

FUDGE STAR WARS

Podere de la Fuerza

POR ZONK/PJ

PODERES DE CONTROLAR

Absorber/disipar energía:

Puede ser mantenido activo para fuentes de energía constante.

La **dificultad** depende de la intensidad de la energía:

- Quemadura solar: *Mediocre*.
- Sol intenso: *Normal*.
- Viento solar: *Buena*.
- Tormenta de radiación: *Grande*.
- Rayos de blaster o Relámpagos de Fuerza: *Buena* + FO (del arma o Relámpago de la Fuerza).

Acelerar curación:

Tiempo de uso, 1 minuto. Se utiliza en lugar de *Curación Natural*. Se puede tirar 2 veces al día en lugar de 1, y la dificultad se ve reducida.

La **dificultad** depende del nivel de herida que se quiera curar:

- Herida leve: *Mediocre*.
- Herida grave: *Normal*.
- Incapacitado: *Buena*.
- Herida mortal: *Grande*.

Concentración:

El individuo se concentra en una tarea específica. Si la tirada es exitosa, el jedi puede añadir un +2 a una acción única en esa ronda. El jedi no puede hacer otra cosa más que usar el poder de concentración y dicha habilidad para una acción. El jedi no recibe bonos si hace algo más esa ronda, incluyendo usos duplicados de la misma acción o esquivas y paradas. Puede ser combinado con puntos de Fuerza. No puede ser mantenido activo.

- **Dificultad:** *Normal* si el jedi está relajado y en paz
- **Dificultad:** *Grande* si el jedi está lleno de agresión,

miedo u otra emoción negativa.

- **Dificultad:** *Asombrosa* si el jedi está lleno de agresión, miedo u otra emoción negativa.

Contorsionar/Escapar:

La **dificultad** depende de que quiera escapar el jedi:

- Soltarse las ligaduras: *Mediocre*.
- Esposas: *Normal*.
- Ataduras complicadas: *Buena*.
- Máxima seguridad: *Grande*.
- Houdini: *Excelente*.

Controlar el dolor:

Cuando sufras una herida que proporcione negativos a la acción puedes hacer una tirada de *Controlar el dolor* para ignorar esos negativos. Puede ser mantenido activo para controlar el dolor durante largos períodos de tiempo.

La **dificultad** depende del nivel de la herida:

- Herida leve: *pobre*.
- Herida grave: *Mediocre*.
- Incapacitado: *Normal*.
- Herida mortal: *Grande*.

Controlar enfermedad:

La **dificultad** depende de la enfermedad que se quiera eliminar:

- Infección ligera (resfriado): *Mediocre*.
- Fiebre alta (mala gripe): *Normal*.
- Enfermedad seria (gangrena): *Buena*.
- Enfermedad que amenace la vida (tuberculosis): *Grande*.
- Enfermedad fuerte y duradera (cáncer del pulmón): *Excelente*.

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

Modificadores de Proximidad y Relación

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

Destoxificar veneno:

Tiempo de uso, 5 minutos.

La **dificultad** depende del veneno que se quiera eliminar:

- Alcohol: *Mediocre*.
- Veneno suave: *Normal*.
- Veneno medio: *Buena*.
- Veneno virulento: *Grande*.
- Neurotoxina: *Excelente a Asombrosa*.

Mejora de memoria a corto plazo:

Requiere conocer: *Trance de Hibernación*.

Con este poder un jedi puede recrear eventos recientes para examinar cuidadosamente imágenes y ocurrencias externas. También puede congelar las imágenes e incluso rastrear su memoria en busca de detalles detectados pero no registrados conscientemente en el momento de la observación.

- **Dificultad:** *Grande a Excelente*; la memoria se extiende durante el episodio actual.
- **Dificultad:** *Asombrosa a Legendario*; la memoria se extiende durante el último episodio.
- **Dificultad:** *Heroica*; la memoria se extiende durante los dos últimos episodios.

Mejorar atributo:

Un jedi puede usar este poder para aumentar un único atributo durante un tiempo limitado.

