

# STAR WARS™



## RECURSOS DE LA REPÚBLICA





## CRÉDITOS

### RECURSOS DE LA REPÚBLICA ESCRITO Y DESARROLLADO

POR

Asram

### PRODUCCIÓN

Asram

### EDICIÓN Y REVISIÓN

Asram



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES

**EDGE**

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

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

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

[WWW.EDGEENT.COM](http://WWW.EDGEENT.COM)

[starwars.com](http://starwars.com)

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



RECURSOS DE LA REPÚBLICA  
**STAR WARS**



## RECURSOS DE LA REPÚBLICA

En las campañas establecidas durante el reinado del Imperio, los personajes jugadores deben lidiar con recursos limitados y una necesaria discreción. Los mercenarios y los delincuentes viven entre la paga por un trabajo y la siguiente, los soldados de la Alianza Rebelde deben hacer que todos sus recursos limitados cuenten, y los usuarios de la Fuerza deben evitar atraer la atención del Imperio.

Para las campañas de las Guerras Clon en las que los PJ sirven a la República, ya sea en el Gran Ejército de la República, como Jedi o como parte del Senado Galáctico, este no es el caso. La República proporciona a sus soldados clon las armas y el equipo necesarios para sus misiones, incluido el equipo militar de alto grado que sería ilegal, por no mencionar prohibitivamente caro, para los ciudadanos comunes. La mayoría de los senadores son ricos por derecho propio y también tienen acceso a los recursos del Senado. Y si bien los Jedi están por encima de los bienes materiales, la Orden les proporciona todas las necesidades, así como todas las naves espaciales y equipos especializados necesarios para los asuntos Jedi.

Los PJ que trabajan en nombre de la República no necesitan preocuparse por el coste de mantener una nave espacial, o ahorrar créditos para poder pagar un bláster mejor. Eso no significa que estos personajes nunca traten con créditos: los soldados clon del Gran Ejército de la República reciben una paga regular, y los Jedi a menudo usan créditos discrecionales para comprar información o bienes en la búsqueda de una misión. Sin embargo, estos personajes no deberían preocuparse por ganar dinero de la misma manera que chatarreros, forajidos y otros fronteirizos.

### ECONOMÍA GALÁCTICA

Los precios y la Rareza del equipo de las Guerras Clon no son iguales durante la era del Imperio, y el DJ debería considerar modificarlos según lo considere apropiado si su partida tiene lugar durante la Guerra Civil Galáctica (el marco de tiempo predeterminado para las líneas de Juego de Rol de Star Wars).

En particular, los sables de luz y los cristales de sable de luz son bienes restringidos durante el reinado del Imperio. Los DJ también deberían considerar aumentar el costo de estos artículos para representar su rareza drásticamente aumentada después de la destrucción de la Orden Jedi.

## EQUIPAMIENTO ESTÁNDAR

Los clones del Gran Ejército de la República viven por su deber, y la República les proporciona no solo todas las necesidades básicas, sino también el equipo que necesitan para cumplir con dicho deber. Los soldados clon generalmente no tienen que preocuparse por los créditos ni por el coste de las armas y las municiones.

Antes de comenzar a jugar, un personaje Soldado Clon puede gastar 1.000 créditos de sus fondos iniciales para obtener una armadura de soldado clon Fase I, un fusil bláster DC-15 o una carabina bláster DC-15A, un cuchillo de combate M8 y tres granadas EMP.

En las etapas finales de las Guerras Clon, el equipo obtenido pasa a ser el siguiente: una armadura de soldado clon Fase II, una carabina bláster DC-15A o un par de bláster de mano DC-17, un cuchillo de combate, y tres granadas de fragmentación.

Esto no significa que el personaje realmente intercambié créditos por el equipo, sino que representa el tiempo y la energía que el personaje dedica a su entrenamiento y a familiarizarse con el equipo en lugar de otras actividades, que podrían haberle proporcionado créditos o puntos de experiencia.

En general, cuando los Soldados Clon o los Jedi de los jugadores realizan una misión oficialmente sancionada por la GAR o la Orden Jedi, sus organizaciones deben proporcionar cualquier equipo o vehículo necesario para la misión. Para ver ejemplos de equipos típicos emitidos para diferentes tipos de misiones, consulta la **Tabla 1-1: Equipos para problemas especiales**. Además, si una misión lleva una unidad a un entorno hostil, debe recibir el uso de una armadura o equipo de protección adecuado, como el blindaje de asalto Frío HT-77. Si algún PJ solicita equipo adicional que pueda asignarse razonablemente para la misión, debe realizar una tirada de Negociación o Estrategia militar, con una dificultad basada en la Rareza del artículo solicitado, como se describe en **Capítulo V: Equipo** de cualquier libro de reglas básico de Star Wars. Si la tirada es exitosa, la organización proporciona el artículo solicitado para su uso durante la misión, sin costo alguno para el PJ.



El equipo asignado para uso militar es, por supuesto, propiedad de la República y no de los PJ individuales. Dependiendo de la naturaleza del artículo y las tareas normales del PJ, dicho equipo puede convertirse en una parte estándar de su equipo a partir de ese momento, o se puede esperar que devuelvan el artículo una vez que la misión esté completa. Los personajes que descuidan su equipo asignado o lo usen para fines personales o no autorizados (incluido cualquier intento de venderlo) pueden enfrentar medidas disciplinarias si son descubiertos.

## ARMAS DE TRADICIÓN

Los sables de luz son un símbolo de la Orden Jedi porque todos los Jedi tienen uno desde el momento de su promoción a aprendiz Padawan. Los Jedi no compran sus sables de luz: como aprendices construyen personalmente un sable de luz, utilizando un cristal kyber adquirido, generalmente de Ilum, como parte de una prueba personal, y con piezas suministradas por la orden.

Antes de comenzar a jugar, un personaje Jedi puede comprar un sable de luz de cualquier tipo por 2.500 créditos de sus fondos iniciales en lugar de su precio normal. Esto no significa que el personaje realmente intercambié créditos por el sable de luz, sino que representa el tiempo y la energía que el personaje invirtió en la construcción de su sable de luz en lugar de otras actividades, que podrían haberle proporcionado créditos o puntos de experiencia.

**TABLA 1-1: EQUIPO PARA PROBLEMAS ESPECIALES**

Tipo de misión	Ejemplo de equipo asignado
Acción de abordaje	Blindaje AP-M1, granada perforante (2 por soldado), escudo blast M3 Baluarte (por soldado), transporte clase Nu (por escuadra)
Asalto planetario	Andador AT-TE (por escuadra), lanzallamas pesado BT X-42 (por escuadra)
Asalto aéreo	Mochila propulsora JT-12C (por soldado), accesorio lanzador de cable apresador (por soldado)
Asalto acuático	Blindaje de inmersión Clon (por soldado), fusil de rayos DC-12U (por soldado)
Reconocimiento	Pistola de ascensión (por soldado), granada EMP Mk II EMP (3 por soldado), acelerador CK-6 (por soldado) Blindaje de reconocimiento Clon (por soldado), electrobinoculares polarizados clon (por soldado), deslizador BARC con sidecar (por dos soldados)
Sabotaje	Carga de demolición Destro-6 (por soldado), lanzamisiles RPS-6 (por escuadra), equipo pesado de demoliciones X5R (por escuadra)
Seguridad	Guantes aturdidores (por soldado), cinco detonadores de proximidad (por escuadra)
Defensa del sitio	Andador AT-TE (por escuadra), cañón bláster rotatorio Z-6 (por escuadra).

