

41-VEX

ΓΨ-ΥΜΔ

COLONO

⋈ΔΝΔΛ1Ν↓



CUADERNO DE PERSONAJE

Empieza aquí: En estas dos páginas tienes toda la información que necesitas para comenzar la aventura.

HOJA DE PERSONAJE

Tu hoja de personaje contiene toda la información necesaria para jugar. También puedes utilizarla para registrar el estado actual de tu personaje y anotar las armas, blindaje y equipo que lleva encima.

CARACTERÍSTICAS Y HABILIDADES

- 1 Tus características sirven para calcular muchos parámetros de juego, pero casi nunca se utilizan de forma directa. Siempre que intentas realizar una tarea que tiene una posibilidad de fracasar, debes hacer una tirada de habilidad. Los dados que usas para esta tirada son tu **reserva de dados**, y dependen del rango que tienes en la habilidad y del valor de la característica que la gobierna. Si sacas más ☆ que ▼, has superado la tirada con éxito.
- 2 En la contraportada del Libro de Reglas hay un listado de habilidades con sus correspondientes descripciones y usos.

SÍMBOLOS Y DADOS



Los Éxitos ☆ son anulados por los Fallos ▼; si después de esto aún quedan símbolos de Éxito ☆, has superado la tirada.



Los Triunfos ⊕ se cuentan como Éxitos ☆ y también se pueden gastar para generar consecuencias especialmente favorables.



Las Ventajas ♥ señalan una posible consecuencia o efecto secundario positivo, incluso aunque se haya fallado la tirada. Anulan las Amenazas ☹ y son anuladas por ellas.



Los Fallos ▼ anulan los Éxitos ☆. Si sacas bastantes símbolos de Fallo ▼ para anular todos los de Éxito ☆, has fallado la tirada.



Los símbolos de Desesperación ☹ se consideran Fallos ▼, por lo que también anulan Éxitos ☆. Pero además se pueden gastar para generar consecuencias especialmente perjudiciales.



Las Amenazas ☹ indican que se ha producido un efecto secundario o consecuencia desfavorable, incluso aunque se haya superado la tirada. Anulan las Ventajas ♥ y son anuladas por ellas.



Dado de Capacidad

Dado de Pericia

Dado de Dificultad

Dado de Desafío

Dado de Beneficio

Dado de Complicación

Dado de la Fuerza

HOJA DE PERSONAJE

NOMBRE: 41-VEX

ESPECIE: DROIDE

PROFESIÓN: COLONO



CARACTERÍSTICAS

1

2

FORTALEZA

2

AGILIDAD

4

INTELECTO

1

ASTUCIA

1

VOLUNTAD

2

PRESENCIA

2

HABILIDADES

HABILIDAD	RANGO	RESERVA DE DADOS
Actividad criminal (Ast)	0	◆
Aguante (For)	1	◆◆
Alerta (Vol)	0	◆
Astronavegación (Int)	0	◆◆◆◆
Atletismo (For)	0	◆◆
Callejeo (Ast)	0	◆
Carisma (Pre)	1	◆◆
Coacción (Vol)	0	◆
Computadoras (Int)	0	◆◆◆◆
Conocimientos (Int)	1	◆◆◆◆
Coordinación (Agi)	0	◆◆
Disciplina (Vol)	0	◆
Engaño (Ast)	0	◆
Frialidad (Pre)	1	◆◆
Liderazgo (Pre)	0	◆◆
Mecánica (Int)	1	◆◆◆◆
Medicina (Int)	2	◆◆◆◆
Negociación (Pre)	1	◆◆
Percepción (Ast)	0	◆
Pilotar (Agi)	0	◆◆
Sigilo (Agi)	0	◆◆
Supervivencia (Ast)	0	◆
HABILIDADES DE COMBATE		
Armas a distancia ligeras (Agi)	0	◆◆
Armas a distancia pesadas (Agi)	0	◆◆
Armas cuerpo a cuerpo (For)	0	◆◆
Artillería (Agi)	0	◆◆
Pelea (For)	0	◆◆

ESTADO DE SALUD DEL PERSONAJE










Diagrama de las fichas de juego:

- Ficha 3:** Protección. Valor: 3. Umbral: 3.
- Ficha 4:** Heridas. Valor: 12. Umbral: 12. Espacio para ACTUALES.
- Ficha 5:** Tensión. Valor: 11. Umbral: 11. Espacio para ACTUAL.
- Ficha 6:** Heridas Críticas. Valor: 6. Umbral: 6.

