

STAR WARS[®] AL FILO DEL IMPERIO[™]

CAJA DE INICIO



LEE ESTO EN ÚLTIMO LUGAR



LIBRO DE REGLAS

STAR
WARS[®]
JUEGO DE ROL

¡ALTO! LEE PRIMERO EL LIBRO DE AVENTURA

Las reglas descritas en este manual van dirigidas a los jugadores que hayan completado el Libro de Aventura. El contenido de esa aventura se ha diseñado a modo de guía para presentar las reglas básicas de la *Caja de Inicio* de *Star Wars: Al Filo del Imperio* en un formato sencillo de aprendizaje progresivo. ¡Llama a tus amigos, abre el Libro de Aventura y preparaos para empezar!

PREFACIO

Ya habéis terminado la aventura introductoria del Libro de Aventura, pero el juego no acaba ahí. Tenéis toda una galaxia que explorar, y este libro contiene todas las reglas que necesitaréis para emprender nuevas aventuras. Todas las mecánicas presentadas y descritas en el Libro de Aventura se incluyen también en este reglamento para facilitar la referencia, y además se ofrecen explicaciones más detalladas de varios conceptos de juego.

¿QUÉ CONTIENE ESTE LIBRO?

- **El Capítulo I: Sistema de juego (página 2)** explica cómo formar e interpretar reservas de dados, realizar tiradas, usar puntos de Destino e invertir Experiencia para mejorar los personajes de la *Caja de Inicio* de *Star Wars: Al Filo del Imperio*.
- **El Capítulo II: Combate (página 12)** contiene reglas para resolver situaciones de combate, realizar movimientos y gestionar el estado de salud de un personaje.
- **El Capítulo III: Habilidades (página 21)** recoge las descripciones y usos más habituales de las diversas habilidades que puede aprender un personaje durante el transcurso de sus aventuras en la galaxia de *Star Wars*.
- **El Capítulo IV: Talentos (página 26)** describe las capacidades y técnicas disponibles para los personajes de la *Caja de Inicio* de *Star Wars: Al Filo del Imperio*.
- **El Capítulo V: Equipo (página 30)** enumera las armas personales, blindajes y pertrechos esenciales para sobrevivir en los confines de la galaxia.
- **El Capítulo VI: Naves y vehículos (página 37)** trata sobre las reglas especiales que se aplican a las naves espaciales y otros vehículos típicos del universo de *Star Wars*.
- **El Capítulo VII: Adversarios (página 44)** ofrece un listado de varios enemigos adicionales contra quienes pueden enfrentarse los jugadores.

LAS REGLAS

La mayor parte de las reglas que se explican en este libro os resultarán familiares tras haber jugado a la aventura introductoria, aunque esta sección profundiza un poco más en ellas.

LO QUE SE NECESITA PARA JUGAR

Para aprovechar la *Caja de Inicio* de *Star Wars: Al Filo del Imperio* en futuras partidas se precisa poco material adicional. Aparte de este reglamento, los jugadores necesitarán lápices, los cuadernos de personaje y los dados especiales que ya usaron en la aventura introductoria.

También puede resultar útil disponer de la aplicación de resolución de tiradas de dados de *Star Wars*. Para saber más sobre esta práctica aplicación, visitad la página de Fantasy Flight Games en www.FantasyFlightGames.com.

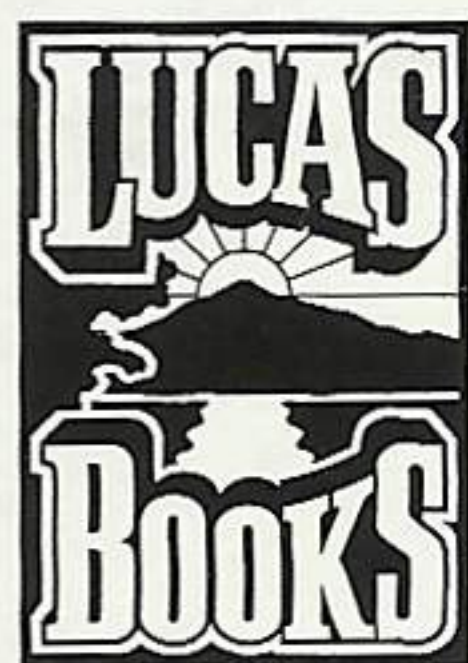
JUEGO NARRATIVO

La *Caja de Inicio* de *Star Wars: Al Filo del Imperio* requiere que los jugadores se metan en el papel de sus respectivos personajes y empleen un estilo dramático para narrar lo que sucede y progresar en la historia. Aunque este manual proporciona reglas específicas para resolver acciones, el juego depende en gran medida de la imaginación del Director de Juego y de los jugadores (moderada con una dosis de sentido común) para describir lo que ocurre en todo momento.

En la *Caja de Inicio* de *Star Wars: Al Filo del Imperio*, el combate, la posición de los personajes y otras situaciones se representa de forma abstracta. En vez de coger una regla y medir la distancia que separa a los personajes sobre un mapa, es preferible que cada jugador se limite a decir “me agacho detrás del terminal de la computadora para cubrirme mientras devuelvo los disparos”. Este tipo de descripciones ilustra mucho mejor la acción que tiene lugar.



FANTASY
FLIGHT
GAMES



edge

Copyright © 2013 de Lucasfilm Ltd. & ® o TM donde se indique. Todos los derechos reservados. Utilizado bajo licencia. Fantasy Flight Games y Fantasy Flight Supply son marcas comerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc. El logotipo de FFG es una marca registrada de Fantasy Flight Publishing, Inc. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 954 357 195. Conserve esta información para su referencia. ATENCIÓN: No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China.

ISBN: 978-1-61661-593-2

Referencia de producto: EDGSWE01

Print ID: 0001JUL13ES

Si quieres saber más sobre la línea de productos de *Star Wars: Al Filo del Imperio*, descargarte material gratuito, resolver tus dudas sobre las reglas o simplemente pasarte a saludar, visita nuestra página:

WWW.EDGEENT.COM

starwars.com

LIBRO DE REGLAS
AL FILO DEL IMPERIO





SISTEMA DE JUEGO

MECÁNICA BÁSICA

El pilar básico de la mecánica de juego es la tirada de habilidad. La tirada de habilidad determina si las acciones que llevan a cabo los personajes tienen éxito o fracasan, así como las posibles repercusiones que no deriven necesariamente de su resultado inmediato. Ésta es una mecánica muy sencilla en la *Caja de Inicio* de *Star Wars: Al Filo del Imperio*, y se puede desglosar en dos componentes principales:

1. Tira una reserva de dados.
2. Si, después de tener en cuenta todos los demás factores, queda al menos 1 símbolo de Éxito ✨, la acción se realiza con éxito.

El primer componente menciona una reserva de dados. Cuando un personaje intenta una acción, hay que formar una reserva de dados. La cantidad y el tipo de dados que se han de coger dependen de diversos factores como las aptitudes innatas del personaje, su adiestramiento en determinadas habilidades, el equipo del que dispone y la dificultad inherente a la tarea que va a realizar. El DJ también puede dictaminar que el entorno o la situación concreta requieren la adición de otros dados. Una vez

reunidos todos los dados, el jugador que controla al personaje que intenta la tarea debe tirarlos todos a la vez.

El segundo componente de la mecánica de juego consiste en interpretar el resultado de esta tirada. Para ello, los jugadores deben consultar los símbolos que aparecen en las caras de los dados que han quedado boca arriba. Algunos de estos símbolos van emparejados y se anulan mutuamente. Otros no se anulan, sino que su efecto se aplica con independencia del resultado de la tarea. Después de comparar la primera tanda de símbolos excluyentes (los Éxitos ✨ y los Fallos ▼), los jugadores pueden determinar si la tirada se ha superado. A continuación se cotejan los símbolos de la segunda tanda (Ventajas ☺ y Amenazas ☹) para comprobar si se producen consecuencias positivas o negativas. Por último, se resuelven los símbolos restantes para añadir los últimos detalles a la interpretación de la tirada.

Esta mecánica básica constituye los cimientos del sistema de juego. Existen otras reglas y efectos que modifican o interactúan con alguno de estos dos componentes fundamentales (la formación de la reserva de dados o los resultados arrojados por ellos tras efectuar la tirada).



LOS DADOS

Cuando un personaje hace una tirada de habilidad, los dados permiten a los jugadores determinar el éxito o fracaso en el acto, así como la magnitud y las implicaciones narrativas del resultado. Para ello, en la *Caja de Inicio* de *Star Wars: Al Filo del Imperio* se utilizan siete tipos distintos de dados. Todos ellos tienen caras en blanco o símbolos que representan diversos efectos tanto favorables como perjudiciales.

DADOS FAVORABLES

Hay tres tipos de dados favorables en los que pueden obtenerse símbolos que mejoran las probabilidades de completar una tarea con éxito o proporcionan efectos secundarios beneficiosos.

DADOS DE CAPACIDAD

La capacidad del personaje se representa con dados verdes de ocho caras. Los dados de Capacidad reflejan las aptitudes y habilidades básicas del personaje para la consecución de la tarea.

DADOS DE BENEFICIO

Las ventajas y beneficios especiales se representan mediante dados celestes de seis caras. Los dados de Beneficio simbolizan la ayuda que proporciona la suerte, la coyuntura y las acciones ventajosas emprendidas por los personajes.

DADOS DE PERICIA

La pericia se representa mediante dados amarillos de doce caras. Los dados de Pericia indican una combinación de aptitud innata y entrenamiento. Se usan a menudo cuando un personaje realiza una tirada empleando una habilidad en la que se ha entrenado. Los dados de Pericia son la versión incrementada de los dados de Capacidad (para saber más sobre los incrementos de dados, consulta la página 7).

DADOS PERJUDICIALES

Hay tres tipos de dados perjudiciales en los que pueden obtenerse símbolos que merman el éxito o imponen complicaciones no deseadas.

DADOS DE DIFICULTAD

La dificultad se representa mediante dados morados de ocho caras. Los dados de Dificultad reflejan la complejidad inherente a la tarea concreta que el personaje intenta llevar a cabo. En términos sencillos, cuantos más dados de Dificultad hay en una reserva de dados, menos probable es el éxito.



DADOS FAVORABLES Y PERJUDICIALES

Toda reserva de dados está compuesta por dados con distintas procedencias. Básicamente constan de dados favorables y dados perjudiciales.

Los dados favorables se añaden a la reserva para facilitar la consecución de la tarea o generar efectos secundarios beneficiosos. Los dados perjudiciales se añaden a la reserva para obstaculizar o menoscabar la tarea, o bien para introducir la posibilidad de que surjan complicaciones.

AÑADEN DADOS FAVORABLES	AÑADEN DADOS PERJUDICIALES
La habilidad que se usa para realizar la tarea	La dificultad de la tarea
La característica aplicada	Las aptitudes, habilidades o características de un rival
Un talento o capacidad especial relevante	Una oposición activa
El equipo usado por el personaje	Un entorno o clima adverso
Usar puntos de Destino del Lado Luminoso	Usar puntos de Destino del Lado Oscuro
Ventajas tácticas o circunstanciales	Desventajas tácticas o circunstanciales
Otras ventajas a discreción del DJ	Otras desventajas a discreción del DJ

DADOS DE COMPLICACIÓN

Ciertas circunstancias adversas se representan mediante dados negros de seis caras. Los dados de Complicación se usan para reflejar problemas y obstáculos menores que pueden surgir durante la resolución de una tarea. Las Complicaciones no son tan potentes como los dados de Dificultad.

DADOS DE DESAFÍO

El desafío que entraña una tarea se representa mediante dados rojos de doce caras. Los dados de Desafío señalan la existencia de una oposición o adversidad extrema. Estos dados pueden reemplazar a los de Dificultad para reflejar un reto abrumador debido a la intervención de rivales preparados, entrenados o de élite. Los dados de Desafío son la versión incrementada de los dados de Dificultad (para saber más sobre los incrementos de dados, consulta la página 8).

DADOS DE LA FUERZA

La Fuerza se representa de forma abstracta mediante el uso de dados blancos de doce caras. Los dados de la Fuerza miden el poder y el influjo de la Fuerza. En la *Caja de Inicio* de *Star Wars: Al Filo del Imperio*, los dados de la Fuerza solamente se utilizan cuando los jugadores generan su reserva inicial de Destino al principio de una partida (ver **Puntos de Destino** en la página 10).



SÍMBOLOS DE LOS DADOS Y RESULTADOS

Los dados especiales que se utilizan con la *Caja de Inicio* de *Star Wars: Al Filo del Imperio* emplean varios símbolos exclusivos para determinar el éxito y fracaso de las tiradas, además de ofrecer contexto adicional y generar distintas consecuencias durante la resolución de tareas. Conocer bien estos símbolos permite a los jugadores contribuir plenamente a la historia, creando detalles memorables y describiendo acciones con dinamismo durante el transcurso de sus aventuras. En esta sección se definen estos símbolos y se explica cómo pueden utilizarse para enriquecer el juego.

SÍMBOLOS FAVORABLES

Hay tres tipos de símbolos favorables en los dados de resolución de tareas.

ÉXITO ✨

Los símbolos de Éxito ✨ son cruciales para determinar si el personaje supera o falla una tirada de habilidad. Cada Éxito ✨ es anulado por un símbolo de Fallo ▼. Si después de contabilizar todas las anulaciones aún queda como mínimo un símbolo de Éxito ✨ en los dados, entonces la tirada de habilidad se supera con éxito.

Los Éxitos ✨ también influyen en la magnitud del resultado. Por ejemplo, en un combate, el número de Éxitos ✨ generados se añaden al daño que se inflige al objetivo. Así, obtener 4 Éxitos ✨ netos en la tirada causaría 4 puntos de daño adicionales.

VENTAJA 🍀

El símbolo de Ventaja 🍀 indica una posibilidad de que se produzca una consecuencia o efecto secundario favorable, tanto si se tiene éxito en la tarea como si se falla la tirada. Por ejemplo, obtener Ventajas podría permitir a un personaje piratear una computadora antes de lo previsto, hallar un buen parapeto en un tiroteo o calmar un poco los nervios en una situación de tensión. Cada símbolo de Ventaja 🍀 es anulado por un símbolo de Amenaza ☠️.

Es posible que un personaje fracase en la resolución de una tarea y obtenga suficientes Ventajas 🍀 como para sacar algo bueno de su fracaso.

TRIUNFO 🏆

El símbolo de Triunfo 🏆 es un resultado muy potente que acarrea un beneficio o ventaja considerable. Cada Triunfo 🏆 tiene dos efectos:

- En primer lugar, un Triunfo 🏆 también se cuenta como Éxito ✨ y tiene sus mismas consecuencias y aplicaciones.
- En segundo lugar, cada Triunfo 🏆 puede utilizarse para activar efectos positivos increíblemente potentes. Para saber más sobre las aplicaciones de los Triunfos 🏆, consulta la página 15.

Siempre se aplican ambos efectos con cada símbolo de Triunfo 🏆 obtenido; los jugadores no tienen que elegir entre contarlos como Éxitos ✨ o activar un efecto especial.

SÍMBOLOS PERJUDICIALES

Hay tres tipos de símbolos perjudiciales en los dados de resolución de tareas.

FALLO ▼

Los símbolos de Fallo ▼ son cruciales para determinar si el personaje supera o falla una tirada de habilidad. Cada Fallo ▼ anula un Éxito ✨. Si después de contabilizar todas las anulaciones aún queda como mínimo un símbolo de Éxito ✨ en los dados, entonces la tirada de habilidad se supera con éxito. Los Fallos ▼ sobrantes no tienen ningún efecto adicional.

AMENAZA ☠️

Los símbolos de Amenaza ☠️ pueden provocar consecuencias o efectos secundarios desfavorables, tanto si se tiene éxito en la tarea como si no. Por ejemplo, las Amenazas podrían hacer que un personaje tardase más de la cuenta en piratear una computadora, dudar en un tiroteo el tiempo suficiente para que un enemigo se ponga a cubierto o estresarse aún más en una situación de tensión. Cada símbolo de Amenaza ☠️ anula un símbolo de Ventaja 🍀.

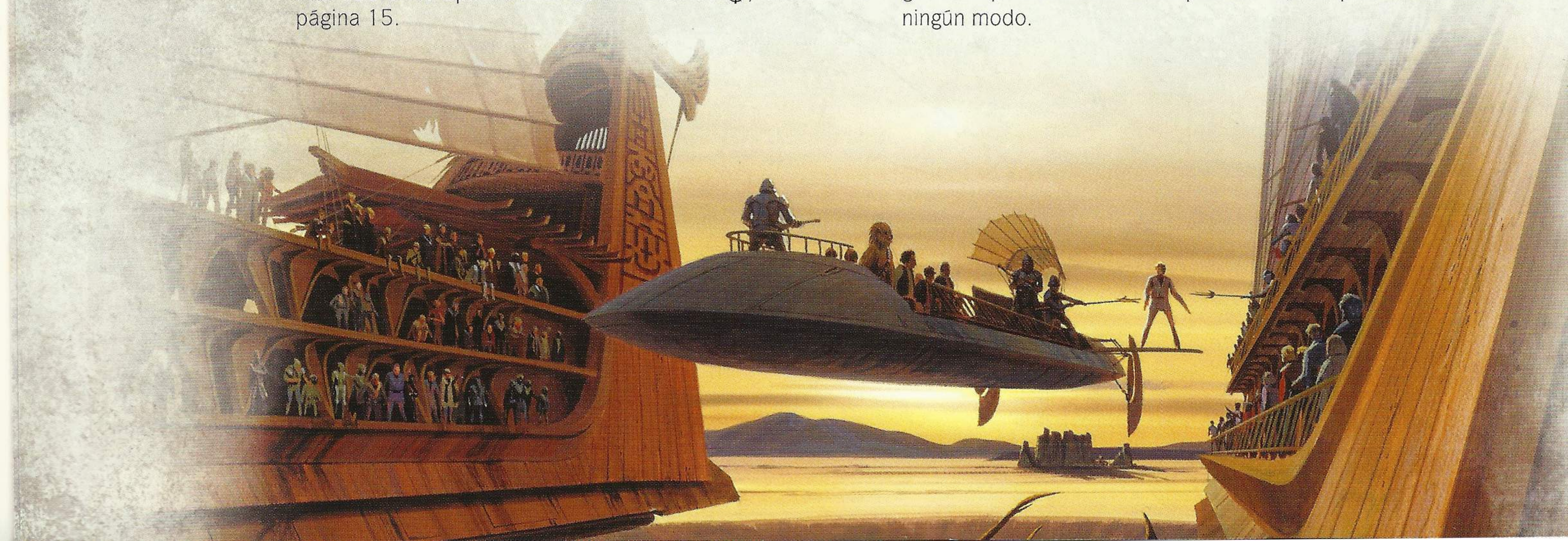
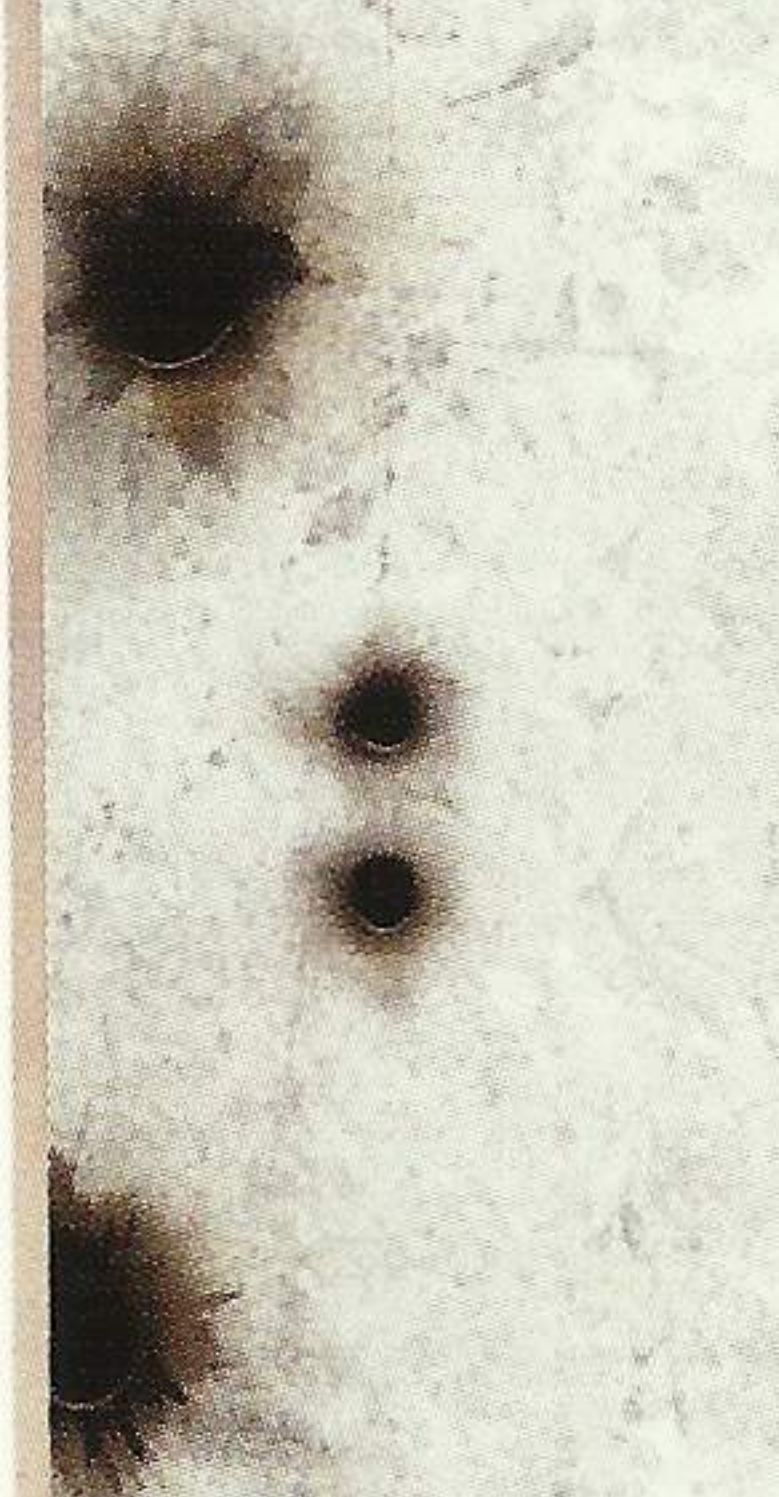
Es posible que un personaje tenga éxito en una tarea y obtenga suficientes Amenazas ☠️ como para que su éxito se vea mermado o empañado. Normalmente es el DJ quien adjudica los efectos de las Amenazas ☠️. Sus aplicaciones se describen con mayor detalle en la página 15.

DESESPERACIÓN ☠️

El símbolo de Desesperación ☠️ es un resultado muy potente que acarrea un detrimento o adversidad considerables. Cada símbolo de Desesperación ☠️ tiene dos efectos:

- En primer lugar, un símbolo de Desesperación ☠️ también se cuenta como Fallo ▼ y tiene sus mismas consecuencias y aplicaciones.
- En segundo lugar, cada Desesperación ☠️ puede utilizarse para activar efectos negativos increíblemente potentes. Para saber más sobre las aplicaciones de los símbolos de Desesperación ☠️, consulta la página 15.

Siempre se aplican ambos efectos con cada símbolo de Desesperación ☠️ obtenido; los jugadores no pueden elegir entre contarlos como Fallos ▼ o activar un efecto especial. Su función como Fallo ▼ puede verse anulada por los Éxitos ✨, pero el segundo aspecto de una Desesperación ☠️ no puede anularse de ningún modo.



¡LUCES, CÁMARA, ACCIÓN!

Durante el transcurso de una aventura que utilice las reglas de la *Caja de Inicio de Star Wars: Al Filo del Imperio*, los personajes **severán** obligados a realizar toda clase de tareas. Siempre que un **PJ** intenta llevar a cabo una tarea cuyo resultado no está garantizado, ha de realizar una tirada de habilidad para determinar si **tiene éxito** o fracasa en su intento.

El DJ debe dictaminar qué tipo de tirada se necesita. Una vez declarado el tipo de tirada y su dificultad, el jugador forma una **reserva** de dados basándose en los distintos factores implicados en la tarea. Para ello han de combinarse varias clases de dados,

dependiendo de los personajes que participan en la resolución de la tarea y de la situación específica.

Una vez reunidos los dados que conforman la reserva, el jugador debe lanzarlos todos a la vez e interpretar sus resultados. Algunos de los símbolos obtenidos se anulan entre sí; otros tienen efectos acumulativos. Tras haber realizado los cálculos pertinentes, el DJ y el jugador pueden resolver la tirada de habilidad determinando si el personaje ha tenido éxito o no. La información contenida en los símbolos obtenidos les permite describir las consecuencias de la acción y cualquier posible efecto, complicación o sorpresa adicional.

LA RESERVA DE DADOS BÁSICA

Las reglas de la *Caja de Inicio de Star Wars: Al Filo del Imperio* emplean un concepto denominado reserva de dados, que consiste en una agrupación de varios de los dados especiales utilizados para el juego (ver Los dados en la página 3). La reserva de dados básica depende de tres factores: la capacidad innata del personaje, cualquier posible entrenamiento especializado y la dificultad de la tarea que intenta llevar a cabo.

CARACTERÍSTICAS

Los atributos fundamentales de un personaje se definen mediante seis características:

AGILIDAD

La Agilidad mide la destreza manual del personaje, su coordinación mano-ojo y su control corporal.

ASTUCIA

La Astucia refleja lo ingenioso, inteligente, sagaz y creativo que puede ser el personaje.

FORTALEZA

La Fortaleza del personaje es una combinación de su fuerza bruta, su constitución y su resistencia general, así como la capacidad de aplicar estos atributos en distintas situaciones.

INTELECTO

El Intelecto mide la inteligencia, educación, agudeza mental y raciocinio del personaje.

PRESENCIA

La Presencia del personaje es una medida de su encanto, carisma, autoconfianza y personalidad.

VOLUNTAD

La Voluntad refleja la disciplina, autocontrol, fortaleza mental y fe del personaje.

PUNTUACIONES DE LAS CARACTERÍSTICAS

Las puntuaciones de las características de PJ y PN suelen oscilar entre 1 y 6.

Un humanoide típico posee una puntuación media de 2 en cada característica. Un 1 indica una característica débil, por debajo de lo normal. Puntuaciones de 3 ó 4 reflejan capacidades superiores a la media, mientras que una puntuación de 5 ó 6 corresponde a una aptitud excepcional con un rendimiento óptimo.

