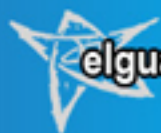


STAR FATE WARS



elguardiandelosarcanos.blogspot.com



FATE ES UNA CREACIÓN DE

ROB DONOGHUE Y FRED HICKS

Fate Core

Copyright © 2013 Evil Hat Productions, LLC.

Todos los derechos reservados.

Fate Básico Copyright © 2015 Nosolorol, S.L. por la edición en castellano. Todos los derechos reservados.

www.nosolorol.com

El texto de *Fate Básico* está disponible bajo una licencia Open Gaming License y una licencia Creative Commons Attribution. Para más detalles acerca de los términos y requisitos de estas licencias, visita www.evilhat.com o www.faterpg.com.

STAR WARS ES PROPIEDAD DE

LUCASFILM

Copyright © 1990 Lucasfilm, Ltd (LFL)

Todos los derechos reservados.

Marcas utilizadas por Joc Internacional S.A. con la autorización de LFL Edición en castellano publicada por Joc Internacional

IMÁGENES DE PORTADA Y CONTRAPORTADA

FOX BROADCASTING CO.

Imágenes procedentes de la campaña de promoción de los capítulos homenaje de Family Guy sobre Star Wars. Todos los derechos reservados.

ÍNDICE

En una galaxia muy, muy lejana	3
Creando al personaje	4
Combate	13
Heridas y curación	17
La Fuerza	19
Razas alienígenas	26
Naves espaciales	30
Droides	41
Vehículos repulsores	42
Vehículos imperiales de asalto terrestre	43
Armas y blindaje	45
Carta de costes	48
Adversarios	50
Avanzando en el juego	51

ADAPTACIÓN OBRA DE

EL GUARDIAN DE LOS ARCANOS

elguardiandelosarcanos.blogspot.com

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons
NoComercial - CompartirIgual (by-nc-sa) 4.0 Internacional.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



STAR WARS

EN UNA GALAXIA MUY, MUY LEJANA...

¿Alguna vez has querido pilotar el Halcón Milenario? ¿Ser un místico caballero de una orden extinta empuñando tu sable laser? ¿O has soñado con visitar exóticos planetas viajando a través de las estrellas? Pues con esta ambientación para usar con el FATE Reglas Básicas podrás sumergirte de lleno en el universo de Star Wars (La Guerra de las Galaxias), mítica saga surgida de la cabeza de George Lucas hace mucho, mucho tiempo.

Este documento es solo una adaptación fan made del Star Wars D6 de West End Games publicado en España por JOC Internacional, realizada con material de Star Wars el juego de Rol y Star Wars la Guía.

¿QUÉ NECESITAS PARA JUGAR?

Una copia del manual de FATE, o bien Reglas Básicas o del Acelerado, ambos publicados por **Conbarba/Nosolorol** en español.

Un juego de dados FUDGE/FATE, si, de esos de seis caras con signos en vez de números, al menos un set cuatro. Aunque puedes improvisarlos con dados normales, teniendo en cuenta que 1 y 2 contarán como un **-**, 3 y 4 como **0**, y 5 y 6 como **+**.

Además necesitarás unas cuantas copias de la hoja de personaje.

Poco más, puedes incluir marcadores para simular los puntos de destino, o tarjetitas para anotar las ventajas e impulsos que recibas durante la partida, aunque eso ya queda a tu criterio.

CREANDO AL PERSONAJE

Cualquier personaje de FATE se define en base a aspectos, notas características que definen rápidamente al jugador y, posteriormente, serán usados en la mecánica de la partida. En esta adaptación del Star Wars D6 necesitarás:

- Un aspecto principal, que en este caso será tu profesión y raza
- Una complicación
- Personalidad, ¿cómo eres?
- Relación con otros personajes
- ¿Qué te hace diferente?

Es probable que no puedas dar respuesta a todos desde un principio, no te preocupes, salvo los dos primeros, el resto puedes ir rellenándolos durante el juego.

Vamos a crear a nuestro contrabandista Roark Garnet, cuyo aspecto principal sería **contrabandista humano**, como complicación **demasiados sobornos en demasiados sistemas**, es **obstinado y cínico pero de gran corazón**, **adoptó a un huérfano** en un planeta asolado por el imperio, y lo que marca su peculiaridad es su frase favorita **no llevo dinero encima**, pues siempre consigue encontrar la manera de escapar de situaciones peliagudas.

**STAR
WARS**

ATRIBUTOS Y HABILIDADES

Tu personaje constará de 6 atributos (al estilo del FATE Acelerado) que tendrás que repartir en: uno a nivel Grande (+3), dos a nivel Bueno (+2), dos a nivel Normal (+1) y uno a nivel Mediocre (+0). Aunque no se quedará aquí, pues cada atributo se desdobra en una serie de habilidades que tendrán el mismo valor que el atributo de que dependan. Una vez que tengas el valor de los atributos, reparte 3 puntos entre las habilidades que más te plazca, este valor dependerá del nivel de complicación que quieras en tu partida, aumentalo o disminúyelo a tu parecer. Aunque recuerda, que al menos en un primer momento, ninguna habilidad puede superar el nivel Excelente (+5). Cuando se expliquen las reglas de mejora mediante hitos, estará en tu mano que ese límite cambie.

DESTREZA

Blasters, Parar sin armas (combate cuerpo a cuerpo), Esquivar, Granadas (como el clásico lanzar), Armas pesadas (se refiere a armas montadas en vehículos del tipo: moto deslizadoras o vainas), Parar con armas (combate cuerpo a cuerpo), Atacar con armas (combate cuerpo a cuerpo).

FORTALEZA

Atacar sin armas (combate cuerpo a cuerpo), Escalar/Saltar, Levantar, Vigor (para calcular el cansancio ante un esfuerzo continuado) y Nadar.

PERCEPCIÓN

Negociar, Mando, Timar, Jugar, Escondarse/Furtivo, Buscar (ninguna necesita mayor explicación).

CONOCIMIENTOS

Razas alienígenas (costumbres, sociedad, apariencia física), Burocracia (procesos, impresos, relaciones con el imperio), Culturas (referido a la humana, u otra en caso de ser un personaje alienígena), Lenguas (la lengua oficial del imperio es el Básico, para cuanto más lejana sea la lengua que trates de entender aumenta la escala de dificultad), Sistemas planetarios (geografía, clima), Bajos fondos (relaciones con el mercado oculto), Supervivencia (en junglas, desiertos, zonas hostiles) y Tecnología (capacidad, modelo, precio)

MECÁNICA

Astrogración (calcula la ruta entre sistemas estelares), Cabalgar (sobre animales), Manejar repulsores (todo tipo de vehículos que usen tecnología de repulsores/antigravedad), Artillería naval (armamento de una nave espacial), Pilotaje naval (pilotar naves espaciales) y Escudos navales (manejar en defensa pantallas deflectoras de las naves)

TÉCNICA

Programar/Reparar computador (también incluye la habilidad para saltarse la seguridad y acceder a la información), Demolición (instalar y activar explosivos), Programar/Reparar droides (tanto hardware como software), Medicina (primeros auxilios y uso de medpacs, la asistencia continuada la realizan droides o tanques de curación), Reparar repulsores (vehículos que usen tecnología antigravitatoria/repulsora), Seguridad (conocimiento de alarmas, cerraduras de seguridad) y Reparar naves espaciales

**STAR
WARS**

Estas habilidades son solo las que se supone que más frecuentemente emplearás, pero no significa que sean las únicas, siéntete libre de ampliar o reducir este listado, pero siempre tratando de que se relacionen con el atributo al que lo vincules. En caso de no disponer de una habilidad específica para una tarea en particular, piensa en el atributo más adecuado y usa su valor.

Siguiendo las reglas clásicas de FATE tira los cuatro dados y añade el valor de la habilidad o atributo que más se adecuen a la tarea a realizar, tratando de superar un número objetivo que determine el director de juego, en relación con la dificultad atendiendo a los valores de la escala FATE.

La nave espacial de Roark Garnet ha sufrido daños con una consecuencia pesada tras ser atacada por extrañas naves piramidales de diseño desconocido. Roark intenta repararlo; usará su atributo **Técnica** en el que tiene un nivel Bueno (+2), y sabiendo que iba a necesitar esta habilidad muy a menudo, aumentó en +1 **Reparar naves espaciales** hasta un nivel Grande (+3). El director de juego tiene en cuenta el daño que hay que reparar y la situación y fija una dificultad de Grande (+3). El contrabandista lanza los dados y obtiene **+** **+** **■** **-**, para un total de +1 que sumado a su nivel de Grande (+3) en reparar naves le permite tener éxito.

