

STAR WARS[®] AL FILO DEL IMPERIO[™]

JUEGO DE ROL



CARTAS DE EQUIPO

EDGE

**STAR
WARS[®]**
JUEGO DE ROL

CRÉDITOS

CARTAS DE EQUIPO

POR

Asram

PRODUCCIÓN Y DESARROLLO

Asram

EDICIÓN Y REVISIÓN

Asram

DISEÑO DE LAS CARTAS

Asram



FANTASY
FLIGHT
GAMES



EDGE

© 2013 Lucasfilm Ltd. & TM donde se indique. Todos los derechos reservados. Fantasy Flight Games, y el logotipo de FFG son ® y ™ de Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, EE.UU.; Fabricado en EE.UU. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 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: AL FILO DEL IMPERIO**, descargar contenidos adicionales gratuitos, resolver dudas sobre reglas o simplemente pasarte a saludar, visita:

caballerosderen.blogspot.com.es

STARWARS.COM

EDGEENT.COM



12

IMPEDIMENTO

1

RAREZA

PRECIO
4.000**Bacta [tanque lleno]**

Un personaje herido se recupera al ritmo de 1 Herida cada 2 horas. Un personaje incapacitado recupera 1 Herida cada 6 horas. Al final de cada periodo de 24 horas, un personaje puede hacer una tirada de Aguante para curarse una herida crítica. La dificultad de esta tirada es igual a la gravedad de la herida crítica. En caso de fallar la tirada, el personaje conserva la herida crítica, pero al menos recupera 1 Herida.



1

IMPEDIMENTO

1

RAREZA

PRECIO
75**Módulo de datos**

Se utilizan para grabar, almacenar, reproducir y organizar toda clase de información, desde textos básicos hasta grabaciones holográficas. Están codificados o cifrados para que el dueño sea el único que pueda manipularlos; incluso hay algunos programados para borrar el contenido si un usuario no autorizado trata de acceder a él.



3

IMPEDIMENTO

7

RAREZA

PRECIO
5.250**Mochila propulsora Z-6**

Permite al usuario actuar como si fuera un vehículo de Silueta 1, Velocidad 2, Manejo 0 y umbral de Tensión de sistemas 3 con capacidad de vuelo atmosférico y requiere la habilidad Pilotar vehículo planetario. Lanzamisiles integrado (Armas a distancia pesadas; daño 15; crítico 3; largo alcance; Brecha 1, Explosión 10, Guiada 3, Imprecisa 1, Munición limitada 1, Preparación 1).



0

IMPEDIMENTO

0

RAREZA

PRECIO
25**Grilletes**

Zafarse de unos grilletes requiere una tirada ♦♦♦♦ de Atletismo o Coordinación.



0

IMPEDIMENTO

0

RAREZA

PRECIO
35**Mando de retención**

Un PJ droide requiere una tirada ♦♦♦♦ de Disciplina para resistir los efectos de un mando de retención y actuar con normalidad cuando le instalen uno.



0

IMPEDIMENTO

4

RAREZA

PRECIO
480**Holomensajero**

Proyecta grabaciones holográficas o transmisiones que pueden reproducirse visualmente.



2

IMPEDIMENTO

2

RAREZA

PRECIO
400**Medpac**

Permite realizar tiradas de Medicina sin penalización y añade □ a todas las tiradas. Además, cada medpac dispone de un pequeño depósito interno de estimulantes que proporciona el equivalente a 1 inyector de estimulantes por escena.



0

IMPEDIMENTO

2

RAREZA

PRECIO
200**Escáner manual**

Diseñados para realizar inspecciones específicas. Sensores médicos para monitorizar señales biométricas que permiten monitorizar a un paciente. Otros escáneres pueden captar contaminantes en la atmósfera, analizar venenos, identificar alimañas o localizar puntos de tensión estructural.



-

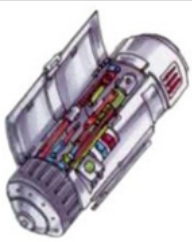
IMPEDIMENTO

0

RAREZA

PRECIO
25**Cinturón de accesorios**

Aumenta en 1 el umbral de impedimento del usuario.



