Revisión de la Fuerza

Revisión de las reglas y poderes de la fuerza para la

2ª Edición Revisada del sistema D6 de WEG

Fecha creación: 26 de Junio de 2.005

Por Víctor P. Arissa

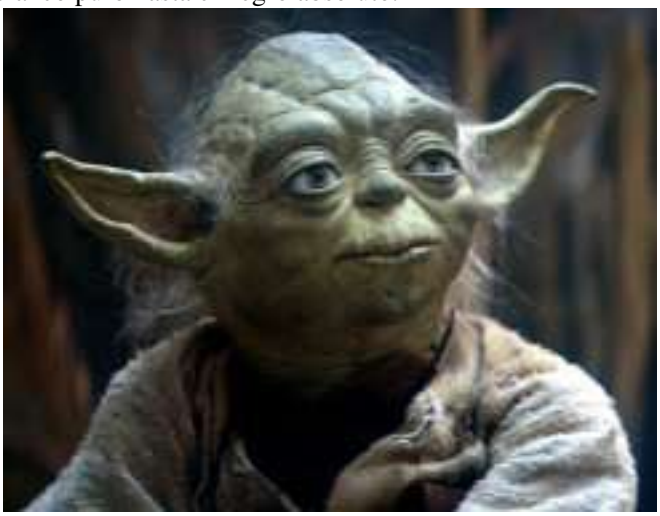
Licencia Creative Commons (ver al final)

Fotos propiedad de LucasFilm Ltd.

Dibujos propiedad de sus respectivos autores

1 La Fuerza

La fuerza no es un instrumento del bien o del mal. Son dos caras de la misma moneda. Los personajes pueden decidir tomar uno de los dos caminos, o elegir no decantarse por ninguno, en cuyo caso se mantendrán entre ambos. Un personaje que actúe heroicamente y trabaje para el bien se acercará al lado luminoso. Un personaje malvado seguramente acabará convirtiéndose al lado oscuro. El resto, que son la mayor parte de los seres vivientes, se mantienen entre ambos polos, en la variedad de grises existentes desde el blanco puro hasta el negro absoluto.



Las personas pueden ser o no sensibles a la Fuerza. Ser sensible significa una mayor afinidad con la Fuerza pero, como todos los seres vivientes forman parte de la Fuerza, no quiere decir que los personajes no sensibles no puedan usar la fuerza.

Un personaje no sensible puede convertirse en sensitivo gastándose 20 puntos de habilidad, adquiriendo además un punto de fuerza adicional, aunque deberá haber mostrado la actitud adecuada.

Puntos de habilidad

Los puntos de habilidad (o de personaje) son una manifestación menor de la fuerza, y se pueden gastar para aumentar en un dado una acción concreta, aunque no pueden combinarse con los puntos de fuerza o invocar al lado oscuro. Tienen los siguientes límites:

- Dos para mejorar una tirada de habilidad o atributo.
- Dos para incrementar el daño de un ataque cuerpo a cuerpo (lo que puede llevar a ganar un punto de lado oscuro dependiendo de la intención).
- Cinco para incrementar una tirada de una especialización.
- Cinco para esquivar, parar con o sin armas, parar con un sable de luz o esquivar al pilotar.
- Cinco en las tiradas de Fortaleza para resistir el daño.

Puntos de Fuerza

Los personajes tienen una reserva de puntos de Fuerza. Los personajes nuevos no sensibles empiezan con un punto de Fuerza, y no pueden llegar a tener más de cinco. Si ganan por encima de este límite los convertirán a 3 puntos de habilidad por cada punto de más. Los personajes sensibles recién creados empiezan con dos, y no tienen ningún límite.

Un punto de Fuerza se puede gastar en cualquier momento y sirve para doblar todos los códigos de habilidad y atributos del personaje durante ese turno. El punto se gasta y se resta del total, aunque dependiendo de cómo se haya utilizado pueden suceder varias cosas:

- **Haciendo el mal**: si el personaje ha usado el punto de Fuerza para hacer el mal no recuperará el punto gastado al final de la aventura y además ganará un punto del Lado Oscuro. Ejemplos: matar inocentes, dañar a alguien si no es en defensa propia o de otros, ganar poder, utilizándolo ante una emoción negativa intensa (odio, ira, miedo, orgullo...), o perjudicar innecesariamente o de forma gratuita. Los personajes sensitivos a la fuerza también pueden ganar puntos de lado oscuro de esta manera aunque no estén gastando puntos de fuerza. Los no sensitivos no.
- **Sin ser heroico**: si el personaje ha usado el punto de Fuerza de una forma no heroica, pero que no es mala por si misma. Utiliza el punto y simplemente lo pierde. Ejemplos: salvar su propia vida, evitar el peligro, ganar dinero o bienes sin perjudicar notablemente a nadie.
- **Siendo heroico**: si el personaje ha usado el punto de Fuerza de forma heroica, recuperará el punto de Fuerza al final de la aventura. Ejemplos: exponerte a un gran peligro, sacrificarte para ayudar a los demás, aceptar grandes riesgos, luchar contra fuerzas del Lado Oscuro o que les sirven directa o indirectamente.

- **Siendo heroico en el momento *dramáticamente apropiado***: el último caso es similar al anterior, pero tiene que ver con el momento de la aventura: si un personaje gasta un punto de Fuerza actuando de forma heroica en el climax de la aventura o en un *momento dramáticamente apropiado*, además de recuperar el punto de Fuerza gastado, ganará uno más.

Haciendo lo correcto

Si un personaje, sea sensitivo o no, llega a tener cero puntos de fuerza sin poder recuperarlos se quedará sin puntos. La única manera de conseguir un punto de fuerza será siendo heroico, a pesar de no tener puntos, en el momento dramáticamente apropiado de una aventura posterior.

De la misma manera, si un personaje se comporta heroicamente en el momento apropiado, aunque no gaste puntos de fuerza, y realiza una buena interpretación, el Director de Juego puede decidir recompensarle con un punto de fuerza al final de la aventura.

Siempre hay que tener en cuenta los motivos por los que un personaje decide utilizar su punto de fuerza. Alguien que se enfrenta a un gran peligro, no por ayudar a nadie o por que sea necesario para un bien mayor, si no para aumentar su gloria ante los compañeros, o para conseguir reconocimiento no recuperará el punto de fuerza, e incluso puede que llegue a ganar uno del lado oscuro si le mueve el orgullo.

Puntos del Lado Oscuro

Caer bajo el Lado Oscuro de la Fuerza es rápido. Cuando un personaje gana un punto de lado oscuro debido a sus acciones debe tirar 1D. Si el resultado es inferior al número de puntos del Lado Oscuro que lleva acumulados el personaje será consumido por el Lado Oscuro. Antes de ganar un punto de lado oscuro informa al jugador de que su acción implicará ganar ese punto. Los puntos de lado oscuro se ganan de dos maneras: haciendo el mal o invocando al lado oscuro.

Haciendo el mal (ver más arriba) dependerá de varios factores:

- Los personajes sensibles a la fuerza ganaran puntos de lado oscuro por cometer actos malvados, utilicen o no la fuerza.
- Los personajes no sensibles normalmente no ganaran puntos por cometer maldades, a no ser que la magnitud del acto sea enorme. Por ejemplo: los caza-recompensas no ganaran puntos por matar a sus presas, pero si masacran una ciudad desde una nave estelar sí.
- Todos los personajes, sean sensibles o no, que gastan un punto de fuerza cometiendo el mal ganarán su punto de lado oscuro.
- Si se gastan puntos de habilidad (que son una manifestación menor de la Fuerza) se ganaran puntos de lado oscuro si se utilizan los máximos puntos permitidos según el tipo de acción. Con un número inferior de dados extra no.

El camino del Lado Oscuro

El camino al lado oscuro es fácil. Cuando un personaje con puntos de lado oscuro, que aún no ha sucumbido, utiliza una habilidad de la Fuerza, su tirada consigue una bonus de 1D por cada punto de lado oscuro que posea. El personaje puede rechazar este bonus, sobre todo si se encuentra expiando. Según las situaciones en las que rechaza o acepta el bonus el Director de Juego se puede hacer una idea más precisa de la interpretación del jugador, y su particular atracción o rechazo hacia uno de los dos lados. Cuando un personaje cae bajo el lado oscuro ya no recibe por más tiempo el bonus.

Invocando el Lado Oscuro

El Lado Oscuro es seductor. Cualquier personaje, sea sensitivo o no, puede invocar al lado oscuro en cualquier momento, especialmente si se encuentra enfadado, temeroso, agresivo, desesperado o con cualquier sentimiento negativo.