ESCALA FATE

- +8 Legendario
- +7 Épico
- +6 Fantástico
- +5 Excelente
- +4 Enorme
- +3 Grande
- +2 Bueno
- +1 Normal
- +0 Mediocre
- 1 Malo
- 2 Terrible
- 3 Atroz
- 4 Abismal

STRESS Y LADO OSCURO

El personaje comenzará con un número de casillas de stress de dos iniciales, mas una si el valor del atributo **Fortaleza** está entre Normal (+1) y Bueno (+2), y serán dos casillas mas si la fortaleza está entre Grande (+3) y Enorme (+4); si fuera de Excelente (+5) no se añadirían mas casillas de stress, si no una de consecuencia leve. Además de las casillas de stress, cada jugador dispondrá de tres casillas de consecuencias: leve, moderada y grave, que para seguir con el espíritu de la adaptación cambiaremos de nombre por aturdido (leve), herido (moderada) e incapacitado (grave).

En cuanto a los puntos de lado oscuro que el personaje puede absorber, los calcularemos de igual modo. Dos casillas iniciales, sumando una casilla si el atributo **Percepción** está comprendido entre Normal (+1) y Bueno (+2), e incorporando otra casilla extra si el valor es de Grande (+3) o Enorme (+4). Y en el caso de que alcancemos un valor de Excelente (+5) añadiríamos otra casilla de consecuencias.

Los puntos de lado oscuro, sus efectos, consecuencias y cómo reducirlos se explicará posteriormente en el apartado dedicado a la **Fuerza**.

CAPACIDAD DE RECUPERACIÓN

Los puntos de destino con los que comienzas cada partida, salvo que guardases una cantidad superior de otra partida anterior, son tres, aunque se reducirán en uno por cada proeza que elijas después de las tres primeras. Es decir, si escoges cuatro proezas comenzarás con una capacidad de recuperación de 2, y si fueran cinco proezas la recuperación bajaría a 1. La capacidad de recuperación no puede bajar por debajo de uno.

The logo for Star Wars, featuring the words "STAR" and "WARS" in a bold, blocky, sans-serif font. The letters are black with a white outline, and the "S" in "STAR" is particularly large and stylized.

PROEZAS

Una proeza es una característica especial que cambia el modo en el que un personaje usa un atributo o habilidad. Por lo general suelen conllevar un modificador a la tirada, normalmente un +2, pero también pueden significar el uso de un atributo o habilidad de un modo en el que no estaba pensado en un primer momento, como usar el atributo de Fortaleza cuando empleemos una habilidad del grupo de Destreza. A continuación enumeramos una lista de proezas a modo de ejemplo, pero siéntete libre de crear las tuyas propias o modificar estas del modo que quieras, puesto que es una de las partes más divertidas del juego.

Destreza

Golpe poderoso (tienes tanta fuerza que puedes usar tu valor de Fortaleza en vez del de Destreza cuando usas Atacar con armas cuerpo a cuerpo)

Reflejos felinos (añade un +2 a tus tiradas de Esquivar)

Fortaleza

Artes marciales (has sido entrenado para usar el tamaño de tu enemigo en su contra, emplea tu valor de Destreza en vez del de Fortaleza cuando uses Atacar sin armas cuerpo a cuerpo)

Más resistente que un Bantha (añade un +2 a tus tiradas de Vigor)

Percepción

Un caradura adorable (suma un +2 a todas las tiradas de Timar)

Líder nato (añade un +2 a tus tiradas de Mando)

Conocimiento

Criado entre repuestos (desde pequeño has estado rodeado de tantos cachivaches que puedes emplear tu valor de Técnica cuando realices una tirada de Tecnología)

Como pez en el agua (añade un +2 a tus tiradas de Bajos fondos)

Mecánica

Reflejos de piloto de vainas (para ti pilotar es algo tan natural que eres capaz de Manejar repulsores empleando tu valor de Percepción)

Unos cuantos trucos (añade un +2 a tus tiradas de Escudos navales cuando te defiendas en un combate espacial)

Técnica

Guante blanco (añade un +2 a tus tiradas de Seguridad cuando trates de superar una cerradura o un sistema de alarma)

Siempre con una as bajo la manga (añade un +2 a tus tiradas de Reparar naves espaciales)

PROFESIONES

La profesión de un jugador no deja de ser un indicativo del estilo y carácter que el personaje va a desarrollar a lo largo de la partida. No va a condicionar la creación del personaje salvo en el aspecto principal y la idea general que se tenga del mismo. A continuación listamos diversas ocupaciones para ayudar a hacerse una idea del rol que se quiere jugar:

The logo for Star Wars, featuring the words "STAR" and "WARS" in a bold, stylized, blocky font. The letters are black with a white outline, and the "S" in "STAR" is particularly large and prominent.

Personajes

Borg(*)	Mercader
Burócrata	Nativo
Capitán Imperial Retirado	Niño
Capitán de Carguero Pesado	Noble
Caza Recompensas	Oficial Ejecutivo
Contrabandista	Pescador de Corusca
Doctor/Biólogo	Caza Recompensas
Explorador	Contrabandista
Forajido	Piloto
Granuja	Pirata
Guardia-ala Bepiniano	Senador
Historiador	Señor del Crimen
Ingeniero	Tahúr

(*)Borg: es un organismo cibernético, parte humano parte robot, con implantes cerebrales cibernéticos que le permiten la conexión directa con los ordenadores centrales de ciudades, naves. El Borg por excelencia es Lobot, lugarteniente de Lando Carlissian en la Ciudad de las nubes en Bespin. Deberías tratar tal capacidad tanto como aspecto como proeza.

Imperiales

Almirante	Lugarteniente
Capitán	Mayor
Consejero	Moff
Coord. Combate AT-AT	Señor del Sith
General	Stormtrooper Estándar/Scout
Guardia Real Imperial	Snowtrooper

Rebeldes

General	Piloto
Mayor	Soldado Eco-base

Jedis

Fracasado	Quijotesco
Maestro	Estudiante Alienígena
Menor	

Los Jedis son escasos, en la primera trilogía solo encontramos a Yoda como maestro y a Darth Vader como Señor del Sith, sin olvidarnos del Emperador Palpatine como maestro del lado oscuro. Posteriormente entraría Luke Skywalker como menor o padawan además de Obi Wan Kenobi que podría ajustarse tanto al rol de Jedi fracasado como al de maestro. Jugar con personajes duchos en la fuerza debería ser controlado y limitado, incluso convirtiendo la búsqueda de un maestro en toda una aventura y el premio a un gran hito. Los poderes y capacidades de los personajes hábiles en la fuerza se explican posteriormente en el apartado de La Fuerza, donde se comprende el esfuerzo que deben hacer para esta disciplina y lo complicado de la misma.

**STAR
WARS**

COMBATE

La secuencia de combate es sencilla, describe la situación, establece el orden de acción en base a la destreza (que tiren los dados y sumen el valor de su atributo), pide a cada jugador que declare sus acciones y resuelve las tiradas.

DISTANCIAS Y DIFICULTAD

El arma más usada en la galaxia es el arma de energía o blaster, cambiando su forma y modelo se puede encontrar en cualquier parte, y su pila de energía de larga duración hace que no tengas que preocuparte por la munición. La dificultad del combate a distancia con blasters dependerá del rango de separación que se tenga con el blanco. Esta horquilla variará en cada arma incluyendo sus rangos de alcance en su descripción. La dificultad base podrá ser modificada por la propia situación ambiental. Esta dificultad se sumará al número objetivo del ataque.

- **A quemarropa:** Mediocre (0)
- **Corto:** Normal (+1)
- **Medio:** Bueno (+2)
- **Largo:** Grande (+3)

Enfrentarse a un enemigo en movimiento o a cubierto, o en medio de la niebla debería aumentar en uno o varios escalones la dificultad del combate.

DAÑO Y BLINDAJE

Cada arma posee un código de daño (expresado como Pistola Blaster:3) que se sumará al resultado que surja de la diferencia entre la tirada de ataque y la de defensa, al igual que las armaduras (**pag. 45**) poseen un código de blindaje que lo reducirá junto con una serie de casillas de consecuencias a razón del daño que puedan soportar antes de perder eficacia (expresado como Armadura Estándar:1(2,4) significa que reducirá en uno el daño por stress que reciba, y ese daño reducido será absorbido por la propia armadura como consecuencias leves(2) o moderadas(4) que impondrán dificultades por mal funcionamiento o la pérdida de la reducción de daño). El jugador deberá elegir si el daño lo absorbe la armadura, con su número limitado de consecuencias o se lo anota en sus casillas de stress.

