención. Agregar actualizaciones a una instalación civil corre el riesgo de hacer de la instalación un centro obvio de actividad rebelde. Una instalación civil que tiene mejoras sin aplicarles la mejora de Ocultar otorga  a las tiradas que los personajes hacen para notar sus actividades o características inusuales. Cada dos actualizaciones no ocultas adicionales agregan una  adicional a dichas tiradas. Un personaje todavía necesita estar buscando señales de actividad inusual o seguridad adicional para recibir esta bonificación, por lo que el DJ no debe asumir que las actualizaciones instaladas en una instalación convertida atraen automáticamente la atención del ISB o grupos similares. Sin embargo, si las actividades de los PJ se pueden rastrear hasta la instalación convertida, la bonificación se aplica a cualquier tirada.

PASOS PARA CREAR NUEVAS NAVES

Las reglas en esta sección brindan a los DJ y a los jugadores opciones para fabricar sus propios vehículos y naves espaciales. Cuando un jugador desea que un personaje elabore un objeto, debe consultar con el DJ. Los dos deben colaborar mientras siguen los siguientes pasos para crear el nuevo elemento. Al igual que con otros artículos, cualquier cosa que el jugador quiera crear está sujeta a la aprobación del DJ.

La fabricación de vehículos y naves espaciales sigue cuatro pasos. Primero es el Paso 1: Seleccionar la plantilla, en el que el PJ elige qué tipo de vehículo hacer. Aquí el PJ selecciona un tipo específico de almacén, tipo de motor y tipo de casco de las tablas de plantillas respectivas. El siguiente es el Paso 2: Adquirir materiales, en el cual el PJ adquiere los suministros por separado para construir estos tres componentes esenciales. En el Paso 3: Construcción, el PJ realmente crea el nuevo almacén, motor y casco con una tirada de habilidad asociada para cada uno. Después de hacer estas tres tiradas, está el Paso 4: Ensamblaje, en el cual el PJ toma las diversas partes y las une en el nuevo vehículo a través de una sola tirada Mecánica. Una vez montado, ¡la nueva nave está lista para la batalla!




PASO 1: SELECCIONAR LA PLANTILLA

Para crear una nueva nave, el jugador primero elige una fila en cada una de las tres tablas de plantillas (almacén, motor y casco). La plantilla dicta el coste y la Rareza de los materiales requeridos (Precio / Rareza del material), la dificultad para construir el artículo (Tirada), una estimación de cuánto tiempo lleva la construcción (Tiempo), y el artículo producido en una tirada exitosa (Nombre).

Cada plantilla puede abarcar una gran cantidad de tipos específicos del elemento indicado. Al diseñar un nuevo caza estelar, dos ingenieros pueden crear naves completamente diferentes que cumplan el mismo rol en el campo de batalla, cada una con sus propias debilidades y ventajas. Una plantilla describe lo que hace un artículo elaborado, pero no necesariamente cómo lo logra o qué adornos podría poseer; esas son la marca del artesano.

Por lo tanto, los jugadores y los DJ deben sentirse libres de ser creativos para crear sus propios tipos únicos de elementos que una plantilla determinada puede representar. Se anima a los DJ inspirados a crear sus propias plantillas únicas; todo lo que necesita una plantilla es un Nombre, Precio / Rareza del material, Tirada, Tiempo y perfil para el resultado, que los DJ pueden proporcionar a sus jugadores como mejor les parezca. Paso 1: Seleccionar la plantilla toma tanto o tan poco tiempo como el personaje pasa planeando antes de lanzarse al trabajo práctico. Después de seleccionar plantillas, un personaje pasa al Paso 2: Adquirir Materiales.

TABLA 1-2: AJUSTES DE INSTALACIONES CIVILES

Tipo de actualización	Descripción de actualización	Precio
Hangar oculto	<p>La instalación incluye una gran sala reforzada junto con un amplio pasillo para que los vehículos pequeños puedan almacenarse en el interior y mantenerse fuera de la vista de los ojos imperiales.</p> <p>Esta actualización permite asegurar cuatro vehículos de silueta 2 o más pequeños dentro de la base.</p> <p>Esta actualización se puede comprar una vez más.</p>	600 créditos
Enfermería	<p>La instalación incluye una enfermería básica abastecida para manejar crisis médicas básicas.</p> <p>La enfermería cuenta con cunas y espacio de tratamiento para tres pacientes, suministros médicos (que permiten a los personajes realizar tiradas de Medicina sin penalización) y un tanque de bacta con suministros de bacta. Esta actualización puede comprarse hasta dos veces más, aumentando el número de pacientes que puede acomodar en tres y el número de tanques de bacta en uno cada vez.</p>	2.400 créditos
Sala de reparaciones	<p>La instalación cuenta con una sala de herramientas llena de repuestos y componentes recuperados recolectados de depósitos de basura y tiroteos. Esto permite a los personajes realizar tiradas de Mecánica para reparar y modificar armas y armaduras sin penalización.  pueden gastarse como  en dichas tiradas, pero el DJ puede usar  para agotar su contenido y los personajes deben gastar 100 créditos para reabastecer la sala de reparaciones antes de volver a usarla.</p> <p>Esta actualización solo se puede comprar una vez.</p>	350 créditos
Mejoras de seguridad	<p>La seguridad de la instalación civil mejora un poco, protegiendo mejor a los rebeldes que se encuentran dentro. Cuando compres esta actualización, selecciona una de las siguientes opciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las puertas exteriores del edificio obtienen mejores cerraduras que solo se pueden abrir con una llave electrónica especial, una tirada Media (♦♦) de Computadoras o una tirada Difícil (♦♦♦) de Actividad criminal. • La estructura de la instalación se refuerza, dándole un valor de Blindaje de 1 (las armas que no pueden infligir más de 1 punto de daño a escala planetaria no pueden dañar la instalación). • Las paredes del edificio están equipadas con deflectores de escáner y aislamiento acústico, lo que aumenta la dificultad de las tiradas para detectar signos de vida, movimiento, sonidos y otros signos de actividad dentro. • La instalación obtiene cámaras de seguridad que pueden verse en terminales de toda la instalación. • La instalación tiene un conjunto de entradas disfrazadas a lo largo de una pared cubierta de escombros o paneles de ventanas aparentemente sólidos, detectables solo a través de una tirada Difícil (♦♦♦) de Percepción. <p>Esta actualización se puede comprar cuatro veces más, cada vez se selecciona una opción diferente.</p>	2.250 créditos
Ocultar	<p>Cuando se compra junto con otra actualización, dicha mejora ya no aumenta el riesgo de que la instalación sea descubierta, gracias a firmas de energía amortiguadas, envíos de suministros de contrabando u otros esfuerzos realizados para ocultar los cambios.</p> <p>Hasta tres actualizaciones o compras de mejoras pueden modificarse de esta manera. Las actualizaciones adicionales más allá de ese número son imposibles de ocultar por completo.</p>	+ 1.000 créditos

