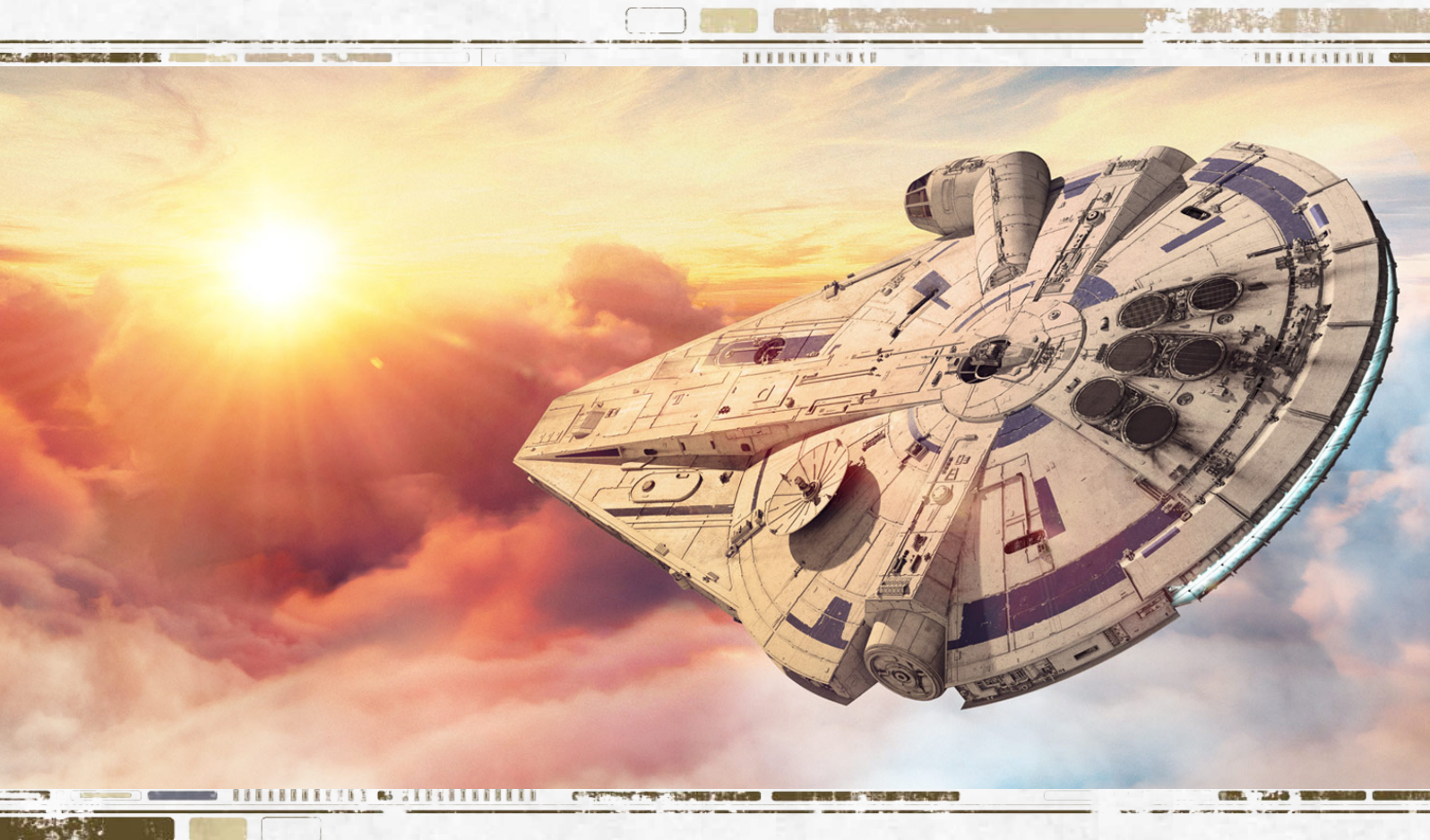


STAR WARS®
AL FILO DEL
IMPERIO
JUEGO DE ROL



**MODIFICACIONES DE
VEHÍCULOS Y ASTRONAVES**

EDGE

**STAR
WARS®**
JUEGO DE ROL

CRÉDITOS

MODIFICACIONES DE VEHÍCULOS Y ASTRONAVES

ESCRITO POR

Asram

PRODUCCIÓN Y DESARROLLO

Asram

EDICIÓN Y REVISIÓN

Asram



FANTASY
FLIGHT
GAMES



© 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



MODIFICACIONES DE VEHÍCULOS
AL FILO DEL IMPERIO

Introducción

Para esos individuos peculiares que se ganan la vida en las rutas espaciales, su astronave no es sólo un medio de transporte; también es un activo de su empresa e incluso su hogar. Como vive a bordo de sus naves y conoce al dedillo todos sus atributos, tanto los positivos como los negativos, es bastante habitual que la tripulación realice sus propias modificaciones para adecuarla a sus necesidades. Trasteando con los sistemas que vienen de serie o adquiriendo piezas nuevas y kits de conversión, una tripulación hábil y entregada puede mejorar el rendimiento y las prestaciones generales de su nave por encima de las especificaciones del diseño original. Motores sublumínicos más potentes, hiperimpulsores más rápidos, sensores más precisos y otras modificaciones menos evidentes son comunes entre los viajeros espaciales, corredores y chapuceros empedernidos que operan en el Borde Exterior.