- **Dificultad:** *Buena a Excelente*; aumenta 1 punto y dura 3 rondas.
- **Dificultad:** *Asombrosa a Legendaria*; aumenta 2 puntos y dura 2 rondas.
- **Dificultad:** *Heroica*; aumenta 3 puntos y dura 1 ronda.

Puede aumentarse la duración 1 ronda gastando un punto Fudge antes de que termine la duración.

Minimizar herida:

Requiere conocer: *Controlar el dolor*.

Requiere gastar 1 Punto Fudge, reduce la herida sufrida a una herida grave. Se debe gastar los puntos justo en el momento en que se sufre la herida. Si se falla la tirada los puntos se pierden.

La **dificultad** depende de la herida:

- Incapacitado: *Buena*.
- Herida mortal: *Grande*.
- Muerte: *Excelente* (pero provoca una lesión permanente).

Permanecer consciente:

Requiere conocer: *Controlar el dolor*.

Se intenta en la ronda siguiente a la causa que provoca la pérdida de conocimiento, si no se controla el dolor en esa ronda se cae inconsciente.

La **dificultad** depende de la herida que causa la pérdida de conocimiento:

- Aturdido: *Normal*.
- Incapacitado: *Buena*.
- Herida mortal: *Grande*.

Trance de hibernación:

El personaje cae en trance. Las pulsaciones se reducen a unos pocos latidos por minuto. La respiración se para al mínimo. El personaje está inconsciente. La hibernación es útil en dos casos: cuando un personaje quiere "hacerse el muerto", o cuando las reservas de alimentos o de aire están bajas. Un personaje hibernado parece muerto. Si escuchases con un estetoscopio durante más de un minuto podrías oír unas pulsaciones muy débiles, muy lentas. Los sensores de vida podrían mostrar una débil vacilación. Supón que quien vea al personaje hibernado lo toma por muerto, a no ser que se preocupe por comprobarlo. Un personaje con el poder de Detectar Vida sabrá que todavía está vivo.

Quien hiberna consume sobre una décima parte del aire que consume una persona dormida. Un personaje puede hibernar durante una semana en una atmósfera seca, o hasta un mes en una atmósfera brumosa y húmeda, antes de morir por falta de agua. Es posible conectarle un suero intravenoso de agua para permitirle sobrevivir indefinidamente.

Un personaje puede hibernar durante tres meses antes de morir de hambre. Un suero intravenoso con una solución azucarada amplía el plazo hasta un año.

Cuando un personaje entra en trance, el jugador debe decirle al director de juego cuando se despertará. Puede decir cuánto tiempo quiere hibernar o qué estímulo le despertará (p.ej.: "Cuando se abra la cápsula y me de la luz en los ojos").

Despertar un personaje en cualquier otro momento es difícil. Pegarle en la cara quizás pueda funcionar, pero podría tardar horas. Otro personaje con habilidades de la Fuerza puede utilizar *Colocar en trance de hibernación* (ver más adelante) al revés para despertar al personaje en pocas rondas de combate.

- **Dificultad** *Grande*.

Vacío:

Requiere conocer: *Trance de hibernación*.

- **Dificultad** *Buena* para entrar, *Grande* para salir.

Reduce la dificultad de los poderes de la Fuerza un nivel durante tantas horas como estuviera en el Vacío.

Velocidad explosiva:

Multiplica el MOV del jedi por 10 durante una ronda, y su distancia de salto por 5.

- **Dificultad Grande.** No se puede realizar otra acción mientras se usa este poder, y al finalizar se obtiene un Contador de Fatiga siempre.

Velocidad de la Fuerza:

Requiere conocer: *Velocidad explosiva.*

Multiplica el MOV del jedi por 20 durante una ronda, y su distancia de salto por 10.

- **Dificultad Excelente.** No se puede realizar otra acción mientras se usa este poder, y al finalizar se obtiene un Contador de Fatiga siempre.

PODERES DE SENTIR

Ampliar sentidos:

Tiempo de uso, 3 rondas. Reduce la dificultad de tiradas de PER en dos niveles.