Roark Garnet ha sido descubierto intentando colarse en una instalación por un soldado imperial y al verse sin salida opta por abrir fuego, saca su pistola blaster y dispara rápidamente; Roark se encuentra a quemarropa y su **Blasters(Destreza)** es Bueno (+2), lanza los dados y obtiene **+** **+** **+** **-**, para un total de +2 que sumado a su nivel Bueno da un total de Enorme (+4). El soldado imperial sorprendido no puede esquivar. La tirada de Enorme de Roark se suma al código de daño de la pistola blaster:3 hasta un total de Épico (+7), pero la armadura del soldado:1(2,4) la reduce en 1 y absorbe dos consecuencias de 2 y 4 para dejarlo asustado pero ileso, aunque su armadura no volverá a serle útil pues ya ha agotado todas sus posibilidades.

**STAR
WARS**

El objeto del ataque realizará su tirada (ninguna si está desprevenido), por **Esquivar** si se trata de evitar un disparo buscando un sitio guarnecido.

COMBATE CUERPO A CUERPO

En este caso no tendremos en cuenta los modificadores por distancia. Se enfrentará **Atacar con armas** contra **Parar con armas** en un enfrentamiento con espadas, palos o cuchillos. A puños desnudos sería **Atacar sin armas** contra **Parar sin armas**, o **Esquivar** (si deseas buscar una salida y librarte del enfrentamiento primero deberás esquivar con éxito el ataque enemigo y luego volver a tener éxito en tu turno para lograr huir) dependiendo de tu estilo de lucha. Los sables laser tienen su propia habilidad **Sable laser** que depende del atributo **Percepción**.

COMBATE ESPACIAL

Cuando entremos en combate primero habrá que fijar las distancias, que normalmente será largo primero, luego medio y por último corto. En el espacio no se da el disparo a quemarropa. Fijar posiciones y tiradas de **Pilotaje naval** para tratar de sacar ventaja de la situación, añadiendo la **Velocidad sub-lumínica** de la nave a tu habilidad. Hace falta distinguir entre los cazas espaciales, naves pequeñas, hábiles y rápidas de movimientos ágiles, de los transportes y naves, pesados cruceros que tienen una movilidad más compleja y basan su defensa en la potencia y concentración de sus pantallas, frente al fuego múltiple del enemigo.

Cuando se enfrenten dos cazas espaciales usarán **Artillería naval** para disparar las armas de que dispongan y la habilidad **Pilotaje Naval** para tratar de evitar el fuego enemigo, mas la **Maniobrabilidad** de la nave. A la habilidad del piloto en artillería se le sumará el **Control de fuego** de las armas; si por ejemplo un piloto tiene **Artillería Naval(Mecánica)** Bueno (+2)

y su caza tiene **Control de fuego** Normal (+1), a su tirada de cuatro dados le añadirá un Grande (+3). Un caza espacial es una nave lo suficientemente pequeña en el espacio como para no tener que manejar sus pantallas de manera manual. El **Factor pantallas** de una nave indicará el blindaje del caza que se restará del daño, mientras que el Casco señalará las casillas de stress que puede absorber y las casillas de consecuencias.

Roark está huyendo de un imperial en su famoso carguero espacial Dorian Discus. Primero ambos realizan una tirada de **Pilotaje Naval** más **Velocidad sub-lumínica** para determinar la posición; Roark gana y aumenta la distancia de medio a largo. Luego dispara sus blasters traseros con **Artillería Naval(Mecánica)** Bueno (+2) junto con el **Control de fuego** de su caza Bueno (+2); tira y saca **+ + + ■**, para un total de Grande (+3) que sumado a lo anterior da un total de Épico (+7). El imperial realiza unos cuantos giros para esquivar, su **Pilotaje Naval** es Normal (+1), su caza tiene una **Maniobrabilidad** Normal (+1) y está a largo alcance, Grande (+3), todo suma un total de Excelente (+5); lanza los dados y obtiene un **+ ■ - -**, Malo (-1); en total consiguen un Enorme (+4), por lo que Roark le causa 3 casillas de daño, pero como el caza del imperial tiene un **Factor pantallas:1** se reduce a dos casillas de stress o una consecuencia ligera.

El combate cambia ligeramente cuando entran en juego las naves y transportes espaciales de gran tamaño como son Corbetas Corellianas, Destruyores Imperiales o Cruceros Estelares Mon Callamari. Dado su colosal tamaño no tienen la posibilidad de usar la habilidad de **Pilotaje naval** para esquivar los ataques, su defensa se basa en la capacidad de concentrar de manera eficiente sus **Pantallas**. El ataque del enemigo se enfrentará contra la habilidad de **Escudos navales** del piloto de la nave defensora y a la distancia, reducido en el nivel del factor de las pantallas defensivas, que en este caso dependerá principalmente del caza enemigo, si lo hay, y si se trata de dos naves pesadas, se resolverá de igual modo que entre cazas.

HERIDAS Y CURACIÓN

Más allá de las casillas de stress del personaje, el daño que reciba puede convertirse en consecuencias: aturdido, herido e incapacitado, y cada una llevará aparejado un tipo de complicación que podrá ser invocada en su contra por el director de juego o por un adversario. Algunos ejemplos pueden ser:

Aturdido (consecuencia leve, 2 casillas de stress)

Aturdido, mareado, cegado, ensordecido, derribado. Desaparece en cuanto puedas descansar.

Herido (consecuencia moderada, 4 casillas de stress)

Herido, sangrando, lesionado muscularmente, jaqueca, indispuerto. Desaparece al final de la sesión, siempre que la recuperación tenga sentido dentro de la historia.

Incapacitado (consecuencia grave, 6 casillas de stress)

Incapacitado, fractura ósea, semiinconsciente, fuertemente enfermo, terrible dolor de cabeza. Bórrala al final de la aventura, siempre que la recuperación tenga sentido dentro de la historia.

MEDPACS

Un medpac es un botiquín con drogas, carne sintética, coagulantes y diagnosis computerizada. Los medpacs se utilizan para primeros auxilios y curas de emergencia, sobre el terreno.

Cualquier personaje con habilidad de medicina puede intentar utilizar un medpac para tratar a un personaje. Puede hacer una tirada de habilidad por ronda de combate que se pase tratando al personaje

La tirada de dificultad depende de la gravedad de la herida que se trate. Solo se puede tratar una consecuencia a la vez, y requiere de tiradas diferenciadas.

- Aturdido: Mediocre (+0)
- Herido: Normal (+1)
- Incapacitado: Bueno (+2)

El estado de salud de un personaje que ha recibido tratamiento mejora un grado, bajando de incapacitado a herido, de herido a aturdido, y aturdido desaparece. Por lo que debe tener las casillas de consecuencias inferiores libres para ser ocupadas.

Un personaje herido puede usar un medpac para curarse a sí mismo, pero su dificultad aumenta en una escala (+1) al hacerlo.

Un medpac solo tiene un uso, no se puede emplear más de una vez.

The logo for Star Wars, featuring the words "STAR" and "WARS" in a bold, blocky, sans-serif font. The letters are black with a white outline, and the "S" in "STAR" is particularly large and stylized.

TANQUES DE REJUVENECIMIENTO

Los tanques de rejuvenecimiento están llenos de *Bacta*, un líquido de tratamiento especialmente formulado que estimula una rápida curación y actúa como desinfectante.

Quien es colocado en un tanque de rejuvenecimiento acaba curado, solo es cuestión de tiempo.

DROIDES MÉDICOS

Los jugadores pueden llevar varios medpacs encima para ir recibiendo primeros auxilios, e incluso las naves podrán llevar equipados tanques de rejuvenecimiento. Para tratar heridas que requieran cirugía o tratamiento más a largo plazo están los droides médicos que ejercen en quirófanos preparados *ad hoc*.

LA FUERZA

De la no vida vino la vida; de la materia muerta vino el espíritu. Con la vida vino la percepción; la percepción de la belleza y de la fealdad, de la serenidad y del temor. La Fuerza creció en fortaleza al crecer en fortaleza la vida; la vida es la manera de percibirse a sí mismo del universo; la Fuerza es la fortaleza de su percepción.

Para que un jugador pueda emplear la fuerza necesita del aspecto: “**La Fuerza es intensa en mi familia**”, o algo parecido.

No hay libros de texto sobre los Jedi, ni escuelas, ni nada. Para aprender sobre la Fuerza y ser un Jedi, un personaje debe ser entrenado por alguien que ya la entienda, un maestro (lo cual implicará un segundo aspecto, “**Entrené con el maestro Yoda**” por ejemplo).

Para emplear la Fuerza, el Jedi debe mantenerse en armonía con ella. Actuar en disonancia agota su poder. El Jedi actúa para preservar la vida, sin embargo a veces es necesario matar, en defensa propia o de otros. El Jedi no actúa en provecho propio, actúa para ganar conocimiento.