HABILIDADES Y ENTRENAMIENTO

Las habilidades representan el adiestramiento o experiencia de un personaje en acciones y tareas específicas. Aunque un personaje puede intentar prácticamente cualquier cosa sin la formación o habilidad adecuadas, resulta mucho más eficiente y capaz si está preparado para resolver la tarea en cuestión.

Cada habilidad está gobernada por una característica concreta, la puntuación por defecto que utiliza un personaje para realizar una tarea con esa habilidad. Por ejemplo, el Atletismo está basado en la Fortaleza, el Engaño depende de la Astucia, y la habilidad de Conocimientos utiliza el Intelecto.

En la página 21 hay un listado exhaustivo de las habilidades que incluye sus descripciones y usos habituales.

DIFICULTAD

La dificultad añade dados perjudiciales a la reserva, lo que a su vez reduce las posibilidades de éxito. Además de la dificultad inherente a la tarea, pueden añadirse otros dados para reflejar complicaciones adicionales causadas por el entorno o por situaciones específicas.

Si bien la característica y la habilidad relevante son definidas por el personaje que intenta llevar a cabo la tarea, la dificultad de la misma debe establecerla el DJ. Hay seis niveles de dificultad (ver **Tabla 1-1: Niveles de dificultad** en la página 7).



FORMACIÓN DE UNA RESERVA DE DADOS

Una vez definidos los tres bloques principales que conforman la reserva de dados de una tirada de habilidad, en esta sección explicaremos cómo construirla.

APLICAR CARACTERÍSTICAS Y HABILIDADES

El rango de entrenamiento del personaje activo en la habilidad usada y la característica asociada a dicha habilidad son igualmente importantes en lo que respecta a la formación de la reserva de dados. El DJ y el jugador deben decidir cuál es la habilidad más adecuada para la tarea que se pretende llevar a cabo; esto determina también la característica que se utiliza para la misma. Por ejemplo, si el personaje quiere manipular un terminal de seguridad para desactivar el sistema de alarma, debe realizar una tirada de la habilidad Computadoras, que a su vez está vinculada a la característica Intelecto.

Cuando se han determinado la característica y la habilidad, el jugador puede empezar a formar su reserva de dados. Para ello debe comparar sus rangos de entrenamiento en la habilidad con su puntuación en la característica asociada.

El valor más alto de ambos es el número de dados de Capacidad  que se añaden a la reserva de dados para la tirada. Acto seguido, el jugador **incrementa** varios de estos dados de Capacidad  sustituyéndolos por dados de Pericia ; el número concreto de dados incrementados es igual al valor más bajo de las dos puntuaciones comparadas. Si el personaje no tiene entrenada la habilidad (es decir, no tiene ningún rango adquirido), entonces se toma automáticamente el 0 como valor más bajo, y solamente se tiene en cuenta la característica asociada.

Ejemplo 1: 41-VEX, un droide de protocolo reconvertido, intenta manipular el terminal de seguridad mencionado anteriormente. Para esta tirada debe utilizar la habilidad Computadoras y la característica Intelecto. 41-VEX tiene Computadoras 2 e Intelecto 3. El valor más alto corresponde a su Intelecto, así que el jugador empieza añadiendo 3 dados de Capacidad  a su reserva. Su puntuación en Computadoras es más baja, por lo que incrementa ese número de dados (2) sustituyéndolos por dados de Pericia . Para intentar esta acción, 41-VEX empieza con tres dados en su reserva (  , uno de Capacidad y dos de Pericia).

Ejemplo 2: Más tarde, Oskara, la cazarrecompensas twi'lek con predilección por la tecnología, se ve en la necesidad de manipular ese mismo terminal. Oskara es más dcha en las artes informáticas y posee la habilidad Computadoras con rango 3. No obstante, su puntuación en Intelecto es de sólo 2. Su habilidad es más alta, por lo que el jugador empieza añadiendo 3 dados de Capacidad  a su reserva. Su Intelecto es más bajo, así que incrementa tantos dados como su valor (2), convirtiéndolos en dados de Pericia . Para intentar esta acción, Oskara parte de una reserva básica de tres dados (  , uno de Capacidad y dos de Pericia).

Nótese que tanto 41-VEX como Oskara empiezan con el mismo tamaño y tipo de reserva, pese al hecho de que sus rangos en Computadoras y sus puntuaciones de Intelecto son diferentes.

ADJUDICAR LA DIFICULTAD DE LA TAREA

Tras determinar la habilidad y característica necesarias para intentar la tarea, el DJ debe establecer su dificultad consultando la **Tabla 1-1: Niveles de dificultad** (página 7). El nivel de dificultad de la tarea determina el número de dados de Dificultad  que el jugador debe añadir a su reserva. Por ejemplo, una tirada de habilidad de dificultad Media   requiere que el jugador añada 2 dados de Dificultad  a su reserva de dados.

En ciertos casos el DJ puede **incrementar** uno o varios de estos dados de Dificultad , retirándolos de la reserva y sustituyéndolos por la misma cantidad de dados de Desafío . Los dados de Dificultad  suelen incrementarse a dados de Desafío  cuando el personaje se enfrenta a un rival capacitado, ante circunstancias especialmente adversas o cuando se gastan puntos de Destino para aumentar la dificultad de la tirada. El incremento de dados de Dificultad  a dados de Desafío  se explica con más detalle en la página 8.

Si no hay más factores que influyan en el resultado del intento, la reserva de dados ya está completa y pueden tirarse todos para determinar el éxito o fracaso del personaje, así como los posibles efectos secundarios.



TABLA 1-1: NIVELES DE DIFICULTAD

DIFICULTAD	DADOS	EJEMPLO
Simple	—	Una tarea Simple es algo tan básico y rutinario que su resultado casi nunca se pone en duda. Para la mayoría de las tareas Simples se asume un éxito automático. Si es prácticamente imposible fracasar, ni siquiera debería realizarse una tirada; el DJ puede limitarse a declarar que el personaje lleva a cabo la tarea de manera satisfactoria. Si las circunstancias plantean dudas acerca del resultado, entonces puede que sea necesario hacer una tirada. Por lo general esto sólo ocurre cuando se introducen Complicaciones debido a heridas, al entorno o a la presencia de oposición.
Fácil	◆	Una tarea Fácil representa algo que no debería plantear muchos problemas a la mayoría de los personajes, aunque existe la posibilidad de que algo salga mal, y desde luego es posible fracasar. Algunos ejemplos son forzar una cerradura primitiva, curar magulladuras y cortes superficiales, encontrar comida y refugio en un planeta muy frondoso o disparar a un objetivo situado a corto alcance.
Media	◆◆	Una tarea Media equivale a una acción rutinaria cuyo éxito es lo bastante habitual como para esperarlo, aunque el fracaso tampoco es sorprendente. Algunos ejemplos son forzar una cerradura típica, suturar una herida pequeña, encontrar comida y refugio en un planeta de clima templado, disparar a un objetivo situado a alcance medio o intentar golpearlo en combate cuerpo a cuerpo.
Difícil	◆◆◆	Una tarea Difícil requiere mucho más esfuerzo por parte de un personaje. El éxito es sin duda factible, pero no es inusual fracasar. Algunos ejemplos son forzar una cerradura compleja, reducir fracturas o suturar heridas grandes, encontrar comida y refugio en un planeta muy accidentado, disparar a un objetivo situado a largo alcance.
Desalentadora	◆◆◆◆	Una tarea Desalentadora es una dura prueba para un personaje y puede obligarlo a esforzarse hasta el límite de sus capacidades. Tener éxito puede resultar difícil, pero aún es posible. Algunos ejemplos son forzar una cerradura excepcionalmente sofisticada, practicar cirugía o injertar implantes, encontrar comida y refugio en un planeta desolado, disparar a un objetivo situado a alcance extremo.
Formidable	◆◆◆◆◆	Una tarea Formidable parece casi imposible. De hecho, lo más probable es que lo sea si se intenta de manera despreocupada. Sin embargo, con una planificación cuidadosa, un personaje entrenado y bien equipado tiene cierta posibilidad de éxito. Algunos ejemplos son forzar una cerradura que tiene un mecanismo incomprensible, clonar un nuevo cuerpo, encontrar comida y refugio en un planeta sin atmósfera respirable.

Siguiendo con los ejemplos anteriores, el DJ consulta la tabla de niveles de dificultad. Decide que el terminal es un modelo obsoleto y que la seguridad es bastante laxa en esa zona, por lo que asigna una dificultad Media ◆◆ a la tarea. Esto añade 2 dados de Dificultad a la reserva del jugador para su intento de sortear los sistemas de seguridad del terminal.

MODIFICACIÓN DE LA RESERVA

Si no hay más eventos o circunstancias que influyan en la resolución de una tarea, la reserva de dados básica puede bastar para determinar el resultado. Sin embargo, en una ambientación tan variada y trepidante como *Star Wars*, es habitual que se contemplen otros factores.

Existen muchas razones por las que deba modificarse la reserva de dados: obstrucciones del terreno, mala iluminación, ventajas tácticas, tiempo límite, calidad del equipo, talentos especiales, gasto de puntos de destino, heridas críticas y otras. En las siguientes secciones se describen con más detalle estas modificaciones.

También es importante destacar que, cuando hay que modificar una reserva de dados, los jugadores deben llevar a cabo los cambios en un orden específico. En primer lugar han de formar la reserva básica. A continuación, y siempre que sea necesario hacerlo, se añaden dados adicionales, luego se incrementan dados, después se rebajan y por último se quitan.

AÑADIR DADOS

Una forma de modificar la reserva de dados básica consiste en añadir dados para reflejar condiciones ambientales o ventajas y desventajas varias. Esto se hace sobre todo con dados de Beneficio □ y Complicación ■. Como regla general, se añade 1 dado de Beneficio □ a la tirada por cada circunstancia favorable que aumente las probabilidades de éxito del personaje, y se añade 1 dado de Complicación ■ por cada desventaja o impedimento que dificulte el éxito.

Normalmente basta un único dado de Beneficio □ para representar las ventajas proporcionadas por utilizar equipo útil, disponer de tiempo suficiente, hallarse en mejor posición o contar con el factor sorpresa. Si son aplicables más de una de estas situaciones propicias, el DJ puede añadir varios dados de Beneficio □ a la reserva.

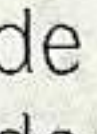
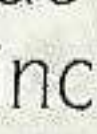
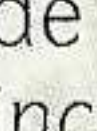
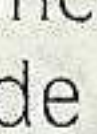
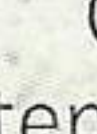
De igual modo, un solo dado de Complicación ■ suele bastar para reflejar el impacto de efectos perjudiciales o adversos como una iluminación deficiente, pertrechos de mala calidad, un entorno hostil o distracciones externas. Si son aplicables varias de estas situaciones desfavorables, el DJ puede añadir varios dados de Complicación ■ a la reserva.

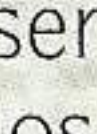
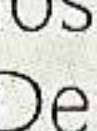
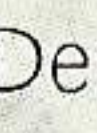
Por ejemplo, siguiendo con el ejemplo de la computadora, la escena podría haberse descrito de tal modo que el personaje deba intentar la tarea bajo un intenso fuego enemigo (una desventaja) y después de haberse roto la muñeca (otra desventaja). Por suerte, el personaje había conseguido anteriormente un fragmento del algoritmo de codificación del terminal (una ventaja). Teniendo en cuenta esta puesta en escena, el DJ decide añadir 2 Complicaciones y 1 Beneficio ■■□ a la reserva de dados del personaje.

INCREMENTAR Y REBAJAR DADOS

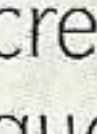
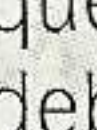
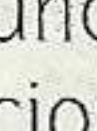
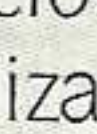
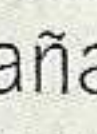
Además de añadir dados a la reserva, ciertos efectos de juego (como los puntos de Destino) incrementan dados volviéndolos más potentes o bien los rebajan a versiones inferiores.

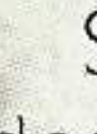
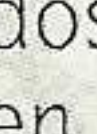
INCREMENTAR DADOS

El incremento de dados es una mecánica específica de los dados de Capacidad  y Dificultad . Cuando se incrementa un dado de Capacidad , se sustituye por un dado de Pericia . Para incrementar un dado de Dificultad , se reemplaza por un dado de Desafío .

Cuando un talento o efecto de juego requiere que se incrementen dados, el jugador afectado debe determinar primero cuántos dados tiene que incrementar. Una vez hecho esto, retira de su reserva esa cantidad de dados de Capacidad  o de Dificultad  y los sustituye por el mismo número de dados de Pericia  o de Desafío .

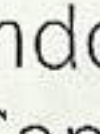
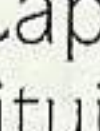
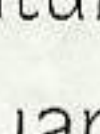
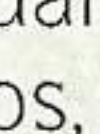
INCREMENTAR MÁS DADOS DE LOS DISPONIBLES

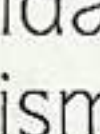
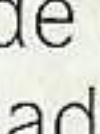
Puede que se den situaciones en las que el jugador necesite incrementar dados de Capacidad  a dados de Pericia , pero no queden de los primeros en la reserva. En estos casos, el jugador debe llevar a cabo los siguientes pasos. En primer lugar se cuenta el número de dados que quedan por incrementar. Después emplea uno de estos incrementos para añadir 1 dado de Capacidad  adicional a la reserva. Si todavía quedan incrementos pendientes, utiliza otro de ellos para incrementar el dado de Capacidad  recién añadido a dado de Pericia . Este proceso se repite hasta que se hayan aplicado todos los incrementos potenciales.

Si un jugador necesita incrementar dados de Dificultad  a dados de Desafío , pero no quedan más dados de los primeros en la reserva, se sigue el mismo procedimiento.

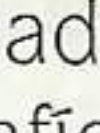
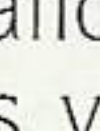
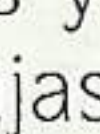
REBAJAR DADOS

Rebajar dados también es una mecánica específica, y se aplica únicamente a los dados de Pericia  y de Desafío .

Cuando se rebaja un dado de Pericia , se convierte en un dado de Capacidad . Para rebajar un dado de Desafío  basta con sustituirlo por un dado de Dificultad .

Cuando un talento o efecto de juego requiere que se rebajen dados, el jugador afectado debe determinar primero cuántos dados tiene que rebajar. Una vez hecho esto, retira de su reserva esa cantidad de dados de Pericia  o de Desafío  y los sustituye por el mismo número de dados de Capacidad  o de Dificultad .

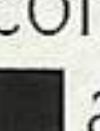
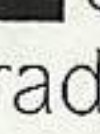
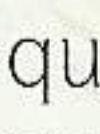
REBAJAR MÁS DADOS DE LOS DISPONIBLES

Puede que se den situaciones en las que el jugador necesite rebajar dados de Pericia  a dados de Capacidad , o bien dados de Desafío  a dados de Dificultad . Si todos los dados de estos tipos ya están en sus versiones rebajadas, se ignoran todas las rebajas pendientes.

INCREMENTOS Y REBAJAS EN LA MISMA RESERVA

Ciertas combinaciones de reglas pueden requerir incrementos y rebajas simultáneas en una misma reserva de dados. Cuando esto ocurre, todos los incrementos se resuelven en primer lugar, y a continuación se aplican todas las rebajas. Esto es muy importante, ya que los incrementos pueden hacer que se añadan dados a la reserva.

QUITAR DADOS

Así como algunos efectos añaden Beneficios  o Complicaciones  a una reserva, otros eliminan dados antes de que se realice la tirada. Con frecuencia esto se debe a talentos de personajes que quitan dados de Complicación  de una reserva de dados. Si alguna regla permite quitar más dados de un tipo de los que hay presentes en la reserva, se eliminan todos los que sea posible retirar y el resto se ignoran.

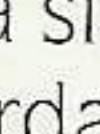
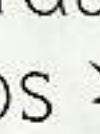
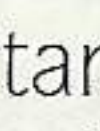
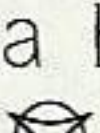
Solamente pueden quitarse dados de una reserva después de haber añadido los que sean necesarios y tras haber aplicado todos los incrementos y las rebajas de dados.

CÓMO INTERPRETAR LA RESERVA

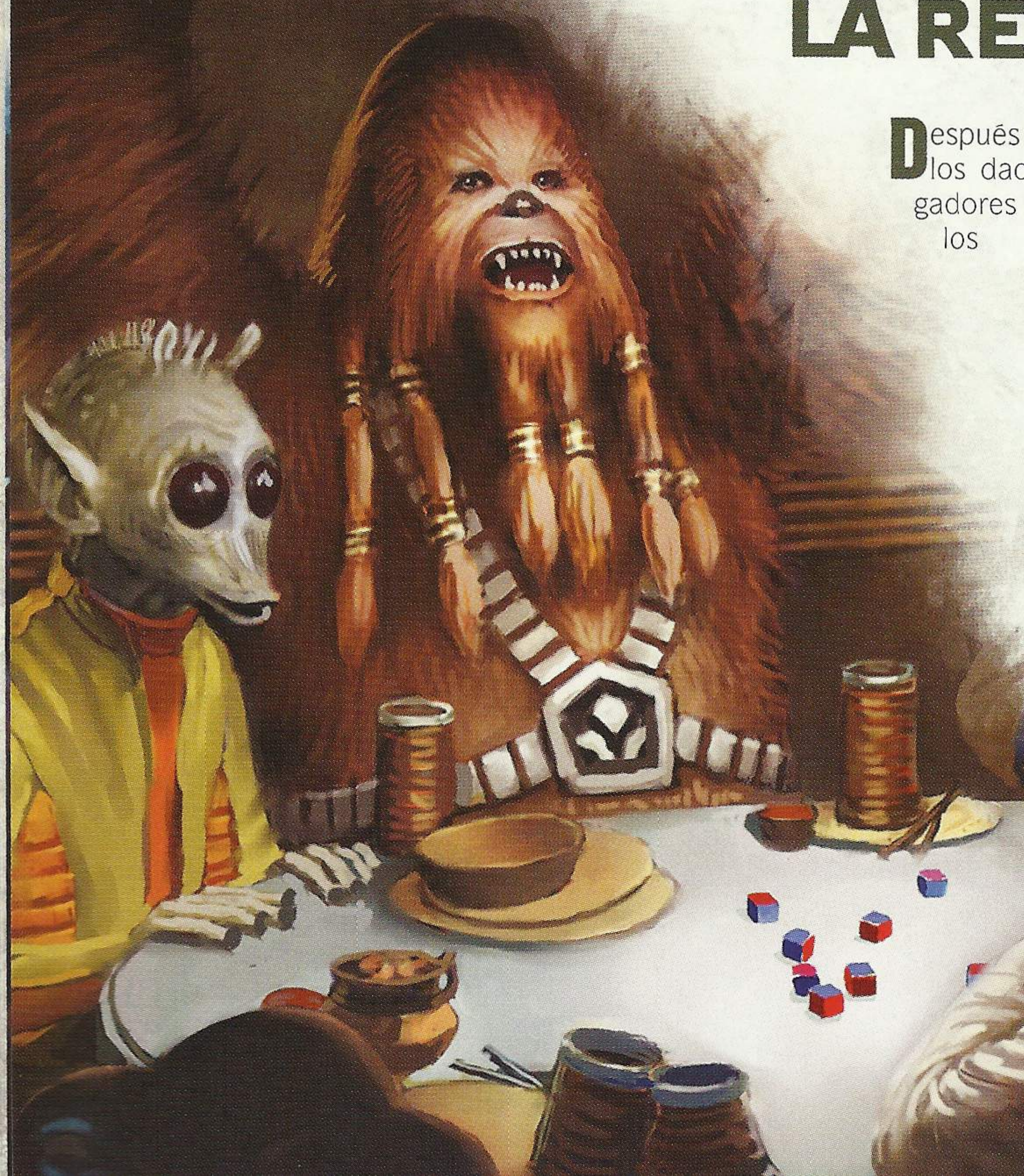
Después de tirar los dados, los jugadores analizan los resultados

obtenidos para resolver el desenlace de la tarea. Lo primero que debe determinarse es si la tirada ha tenido éxito o no. Luego los jugadores pueden comprobar si se producen efectos secundarios, ya sean positivos, negativos o incluso ambos.

ÉXITOS Y FALLOS

Cada símbolo de Fallo  anula un símbolo de Éxito . Es preciso recordar que los símbolos de Triunfo  también se cuentan como Éxitos  aparte de sus propios efectos, aunque el Éxito  que aportan puede verse anulado por un símbolo de Fallo  de la forma habitual. Del mismo modo, los símbolos de Desesperación  se cuentan como Fallos  aparte de sus propios efectos, y por lo tanto pueden anular Éxitos .

Si todos los Éxitos  y Fallos  de la tirada se anulan entre sí, o si únicamente sobran Fallos  tras las anulaciones, entonces el personaje ha fallado la tirada. Pero si queda al menos un Éxito , el personaje consigue superar la tirada. **Recuerda: para superar con éxito una tirada de habilidad, debe quedar al menos un símbolo de Éxito .**



VENTAJAS Y AMENAZAS

Los símbolos de Ventaja ☺ y los de Amenaza ☹ se anulan mutuamente. Cada símbolo de Amenaza ☹ anula uno de Ventaja ☺. Después de que todas las Amenazas ☹ obtenidas hayan anulado todas las Ventajas ☺ posibles, en la reserva de dados sólo quedarán uno o varios símbolos de Ventaja ☺, uno o varios símbolos de Amenaza ☹, o bien ninguno de los dos tipos (si se han anulado todos entre sí).

La presencia de uno o varios símbolos netos de Ventaja ☺ indica que se produce algún beneficio o efecto secundario favorable. Por el contrario, si queda al menos un símbolo de Amenaza ☹, tiene lugar algún evento perjudicial o complicación con la tirada. Si todas las Ventajas ☺ y Amenazas ☹ se anulan mutuamente, no ocurre nada.

TRIUNFO Y DESESPERACIÓN

Estos dos símbolos representan efectos mucho más potentes que los anteriores. El Triunfo ☼ y la Desesperación ☾ son casos especiales y se resuelven de un modo ligeramente distinto a los demás símbolos. A diferencia de los Éxitos ✨, Fallos ▼, Ventajas ☺ y Amenazas ☹, los símbolos de Triunfo ☼ y Desesperación ☾ no se anulan completamente entre sí. En vez de eso, señalan que se ha producido alguna circunstancia especialmente positiva o desafortunadamente adversa. Tan sólo anulan sus respectivas funciones como éxitos y fallos.

Cabe señalar que una tirada de habilidad puede arrojar al mismo tiempo símbolos de Triunfo ☼ y Desesperación ☾. Si se da este caso, **ambos resultados se interpretan por separado**. Para saber más sobre las aplicaciones específicas de los símbolos de Triunfo ☼ y Desesperación ☾, consulta la página 15.

UN SINFÍN DE POSIBILIDADES

Teniendo en cuenta la posibilidad de éxito o fracaso, además de la miríada de posibles efectos secundarios generados por las múltiples combinaciones de Ventajas, Amenazas, Triunfos y Desesperaciones, no hay dos tiradas de habilidad iguales. Existen centenares de resultados posibles para casi todas las tiradas. Un personaje puede alcanzar un éxito absoluto sin ninguna complicación, una victoria pírrica con algunas ventajas o un éxito moderado con consecuencias favorables pero empañado por una Desesperación. Del mismo modo, una tirada fallida puede acarrear un mínimo consuelo si se obtienen Ventajas o Triunfos, pero también dar pie a una situación catastrófica en la que el fracaso vaya acompañado de Amenazas y Desesperación.

Esta ingente cantidad de variables brinda numerosas oportunidades para narrar secuencias y escenas de acción verdaderamente memorables. Tanto el DJ como los jugadores deben aprovechar estas oportunidades para interpretar los símbolos de modo que estimulen el desarrollo de la trama con detalles y efectos especiales que propicien partidas cargadas de acción.

OTROS TIPOS DE TIRADAS

La tirada de habilidad estándar con una reserva de dados básica puede utilizarse para resolver la inmensa mayoría de las tareas que surjan en una partida. Sin embargo, hay situaciones específicas que requieren procedimientos un poco diferentes.

TIRADAS ENFRENTADAS

Algunas tareas son más difíciles de realizar porque hay alguien tratando de impedir el éxito del personaje de manera activa. De igual modo, una tarea puede verse influenciada si un personaje intenta exceder o superar a otro. Por ejemplo, un presunto ladrón miente al gobernador local al afirmar que no tuvo nada que ver con el robo de suministros médicos; la tirada de Engaño del ladrón puede verse enfrentada a la Alerta del gobernador. Cuando un cazador intenta deslizarse en silencio para eludir a un acechante gundark, su tirada de Sigilo debe enfrentarse a la Percepción de la criatura.

Las tiradas enfrentadas añaden dados de Dificultad ◆ y posiblemente Desafío ♦ a la reserva de dados, de un modo similar a las tiradas corrientes. Sin embargo, en vez de asignar un nivel de dificultad general a una tirada enfrentada, para determinar su dificultad se realiza una comprobación rápida entre las puntuaciones de habilidad y característica del personaje activo y las del personaje enfrentado.

La reserva de dados del personaje activo se forma utilizando dados de Capacidad ◆ y quizá incrementando algunos de ellos a dados de Pericia ◀, dependiendo de sus puntuaciones en la habilidad y característica utilizadas (siguiendo el procedimiento habitual). A continuación, el personaje que se le opone añade dados de Dificultad ◆ y Desafío ♦ en función de sus puntuaciones en la característica y la habilidad relevantes. El valor más alto de estas dos puntuaciones de la oposición equivale al número de dados de Dificultad ◆ que se añaden a la reserva del jugador activo, mientras que el valor más bajo indica cuántos de estos dados deben incrementarse a dados de Desafío ♦ (ver **Incrementar dados** en la página 8).

Por ejemplo, el contrabandista Pash intenta eludir discretamente a una patrulla de guardias de seguridad. Pash tiene Agilidad 4 y Sigilo 2, por lo que reúne una reserva inicial de cuatro dados de Capacidad, dos de los cuales incrementa a dados de Pericia (◆◆◀◀). Los guardias de seguridad tienen Astucia 2 y Percepción 1. Por lo tanto, como fuerza opuesta añaden dos dados de Dificultad a la tirada de Pash, uno de los cuales se incrementa a dado de Desafío (◆◆ en total). Si no hay más factores que deban tenerse en cuenta, Pash realizará la tirada de habilidad con los siguientes dados: ◆◆◀◀◆◆.



