

STAR WARS[®] AL FILO DEL IMPERIO

JUEGO DE ROL



DIFICULTAD Y
REGLAS OLVIDADAS

EDGE

**STAR
WARS[®]**
JUEGO DE ROL

CRÉDITOS

DIFICULTAD Y REGLAS OLVIDADAS

Asram

PRODUCCIÓN Y DESARROLLO

Asram

EDICIÓN Y REVISIÓN

Asram



FANTASY
FLIGHT
GAMES



edge

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

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

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

WWW.EDGEENT.COM

starwars.com

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



DIFICULTAD Y REGLAS OLVIDADAS
AL FILO DEL IMPERIO

Trasfondo

Por los comentarios y cosas que he visto en varios grupos de juego, así como lo leído en foros de FFG, me da la impresión de que la gente no juega bien o se saltan reglas. Así que en el siguiente artículo voy a profundizar en algunos aspectos sobre el sistema de juego que quizás os sirvan.

Personajes que tienen muchos PE tiran muchos dados, los combates son demasiado fáciles.

Vale, en este punto falla algo claramente. Y sé por experiencia que muchos DJ olvidan aplicar la siguiente regla. Citó:

"Durante la creación de un personaje, aumentar la puntuación de una característica al siguiente valor más alto cuesta 10 veces este nuevo valor. Por ejemplo, aumentar la Fortaleza de un personaje de 3 a 4 requeriría 40 puntos de Experiencia.

Cada aumento debe adquirirse por separado. Así, mejorar la Fortaleza de un personaje de 3 a 5 costaría 90 puntos de Experiencia (40 para subirla a 4, y otros 50 más para aumentarla hasta 5).

En la creación del personaje no se puede aumentar ninguna característica por encima de 5. Durante el transcurso de las partidas, el valor máximo al que puede aumentarse una característica es de 6. Solamente pueden adquirirse mejoras de características con PE durante la creación del personaje, nunca después (aunque existen talentos que sí pueden aumentar las puntuaciones de las características)".

Muchos directores olvidan esta regla y permiten que los jugadores suban las características con PE obtenidos en aventura, esto obviamente rompe el sistema de juego. Una vez creados los PJ solo suben características con el Talento Dedicación, que sube un único punto cuesta 25 PE y para adquirirlo hay que desarrollar antes mínimo los talentos anteriores en el árbol (unos 50 PE). Los PJ recién creados no tienen nunca unas características mucho mejores que esto:



Si siguiendo las reglas correctamente, significa que un humano con 2 puntos en todas las características que empieza con 110 PE (10 puntos más quizás subiendo su Obligación), como mucho en el mejor de los casos puede subir tres características a un valor de 3, o una a un valor de 3 y otra a 4.

Subiendo las características de este modo, el jugador a consumido casi todos los PE no quedándole para Talentos ni para rangos en Habilidades.



Para que el personaje, pudiera llegar a tener estos valores debería completar 3 árboles de Profesión y adquirir 3 veces el Talento Dedicación.

Otra vía es mediante implantes cibernéticos, pero recordar que esto es Star Wars no Cyberpunk, los jugadores se ponen un implante por haber perdido una extremidad y no les queda otra opción, no van tuneándose para ser más molones, los implantes son una opción casi exclusiva para droides y otras especies. Los personajes deben ser heroicos en Star Wars, incluso los villanos no se harían algo así voluntariamente (nadie quiere "Ahora es más una máquina que un hombre"). Los implantes son caros y tienen inconvenientes (daño iónico, anclaje magnético).

Los adversarios no son un desafío para mis jugadores. Tus aventuras son demasiado sencillas.

Todas esas preguntas de diversas fuentes, puedo responderlas juntas.

Los esbirros (y sus reglas) no están pensados para ser un desafío, están ahí para que los personajes se luzcan. El juego nunca considera que los esbirros van a matar a los jugadores, como mucho que hagan gastar algunas Heridas y Tensión a los PJ, esa es su función. El desafío no está en este enfrentamiento si no en el desgaste acumulativo de muchos enfrentamientos. Una aventura es un conjunto de situaciones, un combate no tiene que buscar derrotar a los jugadores siempre, puede llevarlos a situaciones comprometidas o a gastar unos recursos que, en enfrentamiento posteriores, más duros y relevantes, no tendrán. Recordar que la gestión de recursos es una parte fundamental del rol, y con recursos no me refiero solo a munición e inyectores de estimulantes; Heridas, Tensión, Puntos de Destino, dados de Dominio de la Fuerza asignados... todo eso son recursos fundamentales.