La Fuerza se manifiesta en tres formas que se manifiestan como tres proezas que deberá ir escogiendo en orden el aprendiz. **Controlar** como control de su propia fuerza, sus funciones corporales. **Sentir** en la manera de sentir las idas y venidas de la fuerza, notar sus conexiones con todo. **Alterar** para alterar la distribución de la fuerza, controlar las funciones corporales de otros.

Una vez escogida la proeza principal de cada uno de los tres grupos se podrá ahondar en los distintos poderes que desarrolla, y que deberán ser escogidos como una nueva proeza.

Por ejemplo, **Sable de luz** es un poder del grupo de **Controlar**, por lo que para poder seleccionarlo, tendremos que tener dos proezas: **Controlar** y **Sable de luz**. No podemos elegir un poder cuya proeza no poseamos.

Algunos poderes requieren a la vez de dos proezas diferentes; **Controlar + Sentir** para leer y proyectar pensamientos. **Controlar + Sentir + Alterar** pudiendo así modificar los pensamientos de otros.

Cada poder listado a continuación refleja el coste de su uso, junto con una explicación de sus efectos y la proeza de que depende.

**STAR
WARS**

Controlar

Sable de luz (gratis) permite usar la habilidad **Sable de luz(Percepción)** sin esta habilidad el usar un sable mediante **Atacar con armas(Destreza)** se convierte en una complicación para invocar en tu contra dado su peligro.

Controlar el dolor (gratis) te permite ignorar una consecuencia superando un número objetivo con una tirada de **Percepción**, por un número de turnos igual al número de aumentos que consigas en la tirada sobre la dificultad.

- Aturdido: Mediocre (+0)
- Herido: Normal (+1)
- Incapacitado: Bueno (+2)

Trance de hibernación (1 punto de destino) te induce en un estado en que no consumes alimentos, una mínima cantidad de aire y te hace parecer muerto a todos los efectos.

Acelerar curación (gratis) cambia una consecuencia de incapacitado por una de herido superando una dificultad Grande (+3) contra **Percepción**, una de herido por una de aturdido contra Bueno (+2) y una de aturdido la hace desaparecer contra Normal (+1).

Contorsionar/Escapar (gratis) te otorga un +2 a las tiradas de **Destreza** para liberarse de unas ataduras o algo parecido.

Destoxificar veneno (gratis) te permite usar **Percepción** en vez de **Fortaleza** en una tirada enfrentada con la virulencia del veneno.

Controlar enfermedad (gratis) te permite usar **Percepción** en vez de **Fortaleza** en una tirada enfrentada con la gravedad de la enfermedad.

Absorber/Disipar energía (1 punto de destino) contra luz, calor, microondas, rayos y radiaciones, tratar tu cuerpo como una armadura natural:3 mientras mantengas la concentración y no realices otra tarea, con escaso movimiento y acción en todo caso.

Sentir

Parar con Sable de luz (gratis) permite usar la habilidad **Sable de luz(Percepción)** para desviar disparos de blaster. Con un éxito en una tirada enfrentada contra **Blasters(Destreza)** puede parar el disparo, si consigue un éxito con estilo puede devolver el ataque.

Telepatía receptiva (gratis) puedes leer los pensamientos superficiales y emociones de un blanco. Si no hay resistencia el éxito es automático, si hay resistencia o no se trata de un blanco amigo deberás superar una tirada enfrentada de **Percepción** contra **Fortaleza** (modificada por la distancia)

Ampliar sentidos (gratis) mejoras tu visión, agudizas tu oído mas allá de los límites humanos

Sentir vida (1 punto de destino, una vez por aventura) el usuario puede sentir la presencia e identidad de la persona que busca. El usuario también puede sentir el estado de una víctima, y manteniéndola concentración puede usarlo para seguir el rastro.

Astrogración instintiva (gratis) te permite usar el atributo **Percepción** en vez de **Astrogración(Mecánica)** para determinar una ruta segura y estable en un viaje a través del hiperespacio.

Controlar + Sentir

Telepatía proyectiva (gratis) este poder se usa para comunicar pensamientos y mensajes, no para controlar otra mente. Si el objetivo es amigo el éxito es automático, si no es amistoso tirada enfrentada de **Percepción** contra **Fortaleza**.

Clarividencia (3 puntos de destino) una sola vez por aventura se puede tener una visión del pasado o del futuro, queda a la elección del director de juego.

The logo for Star Wars, featuring the words "STAR" and "WARS" in a bold, stylized, blocky font. The letters are black with a white outline, and the "S" in "STAR" is particularly large and prominent.

Alterar

Telequinesis (1 punto de destino) este poder se usa para mover objetos con la mente, si se usa para herir a alguien el usuario gana un punto del lado oscuro. Tirada de Percepción contra Normal (+1) objetos de un kilo, Bueno (+2) de 1 a 10 kilos, Grande (+3) de 11 a 100 kilos, Enorme (+4) de 101 kilos a una tonelada, aumentar en uno la escala por cada factor de 10 adicional. Modificar la dificultad por la distancia.

Herir/Matar (1 punto de destino) se resuelve como un ataque de **Percepción** contra **Fortaleza** modificado por la distancia, e ignorando protecciones y blindajes. Un personaje que usa este poder gana inmediatamente un punto del lado oscuro.

Controlar + Alterar

Controlar el dolor de otro (gratis) ayuda a otro personaje a ignorar una consecuencia. Funciona igual que **Controlar el dolor**.

Infligir dolor (gratis) sume al blanco en un inmenso dolor que no le permite moverse mientras el usuario mantenga la concentración. Requiere de tirada enfrentada de **Percepción** contra **Fortaleza** modificada por la distancia. El usuario de este poder gana inmediatamente un punto del lado oscuro.

Recuperar la consciencia (gratis) ayuda a recuperar la consciencia a un personaje superando una tirada de **Percepción** contra Bueno (+2) modificado por la distancia.

Colocar en trance de hibernación (1 punto de destino) el objetivo debe estar de acuerdo, no se puede utilizar como un ataque.

Acelerar la curación de otro (gratis) cambia la consecuencia de un blanco voluntario de incapacitado por una de herido superando una dificultad Grande (+3) contra **Percepción**, una de herido por una de aturdido contra Bueno (+2) y una de aturdido la hace desaparecer contra Normal (+1).

Detoxificar el veneno en otro (gratis) igual que detoxificar el veneno, pero en un blanco voluntario.

Controlar la enfermedad de otro (gratis) igual que controlar la enfermedad, pero en un blanco voluntario.

Transferir fuerza (gratis) el usuario transfiere una parte de su fuerza vital al cuerpo de un sujeto, en este caso un punto de destino, que el usuario pierde en beneficio de otro. Tirada de Percepción contra la distancia que le separe del blanco. No se puede usar para robar puntos de destino.

Controlar + Sentir + Alterar

Afectar mente (1 punto de destino) este poder se usa para alterar la percepción de un personaje, sus recuerdos, o para que llegue a una conclusión incorrecta: "Estos no son los droides que andamos buscando".

Tirada enfrentada de **Percepción** contra **Fortaleza** modificada por la distancia y por el tipo de alteración:

- Normal (+1) ligeras y momentáneas percepciones erróneas
- Bueno (+2) cambios menores de idea y percepción
- Grande (+3) si el blanco tiene algún lazo emocional con el cambio
- Enorme (+4) sobre recuerdos recientes y órdenes estrictas
- Excelente (+5) para una conclusión extremadamente importante

Muerte telequinética (1 punto de destino) tirada enfrentada de **Percepción** contra **Fortaleza** modificada por la distancia y por la gravedad de la consecuencia que se quiera infligir:

- Aturdido: Normal (+1)
- Herido: Bueno (+2)
- Incapacitado: Grande (+3)
- Muerto: Excelente (+5)

El usuario gana automáticamente un punto del lado oscuro.

The logo for Star Wars, featuring the words "STAR" and "WARS" in a bold, stylized, blocky font. The letters are black with a white outline, and the "S" in "STAR" is particularly large and prominent.

PUNTOS DEL LADO OSCURO

Siempre que un personaje use la fuerza de una manera inmoral, para ganar poder, o estando furioso, gana un punto del lado oscuro. Las casillas de puntos del lado oscuro no funcionan como las de stress, aquí cada una vale por uno y no refleja su valor; si un personaje gana dos puntos de lado oscuro durante una sesión deberá tener tachadas las casilla uno y dos, y no solo la de dos como ocurre con el stress físico. Una vez que tenga todas las casillas de que disponga tachadas puede cambiarlas por una consecuencia, o directamente el siguiente punto oscuro que gane supondrá una consecuencia, una debilidad al lado oscuro, complicación invocable en su contra. Decídela junto con el jugador y haz que tenga que ver con su comportamiento durante la partida. Si es avaricioso, vago, poco comunicativo, que se refleje como un nuevo rasgo, consecuencia de su acercamiento al lado oscuro. Si el jugador tiene todas las casillas llenas y la consecuencia también, es consumido por la oscuridad y no puede seguir siendo un personaje.

