


Número	Dificultad	Acciones combinadas		Escalas	Modificador	
01-05	Muy fácil / quemarropa	Líder: el que tenga más mando. Manda tantos jugadores como dados tenga (-1D si además actúa).		Personaje	--	
06-10	Fácil / alcance corto	Si tiene éxito +1 por cada jugador participante (convertible a dados).		Repulsor	2D	
11-15	Moderada / alcance medio	Si falla se quita -1D por cada punto de diferencia fallado.		Andador	4D	
16-20	Difícil / alcance largo	El modificador se suma al PJ con más dados en la habilidad requerida.		Caza espacial	6D	
21-30	Muy Difícil	En combate solo se mira 1 daño de arma (no todas), pero el modificador se reparte entre tirada y daño.		Nave nodriza	12D	
31+	Heroica	Granadas y detonadores térmicos Determina dificultad según alcance, +5/+10 si el lanzador no ve el blanco. Si acierta, la granada cae en el punto deseado. Si no, determina desviación.		Estrella de la muerte	24D	
Rondas 1) Iniciativa por bandos. Tira PER el que tenga más en su bando. El que saque más decide quien va 1º 2) Tiradas: cada PJ/PNJ del bando ganador declara por orden de mayor percepción y realiza su 1ª acción. Después tocan las 1ªs acciones del otro bando. Se continua con las 2ªs. Se pueden guardar/retrasar acciones Un PJ puede hacer una reacción como acción extra o sustituirla por una declarada aún no realizada. La tirada de reacción hará efecto para el resto del turno y reemplazará la dificultad original sea mayor o menor (para ataques del mismo tipo) Esquivar: proyectiles. Parar con armas: ataques con/sin armas. Si es "sin armas" tendrá un +5 a su propia parada. Parar sin armas: ataques con/sin armas. Si es "con armas" el atacante tiene un +10 a su tirada. Sable de luz: todos los ataques. Vehículos y naves: habilidad apropiada mas código vehículo Reacción completa: se añade a la dificultad, pero es la única acción que puedes hacer. Recargar es una acción.				Pequeño vs Grande Al disparar: El pequeño suma el modificador al disparo. El grande no suma a la esquivar. Al impactar: El pequeño no suma nada al daño. El grande suma el modificador al casco. Grande vs Pequeño Al disparar: El grande no suma al disparo. El pequeño suma el modificador a la esquivar. Al impactar: El grande suma el modificador al daño. El pequeño no suma al casco.		
		Corto: 1D, Medio: 2D, Largo: 3D m Si la granada es de contacto explota al llegar al punto de destino. Si es de tiempo lo que tenga programado. Si es inferior a una ronda, explota al final de la misma. Si es así se puede recoger y relanzar. Al explotar se mira la distancia con los PJ para determinar daño. Esquivar con éxito resta 1D. Área abierta -1D, área cerrada +1D.		Sorpresa / emboscada El que embosca actúa el primero automáticamente y el emboscado no puede esquivar.		
				Daño al personaje Herido Incapacitado Mortalmente herido Muerto	Daño a la armadura Ligero -1 Pesado -1D Grave (inutilizable, reparable) Destruído	
Múltiples acciones			Cobertura	Dif. tiro y buscar	Ejemplos de protección	Fuerza estruct.
Prepararse 1 ronda		-1D ac.				
Herido		+1D	Poco humo / luz escasa	+1D		
Desenfundar / tirar arma		-1D	Humo espeso / noche	+2D	Puerta de madera delgada	1D
Cambiar modalidad arma		-1D	Humo muy espeso	+4D	Puerta de madera estándar	2D
Control de fuego		+X	Oscuridad completa	+4D	Puerta de metal estándar	3D
Localización 10-50 cm		+1D dif.	¼ cubierto protección	+1D	Puerta reforzada	4D
Localización 1-10 cm		+4D dif.	½ cubierto protección	+2D	Puerta blindada	6D
Localización < 1 cm		+8D dif.	¾ cubierto protección	+4D		
Protección			Daño a la protección	Daño>Fue	Reducción de daño al personaje	
Si el disparo es menor que la dif. básica falla. Si es superior a básica + dif. añadida es alcanzado. Si está en el medio se traspasa la protección y el PJ sufre daño reducido.			Sin daño serio	0-3	completamente protegido	
			Daño ligero	4-8	-4D	
			Daño pesado	9-12	-2D	
			Daño grave	13-15	-1D	
			Destruído	16+	El personaje sufre el daño completo	
Arma en modalidad de aturdimiento: un daño superior a aturdido deja inconsciente durante 2D min.						
Heridas permanentes: ante un resultado de muerto el atacante puede decidir hacerle una herida permanente (una amputación, o alguna otra cosa) y el DJ decide el grado de daño (H, 2H o I). Curar Aturdimiento: tirada fácil de primeros auxilios.						
Estabilizar MH sin medpac: tirada moderada de 1ºs auxilios. Estabilizado durante 1 hora. Si no se aplica medpac morirá.						