PASO 2: ADQUIRIR MATERIALES

Para intentar construir un elemento basado en la plantilla elegida, el personaje debe adquirir los materiales apropiados para el tipo de almacén, motor y casco seleccionados. El coste y la Rareza de estos materiales se enumeran en "Precio / Rareza del material" en la tabla de plantillas correspondiente. Para fines mecánicos, los materiales cuentan como un solo artículo con el precio y la Rareza indicados. Como siempre, a discreción del DJ, es posible que ciertos suministros no siempre estén disponibles por el precio indicado en un mercado determinado (consulte la página 164 del manual básico de **La Era del Imperio**).

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 utilizados puede variar enormemente y depende de los detalles del artículo que se va a elaborar. A discreción del DJ, los PJ pueden adquirir parte o la totalidad de los materiales a través de medios distintos a la compra (como reciclarlos, robarlos o ser obsequiados con ellos por compañías afines a la Alianza). Los detalles de tales acciones y los materiales reales pueden resolverse narrativamente o convertirse en la base de campañas paralelas.

Paso 2: Adquirir materiales requiere todo el tiempo que le toma a el PJ obtener físicamente los materiales. Esto podría ser tan corto como un viaje a un depósito de chatarra o de suministros, o tan largo como una búsqueda épica para encontrar un metal 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 uno de los tres elementos, el personaje debe hacer la tirada asociada, que se enumera en "Tirada" en la tabla correspondiente, para construir realmente ese artículo. Si el personaje tiene éxito, el elemento es completamente funcional y tiene el perfil correspondiente con el nombre de su plantilla. Si el personaje falla en la tirada para construir una plantilla, el producto único que sale del intento (almacén, motor o casco) es inutilizable y los materiales involucrados se pierden.

Las tablas en las páginas 14 a 19 incluyen sugerencias sobre cómo integrar otros resultados en la construcción. Primero, los artesanos pueden usar los resultados ❶ y ❷ para hacer mejoras al artículo. Luego, el DJ puede gastar ❸ y ❹ para agregar fallos. A menos que se especifique un límite, una opción de estas tablas se puede seleccionar cualquier número de veces y sus efectos se acumulan.

La cantidad de tiempo Paso 3: Construcción está determinada por la estimación de las horas de trabajo que figuran en la plantilla en "Tiempo". Cada ☆ del PJ en la tirada más allá del primero reduce este tiempo en cuatro horas (a un mínimo de cuatro horas).

ADQUISICIÓN DE PLANTILLAS PARA MATERIAL MILITAR

Desde un punto de vista narrativo, hay muchas formas en que un personaje puede aprender a construir un elemento en particular. Un personaje, podría haber adquirido un prototipo de una instalación imperial secreta, haber inventado la tecnología de forma aislada o haber trabajado como parte de un equipo de investigación en una corporación. La Alianza Rebelde podría incluso proporcionar planos para ciertos componentes y tecnologías comunes, sobre los cuales los artesanos pueden expandirse y mejorar.

Siempre depende del DJ si una plantilla determinada está disponible para un PJ. Generalmente, la mayoría de las plantillas deberían estar disponibles la mayoría de las veces. La dificultad de convertir el conocimiento abstracto en un dispositivo práctico se refleja en la dificultad de las tiradas para adquirir materiales y construir el dispositivo. Sin embargo, para historias más interesantes, el DJ (o el jugador) puede exigir que el personaje pase tiempo investigando o incluso que realice una breve aventura para completar el Paso 1: Seleccionar la plantilla para un artículo particularmente especial. Alternativamente, los éxitos (o fracasos) pasados de un personaje pueden abrir la puerta para crear un artículo nuevo.

A discreción del DJ, otros factores también pueden afectar el tiempo requerido, como la experiencia del personal de apoyo, las condiciones de trabajo y el nivel técnico local.

PASO 4: ENSAMBLAJE

En este paso, el PJ toma los componentes terminados y los convierte en una máquina funcional. Para hacer esto, el artesano debe hacer una tirada de Mecánica, como se detalla en la **Tabla 1-10: Ensamblando vehículos y naves estelares** (consulta la página 19). Si el personaje falla, lo único que se pierde es el tiempo del artesano. El personaje puede intentar el Paso 4: Ensamblaje en la próxima oportunidad disponible. Si el personaje tiene éxito, el vehículo o nave espacial se vuelve operativo después del número de horas de trabajo que figuran en "Tiempo". Cada ☆ del PJ en la tirada más allá del primero reduce este tiempo en dos horas (a un mínimo de una hora). Otros factores también pueden afectar el tiempo requerido, a discreción del DJ. Una vez ensamblado con éxito, el vehículo o nave espacial es funcional, utilizando las estadísticas proporcionadas por sus componentes principales. Ten en cuenta que el ensamblaje a menudo requiere recursos adicionales para completarse.

Consulta la **Tabla 1-11: Gasto de ❶, ❷, ❸ y ❹ en Ensamblar** (consulta la página 19) para obtener ideas sobre cómo integrar otros resultados en el ensamblaje de vehículos y naves espaciales. Primero, los artesanos pueden usar los resultados ❶ y ❷ para hacer mejoras en la nave resultante. Luego, el DJ puede gastar ❸ y ❹ para agregar fallos.