EXPIACIÓN

Mediante el ayuno, la meditación y el ritual, un personaje puede arrojar fuera de sí mismo la mancha de la oscuridad. Al final de una partida puede realizar una tirada de Percepción contra una dificultad igual al número de puntos de lado oscuro que posea, si la supera podrá reducirlos en uno, si consigue un éxito con estilo podrá bajar en dos. Las consecuencias son más graves y solo podrán desaparecer mediante hitos que alcance el jugador a lo largo del juego.

RAZAS ALIENÍGENAS

No debería haber muchas diferencias entre humanos y otras razas alienígenas para mantener la igualdad dentro del juego, por lo que las estadísticas siguientes son solo un ejemplo, y se pueden modificar siguiendo las mismas reglas para el resto de personajes.

EWOKS

Los ewoks, inteligentes bípedos peludos de un metro de altura, son una raza curiosa de buen carácter. Su sociedad es bastante primitiva y sus atuendos se componen de poco más que capuchas, plumas decorativas y huesos de animales, evitando cualquier otra ropa.

Su hábitat se encuentra en la luna boscosa de Endor. La baja inclinación axial y la órbita regular del primario de la luna, un gigante gaseoso, dan como resultado un clima templado y confortable.

Destreza: Bueno (+2) **Percepción:** Grande (+3) **Conocimientos:** Mediocre (+0) **Fortaleza:** Bueno (+2) **Mecánica:** Normal (+1) **Técnica:** Normal (+1)

Proezas raciales: Habitante del bosque (+2 a todas las acciones llevadas a cabo en el bosque, tanto de conocimiento como de ataque y defensa)
Aspecto amigable (Una vez por partida, puede elegir un éxito automático en una tirada de interacción social)

GAMORREANOS

Los gamorreanos son criaturas porcinas de piel verdas, famosas por su gran fuerza y su salvaje brutalidad. Un macho maduro mide aproximadamente 1,80 metros y puede pesar más de 100 kilos; los gamorreanos tienen hocicos, quijadas, pequeños cuernos y colmillos de aspecto porcino.

Gamorr es un planeta agradable con un terreno variado que va desde llanos helados a bosques de hoja caduca.

Destreza: Bueno (+2) **Percepción:** Bueno (+2) **Conocimientos:** Mediocre (+0) **Fortaleza:** Grande (+3) **Mecánica:** Normal (+1) **Técnica:** Normal (+1)

Proezas raciales: Entrenado en armas primitivas (+2 al uso de armas primitivas en combate cuerpo a cuerpo) Furia berserker (una vez por sesión puede entrar en rabia ignorando las consecuencias que sufra, sumando un +1 al ataque cuerpo a cuerpo pero con un -2 a su esquivas o defensa)

JAWA

Nativos del planeta desierto de Tatooine son carroñeros inteligentes de aspecto de roedores obsesionados con la recogida de hardware anticuado y abandonado. De un metro de altura visten capas y capuchas toscamente tejidas para protegerse de los rayos de los soles gemelos de Tatooine.

Destreza: Normal (+1) **Percepción:** Normal (+1) **Conocimientos:** Bueno (+2) **Fortaleza:** Mediocre (+0) **Mecánica:** Grande (+3) **Técnica:** Bueno (+2)

Proezas raciales: Habitante del desierto (+2 a ataque, defensa y conocimientos en el desierto o sobre él) Consumado reparador (una vez por partida, un jawa puede tener acceso a cualquier tipo de repuesto entre sus pertenencias para reparar un artilugio tecnológico)

MON CALAMARI

Los mon calamari, o calamarianos, son una inteligente especie anfibia bípeda de color asalmonado con manos palmeadas, cabezas abovedadas y grandes ojos. Toman el nombre de su acuoso planeta, Calamari, que comparten con los Quarren.

Destreza: Bueno (+2) **Percepción:** Mediocre (+0) **Conocimientos:** Grande (+3) **Fortaleza:** Normal (+1) **Mecánica:** Normal (+1) **Técnica:** Bueno (+2)

Proezas raciales: Anfibio (+2 a cualquier habilidad de fortaleza o destreza bajo el agua) El Alma de la Rebelión (su discurso es tan apasionado e inflamador que una vez por partida pueden inspirar a todo un grupo de jugadores dotándoles de un +2 a cada uno en una tarea coral)

MORADORES DE LAS ARENAS

Altos, fuertes y agresivos, los Incursores Colmilludos o “Moradores de las arenas”, son una especie humanoide nómada que se encuentra en el planeta desierto de Tatooine. Llevan vendajes y harapos para protegerse de los intensos rayos de los soles gemelos, y usan un sencillo aparato respirador para filtrar la humedad del seco aire abrasador.

Destreza: Bueno (+2) **Percepción:** Bueno (+2) **Conocimientos:** Normal (+1) **Fortaleza:** Grande (+3) **Mecánica:** Normal (+1) **Técnica:** Mediocre (+0)

Proezas raciales: Habitante del desierto (+2 a ataque, defensa y conocimientos en el desierto o sobre él) Hibernación (un morador de las arenas puede entrar una vez por partida en un estado semiconsciente inmóvil en el que no consume alimento y casi no respira aire)

STAR WARS

SULLUSTAN

Los sullustanes son humanoides mofletudos con orejas de rata y grandes ojos redondos. Miden de metro a metro y medio y viven en las cavernas subterráneas bajo la superficie de su severo mundo, Sullust, un planeta volcánico con una atmósfera de espesas nubes nocivas. Sus grandes ojos y orejas están habituados a las cavernas de su mundo nativo y les permiten percibir los sonidos más débiles, para guiarse en la total oscuridad.

Destreza: Normal (+1) **Percepción:** Bueno (+2) **Conocimientos:** Mediocre (+0) **Fortaleza:** Bueno (+2) **Mecánica:** Grande (+3) **Técnica:** Normal (+1)
Proezas raciales: Habitante de atmósfera extrema (+2 a Vigor cuando se trate de soportar situaciones climáticas adversas) Ojos luminosos (tanto sus ojos como orejas les permiten guiarse perfectamente en total oscuridad)

TWI'LEK

Los twi'leks son humanoides altos y delgados, indígenas del sistema estelar Ryloth en el Borde exterior. Dos apéndices tentaculares gemelos sobresalen de sus cráneos que sirven para funciones sensoriales y cognitivas. La rotación de su planeta provoca que una cara siempre esté bajo los rayos solares y otra parte sumida en una fría oscuridad, donde ellos habitan.

Destreza: Bueno (+2) **Percepción:** Grande (+3) **Conocimientos:** Bueno (+2) **Fortaleza:** Mediocre (+0) **Mecánica:** Normal (+1) **Técnica:** Normal (+1)
Proezas raciales: Políglotas (+2 a tiradas de Lenguas, además los Twi'leks poseen un lenguaje secreto propio que se basa en el movimiento de sus apéndices tentaculares) Habitante de la fría oscuridad (añade un +1 a todas sus acciones en climas fríos y cubiertos de los rayos solares)

WOOKIE

Los wookies son antropoides inteligentes que crecen por encima de los dos metros de altura. Tienen caras simiescas con ojos azules y penetrantes además de una gruesa pelambreira que les cubre todo el cuerpo. Son posiblemente la raza inteligente más fuerte de toda la galaxia. Su arma favorita es el lanzaproyectiles, un arma arcaica que necesita de la gran fuerza de un wookie para cargarla y amartillarla.

Destreza: Bueno (+2) **Percepción:** Normal (+1) **Conocimientos:** Mediocre (+0) **Fortaleza:** Grande (+3) **Mecánica:** Bueno (+2) **Técnica:** Normal (+1)

Proezas raciales: Mas de dos metros de altura (suma un +2 a tiradas de Ataque con armas y Ataque sin armas, pero resta un -2 a sus tiradas de Esquivar) Lazos de honor (un Wookie es una criatura que forma sólidos vínculos con otra persona, sin importar su raza, cada vez que use un punto de destino para ayudarlo en una situación de peligro o amenaza para su vida, devuélveselo)

NAVES ESPACIALES

Un viaje estelar puede durar días, semanas e incluso meses. Mientras se está en el hiperespacio, el computador de la nave controla casi todo. Las naves en el hiperespacio no pueden disparar, por lo que no hay que preocuparse por ello mientras estés *en route*. Pero si tienen lugar accidentes y contratiempos.