ACCESORIOS

A continuación se ofrece una pequeña selección de los accesorios más comunes vistos en naves modificadas en los territorios del Borde Exterior. Los hay de todo tipo, desde amarras magnéticas y motores más grandes hasta compartimentos ocultos y blindajes más resistentes. Esta lista no es en modo alguno exhaustiva (sería imposible dado el limitado espacio de este documento), sino que constituye una muestra representativa de las posibilidades existentes a la hora de personalizar una nave espacial. Se anima al DJ a que diseñe sus propios accesorios para adaptarlos a los gustos de los jugadores y a las necesidades de cada campaña.

BLINDAJE MEJORADO DE CARBONO Y DURACERO

Estas placas de blindaje producidas por numerosos fabricantes de astronaves están hechas de un complejo entramado de nanotubos de carbono tejidos con hebras de duracero. Se fusionan al casco a nivel molecular y proporcionan protección adicional en detrimento de la maniobrabilidad. Esta modificación puede instalarse en todas las astronaves y vehículos.

Modelos de ejemplo: Planchas blindadas de ferromagnesio, láminas de cerámica ablativa.

Modificadores básicos: Añade 1 al Blindaje del vehículo y reduce su Manejo en 1.

Opciones de modificación: Ninguna.

Ensamblajes necesarios: 2.

Precio: 2.000 créditos por cada punto de Silueta del vehículo.

Rareza: 3.

ASTRONAVES, VEHÍCULOS Y MODIFICACIONES

Como ocurre con el equipo personal, las astronaves y vehículos pueden mejorar su rendimiento con la instalación de modificaciones. Para ello se siguen las mismas reglas descritas en el **Capítulo V: Equipo**. La única diferencia radica en que la instalación de cada modificación cuesta 10 veces más en el caso de astronaves y vehículos, debido a su tamaño y complejidad superiores.

BOYA SEÑUELO

Uno de los accesorios favoritos de los canallas y piratas, las boyas señuelo son a menudo dispositivos improvisados a partir de piezas rescatadas, incluidos transpondedores y sistemas de comunicaciones. Aunque visualmente no se asemeja a nada más que a un cilindro, o a una amalgama de piezas de desecho, un metro más o menos, una boya señuelo bien construida puede engañar a los sensores a cierta distancia. La boya transmite una señal de transpondedor, emite flujos de iones y emite otros datos y señales asociados con naves estelares. Este accesorio se puede aplicar a cualquier nave estelar.

Modelos de ejemplo: Numerosas variantes personalizadas.

Modificadores básicos: Una boya señuelo puede ser lanzada con una acción. La boya parece ante los sensores como una nave, y se puede programar con una señal de transpondedor específica con una **tirada Difícil (◆◆◆) de Computadoras**. Además, la boya se puede configurar para transmitir una señal de socorro u otros datos. Un personaje que opera los sensores de una nave puede hacer una **tirada Difícil (◆◆◆) de Computadoras** para identificar que la boya no es una nave real. Una vez que la boya es lanzada, ya no cuenta como parte de la nave a menos que sea recogida.

Opciones de modificación: 2 modificaciones para añadir ■ a las tiradas de Computadoras realizadas para identificar la boya.

Ensamblajes necesarios: 0.

Precio: (R) 5.000 créditos.

Rareza: 5.

CAÑÓN BLÁSTER DEFENSIVO DE SUPERFICIE AX-108 "ZUMBADOR DE TERRENO"

Diseñado para proporcionar defensa antipersonal durante el despegue cuando se está en tierra, el AX-108 "Zumbador de Terreno" de BlasTech es una modificación popular en las naves cuyos propietarios esperan problemas. Con unas poderosas descargas y un alto índice de disparos, el AX-108 es retráctil y se pliega en un compartimento oculto en el casco de la nave. Mientras que el arma se puede operar manualmente desde la cabina, también se puede activar de forma remota.

Modelos de ejemplo: Cañón bláster defensivo de superficie BlasTech AX-108 "Zumbador de Terreno".



Modificadores básicos: Cañón bláster AX-108 (este perfil se utiliza a escala personal, no planetaria; Armas a distancia pesadas; daño 12; crítico 3; alcance medio; Automática, Perforante 2). Dispara de forma autónoma con 2 rangos en Armas a distancia pesadas (◆◆). Esta arma se utiliza a escala personal, no planetaria. Compatible con vehículos de Silueta 3 o mayor.

Opciones de modificación: 2 modificaciones para aumentar en uno el rango de Armas a distancia pesadas de la función automatizada.

Ensamblajes necesarios: 1.

Precio: 2.000 créditos.

Rareza: 6.



CAMPO DE CONTENCIÓN

Diseñado para una instalación permanente, un generador de campo de contención consta de dos generadores planos y cilíndricos, uno atornillado al suelo y el otro al techo, que mantienen cautivo a un individuo en un poderoso campo de estasis. Los individuos retenidos en un campo de contención usan grilletes magnéticos y están suspendidos en el aire, completamente aislados del mundo que los rodea. Cuando se mantienen en un campo de contención, las personas generalmente están equipadas con monitores de bio-señales debido a que el entorno estresante de los campos puede causar ataques al corazón, daño cerebral o muerte si no está sintonizado correctamente. Este accesorio se puede instalar en cualquier nave de Silueta 4 o superior.

Modelos de ejemplo: Campo de contención A1 de Armeros Gordari.