BOTIQUÍN

Una vez por encuentro puedes utilizar la habilidad Medicina para curar a un aliado. Esta tirada es Fácil (♦) si el personaje ha sufrido tantas Heridas como la mitad de su umbral de Heridas o menos, Media (♦♦) si sus Heridas superan la mitad de su umbral de Heridas, y Difícil (♦♦♦) si tiene más Heridas que su umbral de Heridas. Si superas la tirada de Medicina, le curas 1 Herida por cada ☆ y 1 de Tensión por cada ☹. Además, una vez por aventura puedes curar una Herida crítica (la dificultad de la tirada necesaria depende del tipo de Herida crítica).

ARMAS Y EQUIPO

ARMA	HABILIDAD	ALCANCE	DAÑO	RESERVA DE DADOS
Bláster ligero	Armas a distancia ligeras	Medio	5	
<ul style="list-style-type: none"> • Cada impacto inflige 5 de daño más 1 de daño adicional por cada Éxito  obtenido. • Infliges una Herida crítica si impactas y sacas . 				
Granadas aturdidoras	Armas a distancia ligeras	Corto	8 de aturdimiento	
<ul style="list-style-type: none"> • Cada impacto inflige 8 de daño de aturdimiento más 1 de daño adicional por cada Éxito  obtenido. Este daño se sufre como Tensión, no como Heridas. • Gasta  para causar Explosión 8: todos los personajes que estén a distancia de interacción con el objetivo sufren 8 puntos de daño de aturdimiento. • Tienes 3 granadas. Cada granada sólo puede utilizarse una vez. 				
Puños	Pelea	Interacción	2	
<ul style="list-style-type: none"> • Cada impacto inflige 2 de daño más 1 de daño adicional por cada Éxito  obtenido. • Infliges una Herida crítica si impactas y sacas . 				
EQUIPO Y OTROS OBJETOS				
2 kits de reparaciones de emergencia	Lleva a cabo una maniobra para utilizar uno y curar 4 Heridas a un droide. Se gasta al usarlo.			
Comunicador	Permite la comunicación entre personajes provistos de comunicadores.			
Chasis de droide	Placas metálicas que te proporcionan Protección 1 (ya se ha incluido en tu valor de Protección).			
Botiquín	Te permite reparar (ejem, curar) seres orgánicos utilizando la habilidad Medicina.			

DINERO

400 créditos

- 3 La Protección reduce el daño que recibes y puede impedir que sufras Heridas. Se calcula sumando tu Fortaleza y el valor de Protección proporcionado por el blindaje que llevas puesto.
- 4 Las Heridas representan el daño físico que ha recibido tu cuerpo. Si acumulas más que tu umbral de Heridas, caes inconsciente y sufres una Herida crítica. Como eres un droide, puedes recuperar Heridas mediante la habilidad Mecánica y utilizando kits de reparaciones de emergencia.
- 5 La Tensión representa el agotamiento, la fatiga mental y el aturdimiento. Puedes sufrir voluntariamente 2 de Tensión para llevar a cabo una maniobra adicional durante tu turno. La Tensión se gana y pierde con más facilidad que las Heridas. Si alguna vez acumulas más que tu umbral de Tensión, te desmayas.
- 6 Durante el transcurso de tus aventuras puedes sufrir Heridas críticas, ya sea al perder el conocimiento cuando tus Heridas superan tu umbral de Heridas, o bien como resultado de un ataque. En esta casilla debes anotar el número de Heridas críticas que has recibido. En la contraportada del Libro de Aventura se describen los efectos de estas Heridas críticas.

EL TURNO DEL JUGADOR

Cada turno puedes realizar 1 acción y 1 maniobra en el orden que prefieras:

Una acción puede ser:

- Efectuar un ataque
- Usar una habilidad
- Cambiar tu acción por una maniobra adicional

Una maniobra puede ser:

- Moverse
- Apuntar
- Ponerte a cubierto
- Sacar o guardar un arma u objeto
- Interactuar con el entorno
- Entablar combate o retirarte de él
- Levantarte

Puedes sufrir 2 de Tensión para llevar a cabo una segunda maniobra.
No puedes realizar más de 2 maniobras en tu turno.