**STAR
WARS**

HIPERIMPULSORES

El hiperimpulsor es un milagro de la tecnología avanzada. Propulsado por generadores de fusión enormes, lanza la nave a otra dimensión, llamada hiperespacio. Muchos de los aspectos del hiperespacio siguen siendo un misterio para la ciencia, pero hay algo cierto, en el hiperespacio una nave puede viajar a mayor velocidad que la luz.

Todas las naves con capacidad de hiperimpulsor excepto las más pequeñas están equipadas con computadores de navegación, que manejados correctamente por una tirada de astrogración hábil, calculan las sendas más seguras y más rápidas que debe seguir una nave a través del hiperespacio.

Aunque manejar correctamente un computador de navegación no es una garantía de seguridad. Hay cientos de miles de estrellas en la galaxia, la mayoría están registradas en los mapas, pero no todas. Pero las posibilidades de accidente en una ruta frecuentemente transitadas son mucho menores, porque están mejor registradas.

La mayoría de naves espaciales llevan hiperimpulsores de seguridad para usar en casos de emergencia. Con un alcance máximo de 10 años luz deben ser reacondicionados en un muelle espacial después de cada uso.

ASTROGRACIÓN

Cuando los personajes deciden entrar en el hiperespacio, determina la duración estándar del viaje. La duración estándar es cuánto tiempo durará el viaje en días con un número de dificultad de **Astrogración(Mecánica)** de Bueno (+2). El astrogrador puede hacerlo más rápido dividiendo la duración por dos aumentando en uno la escala de dificultad, o por el contrario, aumentar el tiempo al doble rebajando la escala de dificultad en uno.

La **Gaceta de Astrogración** indica la duración estándar para los viajes entre todos los sistemas mencionados en las películas de la saga.

Gaceta de Astrogración							
	Yavin	Tatooine	Endor	Dantooine	Dagobah	Corelliano	Bespin
Alderaan	12	7	18	13	30	6	8
Bespin	22	16	32	22	27	6	
Sistema Corelliano	14	4	17	12	31		
Dagobah	30	28	25	32			
Dantooine	10	20	21				
Endor	31	24					
Tatooine	22						

Modificadores a la tirada de astrogración:

- Ruta comercial principal: Mediocre (+0)
- Ruta comúnmente transitada: Normal (+1)
- Ruta ligeramente transitada: Bueno (+2)
- Ruta que no transitada en los últimos años: Grande (+3)
- Ruta nunca transitada: Excelente (+5)

Todas las naves tienen un multiplicador de hiperimpulsor. Para la mayoría de las naves es x1; para naves especialmente rápidas puede ser x1/2, y para naves especialmente lentas, x2. Cuando la nave hace un viaje, multiplica la duración estándar por su código de hiperimpulsor. También, con un éxito con estilo, en que superes en tres o más la dificultad reduces a la mitad el tiempo de duración. Todos estos aumentos y disminuciones son acumulables.

**STAR
WARS**

COMPLICACIONES

Cuando una nave espacial sufre un contratiempo en el hiperespacio, este puede deberse a un fallo por una diferencia con el número de dificultad de tres o más o por una consecuencia sufrida por la nave en combate:

Corte del hiperimpulsor, la nave es catapultada a una región desconocida no cartografiada. Para volver a entrar en el hiperespacio con seguridad, el astrogrador debe obtener una fijación de las estrellas cercanas, determinar la localización de la nave y marcar un nuevo rumbo.

Fluctuaciones de radiación, que provocan agitaciones en el hiperimpulso, lo que puede incrementar o aumentar la duración del viaje, pero no corta el hiperimpulso.

Fuera de rumbo, un error de entrada de información o el pozo de gravedad de una estrella o planeta lanza la nave fuera de rumbo. Al salir del hiperespacio la nave está años luz de su destino.

Mynocks, criaturas correosas parecidas a las mantasrayas que habitan en el espacio profundo y se suelen enganchar a las naves para alimentarse de los cables de energía, aumentando la duración del viaje. Los mynocks se suelen quitar al llegar al destino.

Accidente evitado por poco, fluctuaciones de radiación o un casi encuentro con un objeto espacial ha dañado algún sistema de la nave que no es el hiperimpulsor. La nave continúa su viaje pero deben hacerse reparaciones: soporte de vida, motores iónicos, computadores de navegación, cañones, capsulas de escape, etc.

Colisión, los cortadores de hiperimpulsor no han conseguido activarse y, de hecho, la nave ha chocado contra un objeto. El casco de la nave está agujereado y el aire empieza a escaparse rápidamente. La tripulación debe hacer tiradas de **Supervivencia(Conocimiento)** para meterse a tiempo en

los trajes de vacío contra Bueno (+2), si no lo logra el personaje sufre una descompresión explosiva y muere. La nave sale inmediatamente del hiperespacio, y debe ser reparada y fijar un nuevo rumbo.

CASCO, DAÑO Y REPARACIÓN

Al igual que un personaje, el casco de las naves posee casillas de stress y consecuencias para absorber el daño que reciben, que dependerán del modelo de nave que estemos empleando y de las mejoras que le hagamos.

Daño ligero (consecuencia leve, 2 casillas de stress)

Controles ionizados, fallo en un sistema secundario. Desaparece en cuanto puedas reparar la nave.

Daño pesado (consecuencia moderada, 4 casillas de stress)

Fallo en un sistema principal, soporte de vida, motores iónicos, computadores de navegación, cañones. Desaparece al final de la sesión, siempre que la reparación tenga sentido dentro de la historia.

Daño grave (consecuencia grave, 6 casillas de stress)

Saltan las pantallas, sin blindaje, o sin hiperimpulsor o fallo generalizado en el sistema de armas. Bórrala al final de la aventura, siempre que la reparación tenga sentido dentro de la historia.

Un daño ligero puede repararse sobre la marcha mediante una tirada de **Reparar naves espaciales(Técnica)**, aumentada en dos escalas si se hace durante combate. Un daño pesado o grave requiere del estacionamiento en un muelle espacial donde conseguir los repuestos y las herramientas necesarias. También para contratar droides mecánicos o especialistas.



La tirada de dificultad depende de la gravedad del daño que se trate. Solo se puede reparar una consecuencia a la vez, y requiere de tiradas diferenciadas.

- Daño ligero: Mediocre (+0)
- Daño pesado: Normal (+1)
- Daño grave: Bueno (+2)

El estado de una nave que ha sido reparada mejora un grado, bajando de daño grave a daño pesado, de daño pesado a daño ligero, y el daño ligero desaparece. Por lo que debe tener las casillas de consecuencias inferiores libres para ser ocupadas.

INFORMACIÓN SOBRE NAVES

Características detalladas de cazas y naves. Para más información ver reglas de combate espacial (**pag. 13**) y naves espaciales (**pag. 28**). Cada tabla se compone de una breve descripción, tripulación, pasajeros y capacidad de carga, autonomía, multiplicador del hiperimpulsor (para calcular duración de viajes), computador de navegación (para realizar los cálculos), hiperimpulsor de seguridad (si tiene o no), velocidad sub-lumínica (para sumar a **Pilotaje naval(Mecánica)** en una carrera o huida), maniobrabilidad (para sumar a **Pilotaje naval(Mecánica)** en una al esquivar en un combate o en un campo de asteroides), armas, casco (capacidad de absorción de daño tanto en casillas de stress como de consecuencias) y pantallas (que restarán el daño recibido mientras funcionen, aunque al sufrir consecuencias podrían fallar al ser invocadas por el atacante).

CAZA ALA-X

El principal caza de superioridad aérea de la Alianza Rebelde

<i>Tripulación:</i>	1 (mas unidad R2)
<i>Pasajeros:</i>	Ninguno
<i>Capacidad de carga:</i>	110 kilos
<i>Autonomía:</i>	Una semana (se le pueden montar cápsulas que lleven suministros adicionales para misiones mas largas, a un coste en velocidad y maniobrabilidad)
<i>Multiplicador del hiperimpulsor:</i>	X1
<i>Computador de navegación:</i>	Ninguno (los cálculos lo realiza la unidad R2)
<i>Hiperimpulsor de seguridad:</i>	Ninguno
<i>Velocidad sub-lumínica:</i>	Bueno (+2)
<i>Maniobrabilidad:</i>	Bueno (+2)
<i>Armas:</i>	Cuatro cañones laser:2 (disparan como uno) Control de fuego: Bueno (+2) Torpedos de protones:4 Control de fuego: Normal (+1)
<i>Casco:</i>	1□ 2□ 3□
<i>Pantallas:</i>	Consecuencias: daño ligero y pesado 1

CAZA TIE

Este modelo es la base de las fuerzas de caza estelares imperiales. Los TIE no son capaces de viajar en el hiperespacio, y generalmente operan desde bases o Destruyores Estelares.