Modificadores básicos: Un campo de contención puede contener una criatura de Silueta 1. Un individuo retenido dentro de un campo de contención es completamente incapaz de moverse, aunque todavía puede escuchar, ver y hablar. Escaparse en estas circunstancias es increíblemente difícil y, por lo tanto, solo se puede intentar a discreción del DJ.

Como acción, un personaje que opera el campo puede usarlo para infligir daño al prisionero; el personaje encarcelado en el interior debe realizar una **tirada Difícil** (◆◆◆) de **Aguate**, y sufre 1 Herida por cada ▼ obtenido en la tirada. El operador puede gastar ☞ para infligir 1 Tensión al prisionero.

Opciones de modificación: Ninguna.

Ensamblajes necesarios: 2.

Precio: (R) 7.500 créditos.

Rareza: 9.

CELDA DE PRISIONERO MEJORADA

Una celda de prisionero es una modificación del mercado de accesorios que proporciona a una nave un sistema integral de contención y transporte de prisioneros. Incluye dos celdas con capacidad para un individuo de tamaño humano cada una, con soporte vital y las necesidades básicas cubierta. También incluye numerosos sistemas de seguridad para las celdas en sí y la nave en general. Se instalan cámaras, sensores de movimiento y potentes cerraduras electrónicas en las escotillas y puertas de toda la nave. Este accesorio se puede instalar en cualquier nave capaz de transportar prisioneros.

Modelos de ejemplo: Varios modelos.

Modificadores básicos: Instalación completa de encarcelamiento y seguridad para hasta 2 prisioneros.

Opciones de modificación: 4 modificaciones de soporte para un prisionero adicional.

Ensamblajes necesarios: 3.

Precio: 3.500 créditos.

Rareza: 7.

CIRCUITOS DE CONTROL HIDRÁULICO

Los circuitos de control hidráulico suponen un retroceso a una era anterior en la construcción de naves. En vez de utilizar el material conductivo tradicional comprimido hasta formar paneles aglomerados capaces de transferir energía electromagnética, los circuitos de control hidráulico emplean innumerables tubitos de transpariacero casi microscópicos rellenos de un metal líquido sumamente conductivo de composición similar al mercurio. Mantenido a presión y regulado por una serie de válvulas, este metal controla el flujo energético. Voluminosos, anticuados y difíciles de manipular; estos circuitos ofrecen una resistencia increíble a los efectos de las armas de iones, hecho que no ha pasado desapercibido a los viajeros espaciales. Esta modificación se puede instalar en todas las astronaves que no sean cazas estelares.

Modelos de ejemplo: Circuitos de control hidráulico de la Corporación de Ingeniería Corelliana, circuitos reforzados de Santhe/Sienar, circuitos con revestimiento aislante de Fabritech.

Modificadores básicos: Las naves equipadas con estos accesorios sufren la mitad del daño causado por armas que posean la propiedad Iónica (después de haber sido reducido por la Protección). Cuando se instala este accesorio, tanto el Manejo como el umbral de Tensión de sistemas de la nave se reducen en 1 punto.

Opciones de modificación: 1 modificación para que sea el defensor y no el atacante quien elija el componente alcanzado por un arma Iónica. 1 modificación para aumentar en 1 el umbral de Tensión de sistemas de la nave.

Ensamblajes necesarios: 2.

Precio: 1.000 créditos.

Rareza: 7.



CIRCUITO ESCLAVO

Una antigua tecnología perfeccionada hace milenios, los circuitos esclavos permiten a los propietarios de una nave operar sus naves, o varios sistemas dentro de sus naves, a través de control remoto. Ocasionalmente conocido como "Copiloto electrónico" o "Navegante instantáneo", los circuitos esclavos ejecutan todos los sistemas de una nave a través de un bus del sistema central que puede activarse y desactivarse mediante un comando de voz a través de un dispositivo tipo comunicador. Las plataformas esclavas básicas permiten al usuario activar de forma remota los sistemas de una nave y llevarla a una operatividad completa, o apagar esos sistemas y bloquear a todos los usuarios hasta que se ingrese un código de seguridad. Los modelos más avanzados permiten al usuario llamar a la nave a su ubicación actual e incluso abrirse paso luchando con moderado éxito. Si bien son populares en muchos círculos, los propietarios de naves desconfían a menudo de los circuitos esclavos.

Modelos de ejemplo: Dispositivo de envío de naves "Sabio" de la Corporación de Ingeniería Corelliana, Sistema Esclavo de Caza estelares "Navegante" ST-9x.4 de Incom.

Modificadores básicos: Permite que una nave o vehículo se active y este preparada o se desactive y se bloquee por control remoto.

Opciones de modificación: 1 modificación para que una nave o vehículo se mueva a la ubicación del propietario con una habilidad de Pilotar igual a la del propietario. 1 modificación para que una nave o vehículo use sus sistemas de armas de forma autónoma con una habilidad igual a la del propietario.

Ensamblajes necesarios: 1.

Precio: 10.000 créditos.

Rareza: 2.

COMPARTIMENTOS PARA CONTRABANDO

Esta modificación consiste en la instalación de compartimentos secretos en una nave, normalmente un carguero o transporte, para guardar material de contrabando. Se usa para ocultar mercancía (y a veces personas) de ojos curiosos, ya que son increíblemente difíciles de descubrir. Los sitios más habituales para la instalación de estos compartimentos son debajo de las rejillas del suelo de una cubierta, detrás de alguna maquinaria pesada o en uno de los miles de recovecos y escondrijos que hay en toda nave. Esta modificación puede instalarse en cualquier astronave o vehículo que tenga una capacidad de impedimento mínima de 25.