Las partidas que yo escribo, así como las oficiales de FFG, están pensadas en general para grupos recién creados o con pocos PE. Es labor de cada DJ adaptarlas luego a sus circunstancias.

¡SÓLO PARA DIRECTORES DE JUEGO!

¡SI ERES UN JUGADOR HÉROE, DEJA DE LEER AQUÍ!

El método para ello es el lógico, vas desarrollando la aventura y ves que tus jugadores van muy sobrados, pues en el siguiente encuentro los esbirros pasan a rivales, o los rivales pasan a ser antagonista, también se aplica a la agresividad del director del juego (usar más Talentos de los PNJ, usar estrategias de desgaste, usar armas que hagan más daño, fuego automático, granadas). Y viceversa, si los PJs van muy apurados con muchas heridas críticas, sin posibilidad de pararse a curarse, pues los rivales pasan a ser esbirros.

Esto también se aplica a las tiradas, la Fácil pasa a ser Media, la Media a Difícil... las tiradas enfrentadas pueden sufrir un incremento en la Dificultad (o dos).

Que veis que sigue siendo demasiado fácil, darle caña a esos puntos de Destino, ellos van a usar las reglas a su favor tú no puedes ser menos, la experiencia debe ser desafiante.

Los soldados de asalto esbirros quizás sean unos mindundis, pero lanzan granadas si los personajes van muy juntos, y a veces llevan bláster de repetición ligeros con fuego automático. Y si aun así se quedan cortos... bueno para eso están los soldados de asalto imperiales de la muerte.

En cuanto a los Antagonista, que se suelen usar como colofón o rival de fin de aventura. Otra regla que normalmente olvidan usar muchos DJ, es el **Talento Adversario** que suelen tener todos los antagonistas y muchos rivales. Dicho talento incrementa la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra este objetivo. Todos los antagonistas tienen Adversario 2 o incluso Adversario 3, esta regla hay que llevarla a rajatabla. Además, es adecuado que el *final boss* siempre este acompañado de un grupo de esbirros, para que la atención de los jugadores este repartida. Pero en caso de que queráis experiencia final boss contra un solo individuo, hay otras reglas que los DJ suelen olvidar:

- La Tirada de Miedo (página 298, Al Filo del Imperio).
- Turnos de combate adicionales (página 421, Force and Destiny): os la traduzco: *"Un único antagonista puede tener dificultades para enfrentarse a una gran cantidad de PJ, simplemente porque los PJ tienen muchos más turnos que el antagonista. Si un Inquisidor se enfrenta a un grupo de PJ de 4 o más, el DJ puede elegir permitirle un segundo turno en cada asalto. El DJ debe agregar una ranura PNJ adicional al final del orden de Iniciativa. El Inquisidor puede actuar en este turno y en su propio turno de iniciativa. Cualquier efecto que supuestamente termine en su siguiente turno lo haría en el turno subsiguiente de la siguiente ronda, en su lugar. El DJ no debe usar estas reglas si el inquisidor ha mejorado el Talento Parada"*.

Esbirros

Ya que menciono las reglas de esbirros, y viendo que en el foro de FFG hay mucho lío con las mismas voy a aclararlas aquí. Citó:

"Cuando aparecen en grupo, los esbirros actúan al unísono y comparten un solo total de Heridas igual a la suma de todas sus Heridas por separado (por ejemplo, un grupo de 3 soldados de asalto, cada uno de ellos con un umbral de Heridas de 5, tendría un umbral de Heridas total de 15) El daño infligido a cualquier miembro del grupo se resta de este total, y cada miembro es eliminado cuando se excede su parte del total de Heridas. Así, cuando el grupo de soldados de asalto sufra más de 5 Heridas, uno de los soldados queda fuera de combate. Cuando los personajes atacan a un grupo, lo hacen a todo el grupo, y no a un individuo específico".

Esto se traduce en que, si un jugador dispara con su pistola bláster y hace un daño de 17, a un grupo de 4 soldados de asalto esbirros (umbral de Heridas total de 20), restamos la Protección 5 (solo una vez) haciendo 12 Heridas, significa que el jugador mata dos soldados de asalto (cada uno con un umbral de Herida de 5) y a un tercero le haría 2 Heridas. Narrativamente se traduce en que el jugador ha realizado tres disparos sobre tres enemigos, matando a dos e hiriendo a un tercero. Un ejemplo visual de esto los tenemos en el Episodio VII, cuando están atacando el castillo de Maz Kanata y Han Solo sale al exterior, dispara sobre tres soldados de asalto de la Primera Orden matándolos en rápida sucesión y de manera espectacular.