<i>Tripulación:</i>	1
<i>Pasajeros:</i>	Ninguno
<i>Capacidad de carga:</i>	110 kilos
<i>Autonomía:</i>	1 día
<i>Multiplicador del hiperimpulsor:</i>	No lleva hiperimpulsor
<i>Computador de navegación:</i>	Ninguno
<i>Hiperimpulsor de seguridad:</i>	Ninguno
<i>Velocidad sub-lumínica:</i>	Bueno (+2)
<i>Maniobrabilidad:</i>	Bueno (+2)
<i>Armas:</i>	Dos cañones laser: 1 (disparan como uno) Control de fuego: Bueno (+2)
<i>Casco:</i>	1 □ 2 □ Consecuencias: daño ligero y pesado
<i>Pantallas:</i>	Ninguna

CARGUERO LIGERO

Una de las naves comerciales pequeñas más corrientes y que se pueden encontrar con mayor facilidad en las rutas menos comerciales donde pueden competir con las gigantes corporaciones del transporte.

<i>Tripulación:</i>	2
<i>Pasajeros:</i>	6
<i>Capacidad de carga:</i>	100 toneladas métricas
<i>Autonomía:</i>	2 meses
<i>Multiplicador del hiperimpulsor:</i>	X2
<i>Computador de navegación:</i>	Sí
<i>Hiperimpulsor de seguridad:</i>	Sí
<i>Velocidad sub-lumínica:</i>	Normal (+1)
<i>Maniobrabilidad:</i>	Mediocre (+0)
<i>Armas:</i>	Un cañón laser:2 Control de fuego: Bueno (+2)
<i>Casco:</i>	1□ 2□ 3□ Consecuencias: daño ligero y pesado
<i>Pantallas:</i>	Ninguna

FRAGATA ADUANERA IMPERIAL

Como naves ejecutivas de la ley aduanera, estas fragatas están lo suficientemente bien armadas como para ser temibles para la mayoría de los contrabandistas y piratas, pero demasiado poco para ser de mucha utilidad en acciones navales regulares.

<i>Tripulación:</i>	16
<i>Pasajeros:</i>	Espacio para 6 prisioneros
<i>Capacidad de carga:</i>	200 toneladas métricas
<i>Autonomía:</i>	6 meses
<i>Multiplicador del hiperimpulsor:</i>	X1
<i>Computador de navegación:</i>	Sí
<i>Hiperimpulsor de seguridad:</i>	Sí
<i>Velocidad sub-lumínica:</i>	Buena (+2)
<i>Maniobrabilidad:</i>	Normal (+1)
<i>Armas:</i>	Cuatro cañones laser:2 (cada uno) Control de fuego: Bueno (+2) Torpedos de protones:4 Control de fuego: Normal (+1)
<i>Casco:</i>	1□ 2□ 3□ Consecuencias: daño ligero y pesado
<i>Pantallas:</i>	1

DESTRUCTOR ESTELAR IMPERIAL

El Destructor Espacial de clase Imperial tiene suficiente potencia de fuego como para reducir un planeta a cenizas o enfrentarse a una flota de naves enemigas. Cada nave transporta una división de soldados completa, 20 andadores AT-AT y 30 AT-ST para asalto terrestre y seis escuadrones de cazas TIE. (1.600 metros de longitud)

Tripulación: 37.085 (9.235 oficiales, 27.850 marinos)

Pasajeros: Tropas 9.700

Capacidad de carga: 200 toneladas métricas

Autonomía: 6 años

Multiplicador del X2

hiperimpulsor:

Computador de Sí

navegación:

Hiperimpulsor de Sí

seguridad:

Velocidad Buena (+2)

sub-lumínica:

Maniobrabilidad: Normal (+1)

Armas:

60 Baterías turbo-laser:2 (cada una)

Control de fuego: Bueno (+2)

60 Baterías de cañones de iones:1 (cada una)

Control de fuego: Normal (+1)

40 Tubos de misiles de impacto:5

Control de fuego: Normal (+1)

10 Proyectoras de rayos de tracción: captura

Control de fuego: Bueno (+2)

Casco: 1□ 2□ 3□ 4□ 5□

Consecuencias: dos de daño ligero, daño pesado y daño grave

Pantallas: 1

STAR WARS

DROIDES

Los droides son autómatas diseñados para funcionar como asistentes o sirvientes o para realizar tareas demasiado peligrosas o serviles para los seres vivos.

Los droides se clasifican según su función principal

DROIDES ASTROMECAÑICOS

Los droides de utilidad astromecánica son robots sofisticados de reparación de computadores y recuperación de información, especializados en el mantenimiento de las naves espaciales y capaces de funcionar en ambientes hostiles tales como el espacio profundo.

Astromecánico R2 de Industrial Automatón

<i>Altura:</i>	1 metro
<i>Peso:</i>	50 kilos
<i>Habilidades:</i>	Programar y reparar computadoras: Excelente (+5) Reparar naves espaciales: Excelente (+5)
<i>Equipado con:</i>	Tres piernas con ruedas Dos brazos retráctiles (un aferrador pesado y uno adecuado para trabajos delicados) Un sensor video extensible Pequeño soldador eléctrico de arco Pequeña sierra circular Pantalla de video Proyector de hologramas Extintor

DROIDES DE PROTOCOLO

Los droides de protocolo suelen tener forma humanoide, para que se pueden mezclar de la manera más suave posible en la sociedad humana. Debido al número casi ilimitado de culturas en la galaxia, son una necesidad para mantener lazos comerciales y burocráticos.

Humano-ciborg 3PO de Cybot Galáctica

<i>Altura:</i>	1,70 metros
<i>Peso:</i>	50 kilos
<i>Habilidades:</i>	Lenguas: Fantástico (+6) Culturas: Enorme (+4)
<i>Equipado con:</i>	Sistema vocabulador de habla/sonido Antena receptora de banda ancha VerboCerebro AA-1 Módulo de comunicación TranLang H1 (puede acceder a 7 millones de lenguas diferentes)

VEHÍCULOS REPULSORES

Los elevadores de repulsión hacen levitar a vehículos de superficie y naves atmosféricas ligeras mediante emanaciones antigravitatorias, llamadas "campos de repulsión". Estas propulsan a los vehículos formando un campo de gravedad negativo que presiona contra el campo gravitatorio natural de un planeta. Estas naves se conducen con la habilidad **Manejar repulsores(Mecánica)** y se suma a **Código de velocidad** para correr, escapar o ganar iniciativa, y a **Maniobrabilidad** para esquivar.

**STAR
WARS**

Vehículo deslizador terrestre XP-38 de SoroSuub

<i>Tripulación:</i>	1
<i>Pasajeros:</i>	1
<i>Carga:</i>	10 kilos
<i>Código de velocidad:</i>	Normal (+1)
<i>Maniobrabilidad:</i>	Normal (+1)
<i>Casco:</i>	1□ 2□ Consecuencias: daño ligero y pesado
<i>Armamento:</i>	Ninguno
<i>Techo de vuelo:</i>	2 metros

VEHÍCULOS IMPERIALES DE ASALTO TERRESTRE

Andador AT-AT

<i>Tripulación:</i>	3
<i>Pasajeros:</i>	40
<i>Carga:</i>	400 kilos
<i>Código de velocidad:</i>	Terrible (-2)
<i>Armamento:</i>	Dos cañones laser pesados:3 (fuego acoplado) Control de fuego: Normal (+1) Dos blasters medios:2 (fuego acoplado) Control de fuego: Normal (+1)
<i>Casco:</i>	1□ 2□ 3□ Consecuencias: daño ligero y pesado
<i>Fortaleza</i>	Excelente (+5)

Andador AT-ST

<i>Tripulación:</i>	2
<i>Pasajeros:</i>	Ninguno
<i>Carga:</i>	40 kilos
<i>Código de velocidad:</i>	Malo (-1)
<i>Armamento:</i>	Un cañón blaster gemelo:2 Control de fuego: Normal (+1) Lanzador de granadas de impacto:2 Control de fuego: Normal (+1)
<i>Casco:</i>	1□ 2□ Consecuencias: daño ligero y pesado
<i>Fortaleza</i>	Grande (+3)

En cuanto al combate con vehículos imperiales de asalto terrestre, se utilizará la **Fortaleza estructural** de la maquina sumada a la **Mecánica** del piloto y modificada por la distancia para enfrentar la tirada de ataque. Como se puede suponer se trata de blancos muy difíciles de dañar y requerirán de tácticas más sutiles como son el uso de explosivos o trampas. En este caso no valdrá sumar el atributo **Mecánica** del piloto ni la distancia.

En verdad para pilotarlos deberías crear una habilidad particular como **Pilotar vehículos de asalto terrestre** que dependería directamente del atributo **Mecánica**, pero solo sería relevante en el caso de pilotos especialmente preparados que hayan añadido algún punto extra en dicha habilidad.