Modelos de ejemplo: Ninguno.

Modificadores básicos: Se pueden almacenar hasta 25 puntos de impedimento en cada compartimento. Esta carga adicional se cuenta de cara al límite de impedimento que puede cargar el vehículo. Añade + 2 a la dificultad de las tiradas realizadas para buscar compartimentos ocultos en el vehículo.

Opciones de modificación: 2 modificaciones de capacidad adicional de almacenamiento (25 puntos de impedimento cada una).

Ensamblajes necesarios: 1.

Precio: 1.200 créditos.

Rareza: 1.



COMPUTADORA ENCRIPTADA

Un pirata informático experto sabe cómo proteger un sistema informático de otros expertos en el tema de la electrónica y es probable que tome medidas para hacer precisamente eso. Ya sea que se trate de modificaciones y programación por parte de un miembro de la tripulación o de un software especializado comprado en el mercado negro, los sistemas cifrados pueden proteger a una nave contra ataques de pirateo en el puerto espacial y durante la batalla. Además de prevenir catástrofes durante los encuentros, la seguridad adicional es de gran utilidad para cualquier grupo que quiera mantener sus datos privados. Este accesorio se puede aplicar a cualquier vehículo o nave espacial.

Modelos de ejemplo: Numerosas variantes personalizadas.

Modificadores básicos: Incrementa una vez la dificultad de todas las tiradas de Computadoras realizadas para piratear los sistemas informáticos de la nave.

Opciones de modificación: 2 modificaciones para añadir ■ a las tiradas de Computadoras realizadas para piratear los sistemas informáticos de la nave.

Ensamblajes necesarios: 0.

Precio: 1.000 créditos.

Rareza: 6.

COMPUTADORA DE PIRATERÍA INFORMÁTICA

Aunque la mayoría de las naves estelares incluyen computadoras sofisticadas y equipos de comunicaciones capaces de penetrar en los sistemas de las naves enemigas, estas tácticas de guerra electrónica generalmente se pasan por alto en favor de ataques más convencionales. Sin embargo, algunos equipos realizan esfuerzos para actualizar sus sistemas a bordo para este tipo de trabajo. Con el equipo y el software adecuados, un experto en informática capacitado puede convertirse en uno de los miembros de la tripulación más valiosos en una batalla espacial. Muchos técnicos continúan jugueteando y añadiendo más sistemas informáticos a la nave con el paso del tiempo, a veces provocando la confusión y frustración de otros tripulantes. Este accesorio se puede aplicar a cualquier nave estelar.

Modelos de ejemplo: Varios modelos personalizados.

Modificadores básicos: Cuenta como un equipo de piratería informática que puede ser utilizado por un pasajero. Añade automáticamente 🌀 a las tiradas de Computadoras realizadas para piratear los sistemas de las naves enemigas.

Opciones de modificación: 2 modificaciones de talento innato (Descifrador), 1 modificación de talento innato (Programación defensiva).

Ensamblajes necesarios: 1.

Precio: 5.000 créditos.

Rareza: 6.

ESCUDOS SOBRECARGADOS

La mayoría de las matrices de escudos tienen el potencial de generar un campo más fuerte. Sin embargo, esto tiene el potencial de dañar la propia matriz. A pesar de los riesgos, algunos ingenieros de a bordo modifican los escudos para permitir un aumento de la emisión de energía durante unos pocos minutos en medio de la batalla, para aportar defensa adicional y permitirles escapar o derrotar al enemigo antes de sufrir las repercusiones.

Modelos de ejemplo: Reforzadores de escudo de Astilleros de Impulsores Kuat, mejora de escudos de rayo de Tecnologías Outlaw.

Modificadores básicos: Una vez por encuentro como acción, un personaje puede intentar una **tirada Media (◆◆) de Mecánica** para sobrecargar los escudos de la nave, agregando dos puntos de defensa a todas las zonas de defensa durante un asalto, más un asalto adicional por cada 🌀 obtenido. Sin embargo, si la tirada genera 🌀🌀 o 🌀, entonces los escudos sobrecargados se queman inmediatamente y dejan de funcionar hasta que se reparen.

Opciones de modificación: Ninguna.

Ensamblajes necesarios: 1.

Precio: 4.000 créditos.

Rareza: 4.

GENERADOR DE ESCUDOS REFORZADOS

Una buena defensa es crucial para mantener una astronave operativa en el tumultuoso espacio del Borde Exterior. Los generadores de escudo ÉGIDA de P-K y otros modelos similares mejoran las pantallas de rayos y partículas de la nave para aumentar su resistencia y facilitar su manejo. Aunque la ÉGIDA solamente mejora una zona de defensa cada vez, se puede obtener un rendimiento superior de estas unidades realizando ajustes ulteriores. Esta modificación puede instalarse en cualquier astronave o vehículo.

Modelos de ejemplo: Generador de escudos 721 a ÉGIDA de Phoa-Kingsmeyer, generador de escudos Empalizada 880 de AIK, refuerzo de escudos SH-2/a.Z de Sienar.

Modificadores básicos: 1 punto de Defensa adicional en una zona de defensa cualquiera.

