

EL ESPECIALISTA TÉCNICO

Autor: Rodney Thompson
 Traducción: Fco. Blanca (Funy Skywalker)
 Maquetación: J.Blanes (Lord Aion)

Árbol de Talentos: El Técnico Ilegal

El siguiente árbol de talentos está previsto para usar con personajes de la clase Granuja. Los Granujas aprenden una variedad de trucos que les permiten exprimir al máximo la tecnología, y pueden mejorar su equipo de formas que los mismos fabricantes nunca hubieran previsto.

REPARACIÓN RÁPIDA (Fast Repairs)

Cada vez que hagas chapuzas (jury-rig) en un objeto o vehículo, este gana un número de puntos de golpe temporales igual al resultado de tu tirada de Mecánica. El daño que reciba se resta en primer lugar de estos puntos temporales, y estos puntos de golpe temporales desaparecen al final del encuentro.

Requisitos: Entrenado en la habilidad Mecánica.

CORTOCIRCUITAR (Hot Wire)

Puedes usar tu modificador de Mecánica en lugar de Usar Computadora cuando hagas un chequeo para acceder a un sistema de computadoras. Se te considera entrenado en la habilidad Usar Computadora a propósito de uso de este talento. Si tienes derecho a volver a tirar un chequeo de Usar Computadora, puedes usar Mecánica en su lugar (sujeto a las mismas circunstancias y limitaciones).

Requisitos: Entrenamiento en la habilidad Mecánica.

APAÑAR (Quick Fix)

Una vez por encuentro, puedes hacer chapuzas (jury-rig) en un objeto o vehículo que haya sido inutilizado. Todos los beneficios y penalizaciones normales por chapuzas se aplicarán.

Requisitos: Entrenamiento en la habilidad Mecánica.

PERSONALIZAR ARMAS (Personalized Modifications)

Usando una acción estándar puedes alterar las configuraciones, controles y partes móviles de un arma que uses, adaptándola a tus necesidades. Para el resto del encuentro ganas un bonificador de +1 por equipo a las tiradas de ataque, y un bonificador de +2 por equipo a las tiradas de daño con esa arma. Solo puedes usar este talento en armas potenciadas (aquellas que necesiten de células de energía para funcionar), incluyendo armas conectadas a grandes fuentes de energía, como por ejemplo armas de vehículos o astronaves.

Dote: Especialista Técnico (Tech Specialist)

Requisitos: Entrenamiento en Mecánica.

Beneficios: puedes modificar un dispositivo, blindaje, arma, droide o vehículo para que obtenga un rasgo especial. Estos se explican

Rasgo de Blindaje	Beneficio
Blindaje Ágil	+1 al mod. max. de Destreza
Blindaje Fortalecido	+1 a la Def. de Fortaleza
Blindaje Protector	+1 a la Def. de Reflejos

Rasgo de Dispositivo	Beneficio
Vigor Mejorado	+2 a la puntuación de Vigor
Durabilidad Mejorada	+1 a RD, e incrementa un 1/4 sus PG
Dispositivo Superior	+1 a los chequeos usando el dispositivo

en la tabla de Modificaciones de Especialista Técnico a continuación. Solo puedes hacer una única modificación a la vez. A menos que se especifique, no puedes otorgar más de un beneficio al mismo dispositivo, blindaje, arma, droide o vehículo, y no puedes aplicar el mismo beneficio dos veces.

Antes de empezar la modificación, debes pagar un 10% del coste del aparato que quieras modificar, o 1.000 créditos, lo que sea mayor. Completar la modificación requiere 1 día por cada 1.000 créditos que cueste la modificación. Al final de este tiempo, haz una tirada de Mecánica; no puedes tomar 10 ni 20 en este chequeo. Si superas la tirada el objeto gana el rasgo deseado. Si fallas el chequeo, pierdes todos los créditos gastados en la modificación, y el objeto no gana el rasgo deseado. De todas maneras, aún puedes empezar del principio si lo deseas.

Otros personajes entrenados en Mecánica pueden ayudarte, reduciendo proporcionalmente el tiempo necesitado para completar la modificación. Al final del proceso de modificación, pueden hacer un chequeo de Mecánica para ayudarte al tuyo.

El valor en el mercado de un objeto modificado es igual al coste base del objeto más el doble del coste de la modificación que se le ha efectuado (sin incluir los créditos desperdiciados en intentos fallados de modificación).

Especial: Esta dote se considera dote de clase para las clases de noble y granuja.