Daño a personajes (Daño > FOR)

Dif.	Efecto	Descripción
0-3	Aturdido (AT)	-1D esta ronda y la siguiente. Acumulativo. Si el AT > FOR inconsciente 2D minutos.
4-8	Herido (H) o Doblemente Herido (2H)	-1D. Cae al suelo y no puede hacer nada más el resto de la ronda. Doblemente herido: -2D y cae al suelo sin poder hacer nada más el resto de la ronda. Triplemente herido = I
9-12	Incapacitado (I)	Inconsciente 10D minutos. I + H o I = M.H.
13-15	Mortalmente herido (MH)	tira 2D < n° asaltos transcurridos = RIP. Al final del asalto. MH + I o MH = RIP
16+	Muerto (RIP)	

Curación natural: tirada de fortaleza. H o 2H: 3 días para la tirada. I: 2 semanas. MH: 1 mes.

FOR	Herido	Doblemente herido	FOR	Incapacitado	Si no se descansa y se hace trabajos:
2-4	Empeora a 2H	Empeora a I	2-6	Empeora a MH	-1D
5-6	Permanece herido	Permanece 2H	7-8	Permanece I	Si se descansa sin esfuerzos: +0.
7+	Curado	Mejora a H	9+	Mejora a 2H	Si se descansa bien atendido: +1D.

Medpac	Dificultad	Tanque Bacta	Duración	
AT, inconsciente	Muy fácil			El Medpac recupera 1 nivel.
Herido	Fácil	Herido	1D horas	Fallo <= 10: sig. tirada sube 1 nivel.
2 Herido	Fácil	Doblemente Herido	1D horas	Fallo > 10: 24 horas sin poder tirar.
Incapacitado	Moderada	Incapacitado	4D horas	Medpac a sí mismo: -1D adicional
M. Herido	Difícil	M. Herido	1D días	Bacta: medicina fácil, 1°aux. heroica
				Fallo: el paciente pierde 2 niveles

Movimiento (Mov): metros por ronda o unidades espaciales por ronda. 1 movimiento = 1 acción

Habilidad: correr, nadar (1/3), escalar (1/3), vehículos o naves. A la máxima solo se puede realizar esa acción.

Una persona puede acelerar/desacelerar 2 niveles por ronda. Un vehículo o nave solo 1 nivel por ronda.

Dificultad terreno	Cauteloso / lento	Andar / Crucero	Correr / veloc. alta	Sprint / vel. máxima
Muy fácil	no requiere acción	acción automática	muy fácil	fácil
Fácil	no requiere acción	acción automática	fácil	moderada
Moderada	no requiere acción	acción automática	moderada	difícil
Difícil	moderada	difícil	muy difícil	heroico
Muy Difícil	difícil	muy difícil	heroica	heroico +10
Heroica	muy difícil	heroica	heroica +10	heroico +20
Metros	m./4 a m./2	m./2 a m.	m. a 2 m.	2 m. a 4 m.
Vigor	muy fácil la primera vez. Se incrementa 1 nivel por cada nueva tirada. Si se falla hay que descansar el doble del tiempo transcurrido. Vehículos fallo <= 10: enfriar el doble del tiempo. > 10 fallo mecánico		10 minutos	1 minuto
Fuerza estructural vehículos y naves			1 hora	10 minutos

Dificultad de la maniobra (saltos, giros cerrados...)

