

MATHUS

לְמַתּוּחַ

TÉCNICO

טָכִינֹן



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 : MATHUS

ESPECIE : HUMANO

PROFESIÓN : TÉCNICO

CARACTERÍSTICAS		
1	3 FORTALEZA	2 AGILIDAD
	2 ASTUCIA	4 INTELECTO
	2 VOLUNTAD	2 PRESENCIA

HABILIDADES		
HABILIDAD	RANGO	RESERVA DE DADOS
Actividad criminal (Ast)	1	
Aguante (For)	0	
Alerta (Vol)	1	
Astronavegación (Int)	1	
Atletismo (For)	1	
Callejero (Ast)	0	
Carisma (Pre)	0	
Coacción (Vol)	0	
Computadoras (Int)	1	
Conocimientos (Int)	1	
Coordinación (Agi)	0	
Disciplina (Vol)	0	
Engaño (Ast)	0	
Frialdad (Pre)	0	
Liderazgo (Pre)	0	
Mecánica (Int)	2	
Medicina (Int)	0	
Negociación (Pre)	0	
Percepción (Ast)	0	
Pilotar (Agi)	1	
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)	1	

ESTADO DE SALUD DEL PERSONAJE



ARMAS Y EQUIPO

ARMA	HABILIDAD	ALCANCE	DAÑO	RESERVA DE DADOS
Guantes de descarga	Pelea	Interacción	3	◆◆◆
Bláster de bolsillo	A. a distancia ligeras	Corto	5	◆◆

EQUIPO Y OTROS OBJETOS	
2 inyectores de estimulantes	Lleva a cabo una maniobra para utilizar uno y curar 4 Heridas a una criatura viva. Se gasta al usarlo.
Comunicador	Permite la comunicación entre personajes provistos de comunicadores.
Ropa gruesa	Protección 1 (ya se ha incluido en tu valor de Protección).
Módulo de datos	Computadora de mano, accede a sistemas de computadoras.
1 Kit de reparaciones de emergencia	Lleva a cabo una maniobra para utilizar uno y curar 4 Heridas a un droide viva. Se gasta al usarlo.
Juego de herramientas	Te permite reparar aparatos mecánicos y «curar» a droides utilizando la habilidad de Mecánica.



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. Puedes recuperar Heridas mediante la habilidad Medicina y utilizando inyectores de estimulantes.

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 sobrepasan 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:

- 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.

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

1

Habilidad: Percepción

Entrenas Percepción. Ganas 1 rango de habilidad en Percepción. 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.



2

Habilidad: Pelea

Entrenas Pelea. Ganas 1 rango de habilidad en Pelea. 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.



3

Talento: Endurecido

Adquieres el talento Endurecido. 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 Heridas (13 ó 14).

Endurecido: Tu umbral de Heridas aumenta en 1 (de 13 a 14).



4

Talento: Puesta a punto

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

Puesta a punto: Cuando efectúes una acción que repare Tensión de sistemas a una astronave o vehículo, éste recuperará 1 punto adicional de Tensión de sistemas.



HOJA DE PERSONAJE

NOMBRE : MATHUS

ESPECIE HUMANO

PROFESIÓN TÉCNICO



CARACTERÍSTICAS

3

FORTALEZA

2

AGILIDAD

4

INTELECTO

2

ASTUCIA

2

VOLUNTAD

2

PRESENCIA

HABILIDADES

HABILIDAD	RANGO	RESERVA DE DADOS
Actividad criminal (Ast)	1	
Aguante (For)	0	
Alerta (Vol)	1	
Astronavegación (Int)	1	
Atletismo (For)	1	
Callejero (Ast)	0	
Carisma (Pre)	0	
Coacción (Vol)	0	
Computadoras (Int)	1	
Conocimientos (Int)	1	
Coordinación (Agi)	0	
Disciplina (Vol)	0	
Engaño (Ast)	0	
Frialdad (Pre)	0	
Liderazgo (Pre)	0	
Mecánica (Int)	2	
Medicina (Int)	0	
Negociación (Pre)	0	
1	Percepción (Ast)	0 / 1 /
Pilotar (Agi)	1	
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	
2	Pelea (For)	1 / 2 /

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.



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.