El personaje recibirá automáticamente un punto de lado oscuro, tanto si el intento tiene éxito como si no. La dificultad de invocar al lado oscuro dependerá de la sensibilidad a la fuerza y del acto en sí mismo. Es más fácil invocar al lado oscuro cuando dañas a alguien o le perjudicas seriamente. Volver a invocar el lado oscuro en un periodo de tiempo corto es más difícil. El personaje tirará Percepción o Control. Si tiene éxito recibirá un punto de fuerza que deberá de gastar en esa misma ronda, inmediatamente.

Tabla de Invocación del Lado Oscuro			
	Haciendo el mal	**En otra situación**	**Invocando de nuevo**
Sensible	Fácil	Difícil	+3 por cada nuevo intento.
No sensible	Moderado	Muy Difícil	

Los personajes que rehusan la creencia de la Fuerza, como los soldados de asalto y los oficiales imperiales, no pueden invocar al lado oscuro.

Expiación

Un personaje con puntos del Lado Oscuro puede dar marcha atrás y limpiar su mancha. A efectos de juego, el jugador deberá comunicar al DJ que quiere librarse del punto o puntos del Lado Oscuro. El personaje deberá comportarse de una manera verdaderamente ejemplar durante al menos dos aventuras completas, mostrando virtud y autodominio. Por supuesto no podrá utilizar los puntos de lado oscuro para añadir dados a sus tiradas de poderes. Si en cualquier momento lo hace perdería todo el tiempo empleado y debería empezar de nuevo.

Si el DJ determina que lo ha hecho bien, el jugador podrá quitar uno de los puntos del Lado Oscuro del personaje. Otra posibilidad es que además de mantener un comportamiento recto, el personaje deba hacer una búsqueda espiritual para expiar su culpa. Por supuesto todo depende de la interpretación del personaje.

Personajes del Lado Oscuro

Los personajes que se convierten al lado oscuro deberán de seguir las siguientes reglas:

- Mantendrán los puntos de fuerza, de habilidad y de lado oscuro que tenían en el momento de la conversión.
- Puntos de lado oscuro: ya no contarán para subir un dado por punto a la hora de tirar por poderes de la fuerza. Esta regla representaba la facilidad de usar el lado oscuro mientras estabas en su camino. Pero, por supuesto, podrán seguir ganando más puntos de lado oscuro.
- Puntos de fuerza: Un personaje del lado oscuro solo podrá ganar nuevos puntos de fuerza cuando comete una maldad en el momento *dramáticamente apropiado* de la aventura. Recuperará el punto de fuerza y ganará otro. En cualquier otro caso lo perderá, aunque lo emplee para cometer el mal.
- Puntos de habilidad: podrán seguir ganando estos puntos dependiendo de los objetivos que consigan. Recordemos que, aunque se consideran una manifestación de la fuerza, se siguen otorgando según la experiencia que va adquiriendo el personaje.
- Invocar al lado oscuro: pueden seguir invocando al lado oscuro de la misma manera, pero cuando un personaje falla en su tirada de invocación el lado oscuro consumirá una parte de si mismo. Tira 1D y esos serán los puntos de habilidad que perderá el personaje. Si no puede cubrir la demanda perderá 1D en un atributo físico (destreza, percepción o fortaleza) o habilidad de la fuerza, a elección del jugador. Si cualquier atributo se reduce a cero el personaje es consumido por el lado oscuro y muere. Si una habilidad de la fuerza llega a cero perderá todos los poderes que dependan de esa habilidad. La pérdida de atributos físicos puede reflejar un deterioro del cuerpo del personaje.

Volviendo al lado luminoso: los personajes del lado oscuro pueden llegar a tener alguna oportunidad para volver al lado luminoso, a excepción de aquellos que han demostrado abrazar por completo su destino (como el Emperador). Se considera que han abrazado el lado tenebroso a aquellos personajes que cayeron bajo su sombra sin mostrar resistencia o dudas, o a aquellos que una vez caídos demostraron su total adhesión. En caso contrario aún tienen la posibilidad de volver al lado luminoso, pero esto no será nada fácil, ya que lo normal y corriente es que para siempre domine su destino. Pero el bien y el mal son dos caras de la misma moneda, y una no puede estar sin la otra, por lo que aún puede haber posibilidades. Se deben dar las siguientes situaciones:

- El personaje debe ser influenciado por otros, particularmente Jedi del lado luminoso, que puedan generarle dudas sobre continuar bajo su influencia o liberarse de sus garras. Muy pocas personas se arriesgaran a este cometido, ya que les pone en una situación muy delicada. El

personaje del lado oscuro tendrá buenas oportunidades para acabar con él. Además, muchos Jedi consideran que no tienen ninguna oportunidad.

- Deben haber poderosas razones o fuertes sentimientos que hagan que el personaje opte por una elección diferente a la que normalmente tomaría como servidor de las sombras.
- Finalmente, se debe gastar un punto de fuerza en el momento *dramáticamente apropiado*. Frecuentemente el momento requerirá un sacrificio personal, como arriesgarse a su propia muerte para salvar a otros.

Si se dan todas estas situaciones y se ha demostrado el interés del personaje por redimirse, el personaje se zafará del lado oscuro, pero perderá todos sus puntos de fuerza y habilidad, y sus puntos de lado oscuro se reducirán a cinco, lo que demuestra su precaria situación. Aún es muy fácil que vuelva al lado oscuro, si es que ha salido con vida del trance. A partir de este momento vuelve a utilizar las reglas normales a la hora de ganar y utilizar puntos de fuerza y de habilidad, y lo más conveniente es que intente reducir los puntos de lado oscuro mediante la expiación.

Habilidades de la Fuerza

Hay tres Habilidades de la Fuerza: Controlar, Sentir y Alterar. A diferencia de las Habilidades normales, estas tres no se rigen por ningún Atributo. Un personaje sin entrenamiento no puede utilizar ninguna de ellas ni aumentarlas con puntos de Habilidad.

Cada habilidad tiene un propósito con la Fuerza. Los poderes de la Fuerza dependen de una o más habilidades, pero el Director de Juego podría determinar que el personaje hiciera una tirada básica de una de las habilidades en alguna circunstancia especial que no se adapte a alguno de los poderes.

- Controlar: un usuario debe de saber controlar su propia fuerza interior, y antes debe de saber controlarse a sí mismo. Sus emociones, sus pensamientos, sus acciones... todo influye en la fuerza. Si un personaje se ve desbordado por sus emociones o por la Fuerza que fluye a través de él, el Director de Juego puede hacerle pasar una tirada de Controlar si así lo desea el personaje.
- Sentir: con esta habilidad el usuario puede percibir las fluctuaciones de la Fuerza a su alrededor, en los objetos, en otros seres, y sus conexiones entre todas las cosas. El DJ podría hacer que un usuario tirara por sentir cuando ocurre alguna perturbación o acontecimiento relacionado con la Fuerza y cercano a él.
- Alterar: un usuario también puede alterar la materia y la mente utilizando la Fuerza. Esta es la habilidad más peligrosa y con la que se debe trabajar con más cuidado.

Aprendizaje

Cualquier personaje puede enseñar a otro el uso de la Fuerza si conoce la habilidad que desea transmitirle. Se puede decir que un maestro es todo aquel personaje que posee un código de habilidad mayor en el uso de la Fuerza que su pupilo. Obviamente no podrá enseñarle más allá del máximo que posea en su propia habilidad. Si el alumno no tiene la habilidad el maestro le enseñará durante el tiempo que el Director de Juego determine según las circunstancias de ambos, que puede ser desde una semana hasta varios meses (o años). Después del periodo, en el que el alumno habrá demostrado la adquisición de los conocimientos necesarios, adquirirá la habilidad con 1D. Mientras un personaje tenga un maestro podrá gastar puntos de habilidad de la manera normal para incrementarlos, pero si no lo tiene el coste será el doble de los puntos necesarios.

El entrenamiento Jedi y su Código

Dada la dificultad de la enseñanza de la Fuerza, y los peligros que ésta conlleva, siendo el mayor de todos la caída al lado oscuro, los primeros Jedi empezaron a establecer una serie de normas y procedimientos para enseñar a sus alumnos. Con el paso del tiempo la Orden de los Jedi fue perfeccionando estas normas hasta establecer el Código Jedi (ver manual) y un sistema de entrenamiento a seguir. Todos los Jedi deben de comportarse según el Código. No seguirlo podría llevar al Lado Oscuro. E incluso siguiéndolo toda precaución es poca. En cuanto al entrenamiento, todos los maestros suelen cumplir las siguientes normas a rajatabla, aunque algunos en particular puedan variar pequeños matices.