Dif.	Coordinación del personaje o habilidad del piloto	Embestidas: se resuelve con la tirada de movimiento, con un +10 dif. tirada >= dif.+10: éxito embestida tirada >= dif: éxito movimiento tirada < dif. fallo de movimientos La víctima puede esquivar. Ambos vehículos se dañan. El atacante con -3D y el defensor con +0D.
+1-5	Se requiere un poco de coordinación o fácil.	
+6-10	Modesta cantidad de coordinación o moderada	
+11-15	Excesiva coordinación o difícil.	
+16+	Solo para los mejores o muy difícil	

Maniobras	Terrestres	Aéreos
Deslizamiento lateral a velocidad alta o máxima ó Giro (<45°) a velocidad alta o máxima	+0 a +5	+0
Giro extremo (>=45°, <180°) a velocidad alta o máxima	+6 a +15	+6 a +10
Giro redondo (=180°) . Solo se mueve la mitad del movimiento	+6 a +15	+6 a +15
Rotación. Giro completo de 360°	+5 a +15	n/a
Salto. Dif. depende de la longitud del salto y el control del vehículo	+5 a +20	n/a
Ascenso/Descenso. Ángulos verticales < 45°	n/a	+0 a +5
Ascenso/Descenso extremo. Ángulos verticales >=45°, <= 90°	n/a	+6 a +20
Rizo vertical. 360°	n/a	+15 a +30
Espirales / tumbos	n/a	+5 por 45°

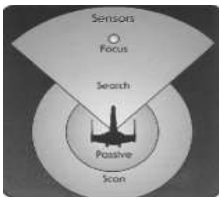
Fallo de movimientos

Fallo	Personajes	Vehículos y Naves	
1-3	Ligero traspiés: -1D durante el resto del turno	Ligero desliz: -1D al piloto durante el resto del turno	
4-6	Traspiés: casi cae, se mueve la mitad, -3D el resto del turno, -1D al siguiente turno	Desliz: casi pierde el control, se mueve la mitad, piloto a-3D el resto del turno, -1D al sig. turno	
7-10	Caída a la mitad del movimiento. No puede hacer mas acciones el resto del turno y -2D al siguiente turno	Giros: a ¼ parte del movimiento gira sobre sí mismo fuera de control. No puede hacer acciones este turno y el siguiente en los que puede haber una colisión	
11-15	Tumbo menor: caída a la ¼ del movimiento. No puede hacer mas acciones el resto de este turno y del siguiente. Daño de colisión con un -3D	Colisión menor: daño de colisión a -3D. Si no es posible una colisión no puede hacer mas acciones el resto de este turno y del siguiente.	
16-20	Tumbo: caída seria. Recibe daño de colisión normal	Colisión: daño de colisión normal. Si no es posible puede volcar o no hacer mas acciones el resto de este turno y sig.	
21+	Tumbo mayor: caída en mala postura: daño de colisión +2D	Colisión mayor: daño +4D. Si no es posible puede volcar o no hacer mas acciones el resto de este turno y del siguiente	
Colisión	Cauteloso: 1D daño Andar: 2D daño Correr: 3D daño Sprint: 4D daño	Cauteloso: 2D daño Andar: 4D daño Correr: 6D daño Sprint: 10D daño	Colisión delantera: +3D Colisión lateral/trasera: -3D Colisión en T: +0D

1) Dificultad de astrogación +1-30 frecuencia/obstáculos +1/-1 hora ahorrada/acumulada +5 daño ligero +10 daño pesado +30 sin computador / droide x2 entrada precipitada	2) Tiempo para calcular 1 ronda: entrada precipitada 1 min: ruta frecuentada o coordenadas precalculadas 30 min: sistemas conocidos. 1 hora+: se visita por primeravez. 1 día: no se sabe donde está.	3) Resultados: astrogación vs dificultad Tirada >= dificultad: éxito. Dificultad > tirada > dificultad -10: contratiempos: tira 2D y consulta la tabla. Tirada <= dificultad - 10: fallo. No se entra y hay que empezar de nuevo.
---	---	--

