

STAR WARS. AL FILO DEL IMPERIO

MODIFICACIONES ESPECIALES



ÁRBOLES DE TALENTO Y HABILIDADES DISTINTIVAS

**STAR
WARS.**
JUEGO DE ROL

Traducción y maquetación realizadas por Jesús Martínez

Técnico: Árbol de talentos del técnico cibernético

Habilidades profesionales: Astronavegación, Computadoras, Coordinación, Disciplina, Mecánica, Percepción, Pilotar vehículo planetario.

Habilidades profesionales del técnico cibernético: Alerta, Atletismo, Mecánica, Medicina.

COSTE 5

■ CIBERNÉTICO

Cada rango de este talento elimina ■ de todas las tiradas que hagas para construir, reparar o instalar implantes cibernéticos. Los implantes y sus materiales cuestan un 50% menos.

■ MÁS TUERCAS QUE HUESOS

Cada rango de este talento incrementa en 1 el límite de implantes que puedes llevar.

■ INGENIERÍA REDUNDANTE

Ganas la capacidad de curarte con parches de reparación. Además, puedes ser curado con tiradas de mecánica.

■ ENDURECIDO

+2 al umbral de Heridas.

COSTE 10

■ OJO PARA LOS DETALLES

Después de hacer una tirada de Mecánica o Computadoras, puedes sufrir tanta tensión como rangos de Ojo para los detalles tengas para cambiar ✨ por 🛡.

■ ENDURECIDO

+2 al umbral de Heridas.

■ TRANSFERENCIA ENERGÉTICA

Puedes sufrir 1 de tensión para realizar una maniobra de Transferencia energética para dar energía a un dispositivo desconectado o recargar la munición de un arma de munición energética.

■ CIBERNÉTICO

Cada rango de este talento elimina ■ de todas las tiradas que hagas para construir, reparar o instalar implantes cibernéticos. Los implantes y sus materiales cuestan un 50% menos.

COSTE 15

■ SOBRECARGA

Una vez por encuentro puedes usar una acción de Sobrecarga haciendo una **tirada Difícil** (♦♦♦♦) de Mecánica. Si obtienes éxito el ciber-implante dará bonificadores adicionales (Ver descripción). Pero con 🛡 queda inutilizado hasta el final del encuentro.

■ MÁS TUERCAS QUE HUESOS

Cada rango de este talento incrementa en 1 el límite de implantes que puedes llevar.

■ ROBUSTO

Cada rango de este talento te permite reducir en 10 el resultado de toda herida crítica sufrida (hasta un mínimo de 1).

■ CIRUJANO

Si superas una tirada de Medicina para ayudar a un personaje a recuperar Heridas, éste recupera tantas Heridas adicionales como tu rango en este talento.

COSTE 20

■ SOBRECARGA MEJORADA

Puedes gastar 🛡 o 🛡 en una acción de sobrecarga para tener inmediatamente otra acción.

■ CINTURÓN DE ACCESORIOS

Gasta 1 punto de Destino para realizar una actividad menor de Cinturón de accesorios y sacar de una mochila o cinturón cualquier objeto o arma (con restricciones) que no figurase previamente en tu inventario.

■ MÁS TUERCAS QUE HUESOS

Cada rango de este talento incrementa en 1 el límite de implantes que puedes llevar.

■ CIRUJANO

Si superas una tirada de Medicina para ayudar a un personaje a recuperar Heridas, éste recupera tantas Heridas adicionales como tu rango en este talento.

COSTE 25

■ MÁS TUERCAS QUE HUESOS

Cada rango de este talento incrementa en 1 el límite de implantes que puedes llevar.

■ ROBUSTO

Cada rango de este talento te permite reducir en 10 el resultado de toda herida crítica sufrida (hasta un mínimo de 1).

■ SOBRECARGA SUPERIOR

Antes de hacer una acción de sobrecarga puedes elegir cualquier número de implantes que tengas instalados aumentando la dificultad en 1 por implante adicional. Pero con 🛡 el DJ puede inutilizar uno de los implantes sobrecargados hasta que se repare.

■ DEDICACIÓN

+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).

Técnico: Árbol de talentos del técnico de droides

Habilidades profesionales: Astronavegación, Computadoras, Coordinación, Disciplina, Mecánica, Percepción, Pilotar vehículo planetario.

Habilidades profesionales del técnico cibernético: Computadoras, Frialdad, Liderazgo, Mecánica.



Técnico: Árbol de talentos del experto en modificaciones

Habilidades profesionales: Astronavegación, Computadoras, Coordinación, Disciplina, Mecánica, Percepción, Pilotar vehículo planetario.