1

IMPEDIMENTO

5

RAREZA

PRECIO
(R)1.000

Ganzúa electrónica

Herramientas automatizadas capaces de abrir la mayoría de las cerraduras electrónicas convencionales.



2

IMPEDIMENTO

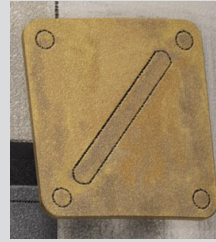
1

RAREZA

PRECIO
200

Manto térmico

Elimina hasta ■■ de todas las tiradas realizadas para resistir los efectos de temperaturas extremas (tanto frío como calor).



0

IMPEDIMENTO

1

RAREZA

PRECIO
25

Parche de reparaciones de emergencia

Remiendan agujeros pequeños en objetos y vehículos, también sirven para curar Heridas a droides. Un personaje debe llevar a cabo una maniobra para aplicar un parche de reparación de emergencia a sí mismo o a otro personaje. Si se aplica a un droide, cura de forma automática 3 Heridas. Un droide solo puede usar 5 parches de reparación en un día.



1

IMPEDIMENTO

1

RAREZA

PRECIO
100

Medpac de emergencia

Permite realizar tiradas de Medicina sin penalización.



0

IMPEDIMENTO

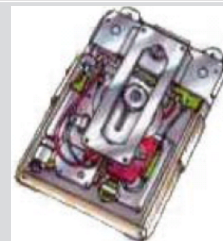
0

RAREZA

PRECIO
25

Comunicador

Sistema de comunicación de alcance suborbital. Puede integrarse en cascos y piezas de blindaje.



1

IMPEDIMENTO

1

RAREZA

PRECIO
25

Recargas adicionales

Células de energía para el funcionamiento de dispositivos manuales o unidades de alimentación para bláster y dispositivos de alto consumo. Permiten ignorar los resultados de munición agotada causados por los ☹ obtenidos en tiradas de ataque con armas a distancia. Realizando una maniobra, un personaje puede recargar su arma.



0

IMPEDIMENTO

1

RAREZA

PRECIO
25

Inyector de estimulantes

Es necesaria 1 maniobra para inyectarse estimulantes a sí mismo o a otro personaje. Cura de forma automática 5 Heridas, cada uso en un mismo día cura una Herida menos (de modo que la segunda aplicación cura 4, la tercera cura 3, y así sucesivamente). El sexto inyector de estimulante no cura ninguna Herida, el organismo está demasiado saturado de medicamentos. Se tarda 1 día en poder beneficiarse de nuevo de su efecto máximo.



4

IMPEDIMENTO

2

RAREZA

PRECIO
350

Juego de herramientas

Permiten el uso de la habilidad Mecánica para reparar la mayoría de los aparatos mecánicos sin penalización, y también pueden utilizarse para "curar" a droides.



2

IMPEDIMENTO

2

RAREZA

PRECIO
175

Cortador de fusión

Si es usado como un arma; alcance de interacción; daño 5; crítico 3; Brecha 1, Hendedura, Incendiaria 3, Letal 3.



1

IMPEDIMENTO

1

RAREZA

PRECIO

250

Electrobinoculares

Permiten ver con normalidad en condiciones extremas de iluminación (tanto baja como excesiva), y pueden aumentar la imagen de objetivos situados hasta 10 kilómetros de distancia. Elimina hasta 1 ■ impuesto por el largo alcance o una mala iluminación. Pueden grabar y reproducir imágenes



1

IMPEDIMENTO

2

RAREZA

PRECIO

75

Macrobinoculares

Amplia la imagen de objetivos lejanos, elimina hasta 1 ■ impuesto por el largo alcance



4

IMPEDIMENTO

1

RAREZA

PRECIO

100

Tienda de campaña

Sirven para que una o varias personas se guarezcan de los elementos.



1

IMPEDIMENTO

2

RAREZA

PRECIO

50

Equipo de escalada

Permite realizar tiradas de Atletismo para trepar sin penalización.



1

IMPEDIMENTO

1

RAREZA

PRECIO

25

Mascarilla respiratoria

Pueden configurarse para suministrar casi cualquier tipo de atmósfera.