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

HOJA DE PERSONAJE

NOMBRE : MATHUS

ESPECIE HUMANO

PROFESIÓN TÉCNICO



CARACTERÍSTICAS

The image displays five circular icons arranged horizontally. Each icon has a white border and a black outline. The numbers 1 through 5 are centered in each circle. Below each number is a red horizontal bar containing a Spanish word: 'FORTALEZA' (under 1), 'AGILIDAD' (under 2), 'INTELECTO' (under 3), 'ASTUCIA' (under 4), and 'VOLUNTAD' (under 5). The background features vertical green stripes.

HABILIDADES

HABILIDAD	1 ¿PROFESIONAL?	RANGO	RESERVA DE DATOS
Actividad criminal (Ast)	•		
Aguante (For)			
Alerta (Vol)			
Astronavegación (Int)	•		
Atletismo (For)			
Callejero (Ast)			
Carisma (Pre)			
Coacción (Vol)			
Computadoras (Int)	•		
Conocimientos (Int)	•		
Coordinación (Agi)	•		
Disciplina (Vol)	•		
Engaño (Ast)			
Frialdad (Pre)			
Liderazgo (Pre)			
Mecánica (Int)	•		
Medicina (Int)			
Negociación (Pre)			
Percepción (Ast)	•		
Pilotar (Agi)	•		
Sigilo (Agi)			
Supervivencia (Ast)			

HABILIDADES DE COMBATE

A. a distancia ligeras (Agi)		
A. a distancia pesadas (Agi)		
A. cuerpo a cuerpo (For)		
Artillería (Agi)		
Pelea (For)	•	

PROTECCIÓN

HERIDAS

UMBRAL ACTUALES

TENSIÓN

UMBRAL

ACTUAL

HERIDAS CRÍTICAS

ARMAS Y EQUIPO

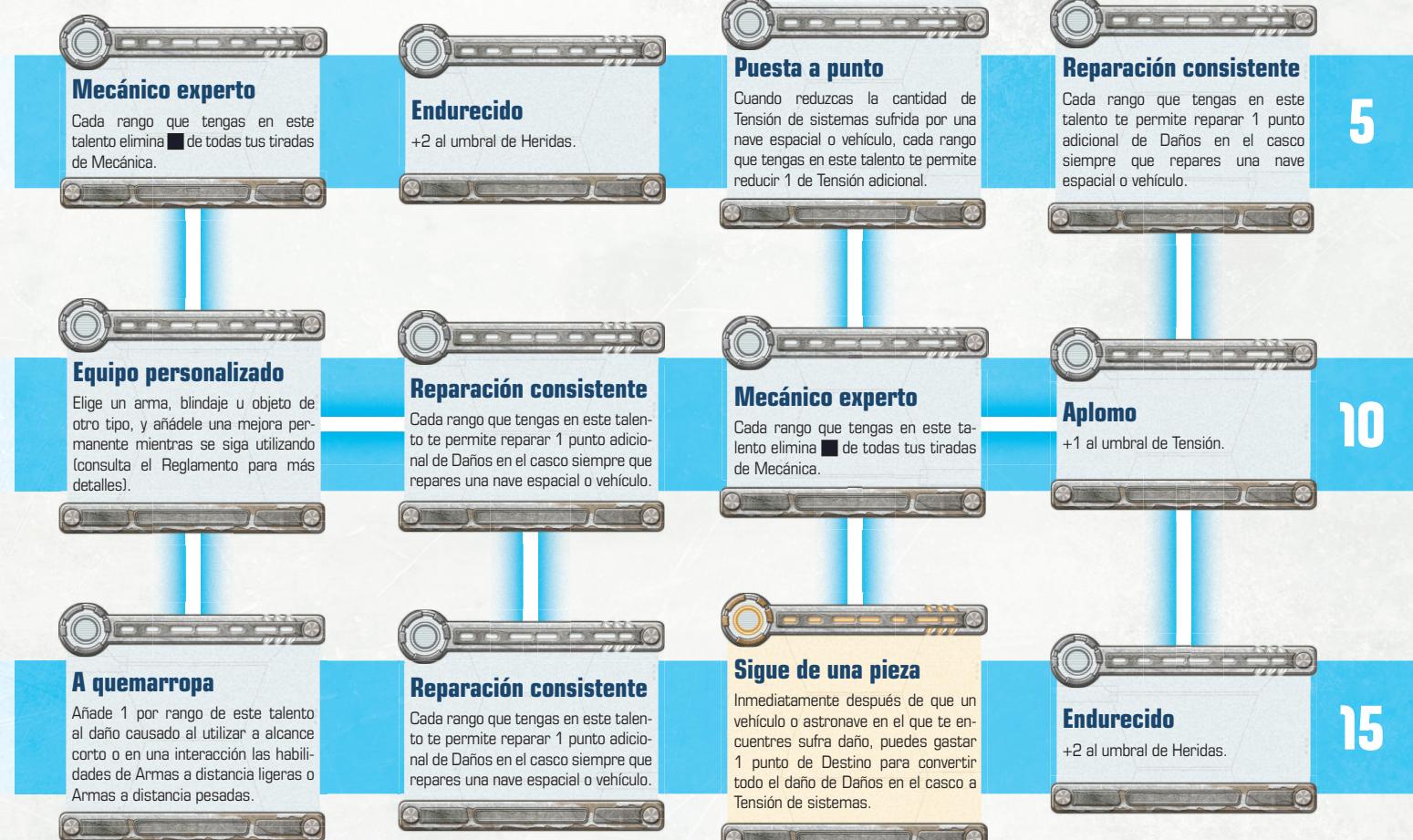
ARMA	HABILIDAD	ALCANCE	DAÑO	RESERVA DE DATOS