BASES Y FORTIFICACIONES

Las naves de guerra son, esencialmente, edificios muy grandes y móviles. Los ingenieros también suelen construir grandes estructuras inmóviles, como búnkeres, trincheras y construcciones similares. Mientras que el DJ es libre de modificar las reglas presentadas aquí para simular la construcción de grandes estructuras, las reglas ampliadas para construir Fortificaciones se pueden encontrar en **Forjado en la Batalla**, y las reglas para construir y administrar bases rebeldes completas se pueden encontrar en **Alianzas Desesperadas**.

VEHÍCULOS Y ASTRONAVES

Al construir un vehículo o nave estelar, el artesano primero debe construir los tres componentes principales: un armazón, un motor y un casco. Para cada uno de estos componentes principales, el artesano realiza los Pasos 1 a 3: Seleccionar la plantilla, adquirir materiales y realizar las tiradas enumeradas durante el tiempo especificado.

- **Armazón:** Un armazón es el esqueleto de una nave espacial o vehículo. Se trata como una nave o vehículo (aunque uno que no puede operar hasta que se agreguen accesorios específicos durante el Paso 4: Ensamblaje). El armazón proporciona los parámetros de referencia de la nave.
- **Motor:** Un motor es la fuente de energía de la nave. Se trata como un accesorio que solo se puede conectar a un armazón que aún no tiene un motor. Proporciona la Velocidad del vehículo, el Umbral de tensión de sistemas y la Defensa.
- **Casco:** un casco es el cuerpo y la armadura de la nave. Se trata como un accesorio que solo se puede conectar a un armazón que aún no tiene un casco. Proporciona el Blindaje y el Manejo del vehículo.

Una vez que el artesano completa el Paso 3: Construcción con éxito para el armazón, motor y casco seleccionados (al pasar las horas requeridas y tener éxito en la tirada listada como de costumbre), el personaje tiene los elementos necesarios para ensamblar la nave espacial o el vehículo. En este punto, el artesano está listo para realizar el Paso 4: Ensamblaje, agregando el motor y el casco al armazón. Una vez ensamblado con éxito, el nuevo vehículo o nave estelar está en pleno funcionamiento y listo para que un equipo lo use contra el Imperio.

PERFILES DE PLANTILLA DE ARMAZÓN

Los siguientes perfiles se utilizan para armazones de naves espaciales y vehículos, que determinan su forma y función general. Si bien cada armazón se presenta como un perfil de vehículo, un armazón solo no es más que un esqueleto sin motor de la nave que eventualmente podría llegar a ser.

MOTO DESLIZADORA

Rápidas y ágiles, las motos deslizadoras ofrecen una de las formas más emocionantes (y peligrosas) de moverse en la superficie de los planetas habitables. Se sabe que muchos aspirantes a diseñadores construyen motos deslizadoras en sus garajes a partir de piezas de repuesto en sus primeros días.

Tipo de vehículo: Moto deslizadora.

Silueta: 2.

Umbral de Daños en el casco: 3.

Techo de vuelo: 15 metros.

Alcance de los sensores: Bocajarro.

Tripulación: Un piloto.

Capacidad de impedimento: 1.

Pasajeros: Ninguno.

Ensamblajes: 6.

DESLIZADOR TERRESTRE

Los deslizadores terrestres son la forma en que la mayoría de los ciudadanos se mueven. Desde camiones civiles hasta tanques en el campo de batalla, cubren una increíble variedad de máquinas.

Tipo de vehículo: Deslizador terrestre.

Silueta: 2.

Umbral de Daños en el casco: 6.

Techo de vuelo: 20 metros.

Alcance de los sensores: Bocajarro.

Tripulación: Un piloto.

Capacidad de impedimento: 5.

Pasajeros: 2.

Ensamblajes: 8.

AERODESLIZADOR

La nave más rápida en una atmósfera, los aerodeslizadores vuelan ágilmente a través de los cielos de innumerables mundos en toda la galaxia. Si bien carecen de la versatilidad de las naves espaciales, los aerodeslizadores son mucho menos costosos de fabricar y comprar, por lo tanto, son los vehículos elegidos por muchas personas que rara vez abandonan su mundo natal.

Tipo de vehículo: Aerodeslizador.

Silueta: 2.

Umbral de Daños en el casco: 5.

Techo de vuelo: 100 kilómetros.

Alcance de los sensores: Bocajarro.

Tripulación: Un piloto.

Capacidad de impedimento: 5.

Pasajeros: 2.

Ensamblajes: 8.

SILUETA, VELOCIDAD Y DEFENSA

Aunque la Velocidad y la Silueta de una nave están dictadas por sus componentes centrales, todavía hay límites en cuanto a la velocidad a la que puede ir una nave de cierto tamaño. La Velocidad de una nave construida usando estas reglas nunca puede exceder el valor listado para su Silueta en la **Tabla 1-3: Velocidad máxima por Silueta**. Si, de lo contrario, varios factores indican una velocidad más alta, se debe utilizar el valor que se muestra aquí.

Si un componente central requiere que una nave tenga una calificación de Defensa que su Silueta no permita (como una Defensa de estribor o de babor en un vehículo de Silueta 4 o inferior, como se describe en la página 238 del manual básico de **La Era de la Rebelión**), este valor cuenta como nulo.

TABLA 1-3: VELOCIDAD MÁXIMA POR SILUETA

Silueta	Velocidad Máxima
0	3
1	4
2	5
3	6
4	4
5-7	3
8+	2

CAMINANTE

Los vehículos con patas tienen ciertas ventajas sobre los que no tienen, incluyendo la capacidad de maniobrar a través de terrenos difíciles y en lugares donde el clima hace insostenible el vuelo. Muchas máquinas de guerra se construyen como andadores por estas razones, pero también por su robustez y su aspecto imponente.

Tipo de Vehículo: Caminante.

Silueta: 3.

Umbral de Daños en el casco: 15.

Techo de vuelo: 100 kilómetros.

Alcance de los sensores: Bocajarro.