Opciones de modificación: 2 modificaciones para añadir 1 punto de Defensa adicional a una zona de defensa cualquiera.

Ensamblajes necesarios: 2.

Precio: 3.800 créditos.

Rareza: 5.

GENERADOR DE HIPERIMPULSO

Los generadores de hiperimpulso mejorados aumentan la velocidad de una nave a través del hiperespacio, permitiéndole completar trayectos en menos tiempo del habitual. Esta modificación puede instalarse en cualquier astronave provista de hiperimpulsor.

Modelos de ejemplo: Generador de hiperimpulso SSP05 de Iu-Sim, sistema hiperimpulsor S/ig-30 de SFS, generador de hiperimpulso Salto Estelar de AIK.

Modificadores básicos: Reduce en 1 la clase del hiperimpulsor (hasta un mínimo de 1).

Opciones de modificación: 2 modificaciones para reducir en 1 la clase del hiperimpulsor (hasta un mínimo de 0,5).

Ensamblajes necesarios: 1.

Precio: 6.400 créditos.

Rareza: 4.

HANGAR RECONVERTIDO

Algunas astronaves o vehículos pueden reformarse para transportar otros vehículos más pequeños en bodegas de carga reconvertidas. Esta modificación sólo se puede instalar en naves de Silueta 5 o superior.

Modelos de ejemplo: Ninguno.

Modificadores básicos: El vehículo puede albergar en su interior varios vehículos de menor tamaño (con una Silueta máxima 2 puntos inferior a la suya propia) en un hangar auxiliar reconvertido. La capacidad máxima se calcula sumando la Silueta combinada de todos los vehículos. Los vehículos de Silueta 5 pueden transportar un total equivalente a Silueta 5, los de Silueta 6 tienen cabida para una Silueta total de 20, y los vehículos de Silueta 7 y superior pueden transportar vehículos cuya Silueta combinada no pase de 60. El DJ debe aplicar su propio criterio y el sentido común a la hora de determinar qué vehículos pueden caber o no en este hangar improvisado.



Opciones de modificación: 5 modificaciones para aumentar la Silueta total máxima permitida en 1 punto.

Ensamblajes necesarios: 2.

Precio: 5.000 créditos por cada punto de Silueta del vehículo modificado.

Rareza: 3.

MATRIZ DE ENCRYPTACIÓN SUBESPACIAL

El fuerte control del Imperio sobre la HoloNet obliga a la Rebelión a depender principalmente de los transceptores subespaciales para las comunicaciones. Sin embargo, los transceptores subespaciales tienen un alcance mucho más limitado que las transmisiones de HoloNet, por lo que requieren repetidos relés a través de redes adicionales antes de llegar al destinatario deseado. El riesgo de la interceptación de una transmisión retransmitida limita las operaciones de la Rebelión, lo que obliga a depender de naves de mensajería y estaciones de comunicaciones secretas para comunicaciones de largo alcance. Sin embargo, los envíos con algoritmos de cifrado avanzados pueden enviar transmisiones codificadas que se mezclan con el tráfico normal, lo que las hace casi indetectables y casi indescifrables, incluso si son interceptadas.

Modificadores básicos: Nadie más que el destinatario deseado puede detectar las transmisiones enviadas desde una nave con este accesorio sin una tirada de Computadoras. Incrementa una vez la dificultad de las tiradas para interceptar o descifrar dichas transmisiones.

Opciones de modificación: 2 modificaciones para añadir ■ a las tiradas de Computadoras de detección enemigas, 2 modificaciones para añadir ■ a las tiradas de Computadoras de interceptación o descifrado enemigas.

Ensamblajes necesarios: 1.

Precio: (R) 6.000 créditos.

Rareza: 7.

MATRIZ PIRATA DE HOLONET

Aunque la HoloNet está fuertemente regulada por el Imperio y está en gran parte reservada para las comunicaciones militares, fue construida por la Antigua República. Los esquemas para los transceptores de HoloNet todavía se pueden encontrar en una serie de archivos técnicos en toda la galaxia. El Imperio hace todo lo posible para restringir el acceso a dicha información y apagar los transceptores no autorizados, pero un operador experto puede permanecer sin ser detectado en la HoloNet. La Rebelión supervisa las comunicaciones imperiales a través de transceptores de HoloNet en puestos de avanzada de inteligencia vital, y una matriz pirata completa de HoloNet va mucho más allá incluso de las capacidades de dichas estaciones. Con una matriz pirata de HoloNet, un equipo Rebelde puede acceder a las transmisiones y bases de datos del Imperio o enviar mensajes seguros a cualquier instalación de la galaxia. Sin embargo, el riesgo de detección es alto, por lo que estas modificaciones generalmente se montan en naves en lugar de en bases, lo que dificulta a los Imperiales rastrear la fuente de una señal ilegal.

Modificadores básicos: Una nave equipada con una matriz pirata de HoloNet gana comunicaciones y capacidades de monitorización únicas. Las transmisiones enviadas por dicha nave pueden llegar a cualquier instalación que tenga acceso a comunicaciones interestelares. Dichas transmisiones llegan sin demora, y no pueden ser interceptadas a menos que la matriz pirata esté siendo rastreada por otro usuario de HoloNet, que ya debe estar al tanto de la matriz pirata. Un usuario de HoloNet, ya sea que esté equipado con una matriz pirata o un transceptor legítimo, puede interceptar las transmisiones con una **tirada Difícil (◆◆◆) de Computadoras**, siempre que esté al tanto del remitente o el destinatario. A discreción del DJ, puede incrementar la dificultad de la tirada para reflejar protocolos de seguridad particularmente impresionantes. y obtenido en una tirada para interceptar una transmisión pueden ser usados por el DJ para revelar el intento de interceptación y su fuente.