Rasgo de Vehículo	Beneficio
Destreza Mejorada	+2 a la puntuación de Destreza
Velocidad Mejorada	Incrementa un 1/4 su velocidad base (mínimo 1 casilla)
Escudos Mejorados	+5 a los escudos

Rasgo de Droide	Beneficio
Destreza Mejorada	+2 a la puntuación de Destreza
Inteligencia Mejorada	+2 a la puntuación de Inteligencia
Vigor Mejorado	+2 a la puntuación de Vigor

Rasgo del Arma	Beneficio
Precisión Mejorada	+1 a las tiradas de ataque
Daño Mejorado	+2 a las tiradas de daño. Si el arma tiene un multiplicador de daño (p.e. 6+10x2), aplica el daño extra antes del multiplicador
Fuego selectivo	Permite a un arma con sólo una modalidad de fuego (semiautomático o autofuego) disparar con ambos tipos de fuego

Personajes de ejemplo

EL TÉCNICO ILEGAL

El técnico ilegal es un maestro haciendo que las máquinas hagan lo que él quiere que hagan. Operando lejos de los límites de las intenciones de los fabricantes (y a veces lejos de los límites de la ley), son capaces de puentear astronaves y amplificar armas hasta el punto de convertir estas modificaciones en ilegales.

Un técnico ilegal trabaja bien en solitario sin necesidad del apoyo de otras clases. Puede correr y disparar tan bien como usar la llave hidráulica, y sus puntos fuertes recaen sobre las acciones que al final salvan el día. Aunque tiene menos educación formal que otros técnicos, es un buen luchador y un trabajador rápido que puede completar una variedad de papeles.

Técnico ilegal ND 7

Mon Calamari Mediano Granuja 7
Puntos de Fuerza 5

Inic +5; **Sentidos:** Visión nocturna, Percepción +15
Idiomas: Básico, Binario (sólo entender), Huttese, Mon Calamari, Ryl, Shyriiwook (sólo entender)
Defensas: Ref 21 (desprevenido 19), Fort 17, Vol 20
PG 39; **Umbral de daño** 17
Velocidad 6 casillas
Cuerpo a c. +5
A distancia: pistola blaster pesada +8 (3d8+3)
At. base +5; **Presa** +5
Opciones de ataque: Disparo Cuidadoso, Ataque en Carrera
Características: Fue 10, Des 14, Con 10, Int 18, Sab 15, Car 9
Rasgos de especie: Respiración Subacuática, Nadador Experto
Talentos: Reparación Rápida, Truco, Reparación Rápida, Personalizar Armas
Dotes: Disparo Cuidadoso, Disparo a Quemarropa, Disparo Preciso, Ataque en Carrera, Énfasis en Habilidad (Mecánica, Percepción, Usar Computadora), Especialista Técnico, Competencia con Arma (pistolas, armas sencillas)
Habilidades: Engañar +7, Recabar Información +7, Conocimiento (Saber Galáctico) +12, Conocimiento (tecnología) +12, Mecánica +17 (+18 usando el kit de herramientas superior), Percepción +15, Pilotar +10, Nadar +15 (puede repetir chequeos, quedándose con la 2ª tirada; puede tomar 10 bajo presión), Usar Computadora +17 (+18 usando el datapad superior)
Equipo: pistola blaster pesada (precisión mejorada), comunicador, datapad superior, kit de herramientas superior, posesiones personales varias.

EL INGENIERO

Un ingeniero es más un diseñador de academia que un mecánico de chapuzas. Él considera el trabajo de los técnicos ilegales imitaciones descuidadas de auténtica ingenuidad y puede usar su conocimiento para crear diseños más sólidos y confiables. Un ingeniero es más un jugador en equipo, y muchos héroes encuentran que un ingeniero los ayuda a salir de apuros animándolos a trabajar juntos. Debido a su familiaridad coordinando equipos, un ingeniero tiene los conocimientos y recursos para crear piezas de tecnología totalmente nuevas (y significativamente mejoradas) que funcionan bajo cualquier condición.

Ingeniero ND 7

Zabrak Mediano noble 6/granuja 1
Puntos de Fuerza 5

Inic +9; **Sentidos:** Percepción +10
Idiomas: Básico, Binario (sólo entender), Bocce, Alto Galáctico, Huttese, Mon Calamari, Shyriiwook (sólo entender), Sullustán, Zabrak
Defensas: Ref 21 (desprevenido 20), Fort 18, Vol 22
PG 37; **Umbral de daño** 18
Velocidad 6 casillas
Cuerpo a c. +3
A distancia: blaster de bolsillo +7 (3d4+3)
Ataque base +4; **Presa** +3
Características: Vig 8, Des 12, Con 10, Int 16, Sab 14, Car 13
Rasgos de especie: sentidos aguzados
Talentos: Coordinación, Inspirar Prisa, Rastrear, Riqueza
Dotes: Lingüista, Énfasis en Habilidad (Conocimiento[tecnología], Mecánica, Usar Computadora), Habilidad Entrenada (Mecánica), Especialista Técnico, Énfasis con Arma (pistolas), Competencia con Armas (pistolas, armas sencillas)
Habilidades: Iniciativa +9, Conocimiento (Saber Galáctico) +11, Conocimiento (Ciencias Físicas) +11, Conocimiento (Tecnología) +16, Mecánica +16, Percepción +10 (puede repetir un chequeo, quedándose con la 2ª tirada), Persuasión +9, Pilotar +9, Usar Computadora +16 (+17 cuando usa el datapad superior o la computadora portátil superior)
Equipo: blaster de bolsillo (precisión mejorada), comunicador, datapad mejorado, computadora portátil mejorada, holoprojector personal, posesiones personales varias.