Contratiempos de astrogación 2: Corte del imperimpulsor, daño moderado. Salida al espacio real. 3-4: Fluctuaciones radioactivas, +1D/-1D horas. 5-6: Corte del imperimpulsor, salida al espacio real.	7-8: Fuera de rumbo, salto a un punto aleatorio. 9: Mynocks, +1D días de duración. 10: Accidente evitado por los pelos, 1 sistema dañado, pero se llega. 11-12: Colisión pesada: salida al espacio real. Supervivencia moderada para abandonar la nave. Si no tiradas de vigor incrementales y repetir.
---	--

4) Determinar duración del viaje duración estándar del viaje +/- modificadores de la dificultad de astrogación +/- contratiempos x multiplicador de hiperimpulsor	Tiempos aproximados de vuelo sublumínicos 5 minutos: alejarse de la órbita para poder saltar al hiperespacio. 30 minutos: de un planeta a una de sus lunas. 2-6 horas: de un planeta al planeta más cercano (1 hora con micros salto). 10-46 horas: para llegar a los límites de un sistema.
--	---

	Modo	Detección	Identificación	Modificadores por blanco	
Pasivo	Moderado	Muy difícil	+10 identificar: interferencias	+10+: detrás de un planeta	
Exploración	Fácil	Moderado	+5 identificar: usa señuelos	+20: entre asteroides o masas	
Búsqueda	Fácil	Difícil	+5: solo usa sensores pasivos	-5: es una masa pequeña	
Enfoque	Muy fácil	Fácil	+15+: "viaje silencioso"	-10: tamaño nave nodriza	
			+1D+: encubrimiento	-10 detectar: usa interferencias	
				-20: tamaño planeta / luna	

Daño para vehículos y naves I (Daño > Casco)			Torpedos de protones, misiles			Escudos	
Dif.	Cañones de Iones	Rayo tractor (esp. atraídos, daño motores)	Incremento de dificultad	Espacio	Mov. atmósfera	Nº Arcos cubiertos	dificultad
0-3	controles ionizados	0, sin daño	+5	3	100-150	0	muy fácil
4-8	2 contr. ionizados	1, -1 Movimiento	+10	4	151-200	1	fácil
9-12	3 contr. ionizados	2, -2 Movimiento	+15	5	201-250	2	moderada
13-15	4 contr. ionizados	3, -3 Movimiento	+20	6+	251+	3	difícil
16+	controles muertos	4, -4 Movimiento				4	muy difícil

Escudos: sirven para cañones láser, turboláser y torpedos de protones y misiles de impacto. No sirven contra rayos de iones y rayos tractores. Se deben de quitar para poder lanzar los propios torpedos. Los dados se deben repartir entre los arcos.

Daño para vehículos y naves II (Daño > Casco): Cañones láser, turboláser, torpedos de protones y misiles