Opciones de modificación: 2 modificaciones para añadir ■ a las tiradas enemigas para interceptar una transmisión saliente, 2 modificaciones para añadir ■ a las tiradas para interceptar comunicaciones en la HoloNet.

Ensamblajes necesarios: 2.

Precio: (R) 25.000 créditos.

Rareza: 8.

MEDIDAS DE SEGURIDAD

Hay pocas cosas más temibles para el propietario de una nave que ver que su nave ha desaparecido de la plataforma de aterrizaje. Además de la amenaza de robo, hay muchas razones por las cuales una tripulación puede querer mantener a los invitados indeseados fuera de su nave mientras está sin supervisión, especialmente para cualquier tripulación que se dedique a actividades poco legales. Las cerraduras magnéticas mejoradas, señuelos en los paneles de control, las escotillas reforzadas y los protocolos de seguridad mejorados pueden garantizar que una nave no se vea afectada en el puerto espacial. Este accesorio se puede aplicar a cualquier vehículo o nave espacial.

Modelos de ejemplo: Proseguridad de Corporación de Ingeniería Corelliana, Bloqueo Extra de Astilleros de Impulsores Kuat.

Modificadores básicos: Incrementa 2 veces la dificultad de las tiradas de Actividad criminal y Computadoras para obtener acceso no autorizado a la nave.

Opciones de modificación: 2 modificaciones para añadir ■ a las tiradas de Actividad criminal y Computadoras para obtener acceso no autorizado a la nave.

Ensamblajes necesarios: 0.

Precio: 500 créditos por cada punto de Silueta de la nave espacial o el vehículo.

Rareza: 4.



MEJORA DE ARMAMENTO

Esta modificación consiste en el simple acto de instalar más armas (o más pesadas) en una astronave o vehículo. Las posibles combinaciones de sistemas de armamento son prácticamente ilimitadas gracias a la diversidad de armas existentes en la galaxia. Esta modificación puede instalarse en cualquier astronave o vehículo.

Modelos de ejemplo: Tubo lanzatorpedos de protones Flex de Arakyd, cañón iónico pesado SW-6 de ArMek.

Modificadores básicos: En la Tabla 1-1: Mejora de armamento se relaciona la lista de armas que pueden instalarse en cada tipo de nave. No se trata de una lista exhaustiva, pero sirve como referente para otras armas menos convencionales.

Opciones de modificación: Ninguna.

Ensamblajes necesarios: 0 si se sustituye uno de los sistemas de armamento de la nave, 1 si se trata de añadir un arma nueva. Los sistemas de armamento que combinan varias armas siempre ocupan 1 Ensamblaje, incluso aunque sustituyan a una de las armas de la nave.

Precio: Varía.

Rareza: Varía.

TABLA 1-1: MEJORA DE ARMAMENTO

Arma	Precio/rareza	Silueta mínima
Campo de tracción ligero	6.000/4	4-10
Campo de tracción medio	8.000/5	5-10
Campo de tracción fuerte	10.000/6	5-10
Cañón bláster automático	3.000/3	2-10
Cañón bláster ligero	4.000/2	2-10
Cañón bláster pesado	5.000/3	3-10
Cañón de iones ligero	5.000/5	3-10
Cañón de iones medio	6.000/6	5-10
Cañón de iones pesado	7.500/7	6-10
Cañones láser cuádruples	8.000/6	4-10
Cañón láser ligero	5.500/4	3-10
Cañón láser medio	7.000/4	3-10
Cañón láser pesado	7.500/5	4-10
Lanzamisiles de impacto	7.500/5	3-10
Lanzatorpedos de protones	(R) 9.000/7	3-10
Turboláser ligero	(R) 12.000/7	5-10
Turboláser medio	(R) 15.000/7	6-10
Turboláser pesado	(R) 20.000/8	6-10
Enlazar dos o más armas del mismo tipo (esto añade al arma la propiedad Enlazada con un valor igual al número de armas adicionales enlazadas)	+ la mitad del coste del arma por cada arma adicional	Según el arma

MODIFICACIÓN ANFIBIA

La mayoría de las naves espaciales y otros vehículos que no están diseñados específicamente para ello no son aptos para su uso bajo el agua. Las naves estelares generalmente no son hidrodinámicas, y los cascos diseñados para gravedad cero y uso atmosférico pueden sufrir daños por la presión de las profundidades marinas. Sin embargo, con la adición de turbinas, modificaciones a los motores y refuerzo de la estructura, casi cualquier vehículo puede estar en condiciones para navegar. Este accesorio se puede aplicar a cualquier vehículo o nave espacial que pueda entrar en la atmósfera.

Modelos de ejemplo: Varios modelos personalizados.

Modificadores básicos: El vehículo puede operar bajo el agua sin penalización.

Opciones de modificación: Ninguna.

Ensamblajes necesarios: 1.

Precio: 1.000 créditos por cada punto de Silueta de la nave espacial o el vehículo.

Rareza: 5.