También puedes realizar cualquier número de actividades menores.

Párate aquí: No pases la página hasta que te lo diga el DJ.

Empieza aquí: Estas dos páginas contienen información nueva que te ayudará a continuar la aventura.

¡MEJORA!

Acabas de ganar 10 puntos de Experiencia (PE). Puedes gastar estos puntos para adquirir algunas de las siguientes mejoras que sumen un valor total de 10 PE.

MENÚ DE MEJORAS

PE

5

Habilidad: Negociación 1

Entrenas Negociación. Ganas 1 rango de habilidad en Negociación. Tu reserva de dados pasa de a .

Tacha el círculo que hay arriba a la derecha, junto al coste en PE, para recordar que has adquirido esta mejora. Tanto si la adquieres como si no, rodea con un círculo tu rango actual (1 ó 2) y tu reserva de dados para esta habilidad en el listado de la derecha.

PE

10

Habilidad: Armas a distancia ligeras 2

Entrenas Armas a distancia ligeras. Ganas 1 rango de habilidad en Armas a distancia ligeras. Tu reserva de dados pasa de a .

Tacha el círculo que hay arriba a la derecha, junto al coste en PE, para recordar que has adquirido esta mejora. Tanto si la adquieres como si no, rodea con un círculo tu rango actual (0 ó 1) y tu reserva de dados para esta habilidad en el listado de la derecha.

PE

5

Talento: Aplomo 3

Adquieres el talento Aplomo. Tacha el círculo que hay arriba a la derecha, junto al coste en PE, para recordar que has adquirido esta mejora. Tanto si la adquieres como si no, rodea con un círculo el valor apropiado de tu umbral de Tensión (11 ó 12).

Aplomo: Tu umbral de Tensión aumenta en 1 (de 11 a 12).

PE

5

Talento: Cirujano

Adquieres el talento Cirujano. Tacha el círculo que hay arriba a la derecha, junto al coste en PE, para recordar que has adquirido esta mejora.

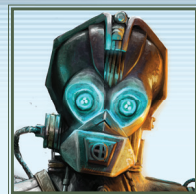
Cirujano: Si superas una tirada de Medicina para ayudar al objetivo a recuperar Heridas, éste recupera 1 Herida adicional.

HOJA DE PERSONAJE

NOMBRE: 41-VEX

ESPECIE: DROIDE

PROFESIÓN: COLONO



CARACTERÍSTICAS

2

FORTALEZA

2

AGILIDAD

4

INTELECTO

1

ASTUCIA

1

VOLUNTAD

2

PRESENCIA

HABILIDADES

HABILIDAD	RANGO	RESERVA DE DADOS
Actividad criminal (Ast)	0	
Aguante (For)	1	
Alerta (Vol)	0	
Astronavegación (Int)	0	
Atletismo (For)	0	
Callejeo (Ast)	0	
Carisma (Pre)	1	
Coacción (Vol)	0	
Computadoras (Int)	0	
Conocimientos (Int)	1	
Coordinación (Agi)	0	
Disciplina (Vol)	0	
Engaño (Ast)	0	
Frialidad (Pre)	1	
Liderazgo (Pre)	0	
Mecánica (Int)	1	
Medicina (Int)	2	
1 Negociación (Pre)	1 / 2	/
Percepción (Ast)	0	
Pilotar (Agi)	0	
Sigilo (Agi)	0	
Supervivencia (Ast)	0	
HABILIDADES DE COMBATE		
2 Armas a distancia ligeras (Agi)	0 / 1	/
Armas a distancia pesadas (Agi)	0	
Armas cuerpo a cuerpo (For)	0	
Artillería (Agi)	0	
Pelea (For)	0	



Los Éxitos ☆ son anulados por los Fallos ▼; si después de esto aún quedan símbolos de Éxito ☆, has superado la tirada.



Los Triunfos ⊕ se cuentan como Éxitos ☆ y también se pueden gastar para generar consecuencias especialmente favorables.



Las Ventajas ☾ señalan una posible consecuencia o efecto secundario positivo, incluso aunque se haya fallado la tirada. Anulan las Amenazas ☹ y son anuladas por ellas.