- **Dificultad:** *Mediocre.*

Modificado por **Proximidad.**

Astrogación Instintiva:

Requiere conocer: *Ampliar sentidos.*

Reduce la dificultad de Astrogación para un viaje de duración estándar (sin computador de navegación) a *Normal.*

Dificultad: *Buena*, modificada por dificultad del viaje.

- Viaje de dificultad *Grande:* +1

- Viaje de dificultad *Excelente:* +2

- Viaje de dificultad *Asombrosa:* +3

Si se falla la tirada la dificultad de Astrogación pasa a *Excelente.* Si falló por dos niveles o más aumenta a *Legendaria.*

Detectar vida:

Puede ser mantenido activo. Percibe sentientes hasta a 10 metros.

Se realiza una acción opuesta de *Sentir vs Controlar* o *PER* del objetivo. Si gana con un grado de éxito de +2 ó más el jedi sabe si tiene poderes de la Fuerza (Sí o No), es sensible a la misma (Sí o No) y si se ha encontrado antes con el sujeto (Sí o No, y en caso afirmativo, quién es).

La **dificultad** depende de la relación del sujeto con la Fuerza.

- Sujeto tiene poderes de la Fuerza o es sensible a la misma: *Mediocre.*

- En otro caso: *Buena.*

Modificado por **Relación** y **Distancia.**

Durante las Guerras Clon este poder no es fiable cuando se trata de detectar a usuarios del Lado Oscuro.

Sentir el camino:

Requiere conocer: *Vacío y Trance de Hibernación.*

Este poder le dice a un personaje en qué “camino” está: si sus acciones actuales probablemente le lleven al Lado Oscuro, y si cualquier acción futura probablemente lo haga. Hay que tener en cuenta que sin Controlar, el jedi no puede controlar si lo que ve es el pasado, el presente o un posible futuro. Las visiones que recibe son probablemente de naturaleza alegórica; para recibir detalles específicos, debe ser usado el poder de *Visión Lejana.* El jedi puede elegir usar este poder conscientemente o puede ser usado como un recurso dramático en un momento oportuno del escenario.

Puede ser mantenido activo.

- **Dificultad:** *Buena.*

Sentir el peligro:

Requiere conocer: *Sentir vida.*

Usando este poder el jedi extiende sus sentidos a su alrededor, detectando cualquier ataque en la ronda anterior a que sean hechos, dando al jedi una ronda para decidir cómo actuar frente al peligro. Un uso continuado de este poder puede proporcionar 1 Punto de Lado Oscuro (el miedo conduce al Lado Oscuro de la Fuerza).

Puede ser mantenido activo.

- **Dificultad:** *Buena ó Controlar.*

Sentir la Fuerza:

Siente la magnitud general de la Fuerza y hacia qué lado se decanta.

La **dificultad** depende de que se examine:

- Un área: *Buena.*

- Sentir detalles o examinar objetos específicos: *Grande.*

Modificado por **Proximidad.**

Sentir vida:

Requiere conocer: *Detectar vida.*

Sirve para localizar blancos específicos. También indica el estado físico en que se encuentra.

Puede ser mantenido activo.

• **Dificultad:** *Mediocre*.

Modificado por **Proximidad** y **Relación**.

Modificado por **Controlar** del objetivo, si desea ocultarse.

Telepatía receptiva:

Permite leer los pensamientos superficiales de una persona.

Requiere conocer: *Sentir vida*.

Puede ser mantenido activo si el sujeto lo desea y no aumenta el factor de Proximidad.

La **dificultad** depende si en sujeto se resiste o no:

- Sujeto amistoso que no se resiste: *Mediocre*.
- PER, *Voluntad* o *Controlar* del objetivo si se resiste.

Modificado por **Proximidad** y **Relación**.

PODERES DE ALTERAR

Drenar Energía:

Es un poder del *Lado Oscuro*.

Si no se alcanza la dificultad el dispositivo no es afectado.

La **dificultad** depende de la cantidad de energía que se quiera drenar.