En el entrenamiento Jedi, lo primero que aprende el alumno es a controlar la Fuerza que fluye por su propio interior, después a sentir la Fuerza en todo lo que le rodea, y por último a alterar su influencia en todas las cosas del universo. Los maestros suelen enseñar las habilidades en este orden, y no en otro. Cuando considera que el alumno ya está listo pasará a enseñarle la siguiente habilidad.

El tiempo que tarde, el código inicial y el aumento de la

habilidad siguen rigiéndose por las reglas generales, es decir, de una semana a varios meses, 1D inicial y coste normal si dispone de maestro, o el doble si no. De la misma manera, no podrá aprender más allá del código del propio maestro. Lo que varían son los procedimientos, no las reglas generales.

Además, a la hora de tomar alumnos los maestros Jedi tienen en cuenta las siguientes resticciones:

- Para que un Jedi pueda ser considerado capaz de entrenar a su aprendiz, debe tener al menos 3D en cada una de sus tres Habilidades de la Fuerza.
- *Un maestro sólo puede enseñar a alguien que esté dispuesto a seguir el Código Jedi*. De cualquier otro modo podría acabar cayendo en la sombra del lado oscuro.
- *Un personaje que actualmente esté estudiando con un maestro no puede aceptar a ningún alumno*. De lo contrario, un alumno que aún no ha controlado la Fuerza podría enseñar conceptos equivocados.
- *Un maestro solo puede tener un alumno a la vez.* Algunos maestros de los tiempos de antaño eran capaces de enseñar a más de uno a la vez, pero con el tiempo se demostró que era necesario centrar toda la educación en un único aprendiz. Aunque cuando los alumnos son niños a veces reciben clases comunitarias, pero solo para conceptos básicos. El término que utilizan los Jedi para definir al aprendiz es padawan.

- *Un maestro no debe enseñar a nadie que tenga algún punto del Lado Oscuro*. Estaría mal enseñar habilidades de la Fuerza a alguien tan manchado. Aunque el maestro sí podría ayudarle a expiar su mancha, y quizás con el tiempo, y cuando ya no tenga puntos de Lado Oscuro, enseñarle.
- *No es apropiado iniciar a un aprendiz si ha superado los 7 años de edad,* o la madurez equivalente en una raza alienígena. Los niños son inocentes y aún son lo suficientemente jóvenes como para no albergar odio, rencor, miedo o algún sentimiento negativo que haya arraigado profundamente en su interior. Por lo tanto, se les puede enseñar correctamente a controlar estos sentimientos desde pequeños. Una persona mayor puede albergar celos, ira, etc, por las circunstancias que le hayan podido suceder en la vida y por ello ser tentado al lado oscuro. Esta regla puede cambiar si el aprendiz es puro de corazón o no alberga dichos sentimientos.

Tras la destrucción de la orden Jedi, los pocos usuarios de la Fuerza que quedaban relajaron estas reglas, pero siempre se han tenido más o menos en cuenta.

2 Uso de la Fuerza

Cada poder de la Fuerza depende de una o más habilidades de la Fuerza. Los que necesitan más de una requieren una tirada por cada una de ellas, y hay que tener éxito en cada una. Un fallo en cualquiera de las habilidades significa que el poder no funciona o que se manifiesta débilmente sin alcanzar el objetivo deseado. Para utilizar cualquier poder hay que tener al menos 1D en las Habilidades necesarias para usarlo.

Algunas dificultades están modificadas por la relación entre el usuario y su objetivo o por la proximidad entre ambos. Consulta las siguientes tablas para calcular dicho modificador:

Tabla de proximidad	
En contacto físico	-
En línea de visión pero sin tocarse	+2
Sin línea de visión 1-100 m	+5
101 m - 10 Km	+7
11 Km - 1.000 Km	+10
Mismo planeta a más de 1.000 Km	+15
Mismo sistema pero no mismo planeta	+20*
En distintos sistemas estelares	+30*
*: sólo clarividencia, otros poderes no tienen este alcance	

Algunos poderes requieren que el contacto sea físico, sin posibilidad de afectar a distancia.

Tabla de relación		
Familiaridad	Beneficio	Perjuicio
Parientes cercanos	-	+30
Amigos íntimos	+2	+20
Amigos	+5	+15
Conocidos	+7	+10
Ligeramente conocidos	+10	+7
Conocidos por referencia	+15	+5
Completos extraños	+20	+2
Completos extraños y de distintas razas	+30	-

Normalmente se utiliza el modificador de relación de *Beneficio* porque para la mayor parte de ellos es más fácil influir sobre personas cercanas al personaje que sobre completos desconocidos. Sin embargo, existen algunos casos en los que es más fácil afectar a un completo desconocido que a un amigo. Suelen ser poderes que perjudican claramente al blanco, como Herir/Matar. Obviamente, es más fácil acabar con un extraño que a un íntimo amigo.

Mantener poderes activos

Hay poderes de la Fuerza que pueden funcionar durante un periodo de tiempo prolongado. Para que un personaje utilice un poder durante más de un turno debe declarar que va a mantener el poder activo. Si tiene éxito con las tiradas el poder seguirá funcionando hasta que el usuario quiera, o sea aturdido o herido.

Cada poder que se mantenga activo se considera una acción más a efectos de juego, aunque no se requiera asignar una acción en la ronda. Por lo tanto, el personaje tendrá 1D de menos por cada poder activo. Si además ese poder necesita de más de una habilidad, tendrá un -1D por cada una.

Dominar poderes

Cada uno de los poderes individuales debe ser aprendido. Cuando un aprendiz gana su primer dado en una de sus tres Habilidades de la Fuerza, aprende también a dominar tres poderes básicos. Es decir, un personaje tendrá tantos poderes como puntos tenga. Por eso, como al aprender se consigue 1D en la habilidad correspondiente, se tendrán 3 poderes básicos. Por supuesto, los poderes deben de elegirse dentro de la habilidad que se tenga (si uno tiene control solo podrá escoger poderes de control, no de sentir o alterar).

Los poderes que utilizan Habilidades combinadas deben aprenderse como si fueran dos poderes. Es decir, si un Jedi quiere conseguir *Controlar el dolor de otro* deberá de tener un +1 en Control y otro +1 en Alterar por lo menos.

Estos poderes dependerán del maestro que le haya enseñado o, dependiendo de las circunstancias, se podrán seleccionar entre el DJ y el personaje. En el entrenamiento Jedi normalmente los poderes elegidos son los siguientes, aunque podría haber alguna variación:

- Controlar: Controlar el dolor, Mantenerse consciente, Concentración.
- Sentir: Detectar vida, Ampliar sentidos, Sentir la Fuerza.
- Alterar: Telequinesis.

A partir de entonces, cada punto que aumente una de sus Habilidades de la Fuerza, el personaje dominará un nuevo poder. En el caso de que no tenga puntos suficientes para nuevos poderes no se tendrán en cuenta hasta que consiga más puntos. Esto sucede cuando un poder depende de dos

habilidades. Si el personaje consigue un nuevo punto en Alterar, y el nuevo poder que quiere obtener también depende de Control, deberá esperar a subir otro punto en Control para tenerlo.

El aprendizaje de nuevos poderes también conlleva un tiempo mínimo de entrenamiento. Con un maestro se tardará un día por cada Punto de Habilidad empleado en conseguir el poder de la fuerza. Sin un maestro costará dos días por cada punto de habilidad. Se puede reducir este tiempo en un día por cada punto de habilidad adicional gastado, con un mínimo de un día.

Un poder puede ser utilizado aunque no se domine, todas las dificultades al usarlo aumentarán en 5. Aunque para poder utilizar un poder que requiera dominar otros previamente, es necesario al menos dominar los requeridos. Si no, no podrá intentarse.

No obstante, existen poderes que no pueden ser aprendidos más que a través de un maestro, manuscritos, o grabaciones de algún tipo. Estos poderes están etiquetados como «aprendizaje especial». Aunque el Director de Juego y el jugador podrían ponerse de acuerdo para conseguir el poder a través de otro método, como un intenso y alargado estudio a través de un retiro meditativo alejado de la vida mundana.