TIRADAS COMPETITIVAS

Cuando varios personajes intentan llevar a cabo la misma tarea y es necesario averiguar cuál de ellos lo consigue antes, cuál lo hace mejor o cualquier otra medida del resultado, debe realizarse una tirada competitiva.

Por ejemplo, dos personajes compiten en una carrera amistosa de deslizadores a través de un cañón rocoso. Ambos tienen el mismo objetivo: ganar la carrera llegando a la meta el primero. En este caso se requiere una tirada competitiva para comprobar cuál de ellos vence a su rival.

Para resolver una tirada competitiva, el DJ asigna un nivel de dificultad a la tarea y luego todos los personajes involucrados realizan una tirada de habilidad con la dificultad adjudicada. Es importante anotar el número de Éxitos ★ generados en cada tirada. El personaje que obtenga mayor número de Éxitos ★ gana la competición.

Aunque las Ventajas ☹ y los Triunfos ☺ siguen aportando sus efectos habituales en estas situaciones, también proporcionan un beneficio adicional. Si ambos personajes sacan la misma cantidad

neta de Éxitos ★, el vencedor es el que haya obtenido más Triunfos ☺. Si el empate persiste, el personaje que haya sacado más Ventajas ☹ es declarado vencedor.

Si los personajes siguen empatados después de evaluar todas estas categorías, la tirada competitiva resulta en tablas. En este caso el DJ debe elegir un vencedor, dictaminar las consecuencias del fracaso colectivo o pedir otra tirada competitiva.

Por ejemplo, la cazarrecompensas twi'lek Oskara y el pistolero a sueldo wookiee Lowhhrick se enfrentan para ver quién aguanta más la bebida. Los jugadores deciden jugar en serio y optan por una botella de brandy corelliano, un licor notoriamente fuerte. El DJ estipula que el concurso de bebida requiere una tirada Dificil (◆◆◆) de Aguante. Oskara tiene Fortaleza 3 y Aguante 1, mientras que Lowhhrick tiene Fortaleza 4 y Aguante 3. Oskara saca 2 Éxitos, ningún Triunfo y 2 Ventajas (★ ★ ☹ ☹ en total). A pesar de su constitución superior, Lowhhrick sólo obtiene 1 Éxito, 1 Triunfo (que además de su efecto como Triunfo también se cuenta como un Éxito adicional) y 3 Amenazas (★ ☺ ☹ ☹ ☹). Lowhhrick gana la tirada competitiva por el desempate a Triunfos.

PUNTOS DE DESTINO

El destino es esa chispa especial que distingue a los héroes de la gente corriente, ese algo que imbuje a un individuo de la suficiente relevancia en el esquema galáctico como para ser un personaje de jugador. Durante el transcurso de las aventuras de los PJ, el destino puede intervenir para bien o para mal.

El concepto del destino y la capacidad de los PJ para apelar e influir en este recurso se representan mediante los puntos de Destino. El sino está unido inexorablemente a la Fuerza, y es una de las formas en que la Fuerza envuelve y guía a los personajes.



LA RESERVA DE DESTINO

Como la Fuerza, el destino también tiene un lado luminoso y un lado oscuro. Los puntos de Destino del Lado Luminoso favorecen a los personajes y pueden utilizarse para ayudarles en sus acciones. Los puntos de Destino del Lado Oscuro les imponen trabas y son utilizados por el DJ para obstaculizarlos y ponerlos en peligro. Cuanto más mengua la reserva de Destino del Lado Luminoso, más fuerte se vuelve la reserva de Destino del Lado Oscuro. Y a medida que se gastan los puntos de Destino del Lado Oscuro, se restauran los del Lado Luminoso.

PREPARAR LA RESERVA DE DESTINO

La reserva de Destino actual se calcula al principio de todas las partidas. Para ello, todo jugador que controle a un PJ debe tirar un dado de la Fuerza (◻) (el DJ no tira ninguno). Los resultados obtenidos determinan la reserva de Destino inicial para la partida.

Por ejemplo, si un jugador saca un símbolo del Lado Luminoso ○, se añade un punto de Destino del Lado Luminoso a la reserva. Si obtiene dos símbolos del Lado Oscuro ●●, se añaden dos puntos de Destino del Lado Oscuro a la reserva de Destino.

Una vez calculada la reserva de Destino, su tamaño no varía durante el resto de la partida. No obstante, cuando los jugadores vuelvan a reunirse otro día para continuar la aventura, deberán repetir este procedimiento para generar una nueva reserva de Destino.

CONTABILIZAR LOS PUNTOS DE DESTINO

Es fácil llevar la cuenta de los puntos de Destino utilizando las fichas de doble cara que se incluyen en la caja. La cara blanca representa un punto del Lado Luminoso, y la cara negra se usa como punto del Lado Oscuro. Cuando se gasta un punto de Destino, basta con darle la vuelta a una ficha del tipo correspondiente para poner boca arriba la cara contraria.

USO DE LOS PUNTOS DE DESTINO

Los PJ únicamente pueden gastar puntos de Destino del Lado Luminoso, y el DJ sólo puede gastar puntos de Destino del Lado Oscuro.

Cuando un jugador gasta un punto de Destino del Lado Luminoso, éste se convierte en un punto de Destino del Lado Oscuro después de resolver la presente acción. Cuando el DJ gasta un punto de Destino del Lado Oscuro, se convierte en un punto de Destino del Lado Luminoso del mismo modo. Un jugador sólo puede gastar 1 punto de Destino del Lado Luminoso para cada acción. De igual modo, el DJ no puede gastar más de 1 punto de Destino del Lado Oscuro por acción.

El jugador activo (es decir, aquél que forma la reserva de dados, sea jugador o DJ) siempre tiene preferencia en cuanto al uso de puntos de Destino. Una vez que ha decidido si va a usar un punto de Destino o no, el otro bando implicado en la tirada (el jugador objetivo, o el DJ si la acción va dirigida a un PNJ) dispone de una oportunidad para responder.

En la siguiente sección se explican algunos de los posibles usos que tienen los puntos de Destino.

COMO AYUDA

Todos los personajes tienen una oportunidad para apelar al destino con objeto de mejorar una tirada de habilidad que estén a punto de realizar. Un jugador puede gastar 1 punto de Destino del Lado Luminoso para aplicar un incremento a su reserva de dados inicial. El DJ puede gastar 1 punto de Destino del Lado Oscuro de esta manera para aplicar un incremento a la reserva de dados de un PNJ. Para saber más sobre el incremento de reservas de dados, consulta la página 7.

PARA SUBIR LA APUESTA

Los puntos de Destino también se pueden utilizar para evitar problemas. Un personaje puede apelar al destino para aumentar la dificultad de la tirada de habilidad de un rival. Un jugador puede gastar 1 punto de Destino del Lado Luminoso para aplicar un

incremento a los dados de Dificultad ♦ de la tirada de habilidad de un PNJ. El DJ puede gastar un punto de Destino del Lado Oscuro de esta misma manera para incrementar la reserva de dados de un PJ. Para saber más sobre el incremento de reservas de dados, consulta la página 7.

CON TALENTOS Y APTITUDES ESPECIALES

Algunos talentos especialmente potentes permiten a los personajes gastar puntos de Destino para aplicar diversos efectos. Por ejemplo, tras adquirir el talento Lecciones de anatomía, 41-VEX puede gastar 1 punto de Destino del Lado Luminoso para añadir tantos puntos de daño como su Intelecto a una tirada de combate realizada con éxito. Existen otros usos similares para los puntos de Destino (para más detalles, consulta las descripciones individuales de los talentos).

INVERTIR PUNTOS DE EXPERIENCIA

La experiencia es el principal método de los jugadores para desarrollar sus personajes. El DJ debería otorgar puntos de Experiencia a los jugadores durante el transcurso de sus aventuras con la Caja de Inicio de Star Wars: Al Filo del Imperio; con estos puntos podrán mejorar sus personajes.

ENTRENAMIENTO DE HABILIDADES

Cada habilidad puede entrenarse un máximo de cinco veces, para un total de cinco rangos de entrenamiento. El coste del entrenamiento de cada rango depende de la categoría a la que pertenece la habilidad (profesional o no profesional). En la hoja del personaje hay habilidades señaladas con una marca; son las habilidades profesionales del personaje.

Entrenar una habilidad profesional cuesta cinco veces el valor del siguiente rango. Por ejemplo, entrenar una habilidad profesional de rango 0 (no entrenada) a rango 1 cuesta 5 puntos de Experiencia. Para mejorar una habilidad de rango 1 a rango 2 se precisan 10 puntos de Experiencia. Cada rango debe adquirirse por separado. Esto quiere decir que entrenar una habilidad de rango 0 a rango 2 costaría 15 puntos de Experiencia (5 para subirla de rango 0 a rango 1, y otros 10 más para subirla de rango 1 a rango 2).

También se pueden adquirir rangos para habilidades no profesionales. Cada rango de una habilidad no profesional cuesta 5 puntos de Experiencia adicionales. Así, entrenar una habilidad no

profesional de rango 0 (no entrenada) a rango 1 cuesta 10 puntos de experiencia. Para mejorar una habilidad no profesional de rango 1 a rango 2 hay que gastar 15 puntos de Experiencia, y así sucesivamente. Cada rango debe adquirirse por separado. Esto quiere decir que entrenar una habilidad no profesional de rango 0 a rango 2 costaría 25 puntos de Experiencia (10 para subirla de rango 0 a rango 1, y otros 15 más para subirla de rango 1 a rango 2).

ADQUISICIÓN DE TALENTOS

En la Caja de Inicio de Star Wars: Al Filo del Imperio, un personaje sólo puede adquirir los talentos que figuran en su árbol de talentos profesionales. Este árbol se presenta en un formato exclusivo sujeto a diversas reglas y restricciones.

Cada árbol de talentos tiene cuatro columnas y tres filas. Esto significa que cada uno contiene un total de doce talentos que los personajes pueden adquirir. El coste de cada talento depende de la fila que ocupa. Los talentos de la fila de arriba son los más baratos; cuestan 5 PE cada uno. Los de la fila del medio cuestan 10 PE cada uno, y los de la fila de abajo cuestan 15 PE cada uno.

Las opciones del árbol están conectadas por una serie de líneas que unen algunos talentos con otros. A la hora de adquirir un talento nuevo, solamente se puede elegir de entre aquellos a los que el personaje tiene acceso. Puede seleccionar cualquiera de los talentos de la fila de arriba, más aquellos talentos que estén conectados por una línea a un talento que el personaje haya adquirido previamente. Cada opción del árbol sólo puede adquirirse una vez.

TABLA 1-2: INVERSIÓN DE EXPERIENCIA

OPCIÓN	COSTE	REQUISITOS PREVIOS
Adquirir rangos en cualquier habilidad (hasta rango 5).	Las habilidades profesionales cuestan tantos puntos de Experiencia como el nuevo rango multiplicado por 5. Las habilidades no profesionales cuestan tantos puntos de Experiencia como el nuevo rango multiplicado por 5, más 5 puntos de Experiencia adicionales.	Tanto si se trata de una habilidad profesional como si no lo es, cada rango debe adquirirse de manera secuencial (es decir, hay que adquirir el rango 2 antes que el rango 3, y así sucesivamente).
Gastar Experiencia para adquirir talentos de un árbol de talentos.	Cada árbol de talentos está dividido en niveles. Los talentos de cada nivel cuestan tantos puntos de Experiencia como su nivel multiplicado por 5.	Solamente se puede adquirir un talento si está en el primer nivel del árbol o si está conectado mediante una línea a un talento adquirido previamente.



COMBATE

La *Caja de Inicio* de *Star Wars: Al Filo del Imperio* trata de capturar la emoción y el dinamismo presentes en el universo de *Star Wars*. Los combates son frecuentes, derrochan emoción y están diseñados para que los PJ puedan lucir sus talentos y aptitudes.

La mayor parte del juego transcurre en modalidad narrativa: el DJ expone una situación y los jugadores describen las acciones y reacciones de sus personajes. Sin embargo, el combate requiere una mecánica de juego más estructurada.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO ESTRUCTURADO

Cuando se utiliza la modalidad de juego estructurado, la partida se desglosa en una serie de **asaltos**, cada uno de los cuales está compuesto a su vez por varios **turnos**. Durante un asalto, cada PJ y PNJ dispone de un turno de actuación en el que puede realizar tareas y llevar a cabo diversas acciones.

Los jugadores deben tener presente que un asalto dura lo justo para que sus personajes se desplacen a una nueva posición y realicen una acción significativa. También han de recordar que, aunque cada asalto se divide en turnos que se resuelven en orden secuencial, en términos narrativos todo ocurre de forma más o menos simultánea.

Los eventos que se resuelven en la modalidad de juego estructurado (también denominados **encuentros**), como el combate, siguen los pasos que se explican a continuación.

PRIMER PASO: TIRADAS DE INICIATIVA

Al comienzo del primer asalto de un combate, los jugadores y el DJ deben determinar el orden en que se resolverán los turnos de sus personajes. Esto se define como el **orden de iniciativas**.

Para establecer el orden de iniciativas, cada PJ y PNJ debe hacer una **tirada Simple (-) de Frialdad o de Alerta**; se utiliza la Frialdad si el personaje está sobre aviso y listo para el combate, y se utiliza la Alerta si el enfrentamiento le ha cogido desprevenido. Es importante señalar que cada personaje puede usar una habilidad distinta para determinar la iniciativa en un mismo combate, dependiendo de cuáles sean sus circunstancias concretas.

Una vez efectuadas las tiradas, el DJ anota los resultados individuales y los ordena de mayor a menos cantidad de Éxitos ★ obtenidos. En caso de empate, tiene preferencia la tirada que haya sacado más Ventajas ☺. Si el empate persiste, se dará prioridad a los PJ sobre los PNJ. El resultado es el orden de iniciativas.

SEGUNDO PASO: PUESTOS DE INICIATIVA

Con el orden de iniciativas delante, el DJ marca los resultados obtenidos por PJ para distinguirlos de los resultados de los PNJ. Los primeros se convierten en puestos de iniciativa disponibles para los PJ. Los resultados generados por los PNJ pasan a ser puestos de iniciativa para PNJ.

TERCER PASO: TURNOS INDIVIDUALES

Empezando por el primer puesto del orden de iniciativas, los jugadores y el DJ resuelven el turno de un personaje en cada puesto de iniciativa. Si el primer puesto corresponde a los PJ, entonces los jugadores deben ponerse de acuerdo para asignárselo a uno de los PJ que aún no haya actuado en el presente asalto. Ese PJ resuelve entonces su turno.

Si el puesto de iniciativa pertenece a los PNJ, entonces el DJ escoge un PNJ para que ocupe ese puesto (de entre los PNJ que todavía no hayan actuado en el asalto). Ese PNJ resuelve entonces su turno.

EL TURNO

Cada personaje (sea PJ o PNJ) recibe un turno de actuación en cada asalto. Durante este turno, el personaje puede emprender ciertas actividades como desplazarse, utilizar sus habilidades e incluso atacar a otros personajes. Las actividades que el personaje decide realizar durante su turno se dividen en tres categorías posibles: actividades menores, maniobras y acciones.

ACTIVIDADES MENORES

Las actividades menores son acciones triviales que requieren un tiempo y esfuerzo mínimos. No existe un límite estricto al número de actividades menores que puede realizar un personaje durante su turno, aunque el DJ puede vetar el abuso o, si alguno le parece demasiado complejo, considerarlo una maniobra. Algunas actividades menores son:

- Hablar con otro personaje.
- Dejar caer un objeto que se tiene en las manos.
- Soltar a alguien al que se está sujetando.
- Movimientos simples como cambiar de postura, asomar la cabeza por una esquina o mirar detrás de una persona.

MANIOBRAS

No todas las tareas requieren una tirada. Dichas tareas se conocen con el nombre de maniobras, y engloban una amplia variedad de actos que cualquier personaje puede realizar. Requieren una cierta inversión de tiempo y esfuerzo por su parte, pero son lo bastante sencillas como para descartar el fracaso. Técnicamente, los personajes llevan a cabo maniobras durante la modalidad de juego narrativo y también en los encuentros. Sin embargo, las maniobras se encuadran y definen dentro de los encuentros porque los personajes se ven más constreñidos en tiempo y esfuerzo por el ritmo frenético del conflicto.

CUARTO PASO: FIN DEL ASALTO

Cuando todos los PJ y PNJ han resuelto sus respectivos turnos, el asalto toca a su fin. En este momento pueden expirar ciertos efectos que duran “hasta el final del asalto”. El DJ también debe determinar si el encuentro requiere de varios asaltos adicionales, o si por el contrario ya se ha resuelto por completo. En caso de proseguir, se repite el mismo procedimiento empezando desde el tercer paso y utilizando el mismo orden de iniciativas generado durante el primer paso. Si la acción ha terminado y el encuentro ha finalizado, se procede al quinto paso.

QUINTO PASO: FIN DEL ENCUENTRO

Si la situación se ha resuelto de un modo u otro, el DJ pone fin al encuentro. Llegado este momento, se restablecen todas las aptitudes especiales de personajes que solamente se pueden usar “una vez por encuentro”. Cada PJ dispone también de una oportunidad para recobrar el aliento y recuperar Tensión, además de tomar las medidas necesarias para curar a los personajes que hayan quedado incapacitados.

LÍMITE DE MANIOBRAS

Un personaje puede llevar a cabo una maniobra gratuita en su turno. También puede realizar una segunda maniobra sufriendo voluntariamente 2 puntos de Tensión. El mismo personaje no puede efectuar más de dos maniobras en su turno.

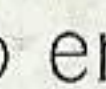
TIPOS DE MANIOBRAS

Lo que sigue es una lista de las maniobras más comunes que los personajes realizan durante un combate.

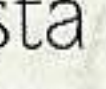
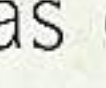
APUNTAR

En combate, un personaje puede utilizar esta maniobra para estabilizar un arma o preparar un golpe antes de atacar, lo que añade un dado de Beneficio  a su próxima tirada de combate.

PRESTAR AYUDA

Esta maniobra añade un dado de Beneficio  a la próxima tirada de un aliado que esté participando en la misma interacción. Varios personajes pueden valerse de esta maniobra para añadir múltiples Beneficios  a la próxima tirada del aliado en la interacción. El DJ debe emplear el sentido común a la hora de permitir este tipo de asistencias; ciertas acciones sencillamente no se realizan mejor en equipo.

ADOPTAR UNA POSTURA DEFENSIVA

Un personaje puede utilizar una maniobra para adoptar una postura defensiva que le ayude a defenderse contra ataques cuerpo a cuerpo. Al hacerlo se añade un dado de Complicación  a todas las tiradas de combate que realice hasta el final de su próximo turno. Sin embargo, también puede añadir una Complicación  a todas las tiradas de Pelea o Armas cuerpo a cuerpo dirigidas contra él hasta el final de su próximo turno.

INTERACTUAR CON EL ENTORNO

Esta categoría abarca una gran variedad de interacciones posibles, como abrir una compuerta, volcar una mesa o cubrirse tras ella, pulsar un botón concreto en un panel de control o recoger un bláster del suelo.

ATAQUES CUERPO A CUERPO Y A DISTANCIA

Los ataques cuerpo a cuerpo y los ataques a distancia son diferentes tipos de acciones ofensivas, por lo que también requieren dos tipos distintos de tiradas. Un ataque a distancia se efectúa con un arma de proyectiles de algún tipo, y lo más seguro es que se utilicen las habilidades Armas a distancia ligeras, Armas a distancia pesadas o Artillería. Un ataque cuerpo a cuerpo es el que se realiza en combate cercano empuñando un arma diseñada para golpear, y con toda probabilidad usará las habilidades Pelea o Armas cuerpo a cuerpo.

Ponerse a cubierto. Ocultarse tras la jamba de una puerta, agacharse tras una caja o parapetarse tras un tronco caído asomando únicamente la cabeza; todas estas maniobras permiten al personaje añadir un dado de Complicación ■ a todas las tiradas de combate a distancia efectuadas contra él.

MANIPULAR EL EQUIPO

La manipulación de objetos del equipo, como desenfundar o cargar un arma, o bien extraer algo de una mochila o cartuchera, se realiza utilizando esta maniobra.

MOVERSE

Esta maniobra permite al personaje desplazarse por su entorno inmediato.

- **Cambiar intervalo de alcance.** Al realizar esta maniobra, el personaje puede desplazarse entre alcances corto y medio en relación a otra persona u objeto. También puede desplazarse entre los alcances medio y largo, o incluso entre largo y extremo, pero para ambos tipos de movimiento se requieren dos maniobras. Para cubrir largas distancias no es preciso efectuar múltiples maniobras en un mismo turno,

aunque el personaje no se considera situado en el nuevo intervalo de alcance hasta haber realizado todas las maniobras requeridas. Para saber más sobre la determinación del alcance, consulta la sección **Intervalos de alcance** (página 16).

- **Iniciar o abandonar una interacción con un enemigo.** Si el personaje ya tiene un objetivo a corto alcance o menos, puede efectuar una maniobra para trabarse en una interacción con él (o abandonarla si ya estaba trabado).
- **Desplazarse dentro del corto alcance.** Un personaje que no esté participando en ninguna interacción puede llevar a cabo esta maniobra para trasladarse a otra posición que no se encuentre más allá de su corto alcance.

TUMBARSE O LEVANTARSE

Se requiere una maniobra para echarse cuerpo a tierra, y otra maniobra para ponerse en pie cuando uno está tumbado. Echarse al suelo permite al personaje añadir un dado de Complicación ■ a todos los ataques a distancia efectuados contra él, aunque también debe añadir un dado de Beneficio ■ a todos los ataques cuerpo a cuerpo que se realicen contra él.

ACCIONES

Durante su turno, normalmente un personaje tiene tiempo de realizar una actividad principal; ésta es su acción. Un personaje sólo puede llevar a cabo una acción en un turno. En la *Caja de Inicio de Star Wars: Al Filo del Imperio* hay cuatro tipos de acciones que un personaje puede realizar en su turno.

CAMBIAR UNA ACCIÓN POR UNA MANIOBRA

Un personaje puede renunciar a su acción para llevar a cabo una maniobra adicional durante su turno. Sin embargo, sigue estando limitado a un máximo de dos maniobras por turno. Esta maniobra adicional que confiere el sacrificio de la acción no hace que el personaje sufra 2 de Tensión.

GASTAR UNA ACCIÓN PARA ACTIVAR UNA APTITUD

Ciertas aptitudes y talentos requieren el uso de una acción para surtir efecto. Cuando un personaje utiliza una acción para activar una de estas aptitudes especiales, ha consumido su acción para el turno.

HACER UNA TIRADA DE HABILIDAD

Las acciones más habituales durante el turno de un personaje requieren una tirada de habilidad para resolverse. En otras palabras, se trata de actividades cuyo éxito no está asegurado o en las que el fracaso puede ser importante para el desarrollo de la trama. Las descripciones de las habilidades se recogen a partir de la página 22.

Sin embargo, las tiradas de combate son un caso único que precisa su propia explicación.

HACER UNA TIRADA DE COMBATE

Un jugador realiza una **tirada de combate** cuando usa una habilidad de combate para atacar a un objetivo. Esto también se denomina **ataque**. Las tiradas de combate se resuelven aplicando todas las reglas y procedimientos de las tiradas de habilidad, incluidos los pasos necesarios para formar la reserva de dados (ver página 6). Sin embargo, en una tirada de combate hay también varios pasos adicionales:

1. DECLARAR ATAQUE Y SELECCIONAR OBJETIVOS

El personaje decide efectuar un ataque. Elige la habilidad que va a usar para atacar, y si requiere el uso de un arma, también declara qué arma utilizará. A continuación designa al objetivo del ataque.

2. FORMAR LA RESERVA DE DADOS

El jugador crea una reserva de dados tomando como referencia la habilidad de su PJ, su característica y cualesquier talentos y aptitudes especiales que sean aplicables.

La dificultad de las tiradas de combate depende de si el ataque es a distancia (con las habilidades Armas a distancia ligeras, Armas a distancia pesadas y Artillería) o cuerpo a cuerpo (con las habilidades Pelea y Armas cuerpo a cuerpo). La dificultad de los ataques cuerpo a cuerpo es siempre Media . La dificultad de los ataques a distancia depende de la distancia que separa al objetivo del personaje activo; en otras palabras, del intervalo de alcance ocupado por el objetivo. La **Tabla 2-3: Dificultad de los ataques a distancia** (página 17) recoge los niveles de dificultad asociados a cada intervalo de alcance. Para saber más sobre los distintos intervalos de alcance, consulta la página 16.

3. INTERPRETAR LA TIRADA E INFLIGIR DAÑO

El jugador tira los dados de su reserva e interpreta los resultados (ver página 8). Como con cualquier tirada de habilidad, los dados deben arrojar más Éxitos que Fallos para que el ataque tenga éxito.

En una tirada de combate, después de determinar si el ataque ha alcanzado al objetivo, cada Éxito sobrante le inflige 1 punto de daño adicional. Si el ataque afecta a varios objetivos, este daño adicional se aplica a cada uno por separado.

4. RESOLVER VENTAJAS Y TRIUNFOS

Igual que con las tiradas de habilidad, el personaje activo puede gastar Ventajas y Triunfos para añadir circunstancias favorables a una tirada de combate. No obstante, existen opciones específicas para el uso de Ventajas y Triunfos en los encuentros; las más habituales se recogen en la **Tabla 2-1: Gasto de Ventajas y Triunfos en combate**.

Cabe destacar que éstas no son las únicas opciones disponibles. Como siempre, los jugadores y el DJ pueden idear otras

formas de gastar Ventajas y Triunfos en función de las circunstancias específicas del encuentro. Cualquier opción es viable si los jugadores y el DJ están de acuerdo en que lo sea.

5. RESOLVER AMENAZAS Y DESESPERACIÓN

Del mismo modo que el jugador activo decide cómo gasta su personaje las Ventajas y Triunfos obtenidos en su tirada de combate, a continuación el DJ determina el uso de los símbolos de Amenaza y Desesperación generados. El procedimiento es el habitual.

Hay opciones específicas para el gasto de símbolos de Amenaza y Desesperación en un encuentro, y las más habituales se enumeran en la **Tabla 2-2: Gasto de Amenazas y Desesperación en combate** (página 16). Aunque, al igual que ocurre con las Ventajas y los Triunfos , es preciso recordar que no son los únicos usos posibles.

6. REDUCIR DAÑO, APLICAR HERIDAS Y RESOLVER HERIDAS CRÍTICAS

Cuando un personaje sufre daño, su valor de Protección se resta del daño recibido. Si esta reducción no anula todo el daño recibido, sufre el resto como Heridas. Si el resultado neto es 0 o un valor negativo, el personaje no sufre ninguna Herida. Para saber más sobre la Protección, el daño y las Heridas, consulta la sección **Heridas, Tensión y estado de salud** en la página 19.