- Dispositivo simple (datapad, comunicador): *Normal*.
- Carga de energía (blaster, pistola de iones): *Buena*.
- Célula de potencia (sable de luz, vibroarma): *Grande*.
- Generador portátil: *Excelente*.

Herir / Matar:

Es un poder del *Lado Oscuro*.

Requiere conocer: *Sentir vida*.

Ataque de toque. Si se gana la tirada enfrentada la diferencia es el daño infringido.

- **Dificultad:** *Controlar* o PER del objetivo.

Telequinesis:

Usado contra sentientes es un poder del *Lado Oscuro*.

Puede ser mantenido activo. Movimiento base 10 metros/ronda. Usado como ataque tiene **FO+2**, +1 por cada factor adicional que supere el peso del objetivo (esto es, por cada nivel de dificultad en que supere la tirada), +1 por cada 10 metros/ronda adicionales, posiblemente más si se le arroja contra una superficie dura como una pared.

La **dificultad** depende del **peso**:

- 1 kilo ó menos: *Mediocre*.
- Hasta 10 kilos: *Normal*.

• Hasta 100 kilos: *Buena*.

• Hasta 1000 kilos: *Grande*.

• Hasta 10 Tm: *Excelente*.

• Hasta 100 Tm: *Asombrosa*.

• Cada factor de 10 adicional: un nivel extra.

Modificado por **Proximidad**.

Modificadores por tipo de **movimiento**:

- Movimiento recto: +0.
- Giros simples: +1.
- Maniobras sencillas: +2.
- Maniobras complejas: +4.

Modificado por **velocidad**: cada 10 metros/ronda adicionales: +1.

Salto de la Fuerza:

Requiere conocer: *Telequinesis*.

Permite al jedi moverse una distancia determinada en horizontal, o saltando en vertical (hacia arriba o hacia abajo).

La **dificultad** depende de la distancia que se quiera saltar.

- 10 metros: *Buena*.
- 15 metros: *Grande*.
- 20 metros: *Excelente*.
- 25 metros: *Asombrosa*.
- 30 metros: *Legendario*.
- 35 metros: *Heroico*.

PODERES DE CONTROLAR Y SENTIR

Trance Jedi:

Puede ser mantenido activo (se pierde si el jedi es herido o aturdido). Añade *Sentir* a ataque con sable de luz y añade o resta (según se desee) y *Controlar* al daño del mismo (ver regla opcional de cristales de la Fuerza más adelante en este capítulo). Si se decide bloquear rayos de blaster, se tira por su habilidad total en *Sable de Luz* contra la tirada del atacante, y si se quiere redirigir contra alguien, se tira adicionalmente por *Sentir* contra la dificultad que corresponda (el daño es el del arma original).

Cómo podemos ver los jedi experimentados pueden obtener enormes modificadores a sus tiradas. Así pues, a niveles legendarios de esgrima, resulta una opción interesante para ellos atacar haciendo acciones múltiples (reduciendo su habilidad en un -1 por cada ataque extra) para enfrentarse a hordas de enemigos menores.

Cuando un jedi usa su sable de luz para bloquear ataques a distancia usa una única tirada de parada (en peleas cuerpo a cuerpo sería mejor tirar para

cada ataque). Si un personaje tira y obtiene una buena defensa, puede mantenerla activa sin tener que tirar los dados de nuevo, *pero el precio de esa alternativa es un -1 al resto de tiradas durante dicho combate*. Sin embargo, puede tirar de nuevo y perder su defensa previa si un ataque bien dirigido era lo suficientemente bueno como para acertarle incluso con esa buena parada obtenida previamente; si la nueva defensa es mejor el personaje puede mantenerla, si no lo es puede volver a tirar hasta que obtenga algo que merezca la pena.

• **Dificultad:** Buena.

Telepatía Proyectiva:

Requiere conocer: *Telepatía Receptiva*.

Puede ser mantenido activo si el sujeto lo desea y no aumenta el factor de Proximidad.

• **Dificultad:** *Mediocre*, PER o *Controlar* del objetivo. La más alta.

Modificado por **Proximidad** y **Relación**.

• Usado en **silencio**: +1.