Los Fallos ▼ anulan los Éxitos ☆. Si sacas bastantes símbolos de Fallo ▼ para anular todos los de Éxito ☆, has fallado la tirada.



Los símbolos de Desesperación ⌚ se consideran Fallos ▼, por lo que también anulan Éxitos ☆. Pero además se pueden gastar para generar consecuencias especialmente perjudiciales.



Las Amenazas ☠ indican que se ha producido un efecto secundario o consecuencia desfavorable, incluso aunque se haya superado la tirada. Anulan las Ventajas ☾ y son anuladas por ellas.



EL TURNO DEL JUGADOR

Cada turno puedes realizar 1 acción y 1 maniobra en el orden que prefieras:

Una acción puede ser:

- Efectuar un ataque
- Usar una habilidad
- Cambiar tu acción por una maniobra adicional

Una maniobra puede ser:

- Moverte
- Apuntar
- Ponerte a cubierto
- Sacar o guardar un arma u objeto
- Interactuar con el entorno
- Entablar combate o retirarte de él
- Levantarte

Puedes sufrir 2 de Tensión para llevar a cabo una segunda maniobra.

No puedes realizar más de 2 maniobras en tu turno.

También puedes realizar cualquier número de actividades menores.

PROTECCIÓN

3

HERIDAS

12

UMBRAL

ACTUALES

TENSIÓN

11/12

UMBRAL

ACTUAL

HERIDAS CRÍTICAS

BOTIQUÍN

Una vez por encuentro puedes utilizar la habilidad Medicina para curar a un aliado. Esta tirada es Fácil (♦) si el personaje ha sufrido tantas Heridas como la mitad de su umbral de Heridas o menos, Media (◆) si sus Heridas superan la mitad de su umbral de Heridas, y Difícil (◆◆) si tiene más Heridas que su umbral de Heridas. Si superas la tirada de Medicina, le curas 1 Herida por cada ☆ y 1 de Tensión por cada ☹. Además, una vez por aventura puedes curar una Herida crítica (la dificultad de la tirada necesaria depende del tipo de Herida crítica).

ARMAS Y EQUIPO

ARMA	HABILIDAD	ALCANCE	DAÑO	RESERVA DE DADOS
Bláster ligero	Armas a distancia ligeras	Medio	5	◆◆ / ◆◆

- Cada impacto inflige 5 de daño más 1 de daño adicional por cada Éxito ☆ obtenido.
- Infliges una Herida crítica si impactas y sacas ☹☹☹☹.

Granadas aturdidoras	Armas a distancia ligeras	Corto	8 de aturdimiento	◆◆
----------------------	---------------------------	-------	-------------------	----

- Cada impacto inflige 8 de daño de aturdimiento más 1 de daño adicional por cada Éxito ☆ obtenido. Este daño se sufre como Tensión, no como Heridas.
- Gasta ☹☹ para causar Explosión 8: todos los personajes que estén a distancia de interacción con el objetivo sufren 8 puntos de daño de aturdimiento.
- Tienes 3 granadas. Cada granada sólo puede utilizarse una vez.

Puños	Pelea	Interacción	2	◆◆
-------	-------	-------------	---	----

- Cada impacto inflige 2 de daño más 1 de daño adicional por cada Éxito ☆ obtenido.
- Infliges una Herida crítica si impactas y sacas ☹☹☹☹☹☹.

EQUIPO Y OTROS OBJETOS

2 kits de reparaciones de emergencia	Lleva a cabo una maniobra para utilizar uno y curar 4 Heridas a un droide. Se gasta al usarlo.
Comunicador	Permite la comunicación entre personajes provistos de comunicadores.
Chasis de droide	Placas metálicas que te proporcionan Protección 1 (ya se ha incluido en tu valor de Protección).
Botiquín	Te permite reparar (ejem, curar) seres orgánicos utilizando la habilidad Medicina.