Jerarquía Jedi

En los tiempos de la Orden Jedi había varios niveles de rangos dentro de los Jedi. Los niños eran tempranamente captados para su entrenamiento. Cuando un alumno había superado ciertas aptidudes y llegaba a cumplir la mayoría de edad se le asignaba a un maestro para su progreso. El maestro supervisaba el progreso del padawan y le llevaba consigo en sus viajes para que aprendiera de su ejemplo. Cuando lo consideraba oportuno solicitaba su admisión como Caballero Jedi. Los Caballeros se encargaban de solucionar conflictos de la manera más pacífica y civilizada posible, aunque a veces no les quedaba más remedio que emplear la violencia, siempre como defensa propia o de otros. El siguiente paso de un Caballero Jedi que demostrara tener la sabiduría necesaria sería convertirse en Maestro, asignándosele un padawan. Por último, si había alguna vacante en el Consejo Jedi, un Maestro podría pasar a formar parte de él si el resto del Consejo lo consentía. Este era el recorrido habitual que debía pasar un Jedi, aunque podían hacerse excepciones si el Jedi progresaba adecuadamente. Tampoco era infrecuente que un Caballero ya se hiciera cargo de un padawan, aunque no alcanzara el rango de maestro.

Se pueden usar los siguientes niveles como medida aproximada de las características que debía tener un Jedi en sus habilidades:

- Alumno/aprendiz: una o más habilidades inferiores a 1D.
- Padawan: debe poseer al menos 1D en cada una de las tres habilidades.
- Caballero: 3D como mínimo en cada una de las habilidades.
- Maestro: 7D como mínimo en cada una de las habilidades.
- Miembro del Consejo Jedi: normalmente deberá de tener el rango de maestro. Su aceptación depende de su sabiduría, rectitud y ética, y de la decisión del Consejo.

Por supuesto, estos datos son solo una posible guía, que no tiene porque cumplirse a rajatabla. Por ejemplo, un caballero podría llegar a maestro con 6D en Alterar, compensados con 8D en Control o Sentir. Depende más de la interpretación del personaje que de unos simples valores numéricos.

3 Control

Recordar

Dificultad: Moderado: en el mismo día; Difícil: en la misma semana; Muy Difícil: sucedido hace más de una semana.

Tiempo de uso: una ronda.

Efecto: El usuario consigue recuperar imágenes que ha vivido hace poco con el fin de examinar detalladamente cualquier suceso ocurrido y pasado por alto.

Contorsionar/escapar

Dificultad: Muy Fácil: soltar ligaduras; Fácil: esposas; Moderado: ataduras complicadas; Difícil: máxima seguridad; Muy Difícil: Houdini.

Tiempo de uso: una ronda, o el tiempo que considere apropiado el Director de Juego.

Efecto: El personaje escapa contorsionándose de forma difícil y dolorosa, pero físicamente posible (en cualquier caso no llegará a reducir su estado de salud).

Absorber/disipar energía

Dificultad: Muy Fácil: quemaduras solares; Fácil: sol intenso; Moderado: viento solar y otras modestas fuentes de energía; Difícil: tormenta de radiación y otras fuentes de energía intensas; Moderado + daño del blaster: disparo blaster. Moderado + daño alterar: Relámpagos de Fuerza.

Tiempo de uso: una ronda. Puede mantenerse activo.

Efecto: Este poder permite al Jedi absorber y disipar la energía, incluyendo la luz, calor, microondas, radiación y rayos de blaster. Una tirada con éxito significa que la energía ha sido disipada y ésta no afecta al personaje. En caso contrario, se recibe el daño completo de la energía o ésta mantiene toda su potencia si no era explícitamente dañina. Si la fuente permanece, este poder debe mantenerse activo. En combate, este poder se puede declarar como una Habilidad de reacción, bastando con un solo uso para disipar todos los daños para los que la tirada de Controlar haya superado la dificultad. Por los que no se haya superado se recibe daño completo. No se puede utilizar si ya se ha alcanzado al personaje.

Acelerar curación

Dificultad: Fácil: Herido o doblemente herido; Moderado: Incapacitado; Difícil: Mortalmente Herido.

Tiempo de uso: 1 minuto. En el caso de la curación natural debe mantenerse activo.

Efecto: No se puede hacer más de un uso de acelerar curación por día. El personaje puede:

- Hacer dos tiradas de curación natural cada día empezando 12 horas después de recibir la herida y con un modificador de +2 a ambas tiradas. El poder debe mantenerse activo. No tiene sentido que se use si el personaje está Mortalmente Herido, porque no hay forma de evitar la muerte sin una curación directa.
- Recibir más de un medpac al día sin penalizaciones a la tirada por un posible fallo.
- Reducir el tiempo de permanencia en un tanque bacta a las siguientes duraciones: Herido, 30 minutos; Doblemente Herido: 1D horas; Incapacitado: 2D horas; Mortalmente Herido: 4D horas.

Destoxificar veneno

Dificultad: Muy Fácil: Alcohol; Fácil: Veneno suave; Moderado: Veneno Medio; Difícil: Veneno Virulento; Muy Difícil o Heroico: Neurotoxina.

Tiempo de uso: cinco minutos. No hace falta mantenerlo activo, solo cuenta la primera tirada.

Efecto: Permite que el personaje neutralice o expulse venenos o intoxicantes de su cuerpo con rapidez.

Controlar enfermedad

Requisitos: *Acelerar curación.*

Dificultad: Muy Fácil: infección ligera (resfriado); Fácil: fiebre alta (mala gripe); Moderado: enfermedad seria (gangrena); Difícil: enfermedad que amenace la vida (tuberculósis); Muy Difícil: enfermedad que además de amenazar la vida es fuerte y duradera (cancer); Heroico: rápida actuación ante una enfermedad que amenace la vida.

Tiempo de uso: media hora hasta grado moderado, durante el cual el usuario medita. Para grados difíciles o superiores puede ser necesario repetir la tirada a lo largo de semanas o meses.

Efecto: El usuario controla sus anticuerpos y los dirige atacando la enfermedad. Puede que la enfermedad quede sólo neutralizada pero no completamente borrada.

Controlar el dolor

Dificultad: Muy Fácil: Aturdido, Herido o Doblemente Herido; Fácil: Incapacitado; Difícil: Mortalmente Herido.

Tiempo de uso: una ronda. Este poder puede permanecer activo.

Efecto: dependiendo del grado de herida se puede controlar el dolor y reducir sus efectos:

- En el caso de que el usuario esté Herido o Doblemente Herido, el personaje no sufre la penalización de -1D o -2D en todas las acciones, pero se sigue considerando Herido o Doblemente Herido.
- Si está Incapacitado, pero consciente gracias al poder de *Mantenerse consciente* actúa como si estuviera Herido (restando 1D). Se sigue considerando Inconsciente.
- Si está Mortalmente Herido, pero consciente gracias al poder de *Mantenerse consciente* actúa como si estuviera Doblemente Herido (restando 2D). Puesto que se sigue considerando Mortalmente Herido, debe de seguir tirando fortaleza para evitar la muerte.

Los efectos se notan a partir de la ronda siguiente a la tirada. Sin embargo, si se recibe una nueva herida, deberá de volver a utilizarse este poder con la dificultad apropiada. Este poder no cura. También puede utilizarse en situaciones en las que el personaje sufra dolor aunque no se le considere herido.

Eliminar fatiga

Requisitos: *Acelerar curación*, *Controlar dolor*.

Dificultad: Moderado.

Tiempo de uso: un día, manteniéndose el poder activo.

Efecto: Este poder se utiliza para combatir los efectos del cansancio. El poder se mantiene activo, haciendo una tirada de Controlar cada día que se mantenga, y permite ignorar todas las penalizaciones por fatiga. Si el usuario falla una tirada después de haber mantenido el poder activo algún día anterior, tendrá una penalización de 1D por fatiga durante 3 horas.

Mantenerse consciente

Requisitos: *Controlar dolor*.

Dificultad: Fácil: Inconsciente por aturdimiento; Moderado: Incapacitado; Difícil: Mortalmente Herido.

Tiempo de uso: una ronda.

Efecto: cuando un personaje sufre un daño que le dejaría normalmente inconsciente puede utilizar este poder como primera acción en la ronda siguiente, perdiendo el resto de acciones de la actual. Si tiene éxito tendrá la oportunidad de realizar una última acción en esa misma ronda, que normalmente será *Controlar dolor* para así poder seguir consciente, aunque puede ser cualquier otra acción. En ese caso, después de realizarla perderá la consciencia.

Reducir Herida

Requisitos: *Controlar Dolor*.

Dificultad: Moderado: Incapacitado; Difícil: Mortalmente Herido; Muy Difícil: Muertos.