Tripulación: Un piloto.

Capacidad de impedimento: 2.

Pasajeros: Ninguno.

Ensamblajes: 9.

CAZA ESTELAR

Quizás la más romántica de todas las naves espaciales, los cazas estelares son pequeñas naves diseñadas para enfrentamientos cercanos, bombardeo y hostigamiento de las fuerzas enemigas. Muchos de los mejores guerreros de la historia son conocidos por su habilidad en la cabina de un caza estelar, y muchos de los ingenieros más famosos son los que construyeron y mantuvieron estas legendarias naves.

Clase: Caza estelar.

Silueta: 3.

Umbral de Daños en el casco: 8.

Alcance de los sensores: Bocajarro.

Tripulación: Un piloto.

Capacidad de impedimento: 2.

Pasajeros: Ninguno.

Ensamblajes: 7.

CARGUERO

Los comerciantes desde Coruscant hasta las estrellas más lejanas del Borde Exterior confían en los cargueros para mover mercancías, enviar productos y administrar cadenas de suministro.

Clase: Carguero.

Silueta: 4.

Umbral de Daños en el casco: 35.

Alcance de los sensores: Bocajarro.

Tripulación: Un piloto, un copiloto.

Capacidad de impedimento: 100.

Pasajeros: 4.

Ensamblajes: 10.

LANZADERA

Los transportes dedicados están fuera del alcance de la mayoría. Aun así, muchos diplomáticos, dignatarios y líderes hacen uso de lanzaderas personales para moverse por la galaxia.

Clase: Lanzadera.

Silueta: 4.

Umbral de Daños en el casco: 25.

Alcance de los sensores: Corto.

Tripulación: Un piloto, un copiloto.

Capacidad de impedimento: 50.

Pasajeros: 10.

Ensamblajes: 10.

REEMPLAZO DE COMPONENTES BÁSICOS EN NAVES EXISTENTES

A discreción del DJ, un ingeniero puede reemplazar uno o más de los componentes centrales de una nave existente. En este caso, el personaje usa el perfil del vehículo existente como armazón, y reemplaza el motor y / o el casco con los accesorios apropiados, cada uno de los cuales reemplaza los elementos enumerados de la nave como de costumbre. Luego, el PJ realiza la tirada del Paso 4: Ensamblaje, utilizando la dificultad, el tiempo y los costes adicionales dictados por la silueta de la nave.

Muchas naves carecen de los puntos de Ensamblajes necesarios para reemplazar el motor o el casco por defecto. A discreción del DJ, durante el Paso 4: Ensamblaje, un personaje que está reemplazando el motor puede quitar el motor existente para agregar dos puntos de Ensamblajes para personalizar el vehículo, y un personaje que está reemplazando el casco puede quitar el casco existente para agregar tres puntos de Ensamblajes.

Algunas naves están construidas con demasiada precisión para ser personalizadas de esta manera; el DJ es siempre el árbitro para determinar si los componentes centrales de una nave pueden ser reemplazados o no.

CORBETA

Las naves capitales más pequeñas en la mayoría de las flotas. Sin embargo, las corbetas son máquinas de guerra dominantes, capaces de comandar alas de cazas estelares e infligir una devastación incalculable a objetivos en el espacio y en tierra.

Clase: Corbeta.

Silueta: 5.

Umbral de Daños en el casco: 45.

Alcance de los sensores: Medio.

Tripulación: 100 oficiales, pilotos y tripulación.

Capacidad de impedimento: 500.

Pasajeros: 200.

Ensamblajes: 12.

FRAGATA

Más grandes que las corbetas pero más pequeñas que los cruceros, las fragatas a menudo operan como apoyo en las flotas, manteniendo otras naves abastecidas y abriendo fuego para suprimir naves enemigas más pequeñas y drenar las defensas de enemigos más grandes.

Clase: Fragata.

Silueta: 6.

Umbral de Daños en el casco: 80.

Alcance de los sensores: Largo.

Tripulación: 500 oficiales, pilotos y tripulación.

Capacidad de impedimento: 1.000.

Pasajeros: 250.

Ensamblajes: 15.

CRUCERO PESADO

Los cruceros son mucho más grandes y más destructivos que las corbetas, y los cruceros más grandes pueden incluso enfrentarse cara a cara con los destructores. Con tripulaciones de miles de personas y enormes baterías de armas, incluso un crucero solitario es una fuerza a tener en cuenta en los campos de batalla entre las estrellas.

Clase: Crucero pesado.

Silueta: 7.

Umbral de Daños en el casco: 95.

Alcance de los sensores: Largo.

Tripulación: 2.000 oficiales, pilotos y tripulación.

Capacidad de impedimento: 5.000.

Pasajeros: 200.

Ensamblajes: 16.

DESTRUCTOR

Las naves de guerra verdaderamente masivas, los destructores son mucho más grandes que los cruceros pesados y proyectan un aura de terror y poder que pocos pueden negar. Un solo destructor puede conquistar un mundo, haciendo llover la muerte de los cielos y aplastando cualquier resistencia que fuerzas más pequeñas intenten montar.

Clase: Destructor.

Silueta: 8.

Umbral de Daños en el casco: 125.

Alcance de los sensores: Largo.

Tripulación: 30.000 oficiales, pilotos y tripulación.

Capacidad de impedimento: 10.000.

Pasajeros: 5.000.

Ensamblajes: 17.

ESTACIÓN ESPACIAL

Hay pocas vistas más inspiradoras para un ingeniero que un astillero orbital o una estación de batalla, encendidas y vivas con actividad mientras mantiene, repara y construye docenas de naves masivas simultáneamente. Cuando los motores se configuran en el almacén de una estación espacial, la velocidad del vehículo permanece en cero sin importar el tipo de motor (otros atributos del motor se aplican normalmente).

Clase: Estación espacial.

Silueta: 8.

Umbral de Daños en el casco: 150.

Alcance de los sensores: Largo.

Tripulación: 60.000 o más administradores, técnicos y trabajadores.

Capacidad de impedimento: 100.000.


















Pasajeros: 40.000.

