





STAR
ATTACK
OF THE
CLONES
WARS

www.starwars.com

STAR WARS THE CLONE WARS

www.swclonewars.com



TABLA 1.1: Rastreo de Combate y Rastreo de Fatiga

DES	Categoría de Heridas / Categoría de Fatiga				
	Rasguño / Fatigado	Herida / Aturdido	Herida Grave/ Gravem. Aturdido	Incapacitado / Incapacitado	Casi Muerto / Exhausto
Pobre	1-2	3-4	5	6	7+
Mediocre	1-2	3-4	5-6	7	8+
Normal	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Bueno	1-3	4-5	6-7	8-9	10+
Grande	1-3	4-6	7-8	9-10	11+
Excelente	1-3	4-6	7-9	10-11	12+

Contadores de Fatiga

Contadores acumulados	Tirada de Fatiga	Contadores acumulados	Tirada de Fatiga
1 - 2	Normal	7 - 8	Excelente
3 - 4	Buena	9 - 10	Asombroso
5 - 6	Grande	11 - 12	Legendario

Tabla 4.3: Acciones que provocan Fatiga

Acción	Puntos / Contadores de Fatiga	Acción	Puntos / Contadores de Fatiga
Andar	1 Punto / hora	Nadar	1 Contador / 15 minutos
Mucha carga	1 Punto / 2 horas	No dormir	1 Punto / hora sin dormir
Correr en combate	1 Punto / turno	Cambiaformas / Radar / Sonar	1 Contador / uso
Carrera de fondo	1 Contador / 15 minutos	Poderes de la Fuerza	1 Contador / uso

Tabla 4.1: Coste en AC

Acción	AC	Acción	AC	Acción	AC
Desplazarse 1/3 del MOV	1	Arma Cuerpo a Cuerpo	3	Reconocimiento del terreno	1
Desplazarse 1/2 del MOV	2	Disparar Pistola / Rifle	3	Salir/ocultarse de cobertura	1
Desplazarse todo el MOV	3	Disparar Armas Pesadas	4	Sacar objeto a mano	2
Cambiar de encaramiento	0	Puñetazo	2	Sacar objeto guardado	3
Girarse	2	Patada/Desarmar	3	Coger un objeto del suelo	3
Tirarse al suelo o arrodillarse	1	Agarrar/Escapar	4	Guardar un objeto	3
Levantarse	2	Usar la Fuerza / Acción Mental	3	Recargar un arma de fuego	5
Saltar	2	Apuntar (+1 nivel al ataque)	2	Desenfundar un arma	2
Retroceder 1/2 MOV	3	Esquivar/parar un ataque	1	Abrir una puerta	2
Retroceder todo el MOV	4	Armar y lanzar una granada	4	Atravesar una ventana	5

Modificadores de Proximidad y Relación

Relación	
Familiares	0
Amigos íntimos	0
Amigos	1
Conocidos	1
Ligeramente conocidos	2
Se han encontrado una vez	2
Se conocen por reputación	3
Completos desconocidos	4
Completos desconocidos y de especies distintas	5
Proximidad	
Toque	0
En línea de visión pero no tocándose	0
No en línea de visión, entre 1 y 100 metros de distancia	1
Entre 101 metros y 10 km de distancia	1
Entre 11 y 1000 km de distancia	2
Mismo planeta a más de 1000 km	3
Mismo sistema estelar pero no en el mismo planeta §	4
En distintos sistemas estelares §	5

§ A estas distancias sólo se puede emplear *Visión Lejana*

PUNTOS FUDGE

Un jugador puede gastar 1 Punto Fudge para cambiar el resultado de su tirada (siempre que no sea un Fallo Crítico) por un resultado de Bueno.

Un jugador puede gastar 2 Puntos Fudge para cambiar el resultado de su tirada (siempre que no sea un Fallo Crítico) por un resultado de Asombroso

Un jugador puede gastar 2 Puntos Fudge para cambiar un Fallo Crítico por un resultado de Bueno.

Un jugador puede gastar 1 Punto Fudge para reducir la intensidad de una Herida en 1 nivel (una Herida Grave se convierte en una Herida, un Incapacitado se convierte en una Herida Grave, un Casi Muerto en un Incapacitado y una Herida se transforma en un Rasguño).

Un jugador puede gastar 2 Puntos Fudge para reducir la intensidad de una Herida en 2 niveles (una Herida Grave se convierte en un Rasguño, un Incapacitado en una Herida, un Casi Muerto en Herida Grave).

Un jugador puede gastar 2 Puntos Fudge para asegurar una coincidencia favorable. (Esta opción es bastante enrevesada, y el DJ puede vetarla en determinados momentos).