Y si estoy jugando con figuras, los soldados de asalto no están cerca unos de otros y el personaje ataca cuerpo a cuerpo.

Si un jugador ataca cuerpo a cuerpo con su vibrohacha y hace un daño de 15, a un grupo de 4 soldados de asalto esbirros (umbral de Heridas total de 20), restamos la Protección (solo una vez) en este caso 3 puntos, pues el arma tiene la propiedad pasiva Perforante 2, haciendo 12 Heridas. Significa que mata dos soldados de asalto (cada uno con un umbral de Herida de 5) y a un tercero le haría 2 Heridas.



Narrativamente se traduce en que el jugador golpea mortalmente con su vibrohacha matando a un soldado de asalto, se desplaza a la posición de un segundo soldado de asalto que decapita, luego se sitúa a alcance de interacción de un tercer soldado de asalto y lo hiere con un impacto en el brazo. Un ejemplo visual de esto los tenemos en la serie Star Wars Rebels en el episodio “Blood Sisters”, Ketsu Onyo ataca con su vibrohacha matando e hiriendo a varios soldados de asalto imperiales en rápida sucesión y de manera espectacular.



Tener en consideración que un grupo de esbirros actúa también en conjunto a la hora de atacar, por cuestiones de reglas de alcance, nunca van a estar muy alejados unos de otros (corto alcance máximo), no supone un gran desplazamiento extra para el PJ del cual aprovecharse (si estáis jugando con figuras) y contra esbirros prima más la espectacularidad.

Entonces, ¿El fuego automático y las granadas qué sentido tienen?

Tienen mucho sentido, ambas cosas aseguran atacar a múltiples blancos siempre. El caso anteriormente expuesto es fruto de una tirada bestial, que no suele ocurrir. Lo normal con un ataque es matar a un esbirro en el mejor de los casos. Además, hay enfrentamientos con grupos de rivales y antagonista que las Heridas son independientes de cada individuo, y no se puede matar a varios como si ocurre con los esbirros, para estos adversarios son el fuego automático y los detonadores termales.

¿Cuántas veces ataca un grupo de esbirros?

Los esbirros efectúan un solo ataque por grupo, y no un ataque cada uno. Cuando actúan en concierto, cada miembro del grupo por encima del primero añade 1 rango de habilidad a algunas de las tiradas que deban realizar. Así, un grupo de 4 soldados imperiales tendría 3 rangos de habilidad (por los tres soldados que lo conforman además del primero) en todas las tiradas que deba hacer. No olvidéis que conforme vayan disminuyendo el número de esbirros de un grupo, también lo hacen los rangos de dichas habilidades.

LOBO DE LOS HIELOS CORROMPIDO [ESBIRRO]



Habilidades (sólo en grupo): Alerta (varía: para un grupo completo de tres, para un grupo de dos, para un único lobo de los hielos corrompido), Atletismo (varía: para un grupo completo de tres, para un grupo de dos, para un único lobo de los hielos corrompido, Pelea (varía: como Atletismo).

Otras habilidades: Frialdad 0 (), Sigilo 0 ().

Equipo: Dientes y garras (Pelea; daño 6; alcance de interacción; crítico 3; Perforante 1 [reduce en 1 la Protección del objetivo]).

¿Las reglas de esbirros se aplica en caso de combate entre naves espaciales?

Efectivamente, el caso más frecuente y habitual es un enfrentamiento con una escuadra de cazas TIE, cuyos pilotos son esbirros, se seguirían las reglas ya descritas.

¿Cómo se aplican los daños de las granadas a grupos de esbirros? Sobre todo la propiedad "Explosiva".

La repuesta oficial de FFG es que si se activa la propiedad Explosión, se aplica individualmente a cada esbirro que se ve afectado. En este caso es muy útil las figuras. Por ejemplo, un grupo de 4 esbirros y 2 de ellos se encuentran tras una barricada, la propiedad de Explosión no afecta a esos 2 esbirros. Tener en cuenta que en este caso la propiedad Explosión al considerar a los esbirros individualmente también ve reducido su daño por Protección individualmente. El único daño que seguiría las reglas de esbirros sería la del arma.