Ejemplo: Oskara lleva puesto un blindaje acolchado, que sumado a su Fortaleza natural le proporciona un valor total de Protección de 4. Un disparo de bláster le inflige 8 puntos de daño. Su Protección absorbe 4 de estos puntos, por lo que la cazarrecompensas twi'lek sufre 4 Heridas.

Un ataque también puede causar una Herida crítica, siempre que el objetivo sufra al menos 1 Herida. Si éste es el caso, un objetivo PNJ es derrotado inmediatamente. Si el objetivo es un PJ o un PNJ antagonista, en vez de eso se consulta la **Tabla 2-4: Heridas críticas** (página 19).

TABLA 2-1: GASTO DE VENTAJAS Y TRIUNFOS EN COMBATE

COSTE	POSIBLES RESULTADOS
1 Triunfo o varias Ventajas	• Causar una Herida crítica (si el objetivo sufre al menos 1 Herida) o activar una propiedad del arma (ver página 30).
1 Ventaja o 1 Triunfo	• Recuperar 1 de Tensión (esta opción puede escogerse más de una vez). • Añadir 1 Beneficio a la próxima tirada de un personaje aliado. • Advertir un detalle importante en el conflicto actual, como por ejemplo la ubicación del panel de control de una compuerta o el punto débil de un deslizador de asalto.
2 Ventajas o 1 Triunfo	• Realizar una maniobra gratuita inmediatamente, siempre que no se hayan llevado a cabo las dos maniobras máximas para el turno. • Añadir una Complicación a la próxima tirada del personaje objetivo. • Añadir un dado de Beneficio a la próxima tirada de cualquier personaje aliado (incluido el personaje activo).
1 Triunfo	• Incrementar la dificultad de la próxima tirada del personaje objetivo. • Incrementar la próxima tirada de cualquier personaje aliado (incluido el personaje activo). • Hacer algo vital para invertir las tornas del combate, como disparar a los controles de la compuerta cercana para cerrarla.
2 Triunfos	• Al infligir daño a un objetivo, el ataque destruye un objeto que está usando; por ejemplo, podría destruir su bláster o freír un generador de escudo personal.

TABLA 2-2: GASTO DE AMENAZAS ☒ Y DESESPERACIÓN ☒ EN COMBATE

COSTE	POSIBLES RESULTADOS
1 Amenaza ☒ o 1 Desesperación ☒	El personaje activo sufre 1 de Tensión (esta opción puede escogerse más de una vez).
2 Amenazas ☒ ☒ o 1 Desesperación ☒	- Un enemigo puede realizar inmediatamente una maniobra gratuita como respuesta a la tirada del personaje activo. - Añadir un Beneficio ■ a la próxima tirada del personaje objetivo. - El personaje activo o un aliado suyo añade una Complicación ■ a su próxima acción.
3 Amenazas ☒ ☒ ☒ o 1 Desesperación ☒	El personaje activo tropieza y cae al suelo.
1 Desesperación ☒	- El arma a distancia del personaje activo se queda sin munición y no puede utilizarse durante el resto del encuentro. - Incrementar la dificultad de la próxima tirada de un personaje aliado (incluido el personaje activo). - La herramienta o arma de cuerpo a cuerpo que está usando el personaje se rompe o avería.

PROTECCIÓN

El valor de Protección de un personaje lo resguarda contra posibles heridas. La mayoría de las criaturas y personajes tienen un valor básico de Protección igual a su puntuación en Fortaleza. Casi todos los blindajes y otros métodos de defensa proporcionan puntos adicionales para la Protección (ver página 34).

Después de calcular la suma total de daño físico infligido por cualquier causa, se resta la Protección del personaje de ese total de daño. El resultado es el número de Heridas que sufre el personaje. Si la Protección reduce el daño a 0 o a un número negativo, entonces el personaje no sufre ningún daño (y por tanto ninguna Herida).

INTERVALOS DE ALCANCE

Las reglas de la *Caja de Inicio de Star Wars: Al Filo del Imperio* utilizan términos genéricos para describir alcances y distancias. La separación que hay entre dos puntos (personas, objetos o enemigos) se define mediante categorías amplias denominadas intervalos de alcance. Estos intervalos se emplean para determinar el alcance de un ataque a distancia, lo lejos que están dos personas entre sí, el esfuerzo necesario para desplazarse de un lugar a otro y muchos otros aspectos.

LOS CINCO INTERVALOS DE ALCANCE

Para simplificar el juego, las distancias en este juego se dividen en cinco intervalos distintos, desde la interacción hasta el alcance extremo. Como siempre, el DJ tiene la última palabra en lo que respecta a la distancia que separa a atacantes de objetivos.

Con la interacción y los intervalos de alcance, el DJ goza de total libertad para describir la situación de manera dinámica y presentar la escena sin tener que preocuparse por las distancias relativas. No se requieren mediciones precisas: lo más importante son los detalles y la aventura, evocar una imagen vívida para los jugadores al tiempo que se proporciona al DJ la información mecánica necesaria para que los jugadores puedan utilizar sus acciones y trazar una estrategia.

INTERACCIÓN

Dos personajes enzarzados en una interacción se encuentran a una distancia mínima. Un soldado debe entablar una interacción con su objetivo para poder golpearle con su vibroespada.

La interacción también se utiliza para indicar que una persona está lo bastante cerca de un objeto para poder usarlo. Por ejemplo, un personaje debe estar a distancia de interacción de un terminal de seguridad si quiere manipularlo.

CORTO ALCANCE

El corto alcance equivale a varios metros de separación entre los objetivos. Muchas armas arrojadas y armas de fuego cortas son más precisas a corto alcance. Dos personas separadas por esta distancia pueden hablar cómodamente sin necesidad de alzar la voz. Desplazarse a otro punto situado a corto alcance suele ser fácil y por lo general solamente requiere llevar a cabo una maniobra.

ALCANCE MEDIO

El alcance medio puede extenderse hasta varias docenas de metros. Las pistolas más fiables pueden cubrir esta distancia, pero muy pocas armas arrojadas llegan tan lejos. Dos personas situadas a alcance medio la una de la otra deben forzar la voz para poder oírse mutuamente. Desplazarse de corto alcance a alcance medio requiere un poco más de esfuerzo, pero aún sigue bastando con una maniobra.

TABLA 2-3: DIFICULTAD DE LOS ATAQUES A DISTANCIA

ALCANCE	DIFICULTAD
Interacción	Fácil ♦ más modificadores adicionales en función del arma usada.
Corto	Fácil ♦
Medio	Media ♦♦
Largo	Difícil ♦♦♦
Extremo	Desalentadora ♦♦♦♦

DIFICULTAD ADICIONAL

ALCANCE	DIFICULTAD
Interacción con arma a distancia ligera	+ 1 a la Dificultad ♦
Interacción con arma a distancia pesada	+ 2 a la Dificultad ♦♦
Interacción con arma de artillería	No se pueden realizar tiradas de Artillería mientras se esté en una interacción con un enemigo.

LARGO ALCANCE

El largo alcance va más allá de las pocas docenas de metros. Los fusiles bláster, los emplazamientos de armas y los sistemas de armamento que utilizan la habilidad Artillería pueden alcanzar de forma efectiva esta distancia sin demasiados problemas. Dos personas separadas por esta distancia deben gritar a pleno pulmón para poder oírse. Para desplazarse de alcance medio a largo alcance hay que realizar dos maniobras.

ALCANCE EXTREMO

El alcance extremo es la mayor distancia a la que pueden interactuar entre sí dos objetivos. Las armas de precisión de alta tecnología y algunas piezas de artillería de vehículos pueden cubrir esta distancia. Dos personas situadas a alcance extremo podrían no oírse entre sí por mucho que gritasen. El desplazamiento entre el largo alcance y el alcance extremo consume mucho tiempo y esfuerzo, por lo que requiere dos maniobras.

Por ejemplo, durante un combate en el interior de un hangar enorme, los personajes se ven sorprendidos por cuatro soldados de asalto imperiales (dos por cada flanco) que aparecen a alcance medio. Durante sus turnos, los PJ se separan para atacar. Dos de ellos se aproximan a un grupo de soldados, situándose a corto alcance, y los otros dos se enfrentan al segundo grupo de soldados. Ambos grupos de PJ se encuentran ahora a corto alcance de sus objetivos específicos, pero a alcance medio del otro grupo de soldados.

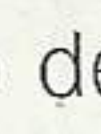




MODIFICADORES ADICIONALES A LA TIRADA DE COMBATE

Una tirada de combate puede verse modificada por un gran número de factores, desde las características del entorno hasta las acciones realizadas por el personaje. En esta sección se explican algunos de estos modificadores.

ATAQUES A DISTANCIA CONTRA INTERACCIONES

Si ataca a un objetivo que está participando en una interacción con un aliado, se aplica un incremento a la dificultad de la tirada del atacante (es decir, se sustituye un dado de Dificultad  por uno de Desafío ).

ATAQUES A DISTANCIA DESDE UNA INTERACCIÓN

Un personaje puede añadir un dado de Beneficio  adicional a la próxima tirada de Pelea o Armas cuerpo a cuerpo que efectúe contra un enemigo que tenga a alcance de interacción y que haya realizado un ataque a distancia. Además, la dificultad de algunos ataques a distancia aumenta cuando se llevan a cabo desde una interacción, y otros tipos de ataques a distancia son directamente imposibles de realizar cuando se está en una interacción con otro personaje. Para más información, consulta la **Tabla 2-3: Dificultad de los ataques a distancia** (página 17).

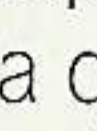
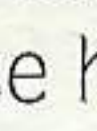
COMBATE SIN ARMAS

Los personajes que luchan con los puños (o con cualquier otro apéndice) usan la habilidad de combate Pelea. Con ella, el ataque del personaje inflige un daño básico igual a su puntuación de Fortaleza, su alcance se reduce a la interacción, su valor crítico es de 5 y además adquiere las propiedades Desorientación 1 y Derribo (ver página 32). Por último, cuando se realiza un ataque de Pelea, el atacante puede optar por infligir Tensión al objetivo en lugar de Heridas (aunque su Protección se sigue restando del daño causado).

A diferencia de otras armas, las de Pelea mejoran este ataque básico. Las armas de Pelea pueden añadir daño a este ataque, aumentar su valor crítico o conferirle propiedades adicionales. Cuando se utiliza un arma de Pelea, el usuario añade estas propiedades adicionales a las que tiene de base un ataque de Pelea. Si

el arma empleada otorga una versión mejorada de una propiedad que ya se tiene, el personaje debe utilizar esta versión mejorada.

ARMAS IMPROVISADAS

Las armas improvisadas, como botellas rotas, piedras y palos, se utilizan con la habilidad Armas cuerpo a cuerpo, y al igual que con las demás armas de esta categoría, se añade la Fortaleza del atacante al daño infligido. Las armas improvisadas generan 1 Amenaza  automática en todas las tiradas e infligen 1 punto de daño. Toda tirada de ataque en la que se obtenga Desesperación  o Amenaza  indica que el arma se ha roto y ya no podrá utilizarse en posteriores asaltos de combate.

EFFECTOS DEL ENTORNO

El DJ puede añadir Beneficios  y Complicaciones  a cualquier tirada de combate para reflejar los factores del entorno que considere relevantes, como por ejemplo oscuridad o una densa humareda.

COBERTURA

Parapetarse tras un elemento que proporcione cobertura (como una roca, una pared o un vehículo) añade una Complicación  a las tiradas de ataque de los enemigos y también a las tiradas de ciertas habilidades como la Percepción.

TERRENO DIFÍCIL

Se entiende por terreno difícil todo aquello que el DJ considere laborioso atravesar o sortear, como pasadizos angostos, masas de agua, superficies heladas resbaladizas, maleza, escombros o arenas movedizas. Los personajes que entran en este tipo de terreno o se desplazan por él deben realizar el doble de las maniobras que se necesiten normalmente para recorrer cualquier distancia.

CAÍDAS

La gravedad es extremadamente peligrosa. Si un personaje se cae desde una distancia no superior al corto alcance, debería sufrir 10 puntos de daño y 10 de Tensión. Caídas desde mayores alturas pueden incapacitar o incluso matar al personaje, a discreción del DJ.

HERIDAS, TENSIÓN Y ESTADO DE SALUD

La salud de un personaje se gestiona usando dos sistemas independientes aunque similares: la Tensión y las Heridas.

HERIDAS Y UMBRAL DE HERIDAS

El daño físico infligido al cuerpo del personaje se mide con Heridas. Cada punto de daño sufrido causa 1 Herida. Existe un límite al número de Heridas que puede encajar un personaje antes de quedar incapacitado. Esto se representa mediante el umbral de Heridas.

- Cuando las Heridas acumuladas por un PJ superan su umbral de Heridas, el personaje cae inconsciente y queda incapacitado durante el resto del encuentro o hasta que sus Heridas se reduzcan de tal modo que ya no excedan su umbral de Heridas (probablemente porque alguien le cure). **También sufre inmediatamente una Herida crítica.**
- Cuando las Heridas acumuladas por un PNJ o criatura superan su umbral de Heridas, es derrotado en el acto. Cabe destacar que el DJ puede designar como antagonistas a los PNJ más importantes para la trama. Los PNJ antagonistas siguen las mismas reglas de incapacitación y Heridas críticas que los PJ.

TENSIÓN Y UMBRAL DE TENSIÓN

Todo efecto que perjudica a un personaje sin infligirle daño físico ni heridas se asume como Tensión.

- Cuando la Tensión acumulada por un personaje supera su umbral de Tensión, queda incapacitado hasta que su Tensión ya no exceda su umbral de Tensión.
- Cuando los PNJ y las criaturas sufren Tensión, la aplican directamente a su umbral de Heridas (a menos que se trate de adversarios importantes como los antagonistas, que se rigen por las mismas reglas que los PJ).

Un personaje también puede sufrir Tensión voluntariamente para activar ciertos efectos, como realizar una maniobra adicional durante su turno o utilizar un talento especial.

INCAPACITADO

La galaxia es un lugar muy peligroso, y los PJ se encontrarán a menudo en situaciones de máximo riesgo. Pese a que el más fornido de los personajes sigue siendo mortal, la *Caja de Inicio* de *Star Wars: Al Filo del Imperio* no incluye reglas que contemplen la muerte de los PJ. En vez de eso, se usa el concepto de la incapacitación.

Un personaje queda incapacitado cuando sufre más Heridas de las toleradas por su umbral de Heridas, o bien cuando acumula más Tensión que su umbral de Tensión. Un personaje incapacitado cae inconsciente y ya no podrá actuar hasta que el total de Heridas o de Tensión que sufre actualmente no exceda el umbral correspondiente.

HERIDAS CRÍTICAS

Una Herida crítica es un tipo de daño especialmente grave. A menudo se sufre al recibir impactos críticos en combate, pero también pueden darse cuando se excede el umbral de Heridas. Cada vez que un personaje sufre una Herida crítica, se le aplican una serie de penalizaciones en función del número de Heridas críticas que lleva acumuladas (ver **Tabla 2-4: Heridas críticas**).

RECUPERACIÓN Y CURACIÓN

Aunque los personajes pueden padecer numerosos perjuicios y tipos de daño, por suerte existen varias opciones para recuperarse de ellos.

RECUPERACIÓN DE HERIDAS

Hay varios procedimientos para recuperarse de las Heridas sufridas.

- **Reposo:** Por cada noche completa que duerme, un personaje recupera 1 Herida. Al final de cada semana completa de reposo, el personaje puede intentar una tirada de Aguante para recuperarse de 1 Herida crítica. La dificultad de esta tirada depende del número de Heridas críticas que padezca en ese momento (ver **Tabla 2-4: Heridas críticas**). Si obtiene un Triunfo ☉, el personaje puede curarse 1 Herida crítica adicional. Los droides se benefician del reposo como cualquier otro personaje, ya que es el tiempo que tardan sus subrutinas y sistemas automatizados en llevar a cabo las reparaciones necesarias.

TABLA 2-4: HERIDAS CRÍTICAS

NÚMERO DE HERIDAS CRÍTICAS	DIFICULTAD PARA CURAR	EFECTOS
Primera Herida crítica	Fácil (◆)	Sufres inmediatamente 2 de Tensión. No hay efecto persistente.
Segunda Herida crítica	Media (◆◆)	Añade 1 dado de Complicación ■ a tu próxima acción. No hay efecto persistente.
Tercera Herida crítica	Difícil (◆◆◆)	Añade 1 dado de Complicación ■ a todas tus acciones hasta que te cures esta Herida crítica.
Cuarta Herida crítica	Difícil (◆◆◆)	El PJ queda incapacitado hasta que se cure esta Herida crítica.

- **Atención médica:** Una vez por encuentro, un personaje puede realizar una tirada de Medicina para curarse a sí mismo o a otro personaje. La dificultad de esta tirada depende del actual estado de salud del objetivo (ver **Tabla 3-1: Dificultad de las tiradas de Medicina** en la página 24). Además, si el personaje no dispone de los suministros médicos apropiados (como un medpac), la dificultad de la tirada aumenta en 1. Si el personaje supera esta tirada de Medicina, el objetivo recupera tantas Heridas como el número de Éxitos ✨ generados y tanta Tensión como el número de Ventajas 🍀 generadas.

Una vez por semana, un personaje también puede intentar curar una Herida crítica realizando una tirada de Medicina cuya dificultad depende del número de Heridas críticas que sufre actualmente el paciente (ver **Tabla 2-4: Heridas críticas** en la página 19).

Los droides no se benefician de la atención médica, pero pueden ser reparados siguiendo este mismo procedimiento y utilizando para ello la habilidad Mecánica.

- **Tanque bacta:** Los personajes también pueden recuperarse utilizando un tanque bacta. Este equipo únicamente suele encontrarse en instalaciones médicas. Un personaje herido se recupera al ritmo de 1 Herida cada 2 horas. Al final de cada periodo de 24 horas, el personaje puede hacer una tirada de Aguante para curarse 1 Herida crítica. La dificultad de esta tirada depende del número de Heridas críticas que

sufre actualmente (ver **Tabla 2-4: Heridas críticas** en la página 19).

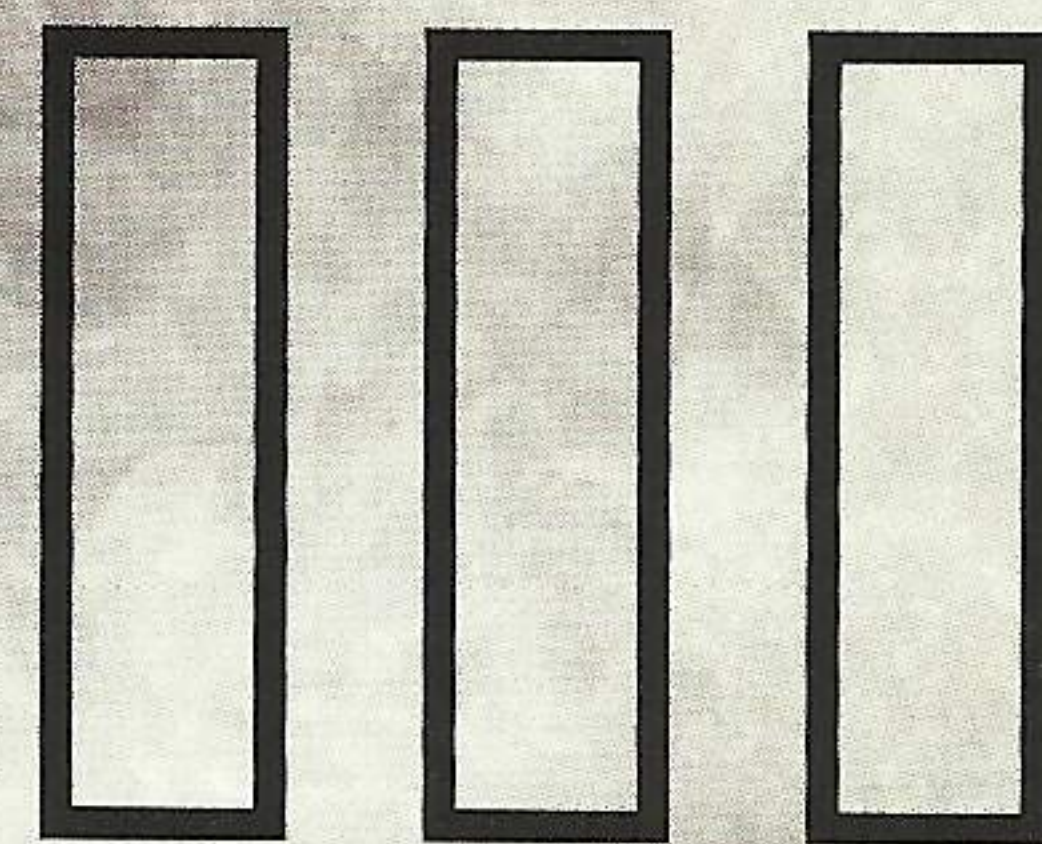
Los droides no pueden utilizar tanques bacta, pero pueden recibir estos mismos beneficios sometiéndose a un baño de aceite lubricante.

- **Inyectores de estimulantes:** Estos dispositivos curan una cantidad fija de Heridas sin necesidad de hacer ninguna tirada. Cada inyector utilizado sobre un personaje le permite recuperar automáticamente 4 Heridas. Se requiere una maniobra para administrarse una inyección a uno mismo o a otro personaje que esté a distancia de interacción. Los inyectores de estimulantes no surten ningún efecto con las Heridas críticas.

Los droides no pueden utilizar inyectores de estimulantes, pero se les aplican estos mismos beneficios cuando usan kits de reparaciones de emergencia.

RECUPERACIÓN DE TENSIÓN

Afortunadamente, es bastante sencillo recuperarse de la Tensión sufrida. Al final de cada encuentro, todos los PJ recuperan tanta Tensión como su puntuación de Presencia o su rango en la habilidad Frialdad, el que sea mayor. Además, una buena noche de descanso suele eliminar toda la Tensión acumulada por un personaje.



HABILIDADES

La inmensa mayoría de las acciones de un personaje están gobernadas por aptitudes que ha aprendido mediante estudio o experiencia. Siempre que intenta realizar una acción con una probabilidad razonable de éxito o fracaso, sus habilidades entran en juego como medio para determinar el resultado.

Todo lo que un personaje tiene capacidad para aprender puede considerarse una habilidad. Pero la galaxia es muy extensa, y no todo lo que una persona puede aprender tiene una aplicación práctica en un juego de épica espacial. Para reflejar esto, la *Caja de Inicio* de *Star Wars: Al Filo del Imperio* incluye un listado de las habilidades que aparecen con más frecuencia en las espectaculares aventuras del universo de *Star Wars*. Esta lista no es exhaustiva y no cubre todas las situaciones imaginables, pero sí las que tienen más probabilidades de presentarse en una partida de introducción.

RANGOS DE HABILIDAD

Cada vez que un jugador se prepara para realizar una acción, debe empezar formando una reserva de dados. El valor más alto de la característica o habilidad relevante se usa para determinar la cantidad de dados de Capacidad. El menor de estos dos valores indica cuántos de estos dados se incrementan a dados de Pericia. Un personaje que no ha gastado puntos de Experiencia (PE) para mejorar una habilidad se considera inexperto. Dicho personaje tiene rango 0 en esa habilidad, por lo que usarla para una tirada no le proporciona ningún dado de Pericia.

Los dos primeros rangos de una habilidad representan a un individuo que conoce los fundamentos de su uso, pero que carece de la suficiente experiencia práctica. Los rangos tercero y cuarto denotan la competencia de un verdadero profesional, alguien que ha perfeccionado meticulosamente su dominio de la habilidad y puede ganarse la vida con ella. No muchos llegan a alcanzar el quinto rango en una habilidad; pocos saben apreciar la maestría como se debe, así que los individuos que alcanzan este nivel deben plantearse retos personales deliberadamente para pulir su excelencia.

HABILIDADES PROFESIONALES

Cada personaje tiene algunas habilidades marcadas en su cuaderno como habilidades profesionales. Éstas son las habilidades que definen la especialidad básica de la profesión ejercida por el personaje, y son las que menos le cuesta mejorar gastando Experiencia.

DESCRIPCIONES DE LAS HABILIDADES

Esta sección contiene las descripciones básicas de todas las habilidades que se utilizan en la *Caja de Inicio* de *Star Wars: Al Filo del Imperio*. Cada habilidad incluye aclaraciones sobre sus mejores usos y las principales diferencias con otras habilidades similares.

ACTIVIDAD CRIMINAL (ASTUCIA)

La Actividad criminal engloba un amplio abanico de competencias que son de vital importancia para realizar actos físicos delictivos: forzar cerraduras, vaciar bolsillos, entrar y salir de instalaciones de seguridad, escamotear objetos, disfrazarse, poner trampas y perpetrar otras fechorías. A discreción del DJ, ciertas tiradas de Actividad criminal podrían usar la Agilidad en vez de la Astucia para reflejar procedimientos más físicos. La Actividad criminal suele enfrentarse a la Percepción de los objetivos precavidos y a la Alerta de los incautos. Estos son algunos ejemplos de su uso:

- Forzar una cerradura empleando herramientas mecánicas en vez de manipular su programación. Cabe destacar que no todas las cerraduras electrónicas tienen una interfaz física.
- Escapar de un calabozo forzando la cerradura y eludiendo hábilmente la seguridad del recinto.

AGUANTE (FORTALEZA)

El Aguante representa la resistencia física del personaje contra amenazas tales como la privación de sueño, las temperaturas extremas, el ayuno forzoso y la intoxicación. Esta habilidad refleja la capacidad del cuerpo para ir más allá de los límites razonables. Estos son algunos ejemplos de su uso:

- Cuando un personaje intenta pasar más tiempo del que es saludable para su especie sin dormir.

- Si un personaje ingiere una sustancia tóxica, utiliza el Aguante para resistir sus efectos.
- Cuando un personaje se ve expuesto de manera prolongada a un entorno hostil, incluidos niveles extremos de calor, frío o contaminación.

ALERTA (VOLUNTAD)

En los momentos de incertidumbre, los individuos que se mantienen alerta están constantemente preparados para enfrentarse a cualquier desafío y tienen muchas más probabilidades de triunfar que quienes se limitan a reaccionar a las circunstancias. Esta clase de preparación requiere disciplina mental y la prudencia de tener a mano diversas herramientas y suministros esenciales.