Ensamblajes: 50.

TABLA 1-4: PLANTILLAS DE ARMAZÓN

Nombre	Materiales Precio / Rareza	Tirada	Tiempo
Moto deslizadora	250 créditos/1	Tirada Media (♦♦) de Mecánica	12 horas
Deslizador terrestre	500 créditos/2	Tirada Media (♦♦) de Mecánica	1 día (24 horas)
Aerodeslizador	1.000 créditos/2	Tirada Difícil (♦♦♦) de Mecánica	1 día (24 horas)
Andador	5.000 créditos/3	Tirada Difícil (♦♦♦) de Mecánica	3 días (72 horas)
Caza estelar	10.000 créditos/4	Tirada Difícil (♦♦♦) de Mecánica	3 días (72 horas)
Carguero	50.000 créditos/3	Tirada Difícil (♦♦♦) de Mecánica	10 días (240 horas)
Lanzadera	75.000 créditos/3	Tirada Difícil (♦♦♦) de Mecánica	10 días (240 horas)
Corveta	500.000 créditos/4	Tirada Desalentadora (♦♦♦♦) de Mecánica	20 días (480 horas)
Fragata	(R) 1.000.000 créditos/4	Tirada Desalentadora (♦♦♦♦) de Mecánica	20 días (480 horas)
Crucero pesado	(R) 2.500.000 créditos/5	Tirada Formidable (♦♦♦♦♦) de Mecánica	50 días (1.200 horas)
Destructor	(R)10.000.000 créditos/6	Tirada Formidable (♦♦♦♦♦) de Mecánica	50 días (1.200 horas)
Estación espacial	50.000.000 créditos/5	Tirada Formidable (♦♦♦♦♦) de Mecánica	100 días (2.400 horas)

TABLA 1-5: GASTO DE , ,  y  FABRICANDO UN ARMAZÓN

Símbolos	Efecto
 o 	Lecciones aprendidas: El personaje aprende algo valioso, y gana  en la próxima tirada que realiza con la misma habilidad antes del final de la partida. Envergadura más grande: Aumenta la Silueta de la nave en uno (esto solo se puede seleccionar una vez).
 o 	Punto de Ensamblajes adicional: Añade un punto de Ensamblajes a la nave (esto solo se puede seleccionar una vez). Mejora integrada: Aumenta o reduce la Tripulación o los Pasajeros a la mitad, redondeando hacia arriba (esto solo se puede seleccionar una vez). Construcción reforzada: Aumenta el Umbral de Daños en el casco de la nave en uno.
 o 	Trabajo duro reconocido: El armazón llama la atención de ingenieros de alto rango; aumenta el Deber del artesano en dos. 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). Diseño elegante: Reduce la Silueta de la nave en uno (esto solo se puede seleccionar una vez).
	Demasiado grande para dañarlo: Agrega la regla especial Masiva 1 a la nave o aumente el valor de esta regla en uno (esto solo se puede seleccionar una vez). Esquema: Creas un esquema que reduce permanentemente la dificultad de crear armazones de este modelo en uno (hasta un mínimo de Simple [-]). Modificable: Reduce la dificultad de las tiradas para modificar accesorios en este vehículo en uno (hasta un mínimo de Fácil [♦]).
 o 	Este es un complicado: Al completar el Paso 4: Ensamblaje, el personaje sufre 5 de Tensión.
 o 	Difícil de integrar: Cuando un personaje intenta el Paso 4: Ensamblaje utilizando este componente central, incrementa una vez la dificultad de la tirada de Mecánica.
 o 	Difícil de reparar: Incrementa una vez la dificultad de las tiradas para reparar esta nave.
	Cableado defectuoso: El DJ puede gastar  o  que un personaje genera en una tirada de Pilotar con esta nave para que sufra el resultado de Impacto crítico de "Avería importante" de la Tabla 7-9: Impactos críticos en la página 258 del manual básico de La Era de la Rebelión .

MOTORES

El motor rugiente de un vehículo o nave, los motores presentados aquí abarcan toda la gama, desde los motores de cazas estelares altamente especializados hasta las unidades duraderas y confiables que se encuentran en cargueros o caminantes pesados.

MOTOR IÓNICO SIMPLE

Quizás la más básica de las unidades sublumínicas, estos motores siguen siendo atractivos debido a su precio.

Modificadores básicos: La instalación de este componente central cambia la Velocidad de una nave a 1, la Defensa a 0/0/0/0 y el umbral de Tensión de sistemas a 3 x Silueta.

Opciones de modificación: 3 modificaciones de aumento de la Velocidad en uno (hasta un máximo de 6), 3 modificaciones de un aumento del umbral de Tensión de sistemas igual a la puntuación de Silueta.

Ensamblajes necesarios: 2.

MOTOR DEFLECTOR DE ELECTRONES

Los motores deflectores no solo ofrecen una mayor velocidad debido a sus mecanismos de vectorización, sino que también agregan defensa adicional a las secciones de popa de una nave.

Modificadores básicos: La instalación de este componente central cambia la Velocidad de una nave a 2, la Defensa a 0/0/0/2 y el umbral de Tensión de sistemas a 5 x Silueta.

Opciones de modificación: 2 modificaciones de aumento de la Velocidad en dos (hasta un máximo de 6), 2 modificaciones de un aumento del umbral de Tensión de sistemas igual a la puntuación de Silueta, 2 modificaciones de aumento de la Defensa en popa en uno.

Ensamblajes necesarios: 4.

MÓDULOS HIPERIMPULSORES

En comparación con los motores sublumínicos, los módulos hiperimpulsores requieren menos conductos de empuje y otros trabajos de integración complejos. Por lo tanto, se manejan como un accesorio de nave espacial.

Modificadores básicos: Agrega un hiperimpulsor primario (Clase 4 o Clase 8; ver los costes a continuación) y el zócalo de droide astromecánico (solo cazas estelares).

Opciones de modificación: 4 modificaciones para reducir en 1 la clase del hiperimpulsor (hasta un mínimo de 0,5), 1 modificación para agregar un hiperimpulsor auxiliar de Clase 14, 4 modificaciones para reducir en 1 la clase del hiperimpulsor auxiliar.