Tiempo de uso: una ronda.

Efecto: este poder es utilizado normalmente ante situaciones desesperadas, ya que tiene repercusiones. Debe utilizarse en la ronda en la que se sufre la herida o en la siguiente. Si la tirada tiene éxito el usuario pierde un punto de Fuerza.

El estado de salud del usuario pasa a ser Herido. Si la herida original es Mortalmente Herido o Muerto, el personaje sufrirá una secuela importante, como la pérdida de un miembro o similar.

Concentración

Dificultad: Fácil: si el Jedi está relajado y en paz; Difícil: si siente miedo, ira u otra emoción negativa; Muy Difícil: si se está dejando llevar por las emociones negativas.

Tiempo de uso: una ronda. No puede mantenerse activo.

Efecto: El usuario limpia todos los pensamientos negativos de su mente, siente la Fuerza fluir a través del Universo y en su interior. El usuario se puede concentrar en una tarea específica. Si la tirada tiene éxito el Jedi puede añadir +4D a una única acción que realice en ese turno y no sea el uso de un poder de la Fuerza. No puede hacer nada más que la acción de *Concentración* y la habilidad escogida (dos acciones). Este poder puede ser usado en conjunción con puntos de fuerza y de habilidad, sumándose primero los 4D adicionales, y contándose después los puntos de fuerza o habilidad.

Trance de hibernación

Dificultad: Difícil.

Tiempo de uso: variable.

Efecto: El usuario entra en trance con el fin de ahorrar energía cuando la reservas de aire, agua o alimentos son bajas. También puede utilizarlo para aparentar estar muerto. Su ritmo cardiaco disminuye y la respiración es casi imperceptible. El jugador declarará bajo qué circunstancias quiere ser despertado: después de un determinado tiempo, debido a algún estímulo sensitivo, etc. El usuario podrá sobrevivir consumiendo una décima parte del aire necesario, durará una semana sin agua y tres meses sin comida. Se le pueden inyectar sueros para alargar esa esperanza de vida.

El personaje parecerá muerto, pero se le podrá detectar vida bien con el poder de la fuerza del mismo nombre, con sensores de vida sofisticados o con una buena tirada de medicina disponiendo del material médico adecuado.

Vacío

Requisitos: *Trance de hibernación*. Requiere de un aprendizaje especial.

Dificultad: Moderado: para iniciar el poder; Difícil: para salir del Vacío.

Tiempo de uso: variable.

Efecto: El usuario vacía su mente y permite a la Fuerza fluya a través de él. El Personaje parece encontrarse en una profunda meditación siendo ajeno a todo lo que le rodea, incluyendo cualquier poder de la fuerza que se utilice contra él, sea benigno u hostil.

El resultado de la tirada de controlar se añade a la dificultad de los poderes que se usen contra él mientras dure el

trance, bien sea sentir, un número de dificultad de alterar o lo que se estime oportuno.

El usuario determina de antemano el tiempo que permanecerá en este estado. Se puede intentar salir del Vacío cuando termine el tiempo determinado, o una vez cada hora posterior, o en caso de resultar herido por un ataque. El usuario dentro del vacío también debe de comer y beber de la manera normal, así que puede morir si no consigue salir.

Una vez fuera de este estado el usuario recibe una bonificación de +6 a cualquier Habilidad de la Fuerza por un período igual al tiempo determinado inicialmente. Esta bonificación se reduce en 1 por cada punto del Lado Oscuro que tenga el usuario, no pudiéndose utilizar este poder si el personaje está consumido completamente por el lado oscuro.

Rabia

Requisitos: *Trance de hibernación*.

Dificultad: Moderado para entrar; Difícil para salir.

Tiempo de uso: variable.

Efecto: el usuario acumula tensión y sentimientos negativos que hacen que el Lado Oscuro fluya por su ser. El efecto es el mismo que Vacío con los siguientes añadidos y excepciones:

- La bonificación de +6 dura el doble del tiempo que se pasó en “trance” (o lo que es lo mismo, se requiere la mitad de tiempo), no sufriendo las penalizaciones por tener puntos del lado oscuro.
- La tirada de Controlar no se usa para incrementar la dificultad de los poderes usados contra el usuario durante el trance.
- El usuario despertará por alguno de los motivos explicados en Vacío. Pero si falla la tirada de dificultad a la hora de salir, la tensión y sentimientos negativos acumulados le desbordarán sin poder controlarlos, recibiendo 1D de daño por cada hora que permaneció en el trance.
- Si alguien se le acerca o le toca mientras se encuentra en el trance despertará inmediatamente y atacará a esa persona, si el usuario desea evitar el ataque deberá superar una tirada de Controlar de dificultad Difícil.
- Este poder otorga un punto del Lado Oscuro si el usuario no está ya consumido por él.

4 Sentir

Ampliar sentidos

Dificultad: Muy Fácil. Modificado por la proximidad.

Tiempo de uso: tres rondas.

Efecto: El usuario aumenta su percepción de manera que pueda intentar percibir cosas que en situaciones normales serían imposibles de notar. También puede servir para rebajar la dificultad de un estímulo percibido dentro de los límites de su raza.

Astrogración instintiva

Se requiere dominar: *Ampliar sentidos*.

Dificultad: Moderado.

Tiempo de uso: el tiempo que normalmente se requeriría con un computador de navegación, hasta un máximo de una hora. En este tiempo el poder se mantiene activo hasta efectuar el salto.

Efecto: El usuario puede calcular rutas hiperespaciales sin el uso de un computador de navegación. Siente la Fuerza a través de las incalculables rutas espaciales y así determina el camino más seguro. Si la tirada tiene éxito reducirá la dificultad de astrogación a Muy Fácil, sin contar los modificadores por daños de la nave, entrada precipitada u horas ahorradas/acumuladas.

Detectar vida

Dificultad: muy fácil si el blanco tiene poderes de la fuerza o es sensitivo; Moderada si no. Si los blancos se resisten se sustituye la dificultad por la tirada de Control o Percepción (no cuenta como acción). Modificada por la relación (beneficio).

Tiempo de uso: una ronda. Puede mantenerse activo.

Efecto: este poder permite detectar vida que en cualquier otro caso permanecería oculta. Cuando el poder es activado, el Jedi conoce la localización de todos los seres dentro de 10 metros, o de los que entren en el radio si se mantiene activo. Si el Jedi tiene éxito sentirá todos los seres en el área de 10 metros de radio. Si además la saca por 10 puntos o más, podrá determinar si la persona es sensitiva a la fuerza o no, si ya se encontró antes con esa persona y, en el caso de ser así, su identidad.

Sentir vida

Requisitos: *Detectar Vida*.

Dificultad: Muy Fácil. Modificado por proximidad y relación (beneficio). Se sumará la habilidad de Controlar del blanco si éste está deseando ocultarse.

Tiempo de uso: una ronda. Puede mantenerse activo.

Efecto: El personaje detecta la presencia de otro ser al que busque. También informa del estado general del objeti-

vo. Si este poder se mantiene activo, se puede usar para seguir el rastro de la persona buscada. También puede usarse para sentir de manera general si hay vida o no en un área, sea vida inteligente o no.

Sentir la Fuerza

Dificultad: Moderada: en un área; Difícil: detalles u objetos específicos dentro del área. Modificado por proximidad.

Tiempo de uso: una ronda. Puede mantenerse activo si se está inspeccionando un área.

Efecto: El usuario siente el aura de la Fuerza en un lugar, señalando la magnitud de la Fuerza y si tiende hacia el Lado Oscuro o el Lado Luminoso. No detecta la presencia de seres vivos en concreto, pero hay formas de vida y áreas de la galaxia en conjunción con la Fuerza que pueden ser detectadas con este poder.

Postcognición

Requisitos: *Trance de Hibernación*, *Detectar vida* y *Sentir Fuerza*.

Tiempo de uso: 5 minutos.

Dificultad: Fácil: menos de 2 horas en el pasado; Moderado: hasta una semana; Difícil: hasta 6 meses; Muy Difícil: hasta un año; Heroico: hasta dos años. Se incrementa un +10 por cada año adicional. Modificado por la relación (beneficio) con el ser vivo implicado.

Efecto: permite al usuario descifrar la tenue aura dejada por la Fuerza en objetos manejados por seres vivos y descubrir qué sucedió con ese objeto o en ese lugar en el pasado. El personaje debe poder manejar el objeto. El Jedi debe decidir hasta que cantidad de tiempo desea observar. Dependiendo de la diferencia con la que supere la tirada:

- Si la diferencia entre la tirada y la dificultad es el triple, podrá observar el evento sucedido como si estuviera allí en ese momento.
- Si es el doble, obtendrá una clara sensación de lo allí ocurrido, pero sin imágenes.
- Si solo es mayor, las sensaciones se hallarán distorsionadas o serán muy vagas.