En situaciones de combate, cuando un personaje no ha tenido tiempo de prepararse pacientemente para un enfrentamiento, la Alerta se utiliza para calcular la iniciativa. Para saber más sobre este uso de la habilidad, consulta la página 12.

ARMAS A DISTANCIA LIGERAS (AGILIDAD)

Esta habilidad abarca el uso de todas las armas que pueden dispararse con una sola mano sin necesidad de bípodes, abrazaderas y demás elementos de soporte.

ARMAS A DISTANCIA PESADAS (AGILIDAD)

Cuando se dispara contra un objetivo alejado, las armas que se empuñan con ambas manos ofrecen mayor estabilidad que las de una sola mano, y también son más letales y precisas que sus contrapartidas ligeras. Estas armas largas se utilizan con la habilidad Armas a distancia pesadas.

ARMAS CUERPO A CUERPO (FORTALEZA)

La mayoría de las armas de combate cuerpo a cuerpo dependen de la fuerza del usuario para infligir daño. Prácticamente cualquier objeto que sea lo bastante sólido puede utilizarse como arma improvisada, por lo que un personaje adepto en la habilidad de Armas cuerpo a cuerpo suele apañarse con lo que tiene más a mano. Los ataques efectuados con esta habilidad infligen Heridas al objetivo, a menos que el personaje activo empuñe un arma que cause Tensión de manera expresa.

ARTILLERÍA (AGILIDAD)

La Artillería se aplica a las armas que son demasiado grandes para llevarlas encima. Algunos ejemplos son:

- Disparar los sistemas de armamento de un caza estelar.
- Operar un arma montada en un vehículo o una torreta fija en un emplazamiento defensivo.

ASTRONAVEGACIÓN (INTELECTO)

La Astronavegación representa la capacidad del personaje de emplear su conocimiento de la galaxia para programar de manera eficaz las coordenadas de un salto al hiperespacio. Algunos ejemplos del uso de esta habilidad son:

- Programar una computadora de navegación para saltar al hiperespacio.
- Se puede hacer una tirada de Astronavegación cada vez que un personaje se pregunte cuáles son los planetas y sistemas más próximos.

ATLETISMO (FORTALEZA)

La habilidad Atletismo es una medida de la forma física y el entrenamiento gimnástico del personaje. Algunos ejemplos del uso de esta habilidad:

- Trepar. La dificultad de estas tareas se calcula en base a la superficie y a las condiciones climáticas en el momento de la escalada.
- Nadar en condiciones adversas. El estado del agua (sobre todo el oleaje, las corrientes y la marea) dictan la complejidad de la natación.
- Realizar saltos horizontales y verticales. Las condiciones gravitatorias y la distancia requerida son los factores más importantes a la hora de estimar la dificultad de la tarea.

CALLEJEO (ASTUCIA)

El Callejeo representa la capacidad del personaje para sobrevivir en los rincones más sórdidos de la galaxia reconociendo las señales de advertencia que avisan de peligros u oportunidades. Algunos ejemplos de su uso:

- Buscar un comerciante especializado en productos cuestionables o servicios ilícitos.
- Averiguar los rumores que circulan de forma activa por una región.

CARISMA (PRESENCIA)

Un individuo con Carisma es capaz de lanzar el cumplido más apropiado a un objetivo. Algunos ejemplos del uso de esta habilidad son:

- Persuadir a alguien de que haga una excepción en sus prácticas habituales apelando a la adulación, el flirteo y la oratoria.
- Convencer a alguien de que vaya más allá de sus obligaciones con tal de ayudar al personaje sin esperar nada a cambio.

El Carisma suele utilizarse en tiradas enfrentadas contra la Presencia y la Frialidad del objetivo.

COACCIÓN (VOLUNTAD)

Cuando un personaje trata de someter a otro mediante amenazas o intimidación física, debe utilizar la Coacción. Algunos ejemplos de su uso:

- Siempre que el personaje trata de amedrentar a alguien. Basta con una amenaza velada, como señalar o hacer un gesto en dirección a un arma, para hacer una tirada de Coacción.
- Interrogar o persuadir a un objetivo al que se tiene físicamente retenido.

La Coacción es una tirada enfrentada a la Voluntad y la Disciplina del sujeto intimidado. Tratar de convencer a un individuo para que traicione sus ideales y creencias siempre añade un dado de Dificultad ◆ adicional a la reserva.

COMPUTADORAS (INTELECTO)

Esta habilidad sirve para programar, manipular y aprovechar los aparentemente infinitos sistemas de computación y cerebros electrónicos que pueden encontrarse por toda la galaxia. También abarca la reparación de computadoras dañadas, las acciones defensivas realizadas contra intrusiones en los sistemas y el mantenimiento de rutina necesario para el correcto

funcionamiento de programas y droides. Estos son algunos ejemplos de su uso:

- Abrir una puerta electrónica, controlar un ascensor o eludir un sistema de seguridad.
- Modificar la programación de un droide o acceder a su memoria.

La dificultad de una tirada de Computadoras se calcula en función de las defensas presentes en el sistema y de su grado de sofisticación contra intrusiones.

CONOCIMIENTOS (INTELECTO)

Las acciones realizadas por un personaje suelen obedecer a su conocimiento de una situación específica. Ningún jugador tiene por qué saber más sobre la vida en el universo de *Star Wars* que los personajes que se han criado en él. La habilidad de Conocimientos cubre este vacío permitiendo al jugador tomar decisiones informadas sobre las acciones de su personaje en base a lo que éste puede saber. Entre los posibles usos de esta habilidad se incluyen:

- Reconocer acentos, indumentarias y gestos asociados a mundos concretos.
- Conocer y comprender principios científicos.
- Descifrar escritura antigua o identificar su contexto.
- Determinar el mejor lugar para vender un cargamento.
- Identificar las vulnerabilidades de otra especie.

COORDINACIÓN (AGILIDAD)

Cuando un personaje necesita mantener el equilibrio sobre una superficie inestable, colarse por una abertura estrecha o realizar una caída controlada, debe utilizar su Coordinación. Algunos ejemplos de uso:

- Caminar por una superficie angosta.
- Zafarse de unas ataduras.
- Arrastrarse por los recodos de una tubería, conducto de ventilación o rampa de desperdicios.

DISCIPLINA (VOLUNTAD)

Esta habilidad define la capacidad de mantener la compostura y reaccionar de un modo eficaz. La Disciplina de un personaje le permite sobreponerse al engaño y las amenazas ajenas. Se utiliza para resistirse al Liderazgo, la Coacción y el Engaño. Ejemplos:

- Si un personaje se ve expuesto a fuego intenso, puede tener que superar una tirada de Disciplina para poder actuar con normalidad.
- La capacidad del personaje para enfrentarse a un enemigo aterrador en vez de huir está gobernada por la Disciplina.

ENGAÑO (ASTUCIA)

Cuando la mentira juega un papel fundamental en un intento de persuasión, el personaje emplea la habilidad Engaño. Todo embuste depende de las impresiones del individuo al que se intenta engañar. El Engaño suele enfrentarse a la Disciplina del objetivo. Como ejemplos del uso de esta habilidad:

- Confundir a un comprador o vendedor sobre el valor de un objeto.
- Distracer a un enemigo valiéndose del ingenio, incluso en el contexto de una confrontación física.

FRIALDAD (PRESENCIA)

La vida en las fronteras del Imperio se ve continuamente amenazada por una variedad interminable de peligros. Los personajes que poseen la habilidad Frialdad son capaces de mantener la calma y pensar con claridad cuando su vida está en juego.

La Frialdad también sirve para resistirse a las habilidades Carisma y Negociación.

En ciertas situaciones de combate, la Frialdad puede usarse para determinar la iniciativa del personaje. Esto se aplica en toda circunstancia para la que el personaje activo disponga de tiempo para prepararse calmadamente. Para saber más sobre este uso de la Frialdad, consulta la página 12.

LIDERAZGO (PRESENCIA)

La habilidad Liderazgo representa la capacidad del personaje para inspirar fe y confianza en aquellos con los que trata. Entre sus posibles usos se incluyen:

- Reorganizar a los aliados en un punto.
- Conminar a una multitud a entrar en acción.

La dificultad de las tiradas de Liderazgo depende de la complejidad de las órdenes que el personaje trata de impartir, y también de la inteligencia y profesionalidad de los objetivos de la tirada.

MECÁNICA (INTELECTO)

Esta habilidad representa la competencia necesaria para reparar cualquier cosa, desde una avería en el motor de hiperespacio hasta un buen bláster. Algunos ejemplos son:

- Reparar un artefacto que ha sufrido daños físicos, siempre que se disponga de las herramientas y piezas de recambio necesarias. Los droides no pueden beneficiarse de las tiradas de Medicina, pero pueden sustituirlas por tiradas de Mecánica para recibir los mismos efectos curativos (ver **Medicina** a continuación).
- Identificar las piezas y herramientas necesarias para llevar a cabo una reparación, así como su coste aproximado.

MEDICINA (INTELECTO)

Con toda seguridad los personajes resultarán heridos a lo largo de sus viajes. La Medicina se utiliza para tratar esas heridas y realizar curas básicas. Estos son algunos ejemplos de su uso:

- Administrar primeros auxilios.
- Tratar envenenamientos.
- Cirugía, implantes cibernéticos y psicoterapia (aunque para estos usos es preciso contar con fármacos e instrumental médico adecuado).

Al curar una herida, la dificultad de la tirada depende del estado de salud actual del objetivo (ver **Tabla 3-1: Dificultad de las tiradas de Medicina**). Si el personaje supera esta tirada, el objetivo recupera tantas Heridas como el número de Éxitos ★ generados, y tanta Tensión como el número de Ventajas ☺ obtenidas.

Los droides no pueden beneficiarse de la Medicina, pero pueden sustituirla por la habilidad Mecánica con las mismas aplicaciones curativas. Si un personaje intenta curarse sus propias heridas, la dificultad de la tirada de Medicina aumenta en 2.

TABLA 3-1: DIFICULTAD DE LAS TIRADAS DE MEDICINA

ESTADO DE SALUD	TIRADA DE MEDICINA
Las Heridas no superan la mitad del umbral de Heridas	Fácil ◆
Las Heridas superan la mitad del umbral de Heridas	Media ◆◆
Las Heridas superan el umbral de Heridas	Difícil ◆◆◆
Recuperación de Herida crítica	Según la gravedad de la Herida crítica (ver Tabla 2-4: Heridas críticas en la página 19).

NEGOCIACIÓN (PRESENCIA)

El arte de la negociación consiste en saber determinar con exactitud en qué medida se puede renunciar a lo que se quiere con tal de obtener un artículo o servicio particular a cambio. La Negociación se enfrenta a la Presencia y la Frialdad del objetivo. Algunos ejemplos de su uso incluyen:

- Adquirir bienes o servicios por un precio inferior al que pide el vendedor.
- Vender bienes o servicios (sean legales o de naturaleza más turbia) al mejor precio posible.

PELEA (FORTALEZA)

Algunos individuos poseen un adiestramiento exhaustivo en combate sin armas, poseen armas naturales que prefieren utilizar en enfrentamientos físicos o pretenden incapacitar a sus enemigos sin causarles daños graves. En todas estas situaciones se utiliza la Pelea para determinar el éxito o fracaso del combate. Cabe señalar que los ataques efectuados con la Pelea infligen Tensión al objetivo a menos que el personaje activo disponga de un arma natural que cause Heridas.

PERCEPCIÓN (ASTUCIA)

A menudo los personajes deben vigilar cuidadosamente su entorno. La Percepción representa este estado constante y pasivo de atención. Puede enfrentarse a habilidades que se usen para esconderse, o tener una dificultad establecida por el entorno. Algunos ejemplos incluyen:

- Advertir una trampa o emboscada antes de caer en ella.
- Descubrir a un enemigo disfrazado u oculto.
- Reparar en una pista sutil, como una conversación ajena o el hedor de un jawa.

PILOTAR (AGILIDAD)

Quienes acostumbran a emprender viajes interplanetarios se ganan la vida con su destreza en los mandos de una astronave. Por otro lado, las naves de menor tamaño, sobre todo las más adecuadas para el hábitat específico de un planeta, se utilizan normalmente como medio de transporte por la superficie. Pero no importa el modo de locomoción de un vehículo (ruedas, repulsores, patas, turbinas, orugas o planeadores), la habilidad que los gobierna a todos es Pilotar.

En circunstancias normales y para las acciones más corrientes no se requieren tiradas de Pilotar. Cuando estas acciones se complican debido a condiciones climáticas adversas, vehículos defectuosos o disparos enemigos, el piloto sí debe demostrar su habilidad.

SIGILO (AGILIDAD)

El Sigilo refleja la aptitud del personaje para pasar inadvertido. Algunos ejemplos de su uso:

- Mezclarse con una multitud.
- Ocultarse de todos los sentidos de un rival.
- Esconder personas y objetos de miradas ajenas, ya sea camuflándolos o con maniobras de distracción.

SUPERVIVENCIA (ASTUCIA)

Aprender a reconocer los peligros del entorno natural, así como saber aprovechar sus recursos, depende de la habilidad Supervivencia. Entre sus posibles usos se incluyen:

- Identificar sustancias comestibles, agua potable o refugio en un medio natural.
- Reconocer los indicios de un empeoramiento inminente del clima y saber cómo prepararse para el mismo.
- Seguir el rastro de una presa a través de la espesura, ya sea una pieza de caza o un fugitivo.





IV

TALENTOS

Los PJ suelen distinguirse por sus aptitudes especiales. Donde un personaje secundario se rinde cuando todo está en su contra, un héroe consigue derrotar espectacularmente a su enemigo y salir victorioso. Los talentos ofrecen una mecánica de juego para que los PJ realicen proezas sobrehumanas. Por lo general representan técnicas especializadas que el personaje ha dominado estudiando y practicando con intensidad. Los talentos están estrechamente vinculados a la identidad de un personaje, en concreto a la que simboliza su profesión. Existen más probabilidades de éxito cuando un personaje intenta una acción si dispone de una habilidad y un talento apropiados para la situación.

ÁRBOLES DE TALENTOS

Todos los cuadernos de personaje de la *Caja de Inicio* de *Star Wars: Al Filo del Imperio* tienen un árbol de talentos en la penúltima página. A medida que el DJ vaya otorgando puntos de Experiencia, los jugadores pueden gastarlos para adquirir nuevos talentos de estos árboles.

Siempre que un jugador quiera seleccionar un nuevo talento para su personaje, primero deberá comprobar si está disponible en su árbol de talentos profesionales. Para llegar a un talento específico, el personaje debe haber adquirido previamente todos los que figuran en los recuadros superiores de su columna, siguiendo las líneas que los unen. Es preciso señalar que

en algunos árboles no es posible bajar directamente por una sola columna debido a que las líneas no llegan hasta abajo. En estos casos, el personaje debe adquirir primero un talento de la columna adyacente y seguir un nuevo recorrido hasta el talento que desea adquirir.

Para saber más sobre cómo invertir Experiencia en talentos, consulta la página 11.

RANGOS DE TALENTOS Y ADQUIRIR EL MISMO TALENTO VARIAS VECES

Algunos árboles contienen un mismo talento repetido varias veces. Esto se debe a que ciertos talentos se pueden aprender a múltiples niveles. Cada vez que un personaje adquiere un talento que ya tenía, gana un rango adicional en el mismo.

Lowhhrick, el personaje de Dave, tiene un rango de Fuerza salvaje adquirido del árbol de talentos profesionales del pistolero a sueldo. Esto le permite infligir 1 punto de daño adicional cuando utiliza las habilidades Pelea o Armas cuerpo a cuerpo. Cuando más adelante compre un rango adicional de Fuerza salvaje, su wookiee será capaz de infligir 2 puntos de daño adicionales cuando utilice las habilidades Pelea o Arma cuerpo a cuerpo.

DESCRIPCIONES DE LOS TALENTOS

A continuación se muestran las descripciones de todos los talentos utilizados en la *Caja de Inicio* de *Star Wars: Al Filo del Imperio* con la información necesaria para el juego:

- La línea de **Uso** indica si el talento está siempre en funcionamiento (pasivo) o si el personaje debe realizar algún tipo de acción para utilizarlo (activo). Si se requiere de activación, se enuncia también la clase de acción requerida. Algunos talentos se pueden activar en los turnos de otros personajes; cuando éste es el caso, en la línea de Uso también se incluye la nota “fuera de turno”.

A QUEMARROPA

Uso: Pasivo

Cada rango de A quemarropa añade 1 punto de daño adicional a las tiradas de Armas a distancia ligeras y Armas a distancia pesadas realizadas con éxito a corto alcance o alcance de interacción.

ACELERACIÓN MÁXIMA

Uso: Activo (acción)

El personaje sabe forzar una nave o vehículo más allá de su velocidad límite. Puede realizar una acción de Aceleración máxima haciendo una **tirada Difícil (◆◆◆)** de **Pilotar**. Si la supera, la Velocidad máxima de la nave aumenta en 1 durante tantos asaltos como la Astucia del personaje. La nave sigue sin poder realizar acciones o maniobras que normalmente sea incapaz de efectuar (es decir, acciones que requieran una Velocidad mínima).

ACELERACIÓN MÁXIMA MEJORADA

Uso: Activo (maniobra)

El personaje puede sufrir voluntariamente 1 de Tensión para intentar una Aceleración máxima con una maniobra. Además, la dificultad de la Aceleración máxima se reduce a Media (◆◆).

APLICACIÓN DE ESTIMULANTES

Uso: Activo (acción)

El personaje puede realizar una acción de Aplicación de estimulantes. Para ello debe disponer de fármacos, un medpac o inyectores de estimulantes. El personaje hace una **tirada Media (◆◆)** de **Medicina**. Si la supera, un aliado que tenga a alcance de interacción (incluido él mismo) aumenta en 1 punto una de sus características (a elección del personaje) durante el resto del encuentro, y también sufre 4 de Tensión. Cada característica solamente puede aumentarse una vez mediante el uso de este talento.

APLOMO

Uso: Pasivo

Cada rango de Aplomo aumenta en 1 el umbral de Tensión del personaje.

ATAQUE RÁPIDO

Uso: Pasivo

Cada rango de Ataque rápido añade 1 dado de Beneficio □ a las tiradas de combate efectuadas contra cualquier objetivo que no haya actuado aún.

BRAZO FUERTE

Uso: Pasivo

El personaje utiliza armas arrojadas como si tuviesen un intervalo de alcance por encima del normal (hasta un máximo de alcance medio).

CIRUJANO

Uso: Pasivo

Cuando el personaje hace una tirada de Medicina para ayudar a un personaje a recuperar Heridas, cada rango de Cirujano le permite recuperar 1 Herida adicional.

COMPARTIMENTO OCULTO

Uso: Pasivo

Cualquier pieza de equipo voluminosa, vehículo o droide que sea propiedad del personaje dispone de uno o varios compartimentos ocultos para el contrabando de mercancía del tamaño apropiado. El tamaño de estos compartimentos es proporcional al tamaño del vehículo o droide en cuestión. La mayoría de los droides humanoides sólo pueden guardar en su interior objetos de tamaño equivalente al de un arma de una mano, mientras que una astronave con Silueta 4 puede ocultar seres humanoides en sus compartimentos. Toda tirada realizada para detectar estos compartimentos ocultos tiene una dificultad Formidable (◆◆◆◆).

COORDINACIÓN TÁCTICA

Uso: Activo (acción)

El personaje puede realizar una acción de Coordinación táctica. Si supera una **tirada Media (◆◆)** de **Liderazgo**, tantos aliados como su Presencia pueden sufrir inmediatamente 1 de Tensión para llevar a cabo una maniobra que no se cuenta de cara al límite de maniobras que pueden realizar en sus turnos. Si existe duda en cuanto al orden de actuación de los aliados, el personaje que ha usado la Coordinación táctica tiene la última palabra.





DERRIBO

Uso: Pasivo

Tras golpear con un ataque cuerpo a cuerpo, el personaje puede tumbar al objetivo gastando un Triunfo ⊕ obtenido en la tirada. Si el objetivo es más grande que el personaje activo, se requiere un Triunfo ⊕ adicional por cada punto de Silueta de diferencia.

DESENFUNDADO RÁPIDO

Uso: Activo (actividad menor)

Una vez por asalto y en su propio turno, el personaje puede desenfundar o enfundar un arma de fácil acceso mediante una actividad menor (en vez de una maniobra). Este talento también reduce en una maniobra el tiempo necesario para sacar o guardar un arma que normalmente requiera de varias maniobras para su correcto despliegue o guardado.

DOMINIO DE BLINDAJES

Uso: Pasivo

Si lleva puesto algún tipo de blindaje, el personaje aumenta su Protección total en 1 punto.

DON DE GENTES

Uso: Pasivo

Cada rango de Don de gentes elimina 1 dado de Complicación ■ de todas las tiradas de Carisma y Liderazgo realizadas por el personaje.

EMBAUCADOR NATO

Uso: Activo (acción gratuita)

Una vez por partida, el personaje puede repetir una tirada cualquiera de Carisma o Engaño.

ENDURECIDO

Uso: Pasivo

Cada rango de Endurecido incrementa en 1 el umbral de Heridas del personaje.

ENTEREZA

Uso: Pasivo

Cuando el personaje sufre Tensión, cada rango de Entereza reduce en 1 la Tensión sufrida (hasta un mínimo de 1). Esto no se aplica a las pérdidas voluntarias de Tensión.

EQUIPO PERSONALIZADO

Uso: Pasivo

Por cada rango de este talento, el personaje elige un arma o blindaje de su propiedad. Puede aumentar en 1 el daño infligido por el arma, reducir en 1 su coste en Ventajas ♣ para realizar un impacto crítico, reducir en 1 cualquier otro efecto, o aumentar en 1 la Defensa conferida por un blindaje contra armas a distancia o cuerpo a cuerpo.

Esta bonificación sólo se aplica mientras sea el personaje quien utiliza el objeto. Si alguna vez se pierde o es destruido, el personaje podrá aplicar este talento a otra arma o blindaje de su propiedad.

ESQUIVA

Uso: Activo (actividad menor, fuera de turno)

Cuando es seleccionado como objetivo de una tirada de combate (a distancia o cuerpo a cuerpo), el personaje puede optar por sufrir inmediatamente cualquier cantidad de Tensión para incrementar ese mismo número de dados de la dificultad de la tirada de combate. La Tensión sufrida de este modo no puede exceder el rango del personaje en Esquiva.

FUEGO CONCENTRADO

Uso: Pasivo

Cada rango de Fuego concentrado añade 1 punto de daño adicional a las tiradas de Armas a distancia pesadas o Artillería efectuadas a alcances medio y largo.

FUERZA SALVAJE

Uso: Pasivo

Cada rango de Fuerza salvaje aumenta en 1 el daño infligido con todas las tiradas de Pelea y Armas cuerpo a cuerpo realizadas con éxito.

GUARDAESPALDAS

Uso: Activo (maniobra)

Una vez por asalto y en su propio turno, el personaje puede llevar a cabo una maniobra para proteger a otro personaje que tenga a alcance de interacción. Hasta el próximo turno del personaje, se añade 1 dado de Complicación ■ a todos los ataques cuerpo a cuerpo o a distancia efectuados contra el personaje protegido.

GUARDAESPALDAS MEJORADO

Uso: Activo (maniobra)

El personaje puede realizar 2 maniobras mientras protege a otro personaje, lo que aumenta la dificultad de los ataques en 1. No obstante, es preciso recordar que sólo se recibe una maniobra gratuita por turno; para llevar a cabo una segunda maniobra, el personaje Guardaespaldas debe sufrir voluntariamente 2 de Tensión.

INSTINTO CALLEJERO

Uso: Pasivo

Cada rango de Instinto callejero elimina 1 dado de Complicación ■ de todas las tiradas de Callejeo y Percepción realizadas por el personaje.

INVESTIGADOR

Uso: Pasivo

Cada rango de Investigador elimina 1 dado de Complicación ■ de todas las tiradas de Conocimientos. La investigación de un tema dura la mitad del tiempo habitual (esto no aumenta al adquirir rangos adicionales de este talento).

LECCIONES DE ANATOMÍA

Uso: Activo (actividad menor)

Después de efectuar un ataque con éxito utilizando un arma que no pertenezca a un vehículo o astronave, el personaje puede gastar 1 punto de Destino para añadir al resultado tanto daño adicional como su Intelecto.

LEVANTARSE DE UN SALTO

Uso: Activo (actividad menor)

Una vez por asalto y en su propio turno, el personaje puede levantarse del suelo o de un asiento con una actividad menor.

PILOTO CONSUMADO

Uso: Pasivo

Cada rango de Piloto consumado elimina 1 dado de Complicación ■ de todas las tiradas de Pilotar efectuadas por el personaje.

POLIFACÉTICO

Uso: Pasivo

2 habilidades cualesquiera (a elección del jugador) se convierten permanentemente en habilidades profesionales.

PUNTERÍA

Uso: Activo (maniobra)

Una vez por asalto y en su propio turno, el personaje puede realizar una maniobra de Puntería antes de realizar una tirada de combate para reducir en 1 la Defensa del objetivo o, si se trata de una tirada de combate a distancia, para eliminar 1 Complicación añadida por la cobertura del objetivo.

PUNTO DÉBIL

Uso: Activo (actividad menor)

Después de efectuar una tirada de ataque con éxito con un arma que no pertenezca a un vehículo o astronave, el personaje puede gastar 1 punto de Destino para añadir al resultado tanto daño adicional como su Astucia.

RASTREADOR EXPERTO

Uso: Pasivo

Cada rango de este talento elimina 1 dado de Complicación ■ de todas las tiradas de habilidad realizadas para seguir rastros y huellas. Las tiradas de Supervivencia efectuadas para rastrear a un objetivo consumen un 50% menos del tiempo habitual (este beneficio no aumenta con rangos adicionales).

REACCIÓN RÁPIDA

Uso: Activo (actividad menor, fuera de turno)

El personaje puede sufrir cualquier cantidad de Tensión para añadir ese mismo número de Éxitos ✨ a cualquier tirada de Alerta o Frialdad realizada para determinar el orden de iniciativas. La Tensión sufrida de este modo no puede exceder el rango del personaje en Reacción rápida.

RESISTENTE

Uso: Pasivo

Cada rango de Resistente aumenta en 1 el valor de Protección del personaje.

RETÓRICA INSPIRADORA

Uso: Activo (acción)

El personaje puede realizar una acción de Retórica inspiradora haciendo una **tirada Media (◆◆) de Liderazgo**. Por cada Éxito ✨ obtenido, un aliado situado a corto alcance o menos recupera 1 de Tensión. Por cada Ventaja 🎯 obtenida, un aliado que se beneficie de la Retórica inspiradora recupera 1 de Tensión adicional.