Habilidades profesionales del técnico cibernético: Artillería, Callejeo, Mecánica, Pilotar vehículo espacial.

COSTE 5

MANITAS

Puedes añadir 1 Ensamblaje adicional a tantos objetos como tu rango en este talento. Cada objeto solamente puede modificarse una vez.

ENTEREZA

Cuando sufres Tensión de manera involuntaria, sufres 1 menos de Tensión por cada rango de este talento (hasta un mínimo de 1).

PROVEEDOR HABITUAL

Una vez por partida, cuando intentes comprar un objeto que esté disponible legalmente, cada rango de este talento reduce su rareza en 1.

VEHÍCULO DISTINTIVO

Escoge un vehículo de máximo silueta 3 como Vehículo Distintivo. Incrementa todas las tiradas de Mecánica hechas sobre el vehículo.

COSTE 10

MAÑOSO

Cada rango de este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Mecánica. El coste en créditos para añadir modificaciones a tus accesorios se reduce a la mitad.

MANITAS

Puedes añadir 1 Ensamblaje adicional a tantos objetos como tu rango en este talento. Cada objeto solamente puede modificarse una vez.

PINTURA ELEGANTE

Aumenta todas las tiradas de Carisma, Engaño y Negociación hechos en presencia de tu Vehículo Distintivo.

PROYECTO A LARGO PLAZO

El Vehículo Distintivo puede tener una silueta un punto superior por cada rango en Proyecto a largo plazo.

COSTE 15

RECICLAJE

Puedes hacer una acción de Reciclaje para hacer una **tirada de dificultad Media** (♦♦) de Mecánica para transformar un accesorio construido en otro, reduciendo el precio de construcción lo que cueste el viejo accesorio.

ENTEREZA

Cuando sufres Tensión de manera involuntaria, sufres 1 menos de Tensión por cada rango de este talento (hasta un mínimo de 1).

PROYECTO A LARGO PLAZO

El Vehículo Distintivo puede tener una silueta un punto superior por cada rango en Proyecto a largo plazo.

ENDURECIDO

+2 al umbral de Heridas.

COSTE 20

MEJORAS CASERAS

Un arma, blindaje u objeto de tu elección recibe una mejora permanente mientras la estés usando tú.

COMPARTIMENTO OCULTO

Consigues un compartimento oculto en un vehículo o pieza de equipo en el que puedes guardar material cuyo impedimento total no exceda tu rango en este talento.

MANITAS

Puedes añadir 1 Ensamblaje adicional a tantos objetos como tu rango en este talento. Cada objeto solamente puede modificarse una vez.

MAÑOSO

Cada rango de este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Mecánica. El coste en créditos para añadir modificaciones a tus accesorios se reduce a la mitad.

COSTE 25

MEJORAS CASERAS

Un arma, blindaje u objeto de tu elección recibe una mejora permanente mientras la estés usando tú.

DEDICACIÓN

+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).

CHAPUCERO NATO

Una vez por partida, puedes repetir 1 tirada de Mecánica.

CARGA PERSONALIZADA

Puedes añadir 2 ensamblajes adicionales a tu Vehículo Distintivo.

NUEVOS TALENTOS

ARTESANO HABILIDOSO

Activación: Pasiva

Acumulativo: Si

Especialización: Técnico de droides

Puedes eliminar un ■ por rango de Artesano habilidoso para tus tiradas de construir, reparar o modificar droides. Además, todos los materiales para construir los droides costarán la mitad (Esto no cambia con rangos adicionales de Artesano habilidoso).

CARGA PERSONALIZADA

Activación: Pasiva

Acumulativo: No

Especialización: Experto en modificaciones

Incrementa en dos los ensamblajes de tu Vehículo Distintivo.

CIBERNÉTICO

Activación: Pasiva

Acumulativo: Si

Especialización: Técnico cibernético

Puedes eliminar un ■ por rango de Cibernético para tus tiradas de construir, reparar o instalar piezas cibernéticas. Además, todas las piezas cibernéticas y los materiales para construirlas costarán la mitad (Esto no cambia con rangos adicionales de Cibernético).

HABLAR BINARIO (MEJORADO)

Activación: Pasiva

Acumulativo: No

Especialización: Técnico de droides

Cuando pidas a un droide PNJ que ayude a cualquier personaje, añade un ■ adicional en la tirada en la que el droide esté ayudando (Además de los beneficios habituales de ayudar).