Telepatía receptiva

Requisitos: *Sentir Vida*.

Dificultad: Muy Fácil: Si el sujeto es amistoso y no se resiste. Si se resiste la tirada es opuesta contra la percepción o habilidad de Controlar del blanco. Modificado por relación (beneficio) y proximidad.

Tiempo de uso: una ronda. El poder se puede mantener activo si la modificación por proximidad no se incrementa.

Efecto: el usuario puede leer los pensamientos superficiales y las emociones del objetivo. Si tiene éxito podrá "oir" los pensamientos. Si la tirada de Habilidad fue al menos el doble que la dificultad también podrá sondear la mente para obtener más información de su memoria, accediendo a los recuerdos hasta 24 horas anteriores. No se puede acceder a la memoria al mismo tiempo que estableces el contacto, por lo que se deberá de mantener activo.

Se puede leer la mente de varias personas a la vez, contando cada persona como una utilización del poder, es decir, una acción más.

Se puede utilizar con animales, percibiendo sus sentimientos e instintos. Si la raza es diferente pueden haber dificultades a la hora de interpretar las sensaciones. No se puede utilizar con droides.

Yoda: ¿Cómo te sientes?
Anakin: Frío, señor.
Yoda: ¿Miedo tienes?
Anakin: No, señor.
Yoda: Ver a través de ti podemos.
Mace Windu: concéntrate en tus sentimientos.
Ki.Adi-Mundi: Tus pensamientos se centran en tu madre.

5 Control y Sentir

Combate con sable de luz

Dificultad Controlar: moderada.

Dificultad Sentir: fácil.

Tiempo de uso: una ronda. Este poder puede mantenerse activo.

Efecto: los Jedi utilizan este poder para controlar su habilidad con el sable de luz mientras sienten las acciones de sus adversarios a través de la Fuerza. Este poder es utilizado al principio de una batalla y permanece activado hasta que el Jedi es aturdido, herido o peor. Un Jedi herido debe volver a activar el poder.

Si tiene éxito, podrá añadir su habilidad de sentir a su tirada de utilización de sable de luz cuando ataque y pare. También podrá añadir o sustraer parte del total de su habilidad de Controlar al daño del Sable de Luz. Los personajes deben decidir cuantos dados de control añaden o sustraen cuando el poder está activado.

Un Jedi que fracasa en la tirada solo podrá usar su habilidad de sable de luz.

Con este poder también se pueden desviar disparos de blaster, contando como una habilidad de reacción más, y devolverlos, contando como una habilidad de ataque más (y otra acción más). Para ambos casos se usa igualmente la habilidad de Sable de Luz más Sentir. En el caso de devolverlos la dificultad dependerá de la distancia (utilizando el alcance del arma) o de la tirada de esquivar del blanco, y como daño el del bláster.

Clarividencia

Requisitos: *Sentir Vida*, *Sentir Fuerza*.

Dificultad Controlar: Muy Fácil. Modificado por proximidad. +5 para ver el pasado. +10 para ver el futuro.

Dificultad Sentir: Muy Fácil si el objetivo es amigo y no se resiste. Si se resiste la dificultad es Percepción o Controlar del blanco. Modificado por la relación (beneficio).

Tiempo de uso: varios minutos.

Efecto: El usuario ve a la persona o el lugar que desea ver en su mente, tal como está en ese momento o como estaba en el pasado o podría suceder en el futuro. También ve el entorno y los sucesos que rodean al objetivo. La Clarividencia requiere la total atención del usuario y en situación de calma. No se puede utilizar en situaciones de peligro. La información relativa obtenida sobre el objetivo frecuentemente no es completa, utiliza la siguiente tabla para determinar qué proporción de información vital obtiene el usuario.

Tabla de clarividencia		
Tirada	**Presente y pasado**	**Futuro**
> La dificultad	75,00%	50,00%
> 2 x dificultad	Todo	75,00%
> 3 x dificultad	Todo	Todo

Obi-Wan: Tengo un mal presentimiento.
Qui-Gon: Yo no percibo nada.
Obi-Wan: No es por la misión, maestro. Es algo... no está aquí. Esquivo.
Qui-Gon: No te centres en tus ansiedades, Obi-Wan. Manten tu concentración en el ahora, donde debe estar.
Obi-Wan: El maestro Yoda dijo que tuviera presente el futuro.
Qui-Gon: Pero no a costa del momento.

Telepatía proyectiva

Requisitos: *Telepatía Receptiva*.

Dificultad Controlar: Muy Fácil. +5 o +10 si no puede o no quiere hablar al tiempo que transmite los pensamientos. Modificado por proximidad.

Dificultad Sentir: Muy Fácil: si el blanco es amistoso y no se resiste. Si se resiste cambia la dificultad por la tirada de Percepción o Controlar del objetivo. Modificado por relación (beneficio).

Efecto: El sujeto oye los pensamientos y siente las emociones que le transmite el usuario. El Jedi puede expresar sentimientos y emociones, y quizás unas cuentas palabras, pero no conversaciones o sentencias. El objetivo sabe que le están hablando mentalmente y que no se trata de sus propios pensamientos o emociones. Si el Jedi no se identifica "verbalmente" el blanco no sabrá a quien corresponde sus pensamientos, salvo por intuición o Sentir (a juicio del director de juego). Este poder solo sirve para comunicarse, no para controlar la mente.

Luke: ¡Leia!
Leia: Luke... Tenemos que volver.
Chewiee: (gruñe sorprendido).
Lando: ¿Qué?
Leia: Sé donde está Luke.

Alimentarse del Lado Oscuro

Atención: sólo los personajes dominados por el Lado Oscuro pueden utilizar este poder.

Requisitos: *Sentir la Fuerza*.

Dificultad Controlar: Moderado: el primer turno; Muy Fácil: siguientes turnos si se mantiene activo. Modificado por proximidad.

Dificultad Sentir: Fácil. Modificado por relación (perjuicio) del grupo de personas en general.

Tiempo de uso: 1 minuto. El poder puede mantenerse activo.

Efecto: Este poder permite al usuario alimentarse del miedo, odio u otras emociones negativas de los demás, haciéndole más poderoso, sin importar el por qué los demás se llenan de emociones oscuras. Únicamente debe tratarse de personas que a su vez no estén ya consumidas completamente por el Lado Oscuro. El usuario obtiene un punto de Fuerza sólo el primer turno. Si otros personajes presentes obtienen puntos del Lado Oscuro en cualquier turno que este poder esté activo, el usuario obtiene el mismo número de puntos de Fuerza. Los puntos ganados deben gastarse antes de 5 minutos tras ser obtenidos y en este periodo no se puede usar de nuevo este poder si no es porque haya permanecido activo desde el principio.

6 Alterar

Herir/matar

Atención: el personaje que use este poder ganará un punto de lado oscuro.

Requisitos: *Detectar Vida*, *Sentir Vida*.

Dificultad: habilidad de Percepción o Control del blanco.

Tiempo de uso: una ronda.

Efecto: El atacante debe estar tocando al blanco para poder hacer uso de este poder. En combate esto significa obtener una tirada exitosa de Atacar sin Armas en el mismo asalto en que se va a usar el poder.

Si se obtiene éxito, la tirada de Alteración se usa como tirada de Daño, mientras que la de Percepción o Control del Blanco como fortaleza. El daño se evaluará como siempre.

Telequinesis

Dificultad: Ver Tabla para los pesos básicos. Modificado por proximidad. La velocidad básica de movimiento es de hasta 10m por ronda. Añade un +5 por cada 10 metros adicionales por ronda. Aumenta la dificultad si se realizan maniobras más complicadas que una linea recta:

- +1/+5 giros pequeños.
- +6/+10 maniobras fáciles.
- +11/+25 para maniobras complejas, como usar un sable de luz levitado para atacar.

Tiempo de uso: una ronda. Se puede mantener activo.

Efecto: El usuario puede mover objetos con el poder a través de la Fuerza. El blanco debe estar a la vista del Jedi y cada objeto que se mantenga levitando cuenta como una acción. La telequinesis se utiliza sobre masas inanimadas. No se puede utilizar sobre seres vivos para alterar su gravedad para, por ejemplo, levitar, aunque sí se puede influir levemente para realizar saltos, caídas controladas o empujones.