V

EQUIPO

Por muy importante que pueda resultar una habilidad, a veces es igualmente útil contar con un buen bláster. Tener el equipo adecuado suele ayudar a los personajes a resolver tareas con más eficiencia.

Este capítulo contiene información sobre los armamentos personales, el blindaje y el equipo indispensable para sobrevivir en cualquier lugar y situación desde los mundos del Núcleo hasta los confines del Imperio.

ARMAS

La galaxia está repleta de artilugios extraños y maravillosos. Un gran número de ellos están diseñados para agujerear, vaporizar o como mínimo intimidar a los enemigos del usuario. En las páginas siguientes se describen algunas de las armas que utilizan de forma habitual ladrones, granujas y delincuentes (y los individuos que los cazan a cambio de recompensas), así como las propiedades especiales que puedan poseer.

DIVISAS

Los servicios y bienes de consumo se compran con créditos. El crédito es un concepto universal que engloba todo tipo de dinero, desde las monedas locales con sus propios nombres y valores hasta el crédito imperial que se utiliza como divisa galáctica estándar. Todos son intercambiables y pueden llevarse encima en forma de dinero físico (billetes y monedas) o contabilizarse mediante varillas digitales denominadas chips.

MUNICIÓN

La mayoría de las armas de *Star Wars* son de energía. Exceptuando las que poseen la propiedad Munición limitada (ver página 32), no hace falta que los jugadores lleven la cuenta de la munición de las armas de sus personajes.

Sin embargo, es posible que un arma se quede sin munición cuando se obtiene un símbolo de Desesperación ☹ en un combate. Esto indica que la fuente de energía del arma se ha agotado, y el personaje debe realizar una maniobra para insertar una nueva célula energética en el arma si quiere seguir disparándola.

BLÁSTERS

Los blásters son el tipo de armamento más común en toda la galaxia. La mayoría pueden fijarse en aturdir, lo que sobrecarga el sistema nervioso de la víctima y la paraliza (ver **Daño de aturdimiento** en la página 32). Los disparos aturdidores sólo pueden efectuarse a alcances corto y medio, sea cual sea el alcance normal del arma. Para cambiar el ajuste de un arma de “aturdir” a “matar” (y viceversa) se requiere una actividad menor.

PISTOLA BLÁSTER DE BOLSILLO

Los blásters más pequeños son fáciles de disimular, pero su potencia no es nada desdeñable. Si un personaje registra al usuario en busca de armas, se añade 1 dado de Dificultad ♦ a su tirada de Percepción.

PISTOLA BLÁSTER LIGERA

Los blásters ligeros son un buen compromiso entre discreción y potencia. Son las armas predilectas de quienes suelen necesitar armas de fuego pero prefieren fingir lo contrario.

PISTOLA BLÁSTER

La mayoría de los viajeros espaciales utilizan pistolas bláster normales. Son bastante potentes, tienen un alcance decente y pesan lo justo para que puedan llevarse encima cómodamente en todo momento.

PISTOLA BLÁSTER PESADA

Los blásters pesados son muy potentes. Su única desventaja apreciable es que tienen una capacidad inferior a los demás, pues la sacrifican a cambio del daño. El DJ puede gastar 1 símbolo de Desesperación ☹ para hacer que una pistola bláster pesada se quede sin munición (ver **Tabla 2–2: Gasto de Amenazas ☹ y Desesperación ☹ en combate** en la página 16).

FUSIL O CARABINA BLÁSTER

El fusil y la carabina bláster son las armas reglamentarias de los ejércitos y fuerzas de seguridad de toda la galaxia.

BLÁSTER PESADO DE REPETICIÓN

Estas mortíferas armas tienen una cadencia de disparo muy inferior a sus contrapartidas ligeras, pero están diseñadas para destruir vehículos pequeños, objetivos blindados y parapetos no reforzados. Son demasiado voluminosos para poder utilizarlos sin el trípode integrado (que se tarda 2 asaltos en desplegar). Cuando se dispara apoyado sobre el trípode, su propiedad Aparatosa se reduce en 3.

BALLESTA LÁSER

Las ballestas láser son características de los wookiees de Kashyyyk. Todas han sido fabricadas a mano por sus usuarios y normalmente disparan proyectiles con puntas explosivas convencionales. Antes de cada disparo hay que llevar a cabo una maniobra para amartillar el arma.

EXPLOSIVOS

Puede que los ingenios explosivos no sean tan corrientes como los blásters, pero no por ello son menos letales.

GRANADA DE FRAGMENTACIÓN

Las granadas están diseñadas para causar el máximo daño y caos posible en una amplia zona. La espoleta de las granadas de fragmentación puede fijarse para detonar con el impacto, o bien 3 asaltos después de su activación al comienzo de la acción del atacante.

GRANADA ATURDIDORA

Las granadas aturdidoras abrumen los sentidos. Pueden fijarse para detonar con el impacto, o bien 3 asaltos después de su activación al comienzo de la acción del atacante.

DETONADOR TÉRMICO

Estos insidiosos (y peligrosos) explosivos liberan una oleada de partículas que lo desintegran todo en el radio de efecto de la deflagración. Cuando se utiliza un detonador térmico, un resultado de Desesperación ☹ en la tirada produce un estallido prematuro. El usuario sufre el daño completo del arma a menos que pueda realizar una maniobra adicional para apartarse a tiempo, en cuyo caso únicamente sufre el daño por Explosión. Los detonadores térmicos pueden fijarse para estallar con el impacto o bien 3 asaltos después de su activación al comienzo de la acción del atacante. Además, son tan potentes que su propiedad Explosión afecta a todos los que estén a corto alcance del objetivo original.

ARMAS DE PELEA

En esta categoría se incluyen las armas diseñadas para encajarlas directamente sobre los puños.

NUDILLERAS

Los luchadores sin escrúpulos y los que desean proteger sus puños del duro pellejo de ciertas especies alienígenas emplean estos accesorios metálicos.

ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Algunos prefieren un arma de filo a un bláster, pues saben que, en las manos adecuadas, su hoja es igual de eficaz y mucho más fiable.

CUCHILLO DE COMBATE

Los más feroces combatientes utilizan cuchillos afilados para mutilar y sajar a sus enemigos. También son más fáciles de ocultar que las armas de fuego, e igualmente letales si el usuario sabe cómo empuñarlos.

PORRA

Las porras pueden ser de metal, madera, hueso o cualquier otro material, pero todas cumplen la misma función básica: magullar la carne, romper huesos y fracturar cráneos.

VIBROCUCHILLO

Un vibrocuchillo es básicamente un cuchillo de combate modificado con un pequeño pero potente dispositivo en el mango que hace vibrar la hoja a una velocidad increíblemente alta, de tal modo que se convierte en una especie de motosierra en miniatura.

VIBROHACHA

Arma de asta provista de una cabeza de hacha con tecnología vibratoria. La mayoría son muy pesadas y únicamente aptas para seres de considerable fuerza.

PROPIEDADES DE LAS ARMAS

Algunas armas poseen cualidades especiales. Estas propiedades pueden ser pasivas o activas. Las propiedades pasivas siempre están en vigor y no requieren ningún tipo de acción por parte del usuario. Las propiedades activas deben ser activadas por el usuario, y salvo que se indique lo contrario en su descripción, suelen requerir el gasto de 2 Ventajas ☹ o 1 Triunfo ☺.

Ciertas propiedades poseen un valor numérico asociado que ejerce distintos efectos según la propiedad en cuestión.

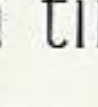
ACOPLADA (ACTIVA)

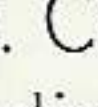
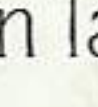
Algunas armas están diseñadas para disparar de forma simultánea contra un mismo objetivo. Si se supera una tirada de ataque con un arma Acoplada, se produce un impacto de la forma habitual más un impacto adicional por cada Ventaja  que se obtenga en la tirada de Artillería, hasta un máximo de impactos igual al valor de la propiedad Acoplada del arma. Los impactos adicionales de las armas Acopladas sólo se pueden adjudicar al objetivo original.

APARATOSA (PASIVA)

Un arma Aparatosa es pesada, incómoda, difícil de manejar o voluminosa. Para usarla debidamente, un personaje necesita tener una puntuación de Fortaleza igual o superior al valor de esta propiedad. Por cada punto de Fortaleza que le falte al personaje, deberá aumentar en 1 la dificultad de todas las tiradas que haga para utilizar el arma.

AUTOMÁTICA (ACTIVA)

Un arma Automática puede impactar a múltiples blancos o alcanzar varias veces a un solo objetivo, sacrificando para ello su precisión. El atacante debe aumentar la dificultad de su tirada en 1 (es decir, se añade 1 dado de Dificultad  a la tirada de ataque).

El fuego automático que confiere esta propiedad requiere el gasto de 1 Ventaja , y puede activarse varias veces. Con cada uso de esta propiedad, el arma inflige 1 impacto adicional al objetivo original o a otro objetivo que esté a distancia de interacción del primero. Cada uno de estos impactos se considera un impacto adicional del arma, y por lo tanto inflige su daño básico más el número de Éxitos  netos obtenidos en la tirada.

Cabe señalar que ningún objetivo puede recibir más impactos críticos que el número de veces que ha sido alcanzado por el arma.

BRECHA (PASIVA)

Las armas que poseen esta propiedad ignoran 1 punto del Blindaje de astronaves y vehículos (o 10 puntos de Protección) por cada punto de Brecha.

DAÑO DE ATURDIMIENTO (PASIVA)

Algunas armas infligen daño por aturdimiento en vez de daño normal. En estos casos, el daño sufrido por un disparo del arma se aplica como Tensión en vez de como Heridas. La Protección del objetivo lo reduce con normalidad.

Una variante de esta propiedad consiste en **Fijar para aturdir**. Con una actividad menor, el usuario puede ajustar la configuración de su arma para que aturda al objetivo, en cuyo caso inflige daño de aturdimiento como se acaba de describir.

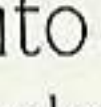
DERRIBO (ACTIVA)

Si se activa esta propiedad, el impacto del arma tumba al objetivo.

DESORIENTACIÓN (ACTIVA)

Un arma capaz de causar Desorientación puede dejar atontado a un oponente. Cuando se activa esta propiedad, el objetivo queda desorientado durante tantos asaltos como el valor de Desorientación del arma. Un objetivo desorientado añade 1 dado de Complicación  a todas sus tiradas de habilidad.

EXPLOSIÓN (ACTIVA)

El arma posee un amplio radio de efecto explosivo o de dispersión. Si el ataque se realiza con éxito y se activa esta propiedad, todo personaje (sea aliado o enemigo) que esté a alcance de interacción del objetivo original sufre tantas Heridas como el valor de Explosión del arma (más 1 Herida adicional por cada Éxito  neto obtenido, como es habitual). Si no se activa la Explosión, el artefacto estalla igualmente, pero tan sólo alcanza al objetivo original y le inflige el daño normal.

IÓNICA (PASIVA)

Las armas Iónicas están diseñadas para inutilizar los escudos, sensores y motores de un oponente. Poseen menos alcance que las armas láser e infligen más daño que éstas, pero su daño se aplica al umbral de Tensión del objetivo. Aun así, se ve reducido igualmente por el Blindaje y la Protección.

MUNICIÓN LIMITADA (PASIVA)

Un arma con Munición limitada puede utilizarse para efectuar tantos ataques como su valor en esta propiedad antes de necesitar recarga (para lo que hace falta una maniobra). Además, cada disparo gasta un proyectil que debe comprarse o reponerse de cualquier otra forma para poder recargar el arma. Esto también se aplica a las granadas y a otras armas de un solo uso que tengan la propiedad Munición limitada 1.

PERFORANTE (PASIVA)

Un ataque efectuado con esta arma ignora 1 punto de Protección por cada punto de Perforante que tenga. Si el valor del arma en esta propiedad es superior a la Protección del objetivo, la ignora por completo. Así, un arma Perforante 3 contra un objetivo con Protección 2 ignoraría estos 2 puntos de Protección, pero el punto restante de Perforante se pierde sin efectos adicionales.



TABLA 5-1: ARMAS

NOMBRE	HABILIDAD	DAÑO	CRÍTICO	ALCANCE	PRECIO	ESPECIAL
BLÁSTERS						
Bláster de bolsillo	A. a distancia ligeras	5	4	Corto	300	Fijar en aturdir
Pistola bláster ligera	A. a distancia ligeras	5	4	Medio	400	Fijar en aturdir
Pistola bláster	A. a distancia ligeras	6	3	Medio	500	Fijar en aturdir
Pistola bláster pesada	A. a distancia ligeras	7	3	Medio	750	Fijar en aturdir
Carabina bláster	A. a distancia pesadas	9	3	Medio	850	Fijar en aturdir
Fusil bláster	A. a distancia pesadas	9	3	Largo	900	Fijar en aturdir
Bláster pesado de repetición	Artillería	15	2	Largo	6.000	Aparatosa 5, Automática, Perforante 2
Ballesta láser	A. a distancia pesadas	10	3	Medio	1.500	Aparatosa 3, Derribo
EXPLOSIVOS						
Granada de fragmentación	A. a distancia ligeras	6	4	Corto	50	Explosión 4, Munición limitada 1
Granada aturdidora	A. a distancia ligeras	6	N/A	Corto	75	Daño de aturdimiento, Desorientación 3, Explosión 6, Munición limitada 1
Detonador térmico	A. a distancia ligeras	20	2	Corto	2.000	Brecha 1, Explosión 15, Munición limitada 1
ARMAS DE PELEA						
Nudilleras	Pelea	+ 1	4	Interacción	25	Desorientación 3
ARMAS CUERPO A CUERPO						
Cuchillo de combate	A. cuerpo a cuerpo	+ 1	3	Interacción	25	—
Porra	A. cuerpo a cuerpo	+ 2	5	Interacción	15	Desorientación 2
Vibrocuchillo	A. cuerpo a cuerpo	+ 1	3	Interacción	250	Perforante 1
Vibrohacha	A. cuerpo a cuerpo	+ 3	3	Interacción	750	Perforante 2

CARACTERÍSTICAS DE LAS ARMAS

Cada arma tiene diversas características que definen sus atributos y las distinguen de las demás.

NOMBRE

El nombre con el que se conoce comúnmente el arma.

HABILIDAD

La habilidad de combate que se utiliza para atacar con el arma.

DAÑO

El daño básico que inflige el arma. La cantidad indicada en la tabla es el daño mínimo causado por un impacto del arma. Cada Éxito ★ neto obtenido en la tirada de ataque añade 1 punto de daño a esta cantidad mínima.

ALCANCE

El alcance efectivo del arma. Para más información sobre los intervalos de alcance, consulta la página 16.

CRÍTICO

Este valor es el número de Ventajas 🍀 que hay que gastar para causar una Herida crítica con el arma.

PRECIO

Éste es el precio del arma en el mercado libre, expresado en créditos.

ESPECIAL

En esta columna de la tabla se enumeran las propiedades y demás reglas especiales que posee cada arma. En la página 32 se ofrecen descripciones más detalladas de estas propiedades; las reglas específicas de cada arma se explican en sus descripciones, recogidas a partir de la página 31.

BLINDAJES

Los blindajes protegen contra impactos indirectos de bláster y golpes de armas, pero también contra armas con área de efecto como las granadas de fragmentación.

CARACTERÍSTICAS DE LOS BLINDAJES

Ya sean cascos reforzados o chalecos, todos los blindajes poseen las mismas características comunes.

DEFENSA

La Defensa de un blindaje añade dados de Complicación a la reserva de dados de los atacantes. Esto refleja la capacidad del blindaje para desviar o absorber los daños recibidos.

PROTECCIÓN

La Protección se suma a la Fortaleza del usuario, y el total se resta de todo el daño que éste sufre.

TIPOS DE BLINDAJES

A continuación se describen algunos de los tipos de blindaje más comunes en la galaxia.

ROPA GRUESA

Una buena chaqueta de cuero o un manto de lana no ofrecen demasiada protección contra el daño, pero en ocasiones impiden que una puñalada o rayo de bláster alcancen la carne del usuario.

TABLA 5-2: BLINDAJES

TIPO	DEFENSA	PROTECCIÓN	PRECIO
Ropa gruesa	0	1	50
Blindaje acolchado	0	2	500
Ropa blindada	1	1	1.000
Blindaje pesado de combate	1	2	5.000

BLINDAJE ACOLCHADO

El blindaje acolchado está confeccionado con un tejido flexible de fibras resistentes a los proyectiles energéticos. Tiende a absorber y neutralizar parte de la potencia de los disparos de bláster, aunque no protege demasiado contra impactos directos.

ROPA BLINDADA

En esta categoría de blindaje se engloban prendas ligeras como chalecos, chaquetas o pantalones que se han reforzado con láminas cerámicas o plastoides. Este tipo de blindaje es muy liviano, pero cubre las zonas vitales más importantes del cuerpo. Se requiere una **tirada Media (♦♦) de Percepción** para advertir que una persona lleva ropa blindada.

BLINDAJE PESADO DE COMBATE

Algunos soldados de asalto, cazarrecompensas e incluso droides están pertrechados con blindajes pesados. Este tipo de armaduras pueden ser estancas (como el blindaje laminado de los soldados de asalto), o bien presentar la forma de un chaleco pesado con casco protector.



EQUIPO GENERAL

Quizá no sea tan emocionante como un bláster, pero el equipo básico es con frecuencia la clave para el éxito.

BARRA LUMINOSA

Una barra luminosa es una fuente de luz portátil que ilumina una zona con un haz de luz focal.

COMUNICADOR

Los comunicadores sirven para transmitir mensajes sonoros entre dos usuarios. Algunos modelos están integrados en cascos y piezas de blindaje. La mayoría funcionan con una serie de frecuencias convencionales que pueden ajustarse para evitar la detección.

ELECTROBINOCULARES

Los electrobinoculares permiten al usuario ver con normalidad en condiciones extremas de iluminación (tanto baja como excesiva), y pueden aumentar la imagen de objetivos situados hasta a diez kilómetros de distancia. El uso de unos electrobinoculares elimina hasta 1 dado de Complicación ■ impuesto por el largo alcance o una mala iluminación.

ESCÁNER MANUAL

Ésta es una categoría genérica que abarca una gran variedad de dispositivos manuales de detección diseñados para realizar inspecciones específicas, como por ejemplo captar la presencia de contaminantes en la atmósfera, analizar venenos, identificar alimañas o, en el caso de los mecánicos, localizar fracturas microscópicas o puntos de tensión estructural.

ESCÁNER MULTIUSO

Los escáneres captan la presencia de formas de vida, fuentes de calor o radiación, emisiones acústicas o cualquier combinación de lo anterior en las proximidades. La detección de movimientos tiene un alcance máximo de medio kilómetro, y los demás sistemas pueden captar señales hasta a un kilómetro y medio de distancia.

GANZÚA ELECTRÓNICA

Las ganzúas electrónicas son herramientas automatizadas de seguridad capaces de abrir la mayoría de las cerraduras electrónicas convencionales.

GRILLETES

Los grilletes son utensilios diseñados para inmovilizar y retener los apéndices de un prisionero consciente. Zafarse de unos grilletes requiere una exhibición impresionante de fuerza bruta o de agilidad; en ambos casos se precisa una **tirada Desalentadora (◆◆◆◆)** de **Atletismo** o **Coordinación**, respectivamente, para liberarse de los grilletes.

LA HERRAMIENTA ADECUADA PARA LA TAREA

En la *Caja de Inicio* de *Star Wars: Al Filo del Imperio*, no todo objeto de equipo proporciona siempre una bonificación expresada en alguna mecánica de juego. En vez de eso, muchos objetos ayudan al usuario a realizar tareas complicadas o le permiten hacer lo que en otras circunstancias le resultaría imposible. El DJ y los jugadores pueden ponerse de acuerdo para añadir 1 Beneficio ■ a la reserva de dados de una acción si se dispone de un objeto de equipo que la facilite.

TABLA 5-3: EQUIPO GENERAL

OBJETO	PRECIO
Barra luminosa	10
Comunicador	25
Electrobinoculares	250
Escáner manual	100
Escáner multiuso	500
Ganzúa electrónica	1.000
Grilletes	25
Inyector de estimulantes	25
Juego de herramientas	350
Kit de reparaciones de emergencia	25
Macrobinoculares	75
Mando de retención	35
Mascarilla respiratoria	25
Material para disfrazarse	100
Medpac	400
Medpac de emergencia	100
Mochila	50
Módulo de datos	75
Raciones	5
Traje espacial	100
Unidad de alimentación o recarga de munición	25

INYECTOR DE ESTIMULANTES

Los inyectores de estimulantes son viales con mecanismos de inyección automática que contienen medicinas, fluido bacto y analgésicos. Un personaje debe llevar a cabo una maniobra para inyectarse estimulantes a sí mismo o a otro personaje. Los inyectores de estimulantes son objetos de un solo uso, y su efecto se describe en la página 20.

JUEGO DE HERRAMIENTAS

Casi no hay nada que un competente mecánico pueda arreglar con un juego de herramientas bien surtido y cuidado, siempre que disponga de tiempo suficiente para llevar a cabo las reparaciones. Los juegos de herramientas también permiten el uso de la habilidad Mecánica sin penalización, así como las tiradas necesarias para “curar” a los droides (ver página 24).

KIT DE REPARACIONES DE EMERGENCIA

Los kits de reparaciones de emergencia son objetos de un solo uso que los mecánicos pueden emplear para curar Heridas a droides. Se requiere una acción para utilizar un kit de reparaciones de emergencia sobre uno mismo o sobre otro personaje, y funciona exactamente igual que un inyector de estimulantes (ver página 20), pero sólo con droides.

MACROBINOCULARES

Los macrobinoculares emplean un sencillo mecanismo de visualización para ampliar la imagen de objetos lejanos. El uso de unos macrobinoculares elimina hasta 1 dado de Complicación ■ impuesto por el largo alcance.

MANDO DE RETENCIÓN

Los mandos de retención desempeñan la misma función en los droides que los grilletes para los seres vivos. Un PJ droide puede realizar una **tirada Desalentadora (◆◆◆◆) de Disciplina** para resistir los efectos de un mando de retención y actuar con normalidad cuando se le instale uno. Si fallan esta tirada, sólo pueden volver a intentarla con el consentimiento del DJ.

MASCARILLAS DE RESPIRACIÓN

No todos los planetas y entornos poseen atmósferas respirables; muchas especies requieren dispositivos mecánicos para poder respirar en ellos. Los más básicos son unos filtros para la nariz, mascarillas respiratorias e incluso recicladores de aire subacuáticos para inmersiones submarinas prolongadas.

MATERIAL PARA DISFRAZARSE

El material para disfraz es un kit avanzado que contiene todo lo necesario para que un individuo adopte un aspecto distinto: maquillaje, pelucas, lentillas de colores e incluso huellas dactilares falsas y enmascaradores de ADN.

MEDPAC

Un medpac permite al usuario realizar intervenciones médicas relativamente complejas sin las instalaciones necesarias. Un personaje puede intentar curar a otros utilizando un medpac

ARTÍCULOS VARIADOS

Existen infinidad de objetos que los personajes pueden llevar encima en todo momento, pero son demasiado corrientes o asequibles como para que merezca la pena anotarlos en las hojas de personaje. Material de escritura, navajas de bolsillo, ropa de calle, aperitivos y recuerdos; todas estas cosas y muchas más pueden añadir detalle a un personaje, pero no merece la pena inventarlos de manera exhaustiva. Los jugadores pueden asumir que sus personajes disponen de cualquier cantidad de estos artículos, siempre y cuando el trasfondo de cada PJ lo justifique.

para realizar tiradas de Medicina sin penalización, tal y como se explica en la página 24, pero añadiendo 1 dado de Beneficio ■ a todas estas tiradas. Además, cada medpac dispone de un pequeño depósito interno de estimulantes que contiene el equivalente a 3 inyectores de estimulantes por día.

MEDPAC DE EMERGENCIA

Los medpacs de emergencia permiten la administración de primeros auxilios básicos en situaciones de combate. Un personaje puede utilizar un medpac para intentar curar a otros realizando tiradas de Medicina sin penalización, tal y como se explica en la página 24.

MOCHILA

Una mochila puede desempeñar muchas y muy importantes funciones, especialmente para acarrear equipo de supervivencia e incluso droides y aliados de menor tamaño.

MÓDULO DE DATOS

Los módulos de datos son corrientes en la mayoría de los planetas tecnológicamente civilizados, y se utilizan para grabar, almacenar, reproducir y organizar toda clase de información, desde textos básicos hasta grabaciones holográficas.

RACIONES

Los insípidos paquetes de raciones liofilizadas pueden convertirse fácilmente en un plato completo añadiendo un poco de agua y calentándolas mediante un sistema integrado de inducción térmica.

TRAJE ESPACIAL

Habida cuenta de que la mayoría de los viajes se realizan a través del espacio, suele ser conveniente disponer de un traje espacial en prevención de posibles problemas con la integridad del casco. La mayoría de los trajes espaciales incluyen equipos de reparación para sellar desgarros en el tejido y fugas en las juntas.

UNIDAD DE ALIMENTACIÓN O RECARGA ADICIONAL

Las recargas adicionales solucionan la papeleta a los personajes cuando se quedan sin munición por haber obtenido una Desesperación ♠ al atacar con un arma a distancia. Realizando una maniobra, el personaje puede recargar su arma y seguir combatiendo.



VI

NAVES Y VEHÍCULOS

Este capítulo trata las reglas especiales concernientes a las astronaves y demás vehículos característicos del universo de *Star Wars*.

CARACTERÍSTICAS DE NAVES Y VEHÍCULOS

Las siete características que se enumeran a continuación conforman el grueso de la información relevante sobre la mecánica de juego que siguen astronaves y vehículos.

- **Manejo:** Representa la agilidad de la nave o vehículo, y lo bien que responde al control del piloto.
- **Velocidad:** Refleja la rapidez de la nave o vehículo, así como su capacidad de aceleración.
- **Siluetas:** Es una medida abstracta de la envergadura general de la nave o vehículo.
- **Umbral de Daños en el casco:** Indica la solidez estructural de la nave o vehículo, y su capacidad para resistir daños y seguir operativo.
- **Umbral de Tensión de sistemas:** El límite al que puede llevarse una nave o vehículo antes de que sus sistemas se sobrecarguen o desconecten.

- **Defensa:** La primera línea de defensa de la nave contra ataques y accidentes. Normalmente representa los escudos de rayos y partículas que posee la nave, pero también contempla otros factores (sean tecnológicos o de otro tipo) que impiden que el daño recibido llegue al Blindaje del vehículo.
- **Blindaje:** Mide la resistencia del casco de la nave o vehículo, del mismo modo que la Protección a escala personal.