Ensamblajes necesarios: 1.

Precio / Rareza: 3. 000 / 3 (Clase 8); 6.000 / 4 (Clase 4).

MOTOR DE TURBINA IÓNICA

Fiables y compactos, estos motores se encuentran a menudo en cargueros que buscan potencia sin sacrificar espacio.

Modificadores básicos: La instalación de este componente central cambia la Velocidad de una nave a 1, la Defensa a 1/0/0/0 y el umbral de Tensión de sistemas a 10 x Silueta.

Opciones de modificación: 1 modificación de aumento de la Velocidad en uno (hasta un máximo de 6), 5 modificaciones de un aumento del umbral de Tensión de sistemas igual a la puntuación de Silueta, 2 modificaciones de aumento de la Defensa en proa en uno.

Ensamblajes necesarios: 3.

MOTOR DE IMPULSO FUSIAL

Los motores de impulso fusial son comunes en los cazas estelares, donde la alta velocidad es a menudo el factor más importante.

Modificadores básicos: La instalación de este componente central cambia la Velocidad de una nave a 3, la Defensa a 1/0/0/0 y el umbral de Tensión de sistemas a 4 x Silueta.

Opciones de modificación: 2 modificaciones de aumento de la Velocidad en uno (hasta un máximo de 6), 2 modificaciones de aumento de la Defensa en popa en uno.

Ensamblajes necesarios: 3.

GRUPO REPULSOR DE ALTO RENDIMIENTO

Si bien son más voluminosos que otros motores, los repulsores pueden ofrecer alta velocidad y mayor protección para los vehículos que operan en una atmósfera planetaria. Este tipo de motor no se puede montar en naves espaciales.

Modificadores básicos: La instalación de este componente central cambia la Velocidad de una nave a 4, la Defensa a 1/1/1/1 y el umbral de Tensión de sistemas a 5 x Silueta.

Opciones de modificación: 1 modificación de aumento de la Velocidad en uno (hasta un máximo de 6).

Ensamblajes necesarios: 4.

MATRIZ DE IMPULSO IÓNICO

Las matrices de impulso iónico proporcionan una velocidad excelente, así como muchas oportunidades de modificación.

Modificadores básicos: La instalación de este componente central cambia la Velocidad de una nave a 4, la Defensa a 0/0/0/0 y el umbral de Tensión de sistemas a 2 x Silueta.




























Opciones de modificación: 2 modificaciones de aumento de la Velocidad en uno (hasta un máximo de 6), 1 modificación de un aumento del umbral de Tensión de sistemas igual a la puntuación de Silueta, 1 modificación de aumento de la Defensa en proa en uno, 1 modificación de aumento de la Defensa en popa en uno.

Ensamblajes necesarios: 4.

TABLA 1-6: PLANTILLAS DE MOTORES

Nombre	Materiales Precio / Rareza	Tirada	Tiempo
Motor iónico simple	500 créditos/2	Tirada Fácil (♦) de Mecánica	1 día (24 horas)
Motor deflector de electrones	1.000 créditos/3	Tirada Media (♦♦) de Mecánica	2 día (48 horas)
Motor de turbina iónica	2.000 créditos/2	Tirada Media (♦♦) de Mecánica	2 día (48 horas)
Motor de impulso fusial	2.500 créditos/4	Tirada Difícil (♦♦♦) de Mecánica	2,5 días (60 horas)
Grupo repulsor de alto rendimiento	3.000 créditos/4	Tirada Difícil (♦♦♦) de Mecánica	5 días (120 horas)
Matriz de impulso iónico	5.250 créditos/5	Tirada Desalentadora (♦♦♦♦) de Mecánica	5 días (120 horas)

TABLA 1-7: GASTO DE , ,  y  FABRICANDO MOTORES

Símbolos	Efecto
 o 	Lecciones aprendidas: El personaje aprende algo valioso, y gana  en la próxima tirada que realiza con la misma habilidad antes del final de la partida.
  o 	Rendimiento mejorado: Aumenta la velocidad de la nave en uno (hasta un máximo de 6). Circuitos afinados: Aumenta el umbral de Tensión de sistemas de la nave en 1.
   o 	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). Potencia mejorada de los deflectores: Aumenta la puntuación de cada zona de Defensa del vehículo en uno o la puntuación de Defensa de una zona en dos (esto solo se puede seleccionar una vez). Fácil de reparar: Reduce la dificultad de las tiradas para reparar los impactos críticos que esta nave ha sufrido en uno (hasta un mínimo de Simple [-]).
	Ajuste preciso: Elimina  de las tiradas de Pilotar causadas por peligros de navegación y terreno difícil (esto solo se puede seleccionar una vez). Esquema: Creas un esquema que reduce permanentemente la dificultad de crear motores de esta plantilla en uno (hasta un mínimo de Simple [-]).
 o 	Este es uno complicado: Al completar el Paso 4: Ensamblaje, el personaje sufre 5 de Tensión.
  o 	Difícil de integrar: Cuando un personaje intenta el Paso 4: Ensamblaje utilizando este componente central, incrementa una vez la dificultad de la tirada de Mecánica. Traicionero al repararlo: Incrementa una vez la dificultad de las tiradas para reparar los impactos críticos que esta nave sufra (esto solo se puede seleccionar una vez).
   o 	Rendimiento poco fiable: El DJ puede gastar    o  que el piloto genera en una tirada de Pilotar con esta nave para que sufra el resultado de Impacto crítico "Fluctuaciones de Energía" de la Tabla 7-9: Impactos críticos en la página 258 del manual básico de La Era de la Rebelión (esto solo se puede seleccionar una vez).
	Propenso a fallar: El DJ puede gastar  que un personaje genera en una tirada de Pilotar con esta nave para que sufra el resultado de Impacto crítico "Motor inutilizado" de la Tabla 7-9: Impactos críticos en la página 258 del manual básico de La Era de la Rebelión (esto solo se puede seleccionar una vez). Devorador de combustible: Cada vez que este vehículo sufre 1 o más Tensión de sistemas, sufre esa cantidad más 1 en su lugar.