EQUIPO Y OTROS OBJETOS

DINERO

TÉCNICO: ÁRBOL DE TALENTOS 2

Habilidades profesionales: Actividad criminal, Astronavegación, Computadoras, Conocimientos, Coordinación, Disciplina, Mecánica, Pelea, Percepción, Piloto.



CÓMO INVERTIR PUNTOS DE EXPERIENCIA

Habrá 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 quieras conocer más detalles sobre la Experiencia.

1 Entrenamiento de habilidades

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.



Éxitos



Triunfos



Ventajas



Fallos



Desesperación Desesperación



Amenazas

2 Adquisición de talentos

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.



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 MATHUS

En otra vida, Mathus podría haber sido un gran ingeniero de investigación en alguna corporación importante con sede en los Mundos del Núcleo. En esta vida, creció en las duras calles de Anchorhead, en Tatooine. Huérfano a muy temprana edad, Mathus sufría la carga de poseer un prodigioso intelecto y ninguna forma práctica de utilizarlo. Acabó sumido en una vida de crimen y violencia, hasta que un fatídico día trató de robar en una tienda propiedad de un viejo mecánico rodiano de nombre Honwoo. El anciano no hizo ningún esfuerzo por resistirse, pero al ver la fascinación del joven Mathus por una máquina medio desmontada que tenía en su banco de trabajo, se ofreció a enseñarle cómo funcionaba. Seis horas más tarde, los amigos de Mathus pasaron a ver qué le había pasado, y lo encontraron cubierto de aceite para máquina, ayudando a arreglar un conjunto de repulsores.

Durante los años siguientes, Honwoo enseñó a Mathus los detalles de todas las máquinas que pasaron por su taller. Al carecer de una educación formal, el joven desarrolló un estilo poco ortodoxo aunque efectivo, que se basaba en gran medida en el ensayo y error. También descubrió que le encantaba trastear y modificar máquinas ya existentes, transformándolas para servir a otros cometidos. Por ejemplo, sus guantes de descarga personalizados comenzaron siendo convertidores de energía.

La mayor parte del negocio de Honwoo consistía en la reparación, mantenimiento y reprogramación del limitado suministro de droides de Tatooine. Como consecuencia de ello, Mathus se convirtió en un experto en droides. Sus habilidades acabaron llamando la atención de un hutt llamado Teemo, que le ofreció una importante cantidad de créditos a cambio de que utilizase sus talentos en sus instalaciones en Mos Shuuta. Mathus lleva lamentando su decisión desde su llegada a Mos Shuuta. El proyecto en el que Teemo le tiene trabajando es muy poco apropiado para sus habilidades: la experiencia de Mathus le hace capaz de arreglar droides de combate dañados, pero carece del entrenamiento necesario para desarrollar planos basados en su diseño. Y cuando trató de marcharse, Teemo dejó caer que si lo hacía era posible que le pasara algo a Honwoo...

Hastiado y acorralado, Mathus ha decidido salir huyendo. En primer lugar instaló elementos de código nuevo en 41-VEX, uno de los droides de Teemo, para animar al droide a que también tratase de escapar. A continuación trabó amistad con una exploradora llamada Sasha, con el objetivo de aunar esfuerzos y salir de Tatooine...