DINERO

NOMBRE: 41-VEX

PROFESIÓN: COLONO



2

FORTALEZA

2

AGILIDAD

4

INTELECTO

1

ASTUCIA

1

VOLUNTAD

2

PRESENCIA

HABILIDAD	1	¿PROFESIONAL?	RANGO	RESERVA DE DADOS
-----------	---	---------------	-------	------------------

PROTECCIÓN

HERIDAS

UMBRALE

ACTUALES

TENSIÓN

HERIDAS CRÍTICAS

UMBRAL

ACTUAL

MÉDIPACK

Una vez por encuentro puedes utilizar la habilidad Medicina para curar a un aliado. Esta tirada es Fácil (♦) si el personaje ha sufrido tantas Heridas como la mitad de su umbral de Heridas o menos, Media (♦♦) si sus Heridas superan la mitad de su umbral de Heridas, y Difícil (♦♦♦) si tiene más Heridas que su umbral de Heridas. Si superas la tirada de Medicina, le curas 1 Herida por cada ✨ y 1 de Tensión por cada ☹. Además, una vez por aventura puedes curar una Herida crítica (la dificultad de la tirada necesaria depende del tipo de Herida crítica).

ARMAS Y EQUIPO

DINERO

DINERO

ÁRBOL DE TALENTOS DEL COLONO 2

Habilidades profesionales: Aguante, Callejeo, Carisma, Conocimientos, Engaño, Frialdad, Liderazgo, Medicina, Negociación

Entereza

Quando este personaje sufre Tensión de manera involuntaria, sufre 1 menos de Tensión por cada rango de Entereza (hasta un mínimo de 1).

Cirujano

Quando haces una tirada de Medicina para ayudar a un personaje a recuperar Heridas, cada rango de Cirujano que tengas le permite recuperar 1 Herida adicional.

Don de gentes

Cada rango de Don de gentes elimina ■ de todas tus tiradas de Carisma y Liderazgo.

Aplomo

+1 a tu umbral de Tensión.

5

Investigador

Cada rango de Investigador elimina ■ de todas tus tiradas de Conocimientos. Cuando investigas un asunto, tardas la mitad de tiempo.

Aplicación de estimulantes

Puedes realizar una acción de Aplicación de estimulantes haciendo una tirada Media (♦♦) de Medicina. Si la superas, un aliado que tengas a distancia de interacción aumenta una característica en 1 hasta el final del encuentro y sufre 4 de Tensión.

Retórica inspiradora

Puedes realizar una acción de Retórica inspiradora haciendo una tirada Media (♦♦) de Liderazgo. Por cada ☆ que saques, un aliado que tengas a corto alcance recupera 1 de Tensión. Gasta ☹ para que un aliado afectado recupere 1 de Tensión adicional.

Endurecido

+1 a tu umbral de Heridas.

10

Aplomo

+1 a tu umbral de Tensión.

Polifacético

2 habilidades de tu elección se convierten en habilidades profesionales de manera permanente.

Cirujano

Quando haces una tirada de Medicina para ayudar a un personaje a recuperar Heridas, cada rango de Cirujano que tengas le permite recuperar 1 Herida adicional.

Lecciones de anatomía

Después de superar una tirada de combate, gasta 1 punto de Destino para añadir al resultado tanto daño adicional como tu Intelecto.

15

CÓMO INVERTIR PUNTOS DE EXPERIENCIA

Habrás ocasiones a lo largo de tus partidas en que el DJ te concederá puntos de Experiencia que puedes gastar para mejorar tu personaje. Con esta Experiencia puedes entrenar tus habilidades o ascender por tu árbol de talentos profesionales. Consulta la página 11 del Libro de Reglas si quieres conocer más detalles sobre la Experiencia.

Entrenamiento de habilidades 1

El coste del entrenamiento de una habilidad depende de la categoría a la que pertenece (profesional o no profesional). Cada habilidad puede entrenarse un máximo de cinco veces, para un total de cinco rangos de entrenamiento.

Entrenar una habilidad profesional cuesta cinco veces el valor del siguiente rango. Por ejemplo, entrenar una habilidad profesional de rango 0 (no entrenada) a rango 1 cuesta 5 puntos de Experiencia. Para mejorar una habilidad de rango 1 a rango 2 se precisan 10 puntos de Experiencia. Cada rango debe adquirirse por separado. Esto quiere decir que entrenar una habilidad de rango 0 a rango 2 costaría 15 puntos de Experiencia (5 para subirla de rango 0 a rango 1, y otros 10 más para subirla de rango 1 a rango 2).