CASCOS

Aunque el armazón le da a una nave su forma, es el chapado del casco lo que convierte un esqueleto de metal en una nave real. Cada casco ofrece diferentes grados de protección, aerodinámica, capacidad de carga y maniobrabilidad. Los ingenieros deben tener en cuenta todo esto al elegir y construir el exterior de una nave.

CUBIERTA ELEGANTE

Este casco sacrifica la velocidad por maniobrabilidad y, a menudo, proporciona un mayor atractivo a la nave.

Modificadores básicos: La instalación de este componente central cambia el Blindaje de una nave a 0 y el Manejo a +2.

Opciones de modificación: 1 modificación de aumento del Blindaje en uno, 1 modificación de aumento de la Defensa en popa en uno, 1 modificación de aumento del Manejo en uno.

Ensamblajes necesarios: 2.

BODEGA DE CARGA EXPANDIDA

Utilizada para cargueros, este casco permite espacio de carga adicional y para llevar pasajeros de los que pagan.

Modificadores básicos: La instalación de este componente central cambia el Blindaje de una nave a 1 y el Manejo a -2, y agrega 25 tanto a la capacidad de Impedimento como a la capacidad de Pasajeros.

GRANDES DISEÑOS, GRANDES REQUISITOS

Construir una nave de guerra no es, simplemente, un trabajo de una sola persona. Este tipo de proyecto de construcción generalmente requiere un equipo completo de técnicos liderados por un constructor de naves en lugar de un constructor solitario. Si bien los droides pueden realizar muchas tareas de manera más eficiente que los trabajadores orgánicos, el esfuerzo involucrado en la construcción de cualquier nave de Silueta 5 o superior es asombroso y requiere un gran contingente de personal de apoyo, potencialmente en el transcurso de varios años.

Estos esfuerzos generalmente también requieren otros materiales y suministros para apoyar el ensamblaje final. Estos se representan en la **Tabla 1-10: Ensamblando vehículos y naves espaciales** (consulta la página 19) como recursos adicionales necesarios. Reflejan el hecho de que las naves de diferentes tamaños tienen necesidades extremadamente diferentes. El motor de un Ala-A simplemente no será suficiente para impulsar un crucero estelar MC80, por ejemplo, pero un ingeniero perspicaz e inteligente podría encontrar formas de aprovechar sus innovaciones al construir el motor masivo necesario. El coste adicional en créditos en esta etapa tiene en cuenta consideraciones como la ampliación del tamaño de ciertos componentes centrales, además de otras materias primas necesarias para integrar todos los sistemas y completar el ensamblaje.

Opciones de modificación: 2 modificaciones de aumento del Blindaje en uno, 10 modificaciones de aumento de la capacidad de Impedimento igual a la puntuación de Silueta, 8 modificaciones de aumento de la capacidad de Pasajeros igual a la puntuación de Silueta.

Ensamblajes necesarios: 4.

CASCO LIGERAMENTE BLINDADO

El blindaje mejorado en este casco aumenta la capacidad de supervivencia.

Modificadores básicos: La instalación de este componente central cambia el Blindaje de una nave a 1 y el Manejo a -1.

Opciones de modificación: 2 modificaciones de aumento del Blindaje en uno, 1 modificación de aumento de la capacidad de Impedimento igual a la puntuación de Silueta, 2 modificaciones de aumento de la capacidad de Pasajeros en uno, 1 modificación de aumento de Manejo en uno.

Ensamblajes necesarios: 3.

REVESTIMIENTO DEFLECTIVO

Los cascos con estas placas protectoras ofrecen una compensación entre defensa y maniobrabilidad.

Modificadores básicos: La instalación de este componente central cambia el Blindaje de una nave a 2 y el Manejo a -2.

Opciones de modificación: 2 modificaciones de aumento del Blindaje en uno, 1 modificación de aumento de la Defensa en proa en uno, 1 modificación de un aumento del umbral de Daños en el casco igual a la puntuación de Silueta.

Ensamblajes necesarios: 4.

REVESTIMIENTO DE COMBATE

El revestimiento de combate ofrece quizás la mejor protección que puede proporcionar un casco, pero reduce el manejo a niveles de respuesta glaciares.

Modificadores básicos: La instalación de este componente central cambia el Blindaje de una nave a 3 y el Manejo a -3.

Opciones de modificación: 3 modificaciones de aumento del Blindaje en uno, 1 modificación para agregar la regla especial (Masiva +1), 2 modificaciones de un aumento del umbral de Daños en el casco igual a la puntuación de Silueta.

Ensamblajes necesarios: 5.

TABLA 1-8: PLANTILLAS DEL CASCO

Nombre	Materiales Precio / Rareza	Tirada	Tiempo
Cubierta elegante	450 créditos/3	Tirada Media (♦♦) de Mecánica	1 día (24 horas) por cada punto de Silueta
Bodega de carga expandida	500 créditos/2	Tirada Media (♦♦) de Mecánica	1 día (24 horas) por cada punto de Silueta
Casco ligeramente blindado	500 créditos/4	Tirada Media (♦♦) de Mecánica	2 días (48 horas) por cada punto de Silueta
Revestimiento deflectivo	700 créditos/5	Tirada Difícil (♦♦♦) de Mecánica	3 días (72 horas) por cada punto de Silueta
Revestimiento de combate	1.500 créditos/7	Tirada Difícil (♦♦♦) de Mecánica	4 días (96 horas) por cada punto de Silueta