Tabla de telequinésis		
Dificultad	**Peso**	**Daño objetos lanzados**
Muy fácil	< 1 Kg	1D personaje
Fácil	1 – 10 Kg	2D personaje
Moderado	10 – 100 Kg	4D personaje
Difícil	100Kg – 1 Tm	3D deslizador
Muy difícil	1 – 10 Tm	3D caza espacial
Heroico	10 -100 Tm	5D caza espacial

Usos adicionales:

- Salto: aumenta la distancia horizontal, vertical o una combinación de las dos, que puede saltar el usuario en un metro por cada 5 puntos o fracción que la tirada de Alterar supere la dificultad (contando su propio peso). Sigue siendo necesario que el personaje haga una tirada de Escalar/saltar a una dificultad estimada por el DJ.

- Caída controlada: el usuario reduce su velocidad de caída. Esto se traduce en una reducción de los metros efectivos en la tabla de daños por caída de un metro por cada 5 puntos por los que pase la tirada de Alterar. Como peso debe de contar el suyo propio.
- Arrojar objetos: se puede atacar lanzando los objetos, pero hacerlo normalmente otorgará un punto del Lado Oscuro si se realiza para peligrar la vida del blanco. Para realizar el ataque primero se tira por Alterar para afectar al peso del objetivo y, si se tiene éxito, se requiere una acción adicional de Controlar como habilidad de ataque. La dificultad base es Muy Fácil, pero el blanco puede esquivar como cualquier proyectil normal lanzado contra él.

- Empujón telequinético: Para tratar de mover o dar un empujón a un objetivo activo o en movimiento, como un personaje, droide o un vehículo. Primero se realiza una tirada de Alterar para afectar la masa del blanco. Si tiene éxito se hace una tirada adicional de Control como habilidad de ataque contra la Fortaleza, Control o el código de Casco (contando escalas), sumando +5 a favor del objetivo. Contra un objetivo de escala *Personaje* los resultados se mirarán en la tabla de daños a personajes. En el caso de vehículos la diferencia de la tirada se mirará en la tabla de fallo de movimientos, lo que puede ocasionar un accidente. El Jedi puede ganar un punto de lado oscuro si su intención es realizar un daño a un ser vivo. Como siempre, depende de las circunstancias y del criterio del director de juego.

7 Control y Alterar

Acelerar curación de otro

Requisitos: *Acelerar curación*.

Dificultad Controlar: Muy Fácil. Modificado por la relación (beneficio).

Dificultad Alterar: Muy Fácil.

Tiempo de uso: un minuto. El poder debe permanecer activo igualmente.

Efecto: Se debe tocar al herido. Los efectos son los mismos que *Acelerar curación*, pero afectando al blanco.

Destoxificar veneno en otro

Requisitos: *Destoxificar veneno*.

Dificultad Controlar: Muy Fácil. Modificado por relación (beneficio).

Dificultad Alterar: las mismas que la dificultad de Control en *Destoxificar veneno*.

Tiempo de uso: igual que en *Destoxificar veneno*.

Efecto: El mismo que *Destoxificar veneno*, pero afectando al blanco. El usuario debe tocar al objetivo.

Controlar enfermedad de otro

Requisitos: *Controlar enfermedad*.

Dificultad Controlar: Muy Fácil. Modificada por la relación (beneficio).

Dificultad Alterar: las mismas que la dificultad de Control en *Controlar enfermedad*.

Tiempo de uso: igual que en *Controlar enfermedad*.

Efecto: El mismo que *Controlar enfermedad*, pero afectando al blanco. El usuario debe tocar al objetivo.

Imagen: ejemplo fallido de Controlar enfermedad de otro. Anakin intenta salvar la vida de su madre.

Controlar el dolor de otro

Requisitos: *Controlar el dolor.*

Dificultad Controlar: Muy Fácil. Modificado por proximidad y relación (beneficio).

Dificultad Alterar: Muy Fácil: Herido; Fácil: Doblemente Herido; Moderado: Incapacitado; Difícil: Mortalmente Herido.

Tiempo de uso: una ronda. Puede mantenerse activo.

Efecto: El mismo que *Controlar dolor*. Si se anula, el objetivo volverá a sufrir los efectos de su estado de salud, ya que sigue estando herido.

Colocar en trance de hibernación

Requisitos: Trance de hibernación

Dificultad Controlar: Muy Fácil. Modificada por la relación (beneficio).

Dificultad Alterar: Muy Fácil.

Tiempo de uso: cinco minutos.

Efecto: El usuario debe tocar al objetivo y éste debe estar de acuerdo con tal acción. No puede realizarse para «atacar» a un blanco insconsciente. El efecto es el mismo que el de *Trance de hibernación*.

Eliminar fatiga en otro

Requisitos: Eliminar fatiga, Controlar el dolor de otro.

Dificultad Controlar: Fácil. Modificado por la relación (beneficio).

Dificultad Alterar: Moderado. Modificado por la proximidad.

Tiempo de uso: 5 minutos.

Efecto: A diferencia de *Eliminar fatiga*, este poder reduce los efectos de la fatiga ya sufrida. Este poder no se puede utilizar sobre un mismo personaje más de una vez en un mismo día.

Devolver la consciencia

Requisitos: *Mantenerse consciente*, *Controlar el dolor de otro*.

Dificultad Controlar: Muy Fácil. Modificado por la proximidad y la relación (beneficio).

Dificultad Alterar: Fácil: Incapacitados; Difícil: Mortalmente Heridos.

Tiempo de uso: una ronda.

Efecto: El sujeto vuelve a estar consciente, y sufre las mismas restricciones que las vistas en *Mantenerse Consciente*, aplicándose en este caso a *Controlar el dolor de otro*.

Infligir Dolor

Atención: el personaje que use este poder ganará un punto de lado oscuro.

Requisitos: *Herir/matar*, *Sentir vida*.

Dificultad Controlar: Muy Fácil. Modificado por la relación (perjuicio).

Dificultad Alterar: Tirada opuesta contra la Percepción o Control del objetivo. Modificado por la proximidad.

Tiempo de uso: una ronda.

Efecto: La víctima experimenta una gran agonía. El daño es de aturdimiento y se determina como en *Herir/matar*. La diferencia se mira con la tirada opuesta de Alterar.

Relámpagos de Fuerza

Atención: El uso de este poder hace que el usuario gane un punto del Lado Oscuro.

Requisitos: *Absorber/disipar energía*, *Infligir dolor*. Requiere de un aprendizaje especial.

Dificultad Controlar: Difícil. Modificado por proximidad.

Dificultad Alterar: Tirada opuesta contra la Percepción o Controlar del objetivo.

Tiempo de uso: una ronda.

Efecto: El usuario proyecta rayos retorcidos de energía que salen de sus manos hacia su objetivo, al que debe tener en línea de visión. Si la tirada del poder tiene éxito, se hará usa segunda tirada de Alterar, que será el daño que el objetivo resistirá con Fortaleza, como cualquier daño energético normal, pero sin contar blindaje. El daño puede ser disipado con el poder de *Absorber/disipar energía*.

Transferir Fuerza

Requisitos: *Controlar el dolor de otro*.

Dificultad Controlar: Fácil. Modificado por relación (perjuicio).

Dificultad Alterar: Moderado.

Tiempo de uso: un minuto.

Efecto: El usuario transfiere parte de su esencia vital a un objetivo *Mortalmente Herido* para así mantenerle con vida. El Jedi debe tocar al blanco cuando activa el poder. Si ambas tiradas tienen éxito, el usuario puede gastar un punto de Fuerza y de esta manera evitar que un personaje mortalmente herido muera. Este hecho se considera heroico, por lo que el usuario recuperará el punto de fuerza.

El blanco no tendrá que tirar cada turno y sólo morirá si recibe una nueva herida. Se mantendrá en hibernación, pudiendo permanecer así hasta seis semanas. El blanco debe estar de acuerdo.

8 Sentir y Alterar

Nublar sentidos

Requisitos: *Ampliar sentidos*.

Dificultad Sentir: Fácil. Modificada por proximidad.

Dificultad Alterar: Tirada opuesta contra la Percepción o Control del objetivo.

Tiempo de uso: una ronda. Puede mantenerse activo.

Efecto: Resta dados a Percepción y todas las Habilidades relacionadas con los sentidos bajo este Atributo, la penalización durará mientras el poder se mantenga activado.