Un jugador puede gastar 2 Punto Fudge para obtener 1 Punto de Experiencia.

INICIATIVA

Tiran 2dF + INI cuanto más mejor.

COMBATE CUERPO A CUERPO

Acción Opuesta > 0 > Normal = Impacto

COMBATE A DISTANCIA

ALCANCE: Mediocre/Normal/Bueno/Grande

Acción Opuesta > 0 > Dificultad = Impacto

DAÑO

FO = Grado Relativo de Éxito + FOR (si cuerpo a cuerpo) + Daño del Arma + Dones +/- Escala

FD = FOR + Armadura + Dones +/- Escala

Factor de Daño = FO - FD

Heroic	6	Heróico
Legendary	5	Legendario
Amazing	4	Asombroso
Superb	3	Excelente
Great	2	Grande
Good	1	Bueno
Fair	0	Normal
Mediocre	-1	Mediocre
Poor	-2	Pobre
Terrible	-3	Terrible
Abysmal	-4	Abismal

Modificadores de Combate:

Algunas situaciones demandan que el nivel del rasgo de un personaje u otro sea modificado.

- Un luchador que está **Herido** tiene un **-1 al Ataque**.
- Un luchador que está **Herido Grave** tiene un **-2 al Ataque**.
- El personaje solitario tiene un **-1 al Ataque por cada oponente más allá del primero contra el que se enfrente** cuerpo a cuerpo (salvo que tenga el Don *Visión Periférica*).
- El personaje que ataque a distancia tiene un **-1 al Ataque por cada oponente más allá del primero contra el que dispare ese turno**.
- Por cada disparo más allá del primero (sea contra el mismo enemigo o contra otro) se incurre en un **-1 a todos los disparos que se realicen ese turno**, esto es a todas las tiradas que se hagan para disparar.
- El luchador tiene un **-1 al Ataque si se ataca con un arma en cada mano** (salvo que tenga el Don *Ambidestro*)
- Si un luchador tiene una ventaja de posición sobre el otro, puede haber una penalización (-1 ó -2) para el luchador en la peor posición. Esto incluiría el sol en los ojos, una mala posición, el oponente en un lugar más alto, etc.
- **Apuntar hacia una parte específica del cuerpo** (como un ojo o una mano) **requerirá un resultado mínimo Grande para acertar y además tendrá un -1 al Ataque**. Si se requiere un resultado Grande y el combatiente sólo obtiene un resultado

Bueno gana la acción opuesta, impacta al enemigo, pero no en la parte a la que apuntó.

- **Apuntar a una parte general del cuerpo** (cómo un brazo, una pierna o la cabeza) requerirá un resultado mínimo *Grande* para acertar. Si se requiere un resultado *Grande* y el combatiente sólo obtiene un resultado Bueno gana la acción opuesta, impacta al enemigo, pero no en la parte a la que apuntó.
- Siempre puedes escoger hacer un ataque total: **+2 al Ataque, -2 a la Defensa**.
- Siempre puedes escoger pelear a la ofensiva: **+1 al Ataque, -1 a la Defensa**.
- Siempre puedes escoger pelear a la defensiva: **-1 al Ataque, +1 a la Defensa**.
- Siempre puedes escoger hacer una defensa total: **-2 al Ataque, +2 a la Defensa**.
- Si el objetivo de un disparo ha utilizado todo su MOV ese turno **-1 al Ataque**.
- Si el objetivo de un disparo se encuentra arrodillado **-1 al Ataque**.
- Si el objetivo de un disparo se encuentra tirado en el suelo **-2 al Ataque**.
- Si el objetivo de un disparo tiene cobertura parcial (medio cuerpo) **-1 al Ataque**.
- Si el objetivo de un disparo tiene cobertura total (todo el cuerpo menos la cabeza y el arma) **-2 al Ataque**.
- Si el atacante de un disparo ha utilizado todo su MOV **-1 al Ataque**.
- Si el atacante realiza una maniobra de Apuntar (a su objetivo, no a una parte del cuerpo) **+1 al Ataque**. Por cada maniobra sucesiva se gana un +1 hasta un máximo de +3. No se puede hacer más de una maniobra de Apuntar por turno.

TABLA 2.1: Armaduras (incompleta)

Tipo de Armadura	FD	AC	Coste (Cr.)	Notas
Armadura de Asalto	2	-1	3000	Permite acceso a Dones.
Armadura de Explorador	1	-	2000	Permite acceso a Dones.
Armadura de Élite	3	-2	5000	Permite acceso a Dones.
Casco	1	-		Solo protege en la cabeza.
Cazadora	1	-	400	Solo protege torso y brazos.
Cazadora Gruesa	2	-1	800	Solo protege torso y brazos.
Chaleco	1	-	300	Solo protege el torso.
Chaleco Grueso	2	-1	500	Solo protege el torso.
Chaleco Policial	2	-	700	Solo protege el torso.
Traje de Piloto	1	-	3000	Proporciona Dones.
Traje de Piloto de Combate	2	-1	6000	Proporciona Dones.