HABLAR BINARIO (EXPERTO)

Activación: Activa (Maniobra)

Acumulativo: No

Especialización: Técnico de droides

Una vez por encuentro puedes hacer una maniobra de Hablar Binario. Hasta el principio de su próximo turno, tantos droides PNJ como rangos tengas en Hablar Binario pueden usar una habilidad que escoja el jugador con los mismos rangos que tenga tu personaje.

INGENIERIA REDUNDANTE

Activación: Pasiva

Acumulativo: No

Especialización: Técnico cibernético

Puedes usar los parches de reparación de emergencia (Página 182 del manual básico de **Al filo del imperio**) como si fueses un droide. También puedes seguir beneficiándote de las inyecciones de estimulantes, pero tendrás una limitación de uso de 5 estimulantes y/o parches al día. Además, puedes ser curado con tiradas de mecánica como si fueses un droide.

MÁS TUERCAS QUE HUESOS

Activación: Pasiva

Acumulativo: Si

Especialización: Técnico cibernético

Cada rango de Mas tuercas que huesos incrementa en uno el número de implantes que puedes llevar (Consulta la página 173 del **Manual básico de Al filo del imperio**).

OJO PARA LOS DETALLES

Activación: Activa (Actividad menor)

Acumulativo: Si

Después de hacer una tirada de Mecánica o Computadoras, pero antes de resolver la tirada, puedes sufrir voluntariamente cualquier cantidad de estrés no superior a tu rango en Ojo para los detalles, si lo haces convierte tantos ✖ por ☹ como estrés hayas sufrido.

PINTURA ELEGANTE

Activación: Pasiva

Acumulativo: No

Especialización: Experto en modificaciones

Aumenta en uno todas las tiradas de Carisma, Engaño y Negociación hechos en presencia de tu Vehículo Distintivo.

PROYECTO A LARGO PLAZO

Activación: Pasiva

Acumulativo: Si

Especialización: Técnico de droides

Puedes escoger como Vehículo Distintivo un vehículo con un punto de silueta mayor de lo normal por cada rango de Proyecto a largo plazo.

REDIRIGIR PROCESADORES

Activación: Pasiva

Acumulativo: No

Especialización: Técnico de droides

Una vez por encuentro puedes hacer una acción de Redirigir Procesadores sobre un droide. Haz una **tirada de dificultad Media (♦♦) de Computadoras** para reducir en uno una de las características del droide (Con un mínimo de 0) e incrementar otra en uno (Máximo 7). Si el personaje es un droide, puede hacer Redirigir Procesadores sobre el mismo.

RECICLAJE

Activación: Activa (Acción)

Acumulativo: No

Especialización: Experto en modificaciones

En vez de eliminar un accesorio para hacer hueco a otro, puedes hacer una acción de Reciclaje para transformar un accesorio en otro. Puedes hacer una acción de Reciclaje y escoger un accesorio instalado en uno de tus objetos, naves, o vehículos y hacer una **tirada de dificultad Media (♦♦) de Mecánica** reduciendo el precio de construcción lo que cueste el viejo accesorio (Con un mínimo de 0).

REPARADOR DE MAQUINARIA

Activación: Pasiva

Acumulativo: Si

Especialización: Técnico de droides

Cuando hagas una tirada de Mecánica para curar heridas a un personaje, éste se recupera una herida adicional por cada rango de Reparador de Maquinaria que tengas. (Normalmente sólo los droides pueden ser curados con tiradas de Mecánica, como puede verse en las páginas 111-112 del **Manual básico de Al filo del imperio**).

SOBRECARGA

Activación: Activa (Acción)

Acumulativo: No

Especialización: Técnico cibernético

Una vez por encuentro, puedes usar una acción de Sobrecarga haciendo una **tirada Difícil (♦♦♦) de Mecánica**. Si obtienes éxito el implante dará un +1 adicional a una característica (Máximo 7), habilidad (Máximo 5) o rango en un talento (Que ya tengas).

El DJ puede gastar un ☹ de la tirada para inhabilitar el ciber-implante hasta el final del encuentro. Además, no proporcionará ningún tipo de bonificación hasta que no se repare durante algunas horas haciendo una **tirada Media (♦♦) de Mecánica**.

SOBRECARGA (MEJORADA)

Activación: Pasiva

Acumulativo: No

Especialización: Técnico cibernético

Puedes gastar ☹ o ☹ de tu acción de sobrecarga para tener inmediatamente otra acción.

SOBRECARGA (SUPERIOR)

Activación: Pasiva

Acumulativo: No

Especialización: Técnico cibernético

Durante tu tirada de sobrecarga, puedes elegir cualquier número de implantes que tengas instalados aumentando la dificultad en 1 por implante adicional.