Tabla de nublar sentidos	
Tirada	**Penalizador PER**
> blanco	1D
> 2 x blanco	2D
> 3x blanco	3D

Tranquilizar animal

Requisitos: *Telepatía receptiva*.

Dificultad Sentir: Fácil. Modificada por proximidad.

Dificultad Alterar: Tirada opuesta contra la Testarudez del animal.

Tiempo de uso: una ronda. Puede mantenerse activo.

Efecto: el Jedi transmite tranquilidad y confianza al animal, de tal manera que se tranquiliza y deja de considerarle un agresor. Si es un animal de monta, o podría llegar a montarse, el Jedi puede mantener activo el poder para poder cabalgar con él, obviando las nuevas tiradas de testarudez (pero no las de cabalgar que requiera para movimiento y maniobras) a menos que el animal sufra alguna herida o una emoción fuerte.

9 Control, Sentir y Alterar

Afectar mente

Requisitos: *Telepatía proyectiva*.

Dificultad Controlar: Muy Fácil: percepciones; Fácil: recuerdos; Moderado: conclusiones. Modificado por la proximidad.

Dificultad Sentir: Tirada opuesta contra la Percepción o Control del objetivo. Modificado por relación (beneficio).

Dificultad Alterar: Muy Fácil: ligeras y momentáneas percepciones erróneas, efímeros recuerdos lejanos o asunto que no tiene importancia; Fácil: breve fenómeno visible, recuerdos de menos de un año o si el personaje siente alguna emoción sobre la conclusión a la que llega; Moderado: claras alucinaciones de poca duración, recuerdos de menos de un día o si el sujeto tiene órdenes sobre el tema; Difícil: variaciones de rasgos faciales o alucinaciones duraderas que pueden ser percibidas por dos sentidos, recuerdos de menos de un minuto o si la cuestión es extremadamente importante para la víctima; Muy Difícil: alucinaciones que pueden ser percibidas por todos los sentidos, si el cambio de la memoria es importante o si la lógica es absolutamente clara y es virtualmente imposible llegar a una conclusión equivocada o distinta.

Tiempo de uso: 1 ronda. Puede mantenerse activo.

Ben: Estos no son los droides que estáis buscando.
Soldado de Asalto: Estos no son los droides que estamos buscando.

Efecto: Este poder altera la percepción del sujeto y le hace sentir una ilusión, o consigue ver lo que el usuario del poder no quiere que vea. Modifica recuerdos y conclusiones. Antes de hacer cualquier tirada, el usuario debe describir exactamente el efecto que está buscando, ya que de esto depende la dificultad de Alterar. Si al objetivo se le hace creer que está siendo atacado, sentirá dolor, e incluso puede creer haber muerto, quedando inconsciente. Sin embargo no sufrirá ninguna herida real. El poder debe permanecer activo si se crea una alucinación duradera.

Por cada víctima afectada es una utilización distinta del poder.

Este poder no afecta a droides o registros.

Muerte telequinética

Atención: el personaje que use este poder ganará un punto de lado oscuro.

Requisitos: *Infligir dolor* y *Telequinesis*.

Dificultad Controlar: Fácil. Modificada por proximidad.

Dificultad Sentir: Fácil. Modificada por la relación (perjuicio).

Dificultad Alterar: Tirada opuesta contra la percepción o Control de la víctima.

Tiempo de uso: 1 minuto. Se puede interrumpir a la mitad.

Efecto: El mismo que *Herir/matar*, sólo que se puede realizar a distancia.

Vader: Su carencia de fé resulta molesta.

Ocultamiento del Lado Oscuro

Atención: sólo los personajes dominados por el Lado Oscuro pueden utilizar este poder.

Requisitos: *Sentir la Fuerza*, *Sentir Vida*, *Vacío*. Requiere de un aprendizaje especial.

Dificultad Controlar: Fácil más el número de puntos de Lado Oscuro que posea.

Dificultad Sentir: Moderado. Modificado por relación (perjuicio) del grupo de personas en general ante la cual se encuentre, pero restando la proximidad (es más fácil ocultar el Lado Oscuro a alguien que se encuentre en otra ciudad que a un Jedi que se encuentra a tu lado).

Dificultad Alterar: Moderado.

Tiempo de uso: 3 rondas. El poder puede mantenerse activo.

Efecto: los personajes consumidos por el Lado Oscuro deben de procurar ocultar su alienación si pretenden no ser descubiertos en presencia de otros Jedi. Para conseguirlo primero deben controlar sus emociones y evitar que se manifiesten (primera ronda). Después debe sentir la Fuerza existente en las personas que se encuentren cercanas y que podrían detectarle. Por último, debe modificar las fluctuaciones de la Fuerza existentes a su alrededor para que falle cualquier intento, casual o intencionado, de sentir el poder de la Fuerza residente en él. Los seres cercanos percibirán al usuario como un ser viviente más. Como mucho podrían llegar a pensar que es sensible a la Fuerza. A efectos de juego, la cantidad por la que haya superado el usuario su tirada de Alterar se añadirá a la dificultad de cualquier intento de detección de la fuerza en él. Si quien lo intente supera la dificultad modificada se dará cuenta de la verdadera naturaleza del usuario, pero si solo supera la dificultad sin modificar creerá que es una persona más.

Comunión con la Fuerza

Requisitos: *Telepatía Proyectiva* y *Vacío*. Requiere de un aprendizaje especial.

Dificultad Controlar: Moderado.

Dificultad Sentir: Moderado, modificado por relación (beneficio).

Dificultad Alterar: Moderado para trasmitir pensamientos, Difícil para proyectar su cuerpo como un holograma.

Efecto: todas las personas, al morir, se unen a la Fuerza. Cuando un Jedi lo hace su consciencia puede permanecer lo suficientemente independiente como para poder transmitir sus pensamientos o proyectarse en forma de energía desde el más allá en ocasiones especialmente importantes. Dependiendo de la situación, de la afinidad del lugar con la fuerza del lugar donde quiera manifestarse, o de la relación con la persona ante la cual quiere presentarse, será más o menos fácil. El Director de Juego puede incrementar la dificultad si así lo cree conveniente. Normalmente estas situaciones se manejarán con sabiduría, ya que un Jedi muerto no se dedicará a mostrarse en todo momento. Ha muerto y no debe afectar la vida de los demás. Solo puede aparecer para dar consejos ocasionalmente.

Puede utilizar este poder de dos maneras diferentes: proyectando pensamientos como en *Telepatía proyectiva*, o además presentándose en forma de "fantasma" al ser vivo con el que desea contactar, en cuyo también le proyectará sus pensamientos mentalmente, tal y como si los estuviera «oyendo». Solo la persona designada verá al Jedi. Además, dicha persona deberá de sacar una tirada Muy Fácil de Sentir.

Este poder suele servir cuando el personaje ha muerto, pero un personaje debe aprenderlo en vida. Además, mientras esté vivo podrá intentar entrar en comunión con la fuerza para pedir consejo a algún antiguo maestro al que conociera, pero no será él quien decida si aparece o no su maestro.

10 Notas generales

Sobre aspectos legales y morales

Este documento es de libre distribución y está realizado sin ánimo de lucro, ya que prefiero compartir todos los módulos, ayudas de juego, etc, que creo para mi propia diversión, y la de mis jugadores habituales, con el fin de que otras personas puedan disfrutar con ello. Sobre este último aspecto, "compartir", creo que es especialmente importante en el mundo del rol, tan poco entendido y con tantos morbosos dispuestos a meter cizaña en lo que no conocen. Afortunadamente, el rol es cada vez más conocido.

Dicho de otra manera:

CC Creative Commons

Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 2.1 España

Usted es libre de:

- copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra
- hacer obras derivadas

Bajo las condiciones siguientes:

Reconocimiento. Debe reconocer y citar al autor original.

No comercial. No puede utilizar esta obra para fines comerciales.

Compartir bajo la misma licencia. Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.

- Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.
- Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor

Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones no se ven afectados por lo anterior.

Esto es un resumen legible por humanos del texto legal (la licencia completa) disponible en los idiomas siguientes: Catalán Castellano

Advertencia

Contacto

Si desea contactar conmigo, puede hacerlo en la siguiente dirección de correo electrónico: varissa@igijon.com.

Agradecimientos

A mi hermano Jordi, por introducirme en los juegos de rol.

A George Lucas, como no podría ser de otra manera.

A Gary Gigax y Dave Arneson, por crear el primer juego de rol.

A todos los que han jugado a rol conmigo, y en especial a los que siguen soportando mis partidas: Pablo Meana, José Chamorro, Jorge, Marcos, José Peñalba.