2

IMPEDIMENTO

2

RAREZA

PRECIO

150

Linterna de fusión

Emiten luz y calor en un pequeño radio a su alrededor. Además, se les puede enchufar otros dispositivos electrónicos como módulos de datos, barras luminosas y escáneres manuales para proporcionarles la energía necesaria.



-

IMPEDIMENTO

0

RAREZA

PRECIO

50

Mochila

Aumenta en 4 el umbral de impedimento del usuario.



4

IMPEDIMENTO

1

RAREZA

PRECIO

100

Traje espacial

Está provisto de unos propulsores de baja potencia para facilitar el movimiento, botas magnéticas para entornos con poca gravedad, un comunicador integrado y varias microherramientas. Incluye equipos de reparación para sellar desgarros en el tejido y fugas en las juntas del traje.



2

IMPEDIMENTO

4

RAREZA

PRECIO

100

Material para disfrazarse

Todo lo necesario para adoptar un aspecto distinto: maquillaje, pelucas, lentillas de colores e incluso huellas dactilares falsas y enmascaradores de ADN.



2
IMPEDIMENTO

7
RAREZA

PRECIO
(R) 2.500

Equipo de camuflaje de identidad

Fija en **♦♦♦♦♦** la dificultad de todas las tiradas realizadas para identificar correctamente al usuario.



0
IMPEDIMENTO

3
RAREZA

PRECIO
150

Gafas de visión nocturna

Permiten ver con normalidad en la oscuridad.



1
IMPEDIMENTO

6
RAREZA

PRECIO
(R) 1.000

Extractor de datos

Añade **□□** a todas las tiradas de Computadoras para piratear una computadora (en vez del único **□** que se suele recibir por contar con las herramientas adecuadas para este trabajo). Por el mismo precio indicado, un droide puede optar por instalarse el dispositivo internamente.



0
IMPEDIMENTO

0
RAREZA

PRECIO
5

Raciones

Todas pueden convertirse fácilmente en un plato completo añadiendo un poco de agua y calentándolas con un sistema integrado de inducción térmica.



0
IMPEDIMENTO

5
RAREZA

PRECIO
1.000

Codificador

Empleados para cifrar comunicaciones. Añade **■ ■** a todas las tiradas realizadas para descifrar y comprender la transmisión.



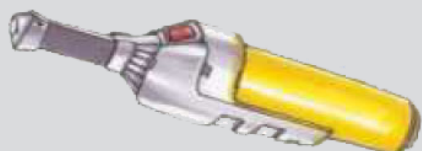
2
IMPEDIMENTO

4
RAREZA

PRECIO
500

Equipo de piratería informática

Añade **□** a las tiradas de Computadoras para piratear una computadora y controlarla.



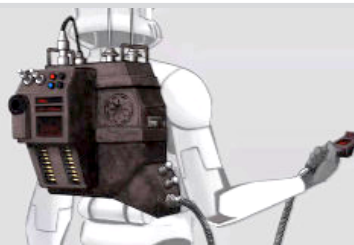
1
IMPEDIMENTO

0
RAREZA

PRECIO
10

Barra luminosa

Fuente de luz manual que ilumina una zona con un haz de luz focal.



2
IMPEDIMENTO

1
RAREZA

PRECIO
200

Comunicador de largo alcance

Alcance dentro de un mismo sistema estelar. Colgados en mochilas.



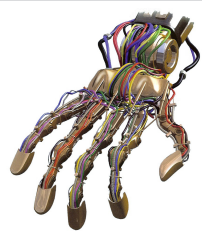
2
IMPEDIMENTO

3
RAREZA

PRECIO
500

Escáner multiuso

Tamaño justo para que pueda acarrearlo un solo explorador y puede detectar formas de vida (alcance 1,5 km), detección de movimiento (alcance 0,5 km), captar metales (alcance 1,5 km) e interceptar transmisiones de comunicadores de frecuencia estándar a distancias muy superiores.