Dif.	Efecto	Vehículos	Naves
0-3	Escudos caídos / controles ionizados	-1D pantallas hasta repararlas. Si no tiene pantallas queda ionizado este round y el siguiente (-1D a todo excepto casco). Si la suma ionización = maniobrabilidad la nave solo puede mantener velocidad y rumbo durante 2 rondas y no hacer más acciones. Solo se pueden hacer tiradas para evitar chocar	
4-8	Daño Ligero	1-3: -1D maniobrabilidad Si llega a 0 -1 Movimiento. 4: un arma aleatoria es destruida y el artillero sufre daño de pasajeros. 5-6: -1 Movimiento.	1: -1D maniobr. Si llega a 0 -1 Mov. 2: un arma aleatoria es destruida y el artillero sufre daño de pasajeros. 3: un arma aleatoria sufre daño ligero 4: Hiperimpulsor dañado. Dobra el tiempo de calculo. Si se intenta astrogar en 1 ronda: dif. +10. Repara 1h y dif. moderada 5: -1D escudos. Si no tiene ionizado. 6: -1 Movimiento.
9-12	Daño Pesado	1-3: -2D maniobrabilidad. Si llega a cero -2 Movimiento. 4-6: -2 Movimiento.	1: -2D maniobr. Si llega a 0: -2 Mov. 2: todas las armas de un tipo de un arco de fuego pierden energía y quedan inutilizadas 3: igual que dos, pero los artilleros sufren daño de pasajeros 4: Hiperimpulsor dañado. +10 a las dif. de astrogación. Repara 1h y dif. moderada 5: -2D escudos. Si no tiene 2 daños de ionización 6: -2 Movimiento
13-15	Daño Grave	1-2: generadores destruidos. Vehículos de tierra a velocidad alta o máxima colisionan. En otro caso desaceleran hasta parar. Vehículos aéreos tirada de dificultad moderada o superior para aterrizar.	1: muerto en el espacio. Motores y sistemas de maniobrabilidad destruidos 2: generador sobrecargado: explosión del vehículo en 1D rondas si no se apaga 3: Ambos hiperimpulsores desactivados. No se puede astrogar hasta repararlos con dif. moderada y 1 hora de trabajos 4: Sistemas de armas desactivados (1-4: daño severo, 5-6: destruidas). 5: daño estructural. Desintegración en 1D rondas. 6: destruido
16+	Destruído	3: generador sobrecargado: explosión del vehículo en 1D rondas. Dif. mínima moderada 4: todas las armas desactivadas. 5: daño estructural. Partición en 1D rondas. Dificultad mínima moderada. 6: destruido.	

Acumulación de daños: Pesado + Pesado o Ligero = Grave Grave + Ligero o mayor = Destruído Coberturas: cada vehículo cubre a sus pasajeros ¼, ½, ¾, o completa. Las naves siempre dan cobertura completa. Disparos 3D: distancia = (menor eje/2) + mayor eje	-1 Mov: no se puede alcanzar la velocidad máxima. -2 Mov: no se puede alcanzar ni la velocidad alta ni la máxima -3 Mov: solo velocidad lenta -4 Mov: motor inhabilitado. No se puede mover. -5 Mov: motor destruido. Idem. -6 Mov: vehículo destruido.	Daño a pasajeros: A juicio del DJ. Daño ligero: 1D Daño pesado: 3D Daño severo: 6D Destruído: 12D	Daño por caídas: Por cada escala Metros 03-06: 2D 07-12: 3D 13-18: 4D 19-30: 5D 31-50: 7D 51+: 9D
--	--	---	---

Reparación	Motores		Hiper	Maniobr.		Mov.		Escudos		Armas/Armada		Tiempo		
Fácil	---	---	---	---	-1D	10%	1	10%	1D	5%	Ligero	15%	15min. la 1ª vez, después puede ser	
Moderada	---	---	dañado	15%	-2D	15%	2	15%	2D	5%	Pesado	25%	1h, 2h, 1 día...	
Difícil	---	35%	---	---	-3D+	20%	3	20%	3D	5%	---	---		
Muy Difícil	reemplazo	---	---	---	---	---	4	25%	4D+	10%	Grave	35%		
Reemplazar	---	---	---	---	---	---	5	motor	---	---	Destr.	---		
Fácil	Mejoras:		x4/x3	10%	+1	5%	M/Esp.	---	+1	15%	+1	15%	+5%	5%
Moderada	solo una mejora		x3/x2	15%	+2	10%	+5/+1	10%	+2	25%	+2	25%	+10%	10%
Difícil	(+1) por vez. Se		---	---	+1D	15%	+10/+2	15%	+1D	30%	+1D	30%	+15%	15%
Muy Difícil	cuenta desde el		x2/x1	25%	+1D+1	20%	+15/+3	20%	+1D+1	35%	+1D+1	25%	+20%	20%
Heroica	valor original		x1/x½	35%	+1D+2	25%	+20/+4	25%	+1D+2	50%	+1D+2	50%	+25%	25%