CURACIÓN NATURAL

Se realiza tirada de curación natural cuando nadie trata una herida. Se tira por FOR contra una dificultad generada por la gravedad de la herida.

- **Herido:** (se realiza la tirada a las 24 horas de haber sufrido la herida):
 - *Terrible:* la herida empeora un nivel.
 - *Pobre:* la gravedad de la herida no varía.
 - *Mediocre* o mejor: la herida se cura.
- **Herida Grave:** (se realiza la tirada a las 72 horas de haber sufrido la herida):
 - *Pobre:* la herida empeora un nivel.
 - *Mediocre:* la gravedad de la herida no varía.
 - *Normal o mejor:* la herida pasa a *Herida Leve*.
- **Incapacitado:** (se realiza la tirada a las dos semanas de haber sufrido la herida):
 - *Mediocre:* la herida empeora un nivel.
 - *Normal:* la gravedad de la herida no varía.
 - *Buena o mejor:* la herida pasa a *Herida Grave*.
- **Mortalmente Herido:** (un mes después de haber sufrido la herida):
 - *Mediocre:* el personaje muere.
 - *Normal:* la gravedad de la herida no varía.
 - *Buena o mejor:* el personaje está *Incapacitado*.

USANDO MEDPACS

Si se utiliza un Medpac se tira por *Primeros Auxilios* contra una dificultad generada por la gravedad de la herida. Usar un medpac **cura una herida en un nivel** (Herido a curado, Herido Grave a Herido, etc.). Por cada medpac usado en 24 horas, aumenta la dificultad en un nivel.

- **Herido:** *Mediocre*.
- **Herida Grave:** *Normal*.
- **Incapacitado:** *Buena*.
- **Mortalmente Herido:** *Grande*.

TABLA 2.2 Armas

Arma	Daño	Alcance	Coste	Notas
Armas Arcaicas				
Ballesta / Arco	+2 FO.	3/10/30/100	200	Requisito: DES <i>Normal</i>
Lanzaproyectiles Wookiee	+3 FO.	3/10/30/50	900	Requisito: FOR <i>Buena</i>
Mosquetón	+2 FO.	3/10/30/100	250	Requisito: DES <i>Normal</i>
Pistola de Pólvora	+2 FO.	3/8/20/40	200	Requisito: DES <i>Normal</i>
Rifle	+3 FO.	3/30/100/300	300	Requisito: DES <i>Normal</i>
Subfusil	+3 FO.	3/10/30/100	600	Requisito: DES <i>Normal</i>
Armas Arrojadizas				
Cuchillo	+2 FO	3/8/12/25	200	Area: 2, Requisito FOR <i>Normal</i>
Granadas	+1 FO	2/9/13/15	30	Requisito: FOR <i>Normal</i>
Armas Cuerpo a Cuerpo				
Lanza	+1 FO.	-	50	Requisito: FOR <i>Normal</i>
Gardeffi	+1 FO.	-	60	Requisito: FOR <i>Buena</i>
Vibrohacha	+4 FO.	-	500	Requisito: FOR <i>Buena</i>
Vibrofilo	+3 FO.	-	250	Requisito: FOR <i>Normal</i>
Blasters				
Balster de Bolsillo	+2 FO	3/8/12/25	300	Requisito: DES <i>Normal</i>
Blaster Deportivo	+2 FO	3/10/30/120	300	Requisito: DES <i>Normal</i>
Pistola Blaster	+3 FO	3/10/30/120	500	Requisito: DES <i>Normal</i>
Pistola Blaster Pesada	+4 FO	3/7/25/50	750	Requisito: FOR <i>Buena</i>
Blaster de Caza	+3 FO	3/30/100/300	500	Requisito: DES <i>Buena</i>
Rifle Blaster	+4 FO	3/30/100/300	1000	Requisito: DES <i>Buena</i>
Carabina Blaster	+4 FO	3/25/60/250	900	Requisito: DES <i>Buena</i>
Armas Pesadas				
Blaster de Repetición	+5 FO	3/50/120/300	5000	Requisito: DES <i>Normal</i>
Blaster Medio de Repetición	+6 FD	3/60/150/400	7500	Requisito: DES <i>Buena</i>
Blaster Pesado de Repetición	+7 FO	3/75/200/500	10000	Requisito: DES <i>Buena</i>
Sable de Luz				
Sable de Luz	+4	-	N/A	Requisito: FOR <i>Normal</i> , Sensible.