IMPEDIMENTO

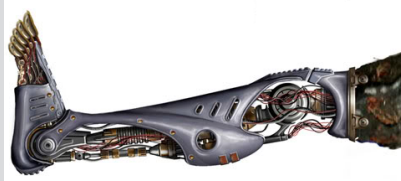


RAREZA

PRECIO
10.000

Brazo cibernético Mod VI

Proporciona +1 a la Agilidad. Si un personaje sustituye sus 2 brazos por mejoras cibernéticas, debe emplear el mismo modelo en ambos, ya que están diseñados para funcionar de manera conjunta. Sin embargo, los modificadores de ambos brazos no son acumulativos.



IMPEDIMENTO



RAREZA

PRECIO
10.000

Piernas cibernéticas Mod II

Los cibernéticos deben adquirirse por parejas. Las Mod II añaden +1 a la Fortaleza. Para recibir esta bonificación a la característica, el usuario debe sustituir sus dos piernas por equivalentes cibernéticos.



IMPEDIMENTO



RAREZA

PRECIO
10.000

Piernas cibernéticas Mod III

Los cibernéticos deben adquirirse por parejas. Las Mod III suman +1 a la Agilidad. Para recibir esta bonificación a la característica, el usuario debe sustituir sus dos piernas por equivalentes cibernéticos.



IMPEDIMENTO



RAREZA

PRECIO
7.500

Ojos cibernéticos

Añade +1 a las habilidades Alerta y Percepción.



IMPEDIMENTO

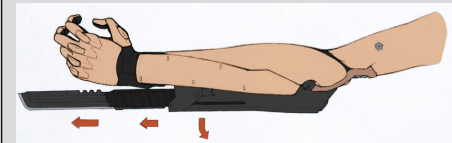


RAREZA

PRECIO
10.000

Ciberimplante cerebral

Suma +1 al Intelecto y lleva integrados un comunicador y una interfaz de acceso a computadoras.



IMPEDIMENTO

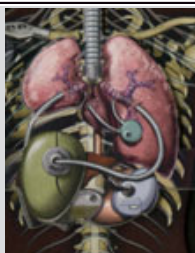


RAREZA

PRECIO
4.000

Arma cibernética

Parece un ciberbrazo ordinario, pero en su interior aloja una pistola bláster ligera retráctil que puede desplegarse con una actividad menor. El bláster está instalado en el brazo y no se puede quitar soltar ni desmontar.



IMPEDIMENTO

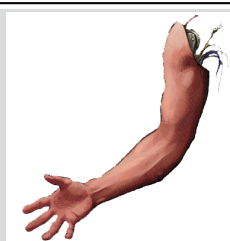


RAREZA

PRECIO
1.000

Prótesis replimiembro (órgano)

Incluyen: ojos y oídos, así como el corazón, los pulmones, el hígado y otro similares.



IMPEDIMENTO



RAREZA

PRECIO
2.000

Prótesis replimiembro (extremidad)

No proporcionan ninguna bonificación ni mejora al personaje, únicamente lo devuelven a la normalidad.



IMPEDIMENTO



RAREZA

PRECIO
10.000

Brazo cibernético Mod V

Proporciona +1 a la Fortaleza. Si un personaje sustituye sus 2 brazos por mejoras cibernéticas, debe emplear el mismo modelo en ambos, ya que están diseñados para funcionar de manera conjunta. Sin embargo, los modificadores de ambos brazos no son acumulativos.



Baraja de sabacc

Baraja de naipes con los que debe alcanzarse una combinación que sume 23 ó -23 puntos (otras cifras dependiendo de la variante jugada) para ganar la partida. Sin embargo, estos naipes son electrónicos y sus valores cambian de manera aleatoria durante la partida. El sabacc implica un cierto grado de faroleo y cálculo de riesgos además de habilidad y lógica.



Cubos de azar

son poliedros cúbicos de seis caras, unas pintadas de rojo y otras de azul. Se utilizan en apuestas simples en las que los jugadores tratan de adivinar el resultado de una tirada.



Holotablero de dejarik

Tablero holográfico sobre el que se proyectan figuras de monstruos reales y mitológicos. Se trata de un juego de habilidad muy popular para dos jugadores. El tablero holográfico facilita el control de las bestias en combate como parte del juego, y muchos espectadores disfrutan de la matanza holográfica tanto como de la destreza de los jugadores.