El DJ puede gastar un ☹ de la tirada para inhabilitar uno de los ciber-implantes sobrecargados hasta el final del encuentro. Además, no proporcionará ningún tipo de bonificación hasta que no se repare durante algunas horas haciendo una **tirada Media (♦♦) de Mecánica**.

TRANSFERENCIA DE ENERGÍA

Activación: Activa (Maniobra)

Acumulativo: No

Especialización: Técnico cibernético

Puedes sufrir 1 de tensión para realizar una maniobra de Transferencia energética, si lo haces puedes dar energía a un dispositivo desconectado (Como un panel de datos, un droide o una puerta) hasta el final del encuentro. También puedes recargar la munición de un arma de munición energética, permitiendo eludir un resultado ☹ de "Sin munición".

VEHÍCULO DISTINTIVO

Activación: Pasivo

Acumulativo: No

Especialización: Experto en modificaciones

Puedes elegir una nave o vehículo con una silueta de 3 o menos que te pertenezca. Esta nave o vehículo será el "Vehículo Distintivo" de tu personaje. Todas las tiradas de Mecánica hechas sobre el vehículo obtienen un aumento.

Si el vehículo se pierde o es destruido puede aplicar "Vehículo Distintivo" a otra nave o vehículo que cumpla los requisitos. El proceso de modificar y aclimatarse al nuevo vehículo puede tomar algún tiempo, a discreción del DJ. Dos personajes no pueden tomar como "Vehículo Distintivo" el mismo vehículo.

Árbol de habilidad distintiva del Técnico: Invención creativa

■ CAPACIDAD BÁSICA - INVENCION CREATIVA

Una vez por sesión de juego, como una acción el personaje puede gastar 2 puntos de destino y hacer una **tirada Desalentadora (♦♦♦♦) de Mecánica**. Si se tiene éxito, puedes usar las piezas disponibles para crear un objeto de su elección con una rareza de 5 o inferior. El objeto funciona correctamente hasta el final del encuentro, en ese momento, el objeto fallará, se romperá o le ocurrirá cualquier otra cosa que haga que deje de funcionar permanentemente. La naturaleza exacta del dispositivo que el personaje está intentando construir y su destrucción debe ser aprobada por el DJ.

COSTE 30

COSTE 10

COSTE 15

■ ELIMINAR CONTRATIEMPOS

Elimina un ■ de las tiradas de Creación Ocurrente.

■ INCREMENTAR RAREZA

Incrementa la rareza del objeto que puedes construir en 1.

■ ELIMINAR CONTRATIEMPOS

Elimina un ■ de las tiradas de Creación Ocurrente.

■ INCREMENTAR RAREZA

Incrementa la rareza del objeto que puedes construir en 1.

■ REDUCIR DIFICULTAD

Reduce la dificultad de Creación Ocurrente a **Difícil (♦♦♦)**.

■ INCREMENTAR RAREZA

Incrementa la rareza del objeto que puedes construir en 1.

■ DESTINO

Creación Ocurrente cuesta un punto de destino menos (Cuesta 1 punto en vez de 2).

■ CAMBIO DE ESCALA

Puedes hacer vehículos de silueta 2 o menos con Creación Ocurrente.

Árbol de habilidad distintiva del Técnico: Calibración asombrosa

■ CAPACIDAD BÁSICA - CALIBRACIÓN ASOMBROSA

Una vez por sesión, como una actividad menor puedes gastar 2 puntos de Destino para relanzar hasta dos dados de una tirada. Calibración Asombrosa no puede usarse con ⬡

COSTE 30

COSTE 10

COSTE 15

■ ELIMINAR CONTRATIEMPOS

Elimina un ■ de las tiradas de Creación Ocurrente.

■ INCREMENTAR NÚMERO

Incrementa en uno la cantidad de dados que puedes relanzar con Calibración Asombrosa.

■ FRECUENCIA

Puedes usar Calibración Asombrosa una vez adicional por sesión de juego.

■ INCREMENTAR NÚMERO

Incrementa en uno la cantidad de dados que puedes relanzar con Calibración Asombrosa.

■ DESTINO

Calibración Asombrosa cuesta un punto de destino menos (Cuesta 1 punto en vez de 2).

■ MINIMIZAR RIESGOS

Reduce un dado ● que vaya a ser relanzado con Calibración Asombrosa para cambiarlo por uno ♦.

■ OPTIMIZACIÓN

Aumenta un dado ♦ que vaya a ser relanzado con Calibración Asombrosa para cambiarlo por uno ●.

■ PERSPICACIA COMPARTIDA

Puedes usar Calibración Asombrosa en una tirada de un aliado que esté mínimo a distancia cercana de ti.