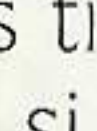
ASTRONAVES, VEHÍCULOS Y ESCALAS

Las astronaves y los vehículos operan a una escala distinta, denominada escala de astronaves.

En lo referente a las armas, el Blindaje y el umbral de Daños en el casco de un vehículo, cada punto equivale a 10 puntos de la característica equivalente a escala personal.

Cabe destacar que, con objeto de evitar que ciertas armas como las pistolas bláster inflijan daños críticos a astronaves fuertemente acorazadas, el daño debe exceder el Blindaje del vehículo para que éste pueda sufrir un impacto crítico.

MANEJO

El Manejo de una nave o vehículo indica el número de dados de Beneficio  o Complicación  que se añade a la reserva de dados de un personaje que realiza una tirada de Pilotar. El Manejo básico es 0. Los pilotos añaden a sus tiradas tantas Complicaciones  como el Manejo de la nave si es un valor negativo, o tantos Beneficios  como su Manejo si es positivo.

VELOCIDAD

La Velocidad de una nave o vehículo determina la rapidez con que se desplaza en relación a su entorno, así como las maniobras que puede efectuar el piloto. La Velocidad indicada en la descripción de un vehículo es siempre su valor máximo, pero el piloto puede optar por desplazarse a menos velocidad. Una Velocidad de 0 indica que la nave o vehículo está inmóvil, y los valores superiores señalan un aumento proporcional de la velocidad.

SILUETA

La Silueta es un valor abstracto que define el tamaño y la masa de una nave o vehículo en relación con otras naves o vehículos. La Silueta se utiliza para calcular la dificultad de los ataques contra objetivos de tamaños diferentes. Su valor oscila entre el 0 y el 10, siendo 0 el equivalente a un ser más pequeño que un humano (una parte específica de una astronave, un jawa o un droide astromecánico), 1 el tamaño de un humano adulto, 3 y 4 los valores correspondientes a la mayoría de las astronaves y cargueros ligeros, y 10 la Estrella de la Muerte.

UMBRAL DE DAÑOS EN EL CASCO

Al igual que el umbral de Heridas de un personaje, el umbral de Daños en el casco representa la cantidad de daño físico que puede recibir una nave o vehículo antes de quedar inutilizada o destruida. Se mide a escala de astronave, lo que significa que 1 punto de Daños en el casco equivale a 10 Heridas a escala personal.

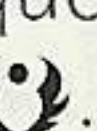
Cuando una nave recibe daños y estos superan su Blindaje, la cantidad sobrante se le aplica como Daños en el casco. Si los Daños en el casco que ha sufrido la nave exceden su umbral de Daños en el casco, la nave queda inutilizada. Los vehículos de PNJ y los menos importantes son destruidos sin más, pero las naves tripuladas por PJ o las naves que son importantes para la trama son inutilizadas y sufren un impacto crítico de la **Tabla 6-4: Impactos críticos en naves y vehículos** (página 43).

UMBRAL DE TENSIÓN DE SISTEMAS

La Tensión de sistemas funciona igual que la Tensión sufrida por los personajes. Si un vehículo acumula más Tensión de sistemas que la marcada por su umbral de Tensión de sistemas, se produce la desconexión de casi todos sus sistemas de navegación.

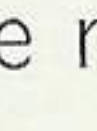
En términos de juego, cuando la Tensión de sistemas de una nave o vehículo sobrepasa su umbral de Tensión de sistemas, su Velocidad se reduce a 0 durante el siguiente asalto. La mayoría de sus sistemas (motores, armamento y escudos) dejan de funcionar, por lo que no puede moverse, sus armas no disparan y su Defensa baja a 0.

Los vehículos recuperan Tensión de sistemas de forma gradual. Por cada día completo que transcurra sin que la nave o vehículo sufra más Tensión de sistemas, su total de Tensión de sistemas se reduce en 1.

Existe una diferencia entre la Tensión de sistemas y la Tensión normal de los personajes, y es que la primera **no se puede recuperar gastando Ventajas** . No obstante, sí puede

recuperarse efectuando una acción de control de daños (ver página 40) o, como ya se ha explicado, dejando que pase el tiempo.

DEFENSA

La Defensa refleja la capacidad de una nave o vehículo para reducir o desviar por completo el daño causado por ataques y colisiones, utilizando para ello escudos deflectores u otras tecnologías más esotéricas. La Defensa es un método de protección esencial, el principal mecanismo de defensa de la mayoría de las naves espaciales e incluso de algunos vehículos terrestres. En términos de juego, cada punto de Defensa añade 1 Complicación  a toda tirada de ataque realizada contra la nave o vehículo.

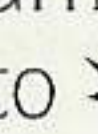
BLINDAJE

El Blindaje es la segunda línea de defensa de una astronave y la única protección disponible para la mayoría de vehículos terrestres. Absorbe el daño causado por ataques e impactos que sobrepasa la Defensa de la nave. Igual que los blindajes personales que utilizan los PJ, el Blindaje de una nave o vehículo anula tantos puntos de daño como su valor. Pero como opera a escala de astronave, 1 punto de Blindaje en una nave equivale a 10 puntos de Protección a escala personal.

ARMAS DE ASTRONAVES Y VEHÍCULOS

Las astronaves, sobre todo las que transitan el Borde Exterior, suelen ir bien armadas para defenderse de piratas y demás saqueadores. Aunque existe una diversidad extrema de astronaves y vehículos, los sistemas de armamento que utilizan son relativamente invariables. Los más habituales se describen a continuación.

En la *Caja de Inicio* de *Star Wars: Al Filo del Imperio*, todas las armas de naves y vehículos comparten una serie de características comunes:

- **Alcance:** El intervalo de alcance hasta el que resulta eficaz el arma. A diferencia del combate a escala personal, la disparidad en distancia entre los intervalos de alcance a escala de astronave es tan inmensa que no se puede atacar a objetivos situados más allá del alcance del arma.
- **Daño:** Este número refleja el daño básico que inflige el arma al objetivo si el ataque tiene éxito. Por cada Éxito  neto obtenido en la tirada, el atacante añade 1 punto de daño a este valor básico.
- **Crítico:** Este valor indica la cantidad de Ventajas  que hacen falta para activar impactos críticos. Consulta la página 43 para saber qué efecto tiene el impacto crítico del armamento de un vehículo.
- **Propiedades especiales:** Muchas armas, como los cañones de iones, poseen propiedades especiales adicionales que afectan a su rendimiento. Estos efectos especiales se describen con mayor detalle en la página 32.

En la descripción individual de cada vehículo se definen claramente todos los sistemas de armamento con los que está equipado.

COMBATE DE ASTRONAVES Y VEHÍCULOS

Los enfrentamientos entre astronaves y vehículos se resuelven utilizando la misma mecánica básica de combate descrita en el Capítulo II. Aun así, en esta sección se explican algunas reglas especiales y excepciones.

VISIÓN GENERAL DEL COMBATE

El combate de astronaves y vehículos en la *Caja de Inicio* de *Star Wars: Al Filo del Imperio* sigue el mismo orden y las mismas reglas básicas expuestas en el Capítulo II.

Cabe destacar que la tripulación de una astronave o vehículo puede realizar diversas acciones y maniobras que no están disponibles en el combate a escala personal. También es preciso señalar que no importa cuántos tripulantes haya a bordo de una astronave o vehículo; la nave en sí solamente puede realizar maniobras (y algunas acciones) durante el turno del piloto. Los restantes miembros de la tripulación pueden efectuar las acciones y maniobras permitidas por sus puestos de combate durante sus respectivos turnos.

COMBATE ESPACIAL NARRATIVO

El combate espacial es muy abstracto. Dado que las naves se desplazan continuamente en un esfuerzo por aventajarse unas a otras, sería prácticamente imposible trazar todos los movimientos efectuados por un caza o nave estelar. En vez de eso, el DJ y los jugadores describen las acciones realizadas por PJ y PNJ, las adornan con algunos detalles narrativos y luego hacen tiradas de habilidad para resolverlas.

MANIOBRAS

Los personajes pueden llevar a cabo maniobras normales a escala personal (las descritas en el Capítulo II a partir de la página 13, imperando siempre el sentido común), o bien realizar las maniobras especiales de astronave que se describen en esta sección.

Cuando se manejan naves o vehículos en un encuentro, siempre deben anotarse sus Velocidades actuales. Una nave puede desplazarse a cualquier Velocidad entre 0 y su valor máximo. Sin embargo, se requieren maniobras para acelerar y frenar.

Una astronave o vehículo con un valor de Silueta comprendido entre 1 y 4 puede beneficiarse de una maniobra exclusiva del piloto cada asalto, y también de una segunda maniobra

exclusiva del piloto si sufre voluntariamente 2 de Tensión de sistemas. Si su Silueta es de 5 o mayor, solamente podrá beneficiarse de una maniobra exclusiva de piloto cada asalto, y ninguna más. Nótese que el piloto sigue teniendo que sufrir 2 de Tensión (de la suya, no de sistemas) o canjear su acción por una maniobra para poder realizar una segunda maniobra exclusiva de piloto.

ACELERAR/FRENAR (SÓLO PILOTO)

El piloto puede aumentar o reducir en 1 punto la Velocidad actual de la nave o vehículo, hasta un mínimo de 0 o un máximo igual a su Velocidad máxima.

AVANZAR (SÓLO PILOTO)

Esta maniobra refleja el simple acto de mover la nave o vehículo a su Velocidad actual en dirección a algo o alejándolo de ese algo. El número de maniobras de astronave necesarias para que una nave o vehículo recorra un número concreto de intervalos de alcance depende de su Velocidad.

- **Velocidad 0:** La nave o vehículo no se está moviendo, y por tanto no puede realizar esta maniobra hasta que acelere.

- **Velocidad 1:** Una maniobra de astronave para desplazarse a alcance de bocajarro de un objetivo u objeto, o bien dos maniobras de astronave para pasar de bocajarro a corto alcance o viceversa.

- **Velocidad 2–4:** Una maniobra de astronave para desplazarse a alcance de bocajarro de un objetivo u objeto, de bocajarro a corto alcance o de corto alcance a bocajarro. Dos maniobras de astronave para pasar de distancia de bocajarro a alcance medio y viceversa.

- **Velocidad 5–6:** Una maniobra de astronave para desplazarse a alcance de bocajarro de un objetivo u objeto, de bocajarro a alcance medio o de alcance medio a bocajarro. Dos maniobras de astronave para pasar de distancia de bocajarro a largo alcance y viceversa.

MANIOBRAS EVASIVAS

(SÓLO PILOTO, SILUETA 1–4, VELOCIDAD 3+)

Ejecutar maniobras evasivas aplica un incremento a la dificultad de la reserva de dados de todos los ataques efectuados contra la nave hasta el final del próximo turno del piloto. Del mismo modo, también se aplica un incremento a la dificultad de la reserva de dados de todos los ataques efectuados por la nave hasta el final del próximo turno del piloto. Sólo las naves o vehículos de Silueta 4 o inferior pueden realizar maniobras evasivas.



TABLA 6-1: COMPARACIÓN DE SILUETAS EN COMBATE

DIFERENCIA ENTRE SILUETAS	DIFICULTAD DE LA TIRADA DE ARTILLERÍA
La Silueta de la nave atacante es igual que la del objetivo o sólo se diferencian por 1 punto.	Media ♦♦
La Silueta de la nave atacante es al menos 2 puntos más pequeña que la del objetivo.	Fácil ♦
La Silueta de la nave atacante es 2 puntos mayor que la del objetivo.	Difícil ♦♦♦
La Silueta de la nave atacante es 3 o más puntos mayor que la del objetivo.	Desalentadora ♦♦♦♦

**SEGUIR AL OBJETIVO
(SÓLO PILOTO, SILUETA 1-4, VELOCIDAD 3+)**

Hasta el final del próximo turno del piloto, todas las tiradas de combate realizadas por la nave o vehículo que ejecuta esta maniobra incrementan uno de los dados de Capacidad ♦ de su reserva. Al mismo tiempo, todas las tiradas de combate efectuadas contra la nave que ejecuta esta maniobra incrementan uno de los dados de Capacidad ♦ de su reserva hasta el final del próximo turno del piloto. Sólo las naves o vehículos de Silueta 4 o inferior pueden realizar maniobras evasivas.

PISAR A FONDO (SÓLO PILOTO, SILUETA 1-4)

Esta maniobra permite a una nave o vehículo pasar inmediatamente a su Velocidad máxima desde cualquier otra Velocidad. Al ejecutar esta maniobra, la nave o vehículo sufre 1 punto de Tensión de sistemas por cada punto de diferencia entre la Velocidad actual y la máxima.

ACCIONES

En esta sección se describen las diversas acciones especiales de astronave que pueden llevar a cabo los personajes. Algunas de estas acciones están marcadas como exclusivas del piloto. Una astronave o vehículo sólo puede beneficiarse de una acción exclusiva de piloto cada asalto, no importa cuántos tripulantes viajen a bordo.

Es preciso recordar que cualquiera de las acciones enumeradas en la página 14 puede también realizarse en un combate entre astronaves o vehículos, pero siempre dentro de los límites del sentido común.

ENFILAR (SÓLO PILOTO, SILUETA 1-4, VELOCIDAD 4+)

Esta acción permite al piloto obtener la ventaja sobre un único oponente situando su vehículo en una posición ideal para lanzar un ataque devastador en el siguiente asalto. Para ejecutar esta acción de astronave, el piloto debe hacer una tirada de Pilotar cuya tirada depende de las Velocidades relativas de ambos vehículos involucrados en el ataque. Estas dificultades se perfilan en la **Tabla 6-2: Dificultad de enfilamiento**. Si el piloto supera la tirada, ignora todas las penalizaciones impuestas por las maniobras evasivas (tanto las suyas como las de su oponente)

hasta el final del siguiente asalto. Si falla la tirada, no recibe ningún beneficio.

Una vez enfilado el vehículo enemigo, éste puede intentar anular la ventaja utilizando esta misma maniobra y siguiendo el mismo procedimiento, pero la dificultad aumenta en una categoría.

CONTROL DE DAÑOS

Usando esta acción, cualquier PJ que supere una tirada de Mecánica recupera 1 punto de Tensión de sistemas o de Daños en el casco. La dificultad de la tirada depende de la cantidad acumulada de Tensión o Daños en el casco. El control de daños puede intentarse tantas veces como sea necesario hasta reducir a 0 la Tensión de sistemas de una nave. Por norma general, los PJ solamente pueden realizar una tirada de control de daños por cada fuente de Daños en el casco. El DJ tiene la última palabra a la hora de decidir si un PJ puede o no llevar a cabo reparaciones de Daños en el casco.

Los personajes también pueden usar esta acción para reparar los impactos críticos sufridos por una nave. La dificultad de reparar un impacto crítico se indica en la **Tabla 6-4: Impactos críticos en naves y vehículos** (página 43). Se pueden hacer tantas tiradas para reparar un impacto crítico como sean necesarias hasta que se consiga reparar.

ATACAR CON UN ARMA DEL VEHÍCULO

Esta acción es la misma que la de hacer una tirada de combate, descrita en la página 14. Sin embargo, se resuelve de un modo ligeramente distinto debido a las diferencias existentes entre vehículos e individuos. Estas diferencias se explican a continuación.

- Cada una de las armas de una astronave o vehículo sólo puede dispararse un máximo de una vez por asalto, a menos que alguna regla especifique lo contrario.
- Si no se indica lo contrario, todos los ataques efectuados con armas de vehículos usan la habilidad Artillería.
- La dificultad del ataque no depende del alcance, sino que se calcula en función de las Siluetas relativas de atacante y defensor.
- Los impactos críticos en astronaves se resuelven siguiendo una mecánica diferente (ver página 41).

TABLA 6-2: DIFICULTAD DE ENFILAMIENTO

DIFERENCIA ENTRE VELOCIDADES	DIFICULTAD DE LA TIRADA
La Velocidad de la nave que inicia el movimiento es igual que la del objetivo.	Media ♦♦
La Velocidad de la nave que inicia el movimiento es superior a la del objetivo por 1 o más.	Fácil ♦
La Velocidad de la nave que inicia el movimiento es inferior a la del objetivo por 1.	Difícil ♦♦♦
La Velocidad de la nave que inicia el movimiento es inferior a la del objetivo por 2 o más.	Desalentadora ♦♦♦♦

TABLA 6-3: DIFICULTAD DEL CONTROL DE DAÑOS

TENSIÓN DE SISTEMAS TOTAL	DAÑOS EN CASCO TOTALES	DIFICULTAD DE LA TIRADA
La Tensión de sistemas es menor que la mitad del umbral de Tensión de sistemas del vehículo.	Los Daños en el casco son menores que la mitad del umbral de Daños en el casco del vehículo.	Fácil ♦
La Tensión de sistemas es la mitad del umbral de Tensión de sistemas del vehículo.	Los Daños en el casco son iguales a la mitad del umbral de Daños en el casco del vehículo.	Media ♦♦
La Tensión de sistemas excede la mitad del umbral de Tensión de sistemas del vehículo.	Los Daños en el casco exceden la mitad del umbral de Daños en el casco del vehículo.	Difícil ♦♦♦
La Tensión de sistemas excede el umbral de Tensión de sistemas del vehículo.	Los Daños en el casco exceden el umbral de Daños en el casco del vehículo.	Desalentadora ♦♦♦♦

PILOTAJE Y FENÓMENOS O CUERPOS ESTELARES

De vez en cuando puede ocurrir que un vehículo se adentre en terreno difícil, como campos de asteroides y demás peligros. Llegado el caso es posible que sea necesario hacer una tirada de Pilotar para evitar colisiones.

La dificultad de esta tirada es igual a la Velocidad actual de la astronave o vehículo, o bien a la mitad de su Silueta (redondeando hacia arriba), la que sea más alta. El menor de estos dos valores es el número de incrementos que deben aplicarse a la dificultad.

Normalmente fallar una de estas tiradas no significa que la nave o vehículo se estrella (aunque si se falla y además se obtiene una Desesperación ☹, sí que podría estrellarse). Tan sólo indica que el piloto no ha logrado salir airoso de la situación.

PELIGROS PARA LA NAVEGACIÓN

A discreción del DJ, las condiciones terrestres, aéreas y espaciales también pueden añadir Complicaciones ■ a otras maniobras y acciones que requieran una tirada de Pilotar.

COLISIONES

Si un vehículo choca con otro vehículo o contra un objeto sólido, sufre un impacto crítico automático.

IMPACTOS CRÍTICOS

Los impactos críticos representan daños sufridos por los sistemas esenciales de la nave, y son similares a las Heridas críticas para los personajes.

Como ocurre a escala personal, si el impacto crítico lo recibe un vehículo que no es especialmente importante (por ejemplo, si lo pilota un esbirro), entonces es destruido directamente. De no ser así, por cada impacto crítico recibido el vehículo sufre los efectos que se describen a continuación.

Cuando una nave o vehículo recibe un impacto crítico, lo conserva hasta ser reparado. El estado de daños críticos permanece incluso aunque los efectos del impacto crítico duren un solo asalto.

REPARACIÓN DE DAÑOS EN EL CASCO

Existe un límite a lo que se puede reparar con el efecto de la acción de control de daños. Para reparar adecuadamente el casco de una nave se requieren las instalaciones apropiadas, además de tiempo y dinero.

Una vez que la nave se lleva a un dique seco para efectuar reparaciones, cada punto de Daños en el casco que se desee restaurar cuesta aproximadamente 500 créditos; el coste total de la reparación se deja a discreción del DJ. El tiempo necesario también varía, y de nuevo se deja a elección del DJ. Como norma general, los daños ligeros (hasta una cuarta parte del umbral de Daños en el casco de la nave) deberían repararse en cuestión de días, y todo lo que exceda esta cantidad tardará semanas o incluso meses en repararse, dependiendo de la gravedad de los daños.



VIAJE INTERESTELAR

Los viajes interestelares son procedimientos complejos y peligrosos. En pocas palabras, una nave con un hiperimpulsor operativo puede llegar a cualquier lugar que requiera la trama, y hacerlo en el momento que sea preciso. Las astronaves que no disponen de un hiperimpulsor funcional sólo pueden desplazarse dentro de un mismo sistema estelar, ya que son incapaces de saltar al hiperespacio.

VIAJES SUBLUMÍNICOS

El viaje sublumínico tiene lugar en el espacio real, que las naves surcan gracias a sus motores sublumínicos. La mayoría de las astronaves están capacitadas para viajar desde la superficie de un planeta hasta su órbita en cuestión de minutos empleando su propio sistema de propulsión. Los recorridos interplanetarios pueden durar horas o incluso días.

VIAJES HIPERESPACIALES

Donde el viaje sublumínico permite a las naves viajar entre los planetas de un único sistema estelar, el viaje por el hiperespacio es el método empleado para viajar por las mismas estrellas. El hiperespacio es básicamente otra dimensión a la que se accede gracias a la tecnología fantástica del hiperimpulsor, y las naves

INTERVALOS DE ALCANCE A ESCALA PLANETARIA

Como ocurre a escala personal, el combate entre astronaves y vehículos utiliza medidas genéricas y abstractas que se denominan intervalos de alcance a escala planetaria. Estos intervalos siguen las mismas reglas que los intervalos de alcance normales (ver página 16). La única diferencia es que los alcances a escala planetaria abarcan distancias muy superiores, y que el alcance de interacción se sustituye por un nuevo intervalo de alcance llamado "bocajarro".

que viajan por ella se desplazan a velocidades muy superiores a la de la luz.

Recorrer incluso las rutas hiperespaciales mejor documentadas requiere numerosos cálculos increíblemente complejos, de los que se encarga en su mayoría la computadora de navegación de la nave. Pese a ello, aún es preciso que un oficial de astronavegación introduzca coordenadas y compruebe los cálculos finales de la computadora. En condiciones idóneas esto se resuelve mediante una **tirada Fácil (♦) de Astronavegación**. El DJ puede modificar esta tirada para reflejar las circunstancias en las que se realizan los cálculos.

Mientras la nave viaja por el hiperespacio, no hay nada que la tripulación y los pasajeros puedan hacer salvo recostarse y disfrutar de la travesía.

PERFILES DE VEHÍCULOS

Aparte de los perfiles presentados en el Libro de Aventura, en esta sección se describen algunos de los vehículos más comunes.

MOTO DESLIZADORA MILITAR 74-Z DE ARATECH

La 74-Z, una versión militar de la popular moto deslizadora 74-Y de Aratech, es un vehículo de alto rendimiento empleado por tropas del ejército imperial para misiones de exploración, enviar mensajes o lanzar incursiones rápidas.

Tipo de vehículo: Moto deslizadora

Modelo: 74-Z

Fabricante: Compañía de Repulsores Aratech

Altitud máxima: 25 metros

Tripulación: 1 piloto

Pasajeros: 1

Precio: 3.000 créditos

Silueta: 2 **Velocidad:** 3 **Manejo:** +1

Defensa: 0 **Blindaje:** 0 **Umbral de Daños en casco:** 3

Umbral de Tensión de sistemas: 3

ARMAS

Bláster ligero de repetición montado en el morro; esta arma se utiliza a escala personal, no a escala de astronave (Alcance a bocajarro; Daño 12; Crítico 3; Automática, Perforante 1).

LOS CAZAS TIE Y EL COLMILLO DE KRAYT

El DJ es libre de utilizar en sus partidas los perfiles de los cazas TIE/In y el *Colmillo de Krayt* tal y como se presentan en el Libro de Aventura. Es preciso señalar, no obstante, que dichos perfiles no incluyen el valor de impacto crítico de las armas. Todas ellas, tanto las armas de los cazas TIE/In como las del *Colmillo de Krayt*, tienen un valor de impacto crítico de 3.

PATRULLERA FIRESPRAY MODIFICADA

La nave de ataque y patrulla clase Firespray fue diseñada por Ingeniería de Sistemas Kuat al final de las Guerras Clon. Se construyeron seis prototipos poco antes de la batalla de Naboo; uno de ellos fue robado por un cazarrecompensas llamado Jango Fett.

Recientemente ISK ha vuelto a introducir la Firespray en el mercado como respuesta al aumento de la demanda de naves patrulleras en los mundos controlados por el Imperio. El modelo descrito tiene varias modificaciones y dispone de potencia de fuego adicional.

Tipo de nave: Patrullera

Clase: Firespray

Fabricante: Ingeniería de Sistemas Kuat

Hiperimpulsor: Sí **Computadora de navegación:** Sí

Tripulación: 1 piloto y 2 guardias

Pasajeros: 4 (prisioneros)

Autonomía: 1 mes

Precio: 40.000 créditos

Silueta: 4 **Velocidad:** 4 **Manejo:** 0

Defensa: 1 **Blindaje:** 4 **Umbral de Daños en casco:** 15

Umbral de Tensión de sistemas: 12

ARMAS

Cañones bláster automáticos montados en el morro (Alcance a bocajarro; Daño 3; Crítico 5; Automática).

Lanzamisiles de impacto montados en el morro (Alcance corto; Daño 7; Crítico 3; Acoplada 1, Brecha 4, Explosión 4, Munición limitada 6).



CAZA ESTELAR BTL-A4 ALA-Y

El BTL-A4 de Koensayr es una relativa rareza entre los cazas estelares, pues su función es la de un bombardero pesado de ataque diseñado principalmente para inutilizar y destruir naves de línea.

Tipo de nave: Caza estelar

Modelo: BTL-A4 ala-Y

Fabricante: Koensayr

Hiperimpulsor: Sí **Computadora de navegación:** No (pero dispone de un puerto para un droide astromecánico R2 ó R4)

Tripulación: 1 piloto

Pasajeros: Ninguno

Autonomía: 1 semana

Precio: 80.000 créditos

Silueta: 3 **Velocidad:** 4 **Manejo:** 0

Defensa: 1 **Blindaje:** 3 **Umbral de Daños en casco:** 12

Umbral de Tensión de sistemas: 10

ARMAS

Torreta de cañones dobles de iones (Alcance a bocajarro; Daño 8; Crítico 4; Acoplada 1, Iónica).

Cañones láser montados en el morro (Alcance a bocajarro; Daño 6; Crítico 3; Acoplada 1).

Dos lanzadores de torpedos de protones montados en el morro (Corto alcance; Daño 10; Crítico 3; Acoplada 1, Brecha 6, Explosión 6, Munición limitada 8).