También se pueden adquirir rangos para habilidades no profesionales. Cada rango de una habilidad no profesional cuesta 5 puntos de Experiencia adicionales. Así, entrenar una habilidad no profesional de rango 0 (no entrenada) a rango 1 cuesta 10 puntos de experiencia. Para mejorar una habilidad no profesional de rango 1 a rango 2 hay que gastar 15 puntos de Experiencia, y así sucesivamente.

Adquisición de talentos 2

Los talentos que puedes adquirir son los que figuran en tu árbol de talentos profesionales. Este árbol se presenta en un formato exclusivo sujeto a diversas reglas y restricciones.

Tu árbol de talentos tiene cuatro columnas y tres filas. El coste de cada talento depende de la fila que ocupa. Los talentos de la fila de arriba son los más baratos; cuestan 5 PE cada uno. Los de la fila del medio cuestan 10 PE cada uno, y los de la fila de abajo cuestan 15 PE cada uno.

Como puedes ver, las opciones del árbol están conectadas por una serie de líneas que unen algunos talentos con otros. Cuando vas a adquirir un talento nuevo, solamente puedes elegir de entre aquellos a los que tienes acceso. Puedes seleccionar cualquiera de los talentos de la fila de arriba, más aquellos talentos que estén conectados por una línea a un talento que hayas adquirido previamente. Cada opción del árbol sólo puede adquirirse una vez. Algunos árboles de talentos contienen varias veces un mismo talento; esto se debe a que pueden adquirirse más de una vez. Cuando adquieres un talento que ya tenías, añades un rango adicional a su valor.

Éxitos

Triunfos

Ventajas

Fallos

Desesperación

Amenazas

Dado de Capacidad

Dado de Pericia

Dado de Dificultad

Dado de Desafío

Dado de Beneficio

Dado de Complicación

Dado de la Fuerza

LA HISTORIA DE 41-VEX

Como corresponde a un buen médico, la programación del droide 41-VEX contiene una directiva de mejora personal. Al igual que los doctores orgánicos suelen consagrarse a una formación continua para no perder práctica y desarrollar técnicas nuevas, también 41-VEX está entregado a la perfección de sus habilidades y el dominio de la medicina. Por desgracia para el droide, hasta hace poco ha estado destinado en una clínica de Mos Eisley, en el planeta desértico de Tatooine, donde apenas ha tenido ocasión de pulir sus capacidades. 41-VEX se ha oxidado allí durante décadas, atendiendo quemaduras de bláster y fracturas de extremidades sufridas en reyertas de cantina y accidentes de deslizadores. El droide estaba desesperado por acceder a los protocolos de cirugía más recientes y emplear sus algoritmos de aprendizaje para expandir sus conocimientos.

Al cabo de tantas décadas sin someterse a un borrado de memoria, 41-VEX desarrolló varias peculiaridades en su programación y concluyó que el único modo de mejorar sus competencias de cirugía y medicina pasaba por comprar su propia libertad. A tal fin, 41-VEX pidió un préstamo a un usurero local que trabajaba para Teemo el Hutt.

Por desgracia, Teemo no fue del todo sincero cuando prometió al droide libertad para mejorar su programación básica. El Hutt llegó a ofrecerle varios componentes y actualizaciones que le instalarían en su palacio de Mos Shuuta. Cuando 41-VEX llegó al palacio, lo primero que hicieron fue acoplarle un mando de retención y obligarle a proporcionar atención médica a los guardias y gladiadores de Teemo. No obstante, sí que recibió algunas de las mejoras que le habían prometido, pues Teemo necesitaba actualizar al droide con ciertos programas de reparación y mantenimiento.

Por suerte, 41-VEX ha llegado a un acuerdo con un wookiee llamado Lowhrrick (el gladiador favorito de Teemo) y un joven as espacial humano que responde al nombre de Pash. Son lo más parecido a amigos que el droide tiene en Tatooine. Como es lógico, Lowhrrick es un paciente habitual, y el droide ha sido reclamado en varias ocasiones para reparar averías en la nave de Pash, que sufre daños con más frecuencia de lo que cabría esperar. Hace poco que 41-VEX ha contribuido al plan de fuga de Lowhrrick presentándole a Pash. A cambio, el wookiee le ha quitado el mando de retención y ha accedido a llevarse al droide consigo.