MOTORES IÓNICOS SOBRECARGADOS

Las personas que viven al margen de la sociedad galáctica, y las personas involucradas en actividades criminales, en particular, a menudo necesitan moverse rápidamente cuando las cosas se ponen mal. Los motores de iones sobrecargados permiten que una nave acelere más rápidamente, pero con el tiempo tienden a dañar los sistemas de la nave. Muchos constructores de naves ven el uso de tales modificaciones como maltrato a sus obras. Este accesorio se puede aplicar a cualquier nave estelar de Silueta 3 o menor.

Modelos de ejemplo: Optimizador de aceleración Opción 3 de Astilleros Gallofree, varios modelos personalizados.

Modificadores básicos: Añade 1 a la Velocidad del vehículo y reduce en 1 su Manejo.

Opciones de modificación: 1 modificación de talento innato (Atajo), 1 modificación de talento innato (Escurridizo).

Ensamblajes necesarios: 3.

Precio: 9.500 créditos.

Rareza: 4.

PAQUETE DE CONTRAMEDIDAS ELECTRÓNICAS

Las contramedidas electrónicas como la serie 995 de Fabritech están diseñadas para cegar y ensordecer naves enemigas emitiendo un intenso torrente de interferencias y datos basura que nubla los sensores y bloquea todas las comunicaciones a alcance de bocajarro de la nave emisora. Aunque de este modo se consigue que la nave resulte más difícil de ver y de alcanzar, la energía necesaria para activar las contramedidas somete los componentes eléctricos de la nave a una gran tensión. Otros sistemas poseen modos de emisión concentrada que pueden dirigirse contra naves específicas a mayores distancias. Esta modificación puede instalarse en todas las astronaves y vehículos.



Modelos de ejemplo: Paquete de contramedidas electrónicas 995 Nube Tormentosa de Fabritech, bloqueador de sensores de corto alcance Fantasma 4x de Miradyne, emisor de interferencias táctico 220-SIG de AIK.

Modificadores básicos: Bloquea los sensores que operan dentro del alcance indicado, haciendo que la Silueta de la nave o vehículo se considere 1 punto inferior cuando se dispara contra ella. Notifica inmediatamente a todas las naves del sistema estelar (o en un radio de 100 kilómetros, si se halla en un planeta) de la existencia de la nave o vehículo.

Opciones de modificación: 1 modificación para aumentar en 1 la dificultad de los ataques adicionales generados por la propiedad de arma Guiada.

Ensamblajes necesarios: 1.

Precio: 3.000 créditos.

Rareza: 6.

PUERTO PARA DROIDE ASTROMECAÁNICO

Los puertos Astromech se encuentran típicamente en cazas estelares, lanzaderas y ocasionalmente en aerodeslizadores. Instalado durante la construcción y totalmente integrado en los sistemas de un vehículo, un puerto para droide astromecánico permite que un droide astromecánico, generalmente uno de los droides de la serie R de Industrias Automaton, acceda a los diversos sistemas de la nave a través de su interfaz SCOMP. Un droide instalado en un puerto astromecánico actúa como copiloto, ingeniero y operador de sistemas de comunicaciones / armas, asistiendo al piloto durante el combate, monitorizando los sistemas a bordo, realizando cálculos de astronavegación y reparando daños sobre la marcha. La mayoría de las naves o vehículos pueden beneficiarse de la inclusión de un droide astromecánico, especialmente aquellos que no están equipados con un puerto astromecánico. Para estas naves, Industrias Automaton vende un puerto Astromech autónomo listo para su instalación en naves que aún no lo tienen equipado. Los puertos astromecánicos de posventa solo pueden instalarse en naves o vehículos de Silueta 3 o superior. Después de un largo y complicado proceso de instalación que requiere grandes modificaciones tanto en el casco de la nave como en sus sistemas a bordo, la nave y el piloto obtienen todos los beneficios de un droide astromecánico cuando se conecta uno en el puerto. Estos beneficios van desde el control de daños mejorado hasta la capacidad de realizar cálculos de salto en el hiperespacio. Cuando se instala en naves estelares más grandes, este accesorio puede representar más de un solo puerto. Estas naves a menudo emplean una bahía completa capaz de albergar múltiples astromecánicos y desplegarlos en la superficie exterior de la nave para ayudar en las reparaciones.

Modelos de ejemplo: Puerto Astromech Mk. I de Industrias Automaton.

Modificadores básicos: Permite que la nave estelar se vincule a un droide astromecánico a través de SCOMP.

Opciones de modificación: 1 modificación de sistema automatizado de expulsión del droide.

Ensamblajes necesarios: 2.

Precio: 3.000 créditos.

Rareza: 5.



REPULSOR MEJORADO

Como bien se podría adivinar por su nombre, los deslizadores son naves rápidas por naturaleza. Para algunos pilotos, sin embargo, no tienen suficiente velocidad. Con frecuencia, las mejoras y modificaciones de los sistemas de repulsores pueden provocar una aceleración adicional de los modelos estándar de fábrica, a pesar de que los fabricantes advierten sobre los peligros de realizar estas personalizaciones en sus vehículos. Este accesorio se puede aplicar a cualquier aerodeslizador o deslizador terrestre.

Modelos de ejemplo: Ultrapropulsor 2000 de Transportes Ubrikian.

Modificadores básicos: Añade 1 a la Velocidad del vehículo y reduce en 1 su Manejo.

Opciones de modificación: 1 modificación de talento innato (Conducción defensiva).

Ensamblajes necesarios: 1.