TABLA 1-9: GASTO DE , ,  y  FABRICANDO CASCOS



















































Símbolos	Efecto
 o 	<p>Lecciones aprendidas: 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>Vainas de carga: Aumentan la capacidad de Impedimento de la nave en tantos puntos como la Silueta de la nave. Si el vehículo es un carguero aumenta su Impedimento en tantos puntos como el doble de su Silueta (si gastas  este aumento se duplica a cuatro veces la Silueta).</p>
  o 	<p>Punto de Ensamblajes adicional: Agrega un punto de Ensamblajes a la nave (esto solo se puede seleccionar una vez por casco).</p> <p>Revestimiento en capas: Aumenta el Blindaje de la nave en uno (esto solo se puede seleccionar tantas veces como la Silueta del vehículo).</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>Aletas de maniobra: Aumentan el Manejo de la nave en uno (hasta un máximo de +3).</p>
	<p>Sistema integrado: Agrega +1 punto de Ensamblajes a la nave, luego instale un accesorio de vehículo aplicable que requiera 1 o menos puntos de Ensamblajes. No se requiere tirada para obtener este accesorio, y cuesta cero créditos.</p> <p>Esquema: Creas un esquema que reduce permanentemente la dificultad de crear cascos de esta plantilla en uno (hasta un mínimo de Simple [-]).</p> <p>Demasiado difícil de dañar: Agrega la regla especial Masiva 1 a la nave o aumente el valor de esta regla en uno (esto solo se puede seleccionar una vez por vehículo).</p>
 o 	Este es uno complicado: Al completar el Paso 4: Ensamblaje, el personaje sufre 5 de Tensión.
  o 	Difícil de integrar: Cuando un personaje intenta el Paso 4: Ensamblaje utilizando este componente central, incrementa una vez la dificultad de la tirada de Mecánica.
   o 	Camarotes estrechos: Agrega  a todas las tiradas, excepto Pilotar y Artillería realizados a bordo de este vehículo (esto solo se puede seleccionar una vez).
	Revestimiento perdido: El DJ puede gastar   que el piloto genera en una tirada de Pilotar con esta nave para que sufra el resultado de Impacto crítico "Desestabilizado" de la Tabla 7-9: Impactos críticos en la página 258 del manual básico de La Era de la Rebelión (esto solo se puede seleccionar una vez).



TABLA 1-10: ENSAMBLANDO VEHÍCULOS Y NAVES ESTELARES

Silueta de la Estructura	Tirada	Tiempo	Recursos adicionales necesarios
0-1	Tirada Media (♦♦) de Mecánica	1 día (24 horas)	-
2	Tirada Difícil (♦♦♦) de Mecánica	2 días (48 horas)	1.000 créditos para suministros adicionales
3	Tirada Difícil (♦♦♦) de Mecánica	5 días (120 horas)	10.000 créditos para suministros adicionales
4	Tirada Desalentadora (♦♦♦♦) de Mecánica	10 días (240 horas)	Un equipo de 5 o más, 25.000 créditos para suministros adicionales.
5-6	Tirada Desalentadora (♦♦♦♦) de Mecánica	50 días (1.200 horas)	Un equipo de 100 o más, 100.000 créditos para suministros adicionales.
7-9	Tirada Formidable (♦♦♦♦♦) de Mecánica	100 días (2.400 horas)	Un equipo de 5.000 o más, 2.000.000 de créditos para suministros adicionales.

TABLA 1-11: GASTO DE , ,  y  EN ENSAMBLAR

Símbolos	Efecto
 o 	<p>Lecciones aprendidas: 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>Características de seguridad mejoradas: Cada vez que un personaje en este vehículo sufre Heridas o Tensión por un Impacto crítico que sufra el vehículo sufre, el personaje sufre dos Heridas o Tensión menos, a un mínimo de 1. Esto no se aplica a la Tensión o las Heridas sufridas voluntariamente (esto solo se puede seleccionar una vez).</p>
  o 	<p>Controles personalizados: Escoge un piloto; ese personaje agrega  a las tiradas de Pilotar realizadas con esta nave (solo se puede seleccionar una vez).</p> <p>Por debajo del presupuesto: El personaje retiene suministros por un valor del 25% del coste en créditos en la columna Recursos adicionales necesarios durante el Paso 4: Ensamblar (hasta un mínimo del 50% del coste en créditos).</p>
   o 	<p>Estilo distintivo: La tripulación de la nave agrega  a las tiradas de Carisma, Coacción y Negociación realizadas en presencia de la nave (esto solo se puede seleccionar una vez).</p> <p>Antes del plazo: Reduce el tiempo requerido para el Paso 4: Ensamblaje en un 25% (a un mínimo de una hora).</p>
	<p>Construcción magistral: Si esta nave sufre alguna vez el resultado de Impacto crítico “Vaporizado” de la Tabla 7-9: Impactos críticos (ver la página 258 del manual básico de La Era de la Rebelión) o si de lo contrario se destruye instantáneamente, sufre el resultado de Impacto crítico “A punto de explotar” en su lugar.</p> <p>Planos de ensamblaje: El artesano crea un manual detallado que cubre cómo se ensambló el artículo, incluidos los consejos aprendidos en el esfuerzo. Esto reduce permanentemente la dificultad de ensamblar naves espaciales y vehículos de esta Silueta en uno (hasta un mínimo de Simple [-]).</p>
 o 	<p>Este es uno complicado: Al completar el Paso 4: Ensamblaje, el personaje sufre 5 de Tensión.</p>
  o 	<p>Interfaz delicada: Aumenta la dificultad de las tiradas para modificar los accesorios de esta nave en uno (esto solo se puede seleccionar una vez).</p> <p>No parece gran cosa: Disminuye el precio que cualquier comprador esté dispuesto a pagar por esta nave en un 50% (esto solo se puede seleccionar una vez).</p>
   o 	<p>Construcción compleja: Incrementa una vez la Dificultad de las tiradas para reparar esta nave (esto solo se puede seleccionar una vez).</p> <p>Especializado: El artesano elige un entorno de funcionamiento (como espacio, baja atmósfera o alta atmósfera). Fuera de este entorno, el piloto agrega  a las tiradas de Pilotar realizadas con este vehículo (esto solo se puede seleccionar una vez).</p>
	<p>Sellado defectuoso: El DJ puede gastar  que un personaje genera en una tirada de Pilotar con esta nave para que sufra el resultado de Impacto crítico “Brecha en el casco” de la Tabla 7-9: Impactos críticos en la página 258 del manual básico de La Era de la Rebelión (esto solo se puede seleccionar una vez).</p>