STAR WARS

ARMAS

Artículo	Código de daño	Alcance en metros		
		Corto	Medio	Largo
Carta de Armas				
Blaster de bolsillo	1	3-4	5-8	9-12
Blaster deportivo	1	3-10	11-30	31-120
Pistola blaster	2	3-10	11-30	31-120
P. blaster pesada	3	3-7	8-25	26-50
Blaster de caza	2	3-30	31-100	101-300
Rifle de caza	3	3-30	31-100	101-300
Carabina blaster	3	3-25	26-60	61-250
Blaster de repetición	4	3-50	51-120	121-300
B. medio de repet.	5	3-60	61-150	151-400
B. pesado de repet.	6	3-75	76-200	201-500
Armas Arcáicas				
Ballesta	1	3-10	11-30	31-50
Arco largo	1	3-10	11-30	31-50
Pistola de pólvora	1	3-4	5-8	9-12
Mosquetón	1	3-10	11-30	31-100
Rifle	2	3-30	31-100	101-300
Subfusil	2	3-10	11-50	51-100
Lanzador Wookiee	2	3-10	11-30	31-50
Granadas				
Granada		3-7	8-20	21-40
(impactar)		3-4	5-6	7-10
(daño)	4	3	2	1
Detonador térmico		3-4	5-7	8-12
(impactar)		3-8	9-12	13-20
(daño)	7	6	5	4

Las granadas y explosivos tienen dos tipos de alcance, el primero se refiere al lanzamiento a distancia, hasta donde pueden ser lanzados. Y el de impacto, en este caso se corresponde con la onda expansiva y el daño que causa dependiendo de cuán cerca o lejos te halles del centro de la explosión. En caso de ser consciente del lanzamiento de un explosivo puedes tratar de esquivarlo con una tirada de **Esquivar(Destreza)** contra **Granada(Destreza)** del atacante, y por cada éxito que logres te alejarás en un grado de la explosión, doble si obtienes un éxito con estilo.

Armas de combate cuerpo a cuerpo	Daño
Puños y patadas	0
Garrote	1
Garderfii	1
Lanza	1
Vibrohacha	3
Vibrofilo	2
Sable de luz	4

Gaderfii o palo Gaffi: arma curvada de doble punta que llevan los incursores colmilludos de Tatooine.

Vibrohacha: arma manual de corte, cuyo poder de corte lo proporciona la energía ultrasónica.

Vibrofilo: versión más pequeña y reducida de la vibrohacha.

Sable de luz: un cilindro metálico que proyecta un haz de luz que puede cortar cualquier material conocido

Lanzaproyectiles Wookie: variante de la ballesta usada por los Wookies. Lanza proyectiles explosivos, puede disparar seis tiros antes de tener que recargarlo. Pero puede disparar todo el cargador en una misma acción.

**STAR
WARS**

BLINDAJE

Carta de blindaje		
Tipo de blindaje	Código	Consecuencias
Blindaje de soldado de asalto	1	(2,4)
Casco protector	0	(2)
Chaleco protector	0	(2)
Blindaje de "Caza-recompensas"	1	(2,4)

Daño y blindaje ya se explicó en el capítulo de combate (pag. 12). Solo mencionar que cada tipo de blindaje posee un código de blindaje que indica la cantidad de daño que disipa y reduce, y luego una serie de consecuencias que puede absorber, a modo de casillas de stress. El personaje puede decidir si el daño le afecta a él o al blindaje, teniendo en cuenta que una vez que se agoten las casillas de consecuencias el blindaje pierde su código de protección y no será útil. Para reducir esas consecuencias se requerirá de Reparar blindaje(Técnica) contra un número de dificultad basado en las casillas tachadas, y que irá reduciéndolo de grave (4) a ligero (2). Igual que cualquier otra reparación.

- Consecuencia grave (4): Normal (+1)
- Consecuencia leve (2): Mediocre (+0)

Como consecuencias leves se puede mencionar: fallo en el visor, fallo en el comunicador, pieza suelta que estorba. Como consecuencias graves: parte inservible, pieza atascada, completamente cegado o sordo. No sería conveniente añadir casillas de consecuencias superiores (6), se trata de blindaje corporal, no es un mecha japonés. Si el blindaje fuera especialmente bueno se podría añadir otra casilla de consecuencias ligeras (2), pero no conviene exagerar.

CARTA DE COSTES

Armas y blindaje	Coste
Blaster de bolsillo	300
Blaster deportivo	300
Pistola blaster	500
Pistola blaster pesada	750
Blaster de caza	500
Rifle blaster	1000
Carabina blaster	900
Blaster de repetición	2000
Blaster medio de repetición	3000
Blaster pesado de repetición	5000
Vibrofilo	250
Vibrohacha	500
Chaleco flak	300
Casco protector	300
Blindaje "Caza-recompensas"	2500
Detonador térmico	2000
Granada	200
Droides	Coste
Unidad R2	1000
Unidad 3PO	2000
Varios	Coste
Comunicador	100
Macrobinoculares	100
Computador de bolsillo	100
Raciones concentradas, 1 semana	200
Generador de fusión portátil	500
Autochef	500
Medpac	100

STAR WARS

Vehículos	Coste
Carguero ligero	100.000
usado	25.000
Autodeslizador	10.000
usado	2.000
Moto deslizadora	5.000
usada	1.000
Pasaje	Coste
Nave de línea de lujo	1000
Nave de línea "sin extras"	500
Tercera clase	100
Nave chárter	10.000
	Multiplicado por:
Ruta muy transitada	X1
Ruta común	X2
Ruta raramente transitada	X3
Ruta infrecuente	X5
¿Dónde dice que quiere ir?	Solo naves chárter

Todos los costes están en términos de créditos galácticos, la moneda común del imperio. En planetas más alejados del centro de la galaxia o pertenecientes a culturas de desarrollo inferior, los créditos podrían no tener ningún valor y el comercio basarse en algo más arcaico como es el trueque, usa entonces el coste para calcular el valor de intercambio. Igualmente depende de ti y de tu campaña el equipo que quieres poner a la disposición de los jugadores, no te compliques con tiradas de dificultad de disponibilidad, si quieres que esté, estará y punto.

ADVERSARIOS

Soldado de asalto estándar

Destreza:	Bueno (+2)
	Blaster: Grande (+3)
	Esquivar: Grande (+3)
Fortaleza:	Normal (+1)
	Atacar sin armas: Bueno (+2)
Todos los demás atributos y habilidades: Mediocre (+0)	
Blindaje del soldado de asalto: 1(2,4)	
Armas: Pistola blaster:2 y Rifle blaster:3	

Droide Sonda Vívora Arakyd

Altura:	1,50 metros
Fortaleza	Grande (+3)
Habilidades:	
	Blaster: Grande (+3)
	Sistemas interplanetarios: Grande (+3)
	Búsqueda: Grande (+3)
Equipado con:	
	Cañón blaster:3

Pirata espacial

Destreza:	Bueno (+2)
	Blaster: Grande (+3)
	Atacar con armas: Enorme (+4)
Fortaleza:	Grande (+3)
Todos los demás atributos y habilidades: Mediocre (+0)	
Blindaje: Chaleco protector:0(2)	
Armas: Vibrofilo:2 y Pistola blaster pesada:3	

STAR WARS

AVANZANDO EN EL JUEGO

Usa la regla de hitos para mejorar al personaje como mejor te parezca. Como idea principal un pequeño hito como superar una aventura corta, alguna sesión especialmente intensa podría ser premiada con algún punto para gastar en habilidades en particular. Hitos mas importantes como detener los planes del imperio o un triunfo considerable podría permitir incluir alguna nueva proeza. Y en el caso de hitos realmente trascendentes, como finalizar una campaña podrías permitir aumentar en +1 algún atributo, aumentar tu capacidad de recuperación en uno o eliminar una consecuencia del lado oscuro, o incluso añadir un aspecto a tu vehículo favorito (¿no era el Halcón Milenario el montón de chatarra más veloz de la galaxia?). Siempre piénsalo bien y débátelo con los jugadores para no estropear el juego con personajes muy débiles o demasiado poderosos. Regla de oro: **usa la cabeza.**

EN UNA GALAXIA MUY MUY LEJANA...

¿Alguna vez has querido pilotar el Halcón Milenario?

¿Ser un místico caballero de una orden extinta empuñando tu sable laser?

¿O has soñado con visitar exóticos planetas viajando a través de las estrellas?

Pues con esta ambientación para usar con el FATE Core System podrás sumergirte de lleno en el universo de Star Wars (La Guerra de las Galaxias), mítica saga surgida de la cabeza de George Lucas hace mucho, mucho tiempo.



POWERED BY
FATE