Precio: 1.000 créditos por cada punto de Silueta del vehículo.

Rareza: 3.

REVESTIMIENTO SOMBRA NOCTURNA

Un recubrimiento especial fabricado por Industrias Arakyd que desconcierta a los sensores, la sombra nocturna puede hacer que una nave sea muy difícil de detectar. Altamente restringido por el Imperio, el recubrimiento Sombra Nocturna es muy solicitado por los contrabandistas que pueden obtenerlo.

Modelos de ejemplo: Revestimiento de vehículos Sombra Nocturna de Industrias Arakyd.

Modificadores básicos: Reduce el rango del alcance de los sensores pasivos de la nave enemiga en 1 (a un mínimo de corta distancia) para detectar una nave con revestimiento Sombra Nocturna.

Opciones de modificación: 1 modificación de combate que disminuye la Silueta de la nave en 1.

Ensamblajes necesarios: 1.

Precio: (R) 3.500 créditos.

Rareza: 8.

SISTEMA AVANZADO DE SELECCIÓN DE OBJETIVOS

El sistema avanzado de selección de objetivos Infalible de Taim & Bak es un buen ejemplo de computadora de adquisición de blancos; emplea un sofisticado programa de imágenes holográficas para presentar al piloto o artillero una vista tridimensional muy detallada de su objetivo. La instalación de este sistema aumenta la precisión de las armas de la nave y permite a los artilleros situar mejor sus disparos, incrementando su eficacia en combate. Esta modificación puede instalarse en todas las astronaves y vehículos.

Modelos de ejemplo: Sistema avanzado de selección de objetivos LR-375a Infalible de Taim & Bak, computadora de selección de blancos KR-770 Tiro Certero de Fabritech, programa de identificación holográfica de blancos 840.z de Koensayr, computadora de selección de objetivos ANx 42.a Fuego Instantáneo de Fabritech.

Modificadores básicos: Incrementa 1 vez la Capacidad de las tiradas de Artillería efectuadas para disparar las armas de la nave. Opciones de modificación: 1 modificación de incremento adicional, 1 modificación de talento innato (Disparo de precisión), 1 modificación de talento innato (Disparo certero).

Ensamblajes necesarios: 1.

Precio: 4.000 créditos.

Rareza: 4.



SISTEMA DE COMUNICACIONES MEJORADO

Los sistemas de comunicaciones mejorados son potentes matrices de comunicaciones subespaciales que se pueden adaptar a la mayoría de naves de la galaxia.

Modelos de ejemplo: Transceptor subespacial Agile (TSAF) de frecuencia de comunicaciones de Chedak, transceptor de largo alcance SFS Ranger, transceptor de banda múltiple Fabritech 44Q / r.

Modificadores básicos: aumenta el rango de comunicaciones a bordo en un intervalo de alcance.

Opciones de modificación: 2 modificaciones para incrementar el alcance un intervalo adicional.

Ensamblajes necesarios: 1.

Precio: 4.800 créditos.

Rareza: 6.

TRANSPONDEDOR SECUNDARIO

Si bien es posible modificar la señal del transpondedor de una nave, esto se puede detectar fácilmente o puede dañar los motores, dependiendo del método utilizado. Montar un transpondedor secundario en el motor es una modificación que se realiza una sola vez y que permite a la tripulación de la nave cambiar entre dos identidades. Cuando se activa, el transpondedor secundario anula la señal de datos del transpondedor primario de la nave, mientras que también genera una firma de energía que disfraza la actividad del motor de la nave (estas son las dos partes de una señal de transpondedor). El coste de esta modificación incluye una identidad falsa o robada en los registros del Buró de Naves y Servicios (BoSS). Este accesorio se puede aplicar a cualquier nave estelar.

Modelos de ejemplo: Varios modelos ilícitos.

Modificadores básicos: La tripulación de la nave puede cambiar al transpondedor secundario con una acción y una **tirada Media (◆◆) de Computadoras**. En el momento de la instalación, los jugadores y el DJ deben determinar el nombre y otros detalles de la identidad falsa. Debido a que la firma del motor de la nave es parte de la información de identificación, la identidad falsa debe ser de la misma clase de nave y, preferiblemente, de un modelo similar. Un observador que escanea la nave puede detectar discrepancias que indican la presencia de un transpondedor secundario con una **tirada Desalentadora (◆◆◆◆) de Computadoras**.

Opciones de modificación: 1 modificación para activar el transpondedor secundario con una maniobra, 3 modificaciones para añadir una identidad adicional a la nave.

Ensamblajes necesarios: 1.

Precio: (R) 20.000 créditos.

Rareza: 7.

TURBINA IÓNICA DE ALTO RENDIMIENTO

Las turbinas iónicas de alto rendimiento son potentes motores sublumínicos que incrementan la velocidad directa de una nave a costa de una ligera reducción en su fiabilidad. Esta modificación puede instalarse en cualquier aerodeslizador o astronave.

Modelos de ejemplo: Turbina iónica de alto rendimiento Ter40 de Girodyne, motor de iones SFS-220 de Sistemas de Flota Sienar, estatorreactor iónico R800 de Koensayr.

Modificadores básicos: Añade 1 a la Velocidad de la nave y reduce en 1 su umbral de Tensión de sistemas.

Opciones de modificación: Ninguna

Ensamblajes necesarios: 1.

Precio: 5.300 créditos.

Rareza: 5.