TABLA 6-4: IMPACTOS CRÍTICOS EN NAVES Y VEHÍCULOS

NÚMERO DE IMPACTOS CRÍTICOS	DIFICULTAD PARA REPARAR	EFFECTOS
Primer impacto crítico	Fácil ◆	Sufres inmediatamente 2 de Tensión de sistemas. No hay efecto persistente.
Segundo impacto crítico	Media ◆◆	Motor dañado. La Velocidad máxima y el Manejo se reducen en 1.
Tercer impacto crítico	Difícil ◆◆◆	Escudos inutilizados. La Defensa se reduce a 0.
Cuarto impacto crítico y posteriores	Difícil ◆◆◆	Un componente de la nave (como un arma o el hiperimpulsor) elegido por el DJ queda inutilizado hasta que sea reparado.



VII

ADVERSARIOS

La galaxia es un lugar inconcebiblemente extenso, y alberga más variedad de lo que cualquier ser puede esperar conocer y apreciar durante toda una vida. Existen miles y miles de especies inteligentes de todas las formas y tamaños imaginables. No obstante, si hay algún rincón de la galaxia libre de conflictos, nadie lo ha descubierto aún. No importa qué tipo de criatura se haga a las estrellas en busca de aventura, beneficios o evasión; siempre hay obstáculos que superar, y en muchos casos esos obstáculos se presentan como enemigos dispuestos a interponerse en el camino del aventurero por algún motivo.

Hay tres categorías distintas de oponentes a las que deberán enfrentarse los personajes en su periplo galáctico, y cada una de estas categorías supone un nivel distinto de amenaza para el grupo típico de granujas y renegados. Aunque cabe esperar ciertas variaciones, estas tres categorías generales son esbirros, rivales y antagonistas.

ESBIRROS

Los esbirros son los PNJ adversarios más comunes en el universo de *Star Wars*. Son los individuos anónimos que aportan el músculo para definir los encuentros. Sólo son peligrosos si aparecen en gran número; por sí solo, un esbirro no está a la altura del PJ medio.

Los esbirros poseen varias reglas exclusivas que reflejan su condición de enemigos desechables.

- **Los esbirros no sufren Tensión.** Todo efecto que inflija Tensión a un esbirro le causa Heridas. Tampoco pueden sufrir Tensión voluntariamente.
- **Los esbirros no tienen habilidades.** Sin embargo, pueden compensar esta carencia trabajando en equipo. El perfil de un esbirro incluye varias habilidades en las que pueden ganar rangos si varios de ellos actúan en grupo.
- **Los esbirros pueden combatir en grupo.** Los esbirros sólo se despliegan en grupos de un mismo tipo. Cuando aparecen en grupo, los esbirros actúan al unísono y comparten un solo total de Heridas igual a la suma de todas sus Heridas por separado. El daño infligido a cualquier miembro del grupo se resta de este total, y cada miembro es eliminado cuando se excede su parte del total de Heridas. Por ejemplo, un grupo de 5 esbirros con 5 Heridas cada uno tiene una reserva total de 25 Heridas. Si el grupo recibe más de 5 Heridas, uno de sus componentes es eliminado. Cuando los personajes atacan a un grupo, lo hacen a todo el grupo, y no a un individuo específico. Del mismo modo, los esbirros efectúan un solo ataque en grupo, y no un ataque cada uno. Sin embargo, el trabajo

en equipo permite a los esbirros compensar su falta de habilidades. Cuando actúan en concierto, cada miembro del grupo por encima del primero añade 1 rango de habilidad a algunas de las tiradas que deban realizar. Así, un grupo de 4 soldados imperiales tendría 3 rangos de habilidad (por los tres soldados que lo conforman además del primero) en todas las tiradas que deba hacer. Esto sólo se aplica a las tiradas de las habilidades indicadas en el perfil de los esbirros.

- **Los esbirros mueren si reciben Heridas críticas.** Si un esbirro sufre una Herida crítica, muere en el acto (o queda incapacitado, a discreción del DJ). Si un grupo de esbirros recibe una Herida crítica, sufre tantas Heridas como sean necesarias para vencer a uno de ellos.

RIVALES

Los rivales son más peligrosos que los esbirros, pero aún son inferiores a la mayoría de los PJ. Se rigen por la mayoría de las mismas reglas que los PJ, con las siguientes excepciones:

- **Los rivales sufren Heridas críticas con normalidad.** No obstante, cuando las Heridas acumuladas por un rival sobrepasan su umbral de Heridas, puede morir en vez de quedar incapacitado (a discreción del DJ).
- **Los rivales no pueden sufrir Tensión.** Cuando un rival deba sufrir Tensión, en vez de eso sufre la misma cantidad de Heridas. Sin embargo, sí que pueden utilizar reglas o activar efectos que les provoquen Tensión; sencillamente convierten esta Tensión en Heridas.

ANTAGONISTAS

Los antagonistas son las contrapartidas de los PJ. Son idénticos a ellos en todos los aspectos, y de hecho incluso puede que sean más poderosos; esto es necesario para que supongan una verdadera amenaza para todo el grupo. Los antagonistas suelen poseer varios talentos además de características y habilidades superiores, y su equipo puede estar a la altura de los personajes mejor pertrechados. Los antagonistas sufren Heridas y Tensión con normalidad, y sus acciones no están supeditadas a ninguna regla especial.

LISTADO DE ADVERSARIOS

Además de los descritos en el Libro de Aventura, en esta sección se incluye un listado de adversarios que el DJ puede utilizar en sus partidas con la *Caja de Inicio de Star Wars: Al Filo del Imperio*.

OFICIAL DE LA ARMADA IMPERIAL (RIVAL)

Los oficiales de la Armada Imperial han recibido una instrucción superior, a menudo en una academia militar. Como es lógico, desempeñan la mayor parte de sus obligaciones a bordo de naves, supervisando de algún modo los cientos o miles de efectivos necesarios para el correcto funcionamiento de las descomunales naves de línea de la Armada. Sin embargo, también cabe la posibilidad de que los oficiales sean enviados al frente de tropas de asalto en acciones de abordaje contra naves piratas o rebeldes, o incluso en expediciones terrestres. Por ejemplo, si la Armada necesita dar con un individuo o nave en concreto, puede destacar un oficial al frente de una patrulla y enviarlo en lanzadera al puerto espacial local para que inicie la búsqueda, realice una investigación o intente localizar a la presa en cuestión.

Fortaleza 2 **Astucia 3** **Presencia 2**
Agilidad 3 **Intelecto 2** **Voluntad 2**

Habilidades: Alerta 2, Armas a distancia ligeras 2, Disciplina 3

Talentos: Ninguno

Protección/Defensa: 3 / 0

Umbrales: Heridas 13

Aptitudes: Dirección táctica (puede realizar una maniobra para liderar a un grupo aliado de esbirros que esté a alcance medio o más cerca. El grupo puede efectuar inmediatamente una maniobra gratuita o añadir 1 Beneficio  a su próxima tirada).

Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras; Daño 6; Crítico 3; Alcance medio; Fijar en aturdir), uniforme de tela gruesa (+1 a la Protección).

SARGENTO DE TROPAS DE ASALTO IMPERIALES (RIVAL)

Los soldados de asalto imperiales son individuos audaces y calculadores, célebres por su eficacia y la absoluta carencia de piedad o cualquier otra emoción en el desempeño de su deber. Los sargentos de las tropas de asalto, que lideran escuadras de ocho de estos soldados, son modelos ejemplares de estos atributos y hacen gala de un dominio superior de tácticas y estrategias. Los sargentos suelen estar extremadamente motivados y confían plenamente en sus capacidades; siempre anteponen su misión a todo lo demás, y sacrifican cuanto sea necesario para cumplir sus objetivos. También pueden utilizar armas más potentes que los soldados corrientes.

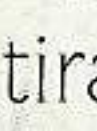
Fortaleza 3 **Astucia 2** **Presencia 1**
Agilidad 3 **Intelecto 2** **Voluntad 3**

Habilidades: Aguante 2, Alerta 2, Armas a distancia ligeras 2, Armas a distancia pesadas 2, Armas cuerpo a cuerpo 2, Atletismo 2, Disciplina 2, Liderazgo 3

Talentos: Ninguno

Protección/Defensa: 5 / 0

Umbrales: Heridas 14

Aptitudes: Dirección táctica (puede realizar una maniobra para liderar a un grupo aliado de esbirros que esté a alcance medio o más cerca. El grupo puede efectuar inmediatamente una maniobra gratuita o añadir 1 Beneficio  a su próxima tirada).

Equipo: Fusil bláster pesado (Armas a distancia pesadas; Daño 10; Crítico 3; Largo alcance; Aparatosa 3, Automática, Perforante 1), vibrocuchillo (Armas cuerpo a cuerpo; Daño 4; Crítico 3; Alcance de interacción; Perforante 1), 3 granadas de fragmentación (Armas a distancia ligeras; Daño 6; Crítico 4; Corto alcance; Explosión 4, Munición limitada 1), blindaje de soldado de asalto (+2 a la Protección), cinturón de accesorios, recargas adicionales.

SEÑOR DEL CRIMEN HUTT (ANTAGONISTA)

Hay muy pocas razas en la galaxia a la vez tan aborrecidas y temidas como los hutts. Estos enormes seres han monopolizado con garra de hierro los bajos fondos criminales en regiones enteras de la galaxia, incluida la zona conocida con el apropiado nombre del Espacio Hutt, además de gran parte del Borde Exterior e incluso algunas partes del Borde Intermedio. Los hutts suelen operar en cárteles constituidos por sus propios clanes familiares. Cada miembro individual de un clan puede controlar todo un puerto espacial o incluso un planeta entero. Por regla general, los hutts son criaturas arrogantes y ególatras que disfrutan siendo adorados y divertidos en todo momento, y a tal fin se rodean de toda clase de aduladores y lacayos criminales en una burda corte que parodia lo que cabría encontrar en Coruscant y en otros mundos civilizados.

Muchos pueden cometer el error de subestimar a un hutt al verlos como simples babosas abotargadas y glotonas. Esta opinión está totalmente fundada; sin embargo, pasa por alto dos detalles importantes. El primero es la mente astuta y maliciosa de la obesa criatura (después de todo, y pese a las afirmaciones del Imperio, los cárteles hutts controlan todo el Espacio Hutt). El segundo detalle es que los hutts no son muy ágiles, pero bajo sus rollizas loras de grasa son extremadamente fuertes.

Fortaleza 6 **Astucia 6** **Presencia 3**
Agilidad 1 **Intelecto 4** **Voluntad 5**

Habilidades: Aguante 5, Armas a distancia ligeras 2, Armas cuerpo a cuerpo 2, Atletismo 1, Carisma 2, Coacción 4, Conocimientos 3, Disciplina 5, Engaño 5, Frialdad 5, Liderazgo 1, Negociación 5

Talentos: Actitud convincente 2 (elimina hasta 2 dados de Complicación ■ de toda tirada de Engaño o Actividad criminal), Entereza 2 (si sufre Tensión, la cantidad sufrida se reduce en 2 hasta un mínimo de 1), Ni un pelo de tonto 3 (aplica 3 incrementos a la dificultad de todas las tiradas de Carisma, Coacción y Engaño realizadas contra el hutt), Robusto 2 (ignora las 2 primeras Heridas críticas sufridas cada día).

Protección/Defensa: 10 / 0

Umbrales: Heridas 30 / Tensión 20

Aptitudes: Pesado (un hutt no puede realizar más de una maniobra de movimiento cada turno), Torpe (un hutt posee una gran fuerza física, pero su voluminoso cuerpo le impone graves limitaciones a su flexibilidad y agilidad, por lo que se añaden 3 dados de Complicación ■ ■ ■ a todas sus tiradas de Armas cuerpo a cuerpo, Coordinación y Pelea).

Equipo: Normalmente ninguno; si un hutt necesita algo, siempre tiene algún ayudante que lo lleve encima y lo utilice por él. No obstante, puede empuñar armas como vibrohachas (Armas cuerpo a cuerpo; Daño 9; Crítico 3; Alcance de interacción; Perforante 2) o pistolas bláster de gran calibre (Armas a distancia ligeras; Daño 10; Crítico 3; Alcance medio; Fijar en aturdir, Sólo hutt).

MATÓN AQUALISH (ESBIRRO)

Ligeramente más inteligentes y capaces de utilizar tecnología avanzada que los lacayos gamorreanos tan populares entre muchos señores del crimen, los aqualish poseen una fuerza física similar a la de sus contrapartidas porcinas y comparten su propensión a la violencia como medio para resolver la más leve de las disputas. Aunque no todos los miembros de la raza aqualish son tan zafios y brutales, la proporción es lo bastante elevada como para que todo ciudadano familiarizado con los sórdidos bajos fondos de la galaxia los identifique como sicarios y matones de toda clase de indeseables.

Fortaleza 3 **Astucia 2** **Presencia 1**
Agilidad 2 **Intelecto 2** **Voluntad 1**

Habilidades (sólo en grupo): Armas a distancia ligeras, Armas cuerpo a cuerpo, Coacción, Pelea

Talentos: Ninguno

Protección/Defensa: 3 / 0

Umbrales: Heridas 6

Aptitudes: Ninguna

Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras; Daño 6; Crítico 3; Alcance medio; Fijar en aturdir), nudilleras (Pelea; Daño 4; Crítico 4; Alcance de interacción; Desorientación 3).

CAZARRECOMPENSAS INICIADO (RIVAL)

Los cazarrecompensas iniciados acaban de ser admitidos en las filas de un gremio y poseen acreditación y licencia para perseguir fugitivos buscados. Son los soldados rasos de la mayoría de las organizaciones de cazarrecompensas existentes, y es muy probable que se tope con ellos todo criminal por cuya cabeza no se pida lo bastante como para suscitar el interés de un cazador maestro. Los iniciados pueden escoger a sus presas, pero con frecuencia le son asignadas en función de las necesidades de sus gremios. No es raro que un gremio adjudique un mismo objetivo a varios iniciados. A diferencia de los aprendices, los iniciados no tienen la obligación de colaborar con otros compañeros del gremio; si deciden competir entre sí, el gremio sale ganando igual y el vencedor prospera en sus filas.

Fortaleza 3 **Astucia 3** **Presencia 2**
Agilidad 3 **Intelecto 2** **Voluntad 2**

Habilidades: Alerta 1, Armas a distancia ligeras 1, Armas a distancia pesadas 1, Coacción 1, Coordinación 1, Pelea 1, Supervivencia 2

Talentos: Golpe letal 1 (la primera Herida crítica infligida por el cazarrecompensas iniciado cada día cuenta como 2 Heridas críticas para el objetivo).

Protección/Defensa: 5 / 0

Umbrales: Heridas 13

Aptitudes: Ninguna

Equipo: Pistola bláster pesada (Armas a distancia ligeras; Daño 7; Crítico 3; Alcance medio; Fijar en aturdir), fusil de disrupción (Armas a distancia pesadas; Daño 10; Crítico 2; Largo alcance; Aparatosa 2), blindaje laminado (+2 a la Protección).

CONTRABANDISTA (RIVAL)

Muchos contrabandistas comenzaron sus andanzas como hombres de negocio legítimos, pero por algún motivo (ya fuera su incapacidad para ganarse la vida honradamente o una fluidez moral que se presta a operaciones ilegales) han preferido dedicarse al lucrativo aunque peligroso oficio del contrabando de cargamentos ilícitos por la galaxia. Los contrabandistas son gente independiente que siempre cae de pie, individuos ávidos de emociones que disfrutan quebrantando la ley y consiguiendo lo que otros afirman imposible de conseguir.

Fortaleza 2 **Astucia 3** **Presencia 3**
Agilidad 3 **Intelecto 3** **Voluntad 2**

Habilidades: Actividad criminal 2, Alerta 1, Armas a distancia ligeras 2, Callejeo 2, Carisma 2, Frialdad 1, Pilotar 3

Talentos: Piloto consumado 2 (elimina hasta 2 dados de Complicación ■ de cualquier tirada de Pilotar).

Protección/Defensa: 2 / 0

Umbrales: Heridas 12

Aptitudes: Ninguna

Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras; Daño 6; Crítico 3; Alcance medio; Fijar en aturdir).

MYNOCK (ESBIRRO)

Los mynocks son repugnantes parásitos espaciales, formas de vida con base de silicio que sobreviven adhiriéndose a los cascos de las astronaves y alimentándose de sus cables de energía y otros sistemas vitales. Tienen una envergadura aproximada de un metro y poseen alas que pueden utilizar en atmósferas. Se han propagado por toda la galaxia aferrándose a una nave tras otra. Absorben materia y energía de sus huéspedes, lo que puede acabar causando un fallo de los sistemas. Los mynocks viven en la superficie de muchos planetas distintos, aunque padecen una alergia al helio que restringe el número de hábitats en los que pueden sobrevivir.

Fortaleza 1 Astucia 1 Presencia 1
Agilidad 3 Intelecto 1 Voluntad 1

Habilidades (sólo en grupo): Coordinación, Pelea

Talentos: Ninguno

Protección/Defensa: 1 / 1

Umbrales: Heridas 4

Aptitudes: Alergia al helio (si se ve expuesto al helio, un mynock sufre 1 Herida por asalto que ignora su Protección hasta que su cuerpo se inflama y estalla), Morador del vacío (un mynock puede sobrevivir y moverse en el vacío sin ninguna penalización), Parásito de energía (un mynock puede hacer una tirada Media (◆◆) de Coordinación para adherirse a cualquier astronave o vehículo que tenga a alcance de interacción. Las naves o vehículos que tienen un mynock aferrado sufren 1 de Tensión de sistemas por cada mynock cada día, y además su Manejo se reduce en 1), Volador (los mynocks pueden volar).

Equipo: Probóscides y garras (Pelea; Daño 4; Crítico 5; Alcance de interacción).

RANCOR CAUTIVO (ANTAGONISTA)

Los rancors son depredadores terroríficos y letales que habitan en varios planetas de toda la galaxia. Se alimentan exclusivamente de carne. Un rancor adulto puede alcanzar los 10 metros de altura, aunque a menudo caminan encorvados con hechuras simiescas apoyándose también en las manos, que están provistas de afiladas garras y pueden usar para aferrar y sujetar a sus presas. Por todo esto, unido a su prodigiosa fuerza, un rancor puede convertirse en el depredador por excelencia de todo planeta en el que acabe.

Su temible aptitud combativa los hace muy populares entre los señores del crimen, que los utilizan como rivales para sus gladiadores o incluso los mantienen como mascotas. El infame jefe mafioso Jabba el Hutt tiene cautivo un rancor en una caverna situada bajo su palacio. Quienes disgustan al señor del crimen acaban convertidos en el almuerzo del rancor.

Fortaleza 6 Astucia 3 Presencia 1
Agilidad 2 Intelecto 1 Voluntad 3

Habilidades: Alerta 2, Pelea 2, Percepción 2, Supervivencia 3

Talentos: Ninguno

Protección/Defensa: 12 / 0

Umbrales: Heridas 40 / Tensión 15

Aptitudes: Barrido (el rancor puede gastar un Triunfo ☉ si supera una tirada de Pelea para golpear al objetivo y a todos los que estén a distancia de interacción del objetivo), Silueta 3.

Equipo: Garras afiladas y descomunales (Pelea; Daño 20; Crítico 3; Corto alcance; Derribo).

ÍNDICE

A

Acciones	14
Actividad Criminal (Habilidad)	22
Actividades Menores	13
Adversarios	44
Agilidad	5
Aguante (Habilidad)	25
Alerta (Habilidad)	22
Amenaza	4
Interpretar	8, 16
Antagonistas	45
Armas A Distancia Ligeras (Habilidad)	22
Armas a Distancia Pesadas (Habilidad)	22
Armas Cuerpo A Cuerpo (Habilidad)	22
Artillería (Habilidad)	22
Astronavegación (Habilidad) ..	22
Astronaves	39
Astucia	5
Atletismo (Habilidad)	23

B

Blindajes (Astronaves)	38
Blindajes (Equipo)	34

C

Callejeo (Habilidad)	25
Características	5
Aplicar	6
Características de las Armas ..	33
Carisma (Habilidad)	23
Coacción (Habilidad)	23
Computadoras (Habilidad) ...	23
Conocimientos (Habilidad) ...	23
Coordinación (Habilidad)	24
Curación	19

D

Dados	3
Añadir	7
de Beneficio	3
de Capacidad	3
de Complicación	3
de Desafío	3
de La Fuerza	3
de Pericia	3

Rebajar	8
Reserva	5
Incrementar	8
Quitar	8
Símbolos	4
Defensa	38
Desesperación	4
Interpretar	9, 16
Dificultad	5
Aplicar	6
Dados	3
Niveles	7
Disciplina (Habilidad)	24
Divisas	30

E

Engaño (Habilidad)	24
Esbirros	44
Éxito	4
Interpretar	8

F

Fallo	4
Interpretar	8
Fortaleza	5
Frialdad (Habilidad)	24

H

Habilidad	6
Entrenamiento	11
Profesionales	21
Rangos	21
Heridas	19
Críticas	19
Recuperación	19

I

Intelecto	5
Interpretar	8, 15
Intervalos de Alcance	16
Inyector de Estimulantes	35

K

Kit de Reparaciones de Emergencia	36
---	----

L

Liderazgo (Habilidad)	24
-----------------------------	----

M

Manejo	38
--------------	----

Maniobras	13
Astronave	39
Mecánica (Habilidad)	24
Medicina (Habilidad)	24

N

Negociación (Habilidad)	25
-------------------------------	----

P

Pelea (Habilidad)	25
Percepción (Habilidad)	25
Perfiles De Vehículos	42
Pilotar (Habilidad)	24
Presencia	5
Propiedades de las Armas ...	31
Protección	16
Puntos de Destino	10
Puntos de Experiencia	11

R

Recuperación	19
Rivales	45

S

Sigilo (Habilidad)	25
Silueta	38
Supervivencia (Habilidad) ...	25

T

Talentos	26
Adquirar	11
Rangos	26
Tensión	19
Recuperación	20
Umbral	19
Tiradas	5
Combate	14
Competitivas	9
Iniciativa	12
Enfrentadas	9
Triunfo	4
Interpretar	9, 15
Umbral de Daños en el Casco ..	38
Umbral de Tensión de Sistemas	38

V

Velocidad	38
Ventaja	4
Voluntad	5

LISTADO DE HABILIDADES

HABILIDAD	CARACTERÍSTICA	SE UTILIZA PARA...
Actividad criminal	Astucia	Forzar cerraduras, vaciar bolsillos, escamotear objetos pequeños, identificar fallos en un sistema de seguridad.
Aguante	Fortaleza	Constitución física y resistencia a venenos, enfermedades, frío, calor y demás condiciones adversas.
Alerta	Voluntad	Prepararse para una crisis, permanecer en guardia, determinar la iniciativa si te pillan desprevenido.
Armas a distancia ligeras	Agilidad	Atacar con pistolas bláster, pistolas bláster pesadas y otras armas a distancia ligeras.
Armas a distancia pesadas	Agilidad	Atacar con fusiles bláster, carabinas bláster y otras armas a distancia pesadas.
Armas cuerpo a cuerpo	Fortaleza	Atacar con cuchillos, vibrohachas y demás armas de combate cuerpo a cuerpo.
Artillería	Agilidad	Atacar con armamento pesado, como lanzamisiles o armas de astronaves.
Astronavegación	Intelecto	Calcular rutas a través del hiperespacio y navegar por la galaxia.
Atletismo	Fortaleza	Trepar, saltar, nadar y otras proezas de vigor y fuerza física.
Callejeo	Astucia	Encontrar artículos en el mercado negro, enterarse de lo que se rumorea en la calle, permanecer a salvo en entornos urbanos.
Carisma	Presencia	Adular, apelar a la conciencia y caerle bien a alguien para conseguir que te ayude.
Coacción	Voluntad	Amenazar e intimidar, interrogar a alguien y otros usos similares.
Computadoras	Intelecto	Acceder, utilizar o piratear sistemas de computadoras.
Conocimientos	Intelecto	Recordar datos poco usuales y toda clase de información.
Coordinación	Agilidad	Mantener el equilibrio, liberarte de unas ataduras, caer de pie y otras proezas de habilidad.
Disciplina	Voluntad	Resistir o superar el miedo, mantener la compostura mientras intentan distraerte o engañarte.
Engaño	Astucia	Mentir, dejar un rastro falso, distraer a un adversario en combate.
Frialdad	Presencia	Conservar la calma en situaciones de tensión, permanecer impassible, determinar la iniciativa si no te cogen desprevenido.
Liderazgo	Presencia	Ayudar a tus aliados a sobreponerse al miedo, ganarte a toda una multitud para tu causa, organizar un grupo.
Mecánica	Intelecto	Identificar una avería en una máquina, reparar un mecanismo, restablecer las Heridas de un droide.
Medicina	Intelecto	Diagnosticar una enfermedad, curar una dolencia o herida, restablecer las Heridas de un ser orgánico.
Negociación	Presencia	Cerrar un trato, regatear un precio, conseguir buenas condiciones en un acuerdo comercial.
Pelea	Fortaleza	Atacar con las manos desnudas, con nudilleras y con otras armas similares.
Percepción	Astucia	Advertir algo oculto o disimulado, buscar pistas, descubrir a alguien disfrazado.
Pilotar	Agilidad	Manejar o gobernar un vehículo de cualquier tipo.
Sigilo	Agilidad	Pasar desapercibido, ocultarte de quienes te persiguen.
Supervivencia	Astucia	Encontrar cobijo y alimento en zonas no civilizadas, seguir un rastro, manejar un animal domesticado.



Los Éxitos ★ son anulados por los Fallos ▼; si después de esto aún quedan símbolos de Éxito ★, la tirada se supera satisfactoriamente.



Los Triunfos ☼ se cuentan como Éxitos ★ y también se pueden gastar para generar consecuencias especialmente favorables.



Las Ventajas ☼ señalan una posible consecuencia o efecto secundario positivo, incluso aunque se haya fallado la tirada. Anulan las Amenazas ☹ y son anuladas por ellas.



Los Fallos ▼ anulan los Éxitos ★. Si sacas bastantes símbolos de Fallo ▼ para anular todos los de Éxito ★, has fallado la tirada.



Los símbolos de Desesperación ☹ se consideran Fallos ▼, por lo que también anulan Éxitos ★. Pero además se pueden gastar para generar consecuencias especialmente perjudiciales.



Las Amenazas ☹ indican que se ha producido un efecto secundario o consecuencia desfavorable, incluso aunque se haya superado la tirada. Anulan las Ventajas ☼ y son anuladas por ellas.

DADOS Y SÍMBOLOS



Dado de Capacidad



Dado de Pericia



Dado de Dificultad



Dado de Desafío



Dado de Mejora



Dado de Complicación



Dado de la Fuerza