Localizador

Balizas en miniatura suelen colocarse en un objetivo mediante dardos y otros métodos igualmente discretos y se aferran a él por medios adhesivos o magnéticos. Transmiten al usuario posición, dirección y velocidad de desplazamiento del objetivo.



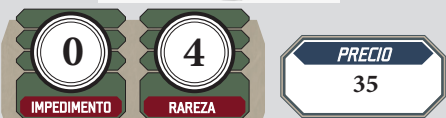
Piel sintética

Se puede usar como primeros auxilios para tratar cortes y magulladuras.



Neuroparalizante sintético estándar (1 dosis)

Solo pueden introducirse en el cuerpo del objetivo inoculándolos con inyectores o dardos. Tirada Difícil (♦♦♦) de Aguante, el veneno inmoviliza al objetivo durante 3 asaltos si falla esta tirada. Además, cada ☼ obtenida causa 1 de Tensión, y el DJ puede gastar ☹ para obligar al objetivo a hacer otra tirada para resistir al veneno en el siguiente asalto.



Anestésico sintético estándar (1 dosis)

Resistir una dosis entraña una tirada Media (♦♦) de Aguante. Mientras que dos o más dosis combinadas en una sola aplicación requieren ♦♦♦. Inflige 5 de Tensión al objetivo si falla la tirada. Además si en dicha tirada se obtiene ☼, el objetivo también tiene que renunciar a su maniobra gratuita en su próximo turno. En caso de sacar ☼☼☼, la víctima estará conmocionada durante su siguiente turno. Por último el DJ puede gastar ☹ para obligar al objetivo a hacer otra tirada para resistir al veneno en el siguiente asalto.



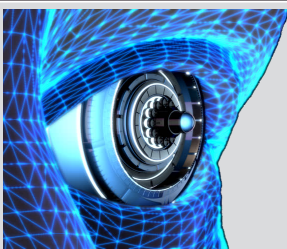
Neurotoxina sintética estándar (1 dosis)

Resistir una dosis entraña una tirada Media (♦♦) de Aguante. Mientras que dos o más dosis combinadas en una sola aplicación requieren ♦♦♦. Inflige 5 de Herida al objetivo si falla la tirada. Además, cada ☼ obtenida causa 1 de Tensión, y el DJ puede gastar ☹ para obligar al objetivo a hacer otra tirada para resistir al veneno en el siguiente asalto.



Bacta (1 litro)

Líquido empleado con fines curativos; se elabora a partir de bacterias cultivadas por medios artificiales.



-

IMPEDIMENTO

7

RAREZA

PRECIO
4.000

Escáner cibernético

El escáner cibernético Mod IV incorpora un escáner portátil camuflado bajo una capa de carne sintética para hacerlo pasar por una extremidad corriente.



5

IMPEDIMENTO

2

RAREZA

PRECIO
500

Equipo de supervivencia

Incluye: un manto térmico, un cuchillo multiuso, una baliza de socorro, dos comunicadores de emergencia, una bobina de alambre, raciones en barritas, un medpac de emergencia, dos mascarillas respiratorias, una jarra de agua con filtro, una barra luminosa, cincuenta metros de microfibra de seguridad, diez raciones y una pistola de bengalas.



1

IMPEDIMENTO

9

RAREZA

PRECIO
(R) 20.000

Generador de campo de sigilo

Cuando se utiliza es imposible ver al usuario. Además, todas las tiradas realizadas para determinar su posición por otros medios como el oído, el olfato o una atenta observación del entorno tienen una dificultad de ♦♦♦♦♦.



-

IMPEDIMENTO

6

RAREZA

PRECIO
7.500

Blindaje subcutáneo

Añade +1 a la Protección del usuario.



2

IMPEDIMENTO

7

RAREZA

PRECIO
4.750

Mochila propulsora JT-12C

Permite al usuario actuar como si fuera un vehículo de Silueta 1, Velocidad 2, Manejo 0 y umbral de Tensión de sistemas 4 con capacidad de vuelo atmosférico y requiere la habilidad Pilotar vehículo planetario.



-

IMPEDIMENTO

6

RAREZA

PRECIO
5.000

Implante inmunológico

Añade +1 al Aguante del usuario.