Visión lejana:

Requiere conocer: *Sentir vida*.

El usuario ve la persona o lugar que desea en su mente en la situación actual. Puede ser usado para ver el pasado o el futuro. También los alrededores inmediatos. Requiere condiciones tranquilas. No puede ser usado en peligro.

• Si la tirada se supera por 2 niveles: percibe el 50% del pasado y el 10% del futuro.

• Si la tirada se supera por 4 niveles: percibe el 75% del pasado y el 25% del futuro.

• Si la tirada se supera por 6 niveles: percibe el 90% del pasado y el 50% del futuro.

• Si la tirada se supera por 7 o + niveles: percibe el 100% del pasado y el 75% del futuro.

La **dificultad** depende de si el objetivo se resiste o no:

• Sujeto amistoso que no se resiste: *Mediocre*.

• Si el objetivo se resiste: *PER*, *Voluntad* o *Controlar* del objetivo.

Modificado por **Proximidad** y **Relación**.

• Ver el **pasado**: +1 a +4 a la dificultad.

• Ver el **futuro**: +2 a +5 a la dificultad.

Tiempo de uso: al menos un minuto.

PODERES DE CONTROLAR Y ALTERAR

Acelerar la curación de otro:

Requiere conocer: *Controlar el dolor de otro*.

Tiempo de uso, 1 minuto.

• **Dificultad:** *Mediocre*.

Modificado por **Relación**.

Alimentarse del Lado Oscuro:

Es un poder del *Lado Oscuro*.

Requiere conocer: *Sentir la Fuerza*.

Puede ser mantenido activo.

• **Dificultad:** Buena al activarlo, *Mediocre* las rondas sucesivas.

El personaje gana un punto de *Lado Oscuro* y de *Fuerza* cada ronda que un ser sensible a la *Fuerza* y alineado con el lado luminoso gana un punto de *Lado Oscuro*. Puede ganar puntos de esta forma de más de un blanco. Los puntos de *Fuerza* deben gastarse en menos de cinco minutos.

Colocar en trance de hibernación:

Requiere conocer: Trance de hibernación.

No puede ser usado como un ataque, el objetivo debe ser voluntario.

• **Dificultad:** *Mediocre*.

Modificado por **Proximidad**.

Modificado por **Relación**.

Controlar el dolor de otro:

Requiere conocer: *Controlar el dolor*.

La **dificultad** depende de la herida:

• Herida leve: *Mediocre*.

• Herida grave: *Normal*.

• Incapacitado: Buena.

• Mortalmente herido: Grande.

Modificado por **Proximidad**

Modificado por **Relación**.

Controlar la enfermedad de otro:

Requiere conocer: *Controlar enfermedad*.

La **dificultad** depende de la gravedad de la enfermedad:

• Infección ligera (resfriado): *Mediocre*.

• Fiebre alta (mala gripe): *Normal*.

• Enfermedad seria (gangrena): Buena.

• Enfermedad que amenace la vida (tuberculosis): Grande.

• Enfermedad fuerte y duradera (cáncer del pulmón): Excelente.

Modificado por **Proximidad**

Modificado por **Relación**.

Destoxificar el veneno en otro:

Requiere conocer: *Destoxificar veneno*.

La **dificultad** depende de la potencia del veneno:

- Alcohol: *Mediocre*.
- Veneno suave: *Normal*.
- Veneno medio: *Buena*.
- Veneno virulento: *Grande*.
- Neurotoxina: Excelente a *Legendaria*.

Modificado por **Proximidad**

Modificado por **Relación**.

Hacer recuperar el conocimiento a otro:

Requiere conocer: *Permanecer consciente*.

La **dificultad** depende de la herida que ha provocado la inconsciencia:

- Incapacitado: *Normal*.
- Mortalmente herido: *Grande*.

Modificado por **Proximidad**

Modificado por **Relación**.

Infringir dolor:

Es un poder del *Lado Oscuro*.

Requiere conocer: *Controlar el dolor y Sentir vida*.

Según el grado de éxito la víctima quedará aturdida o incluso inconsciente (se puede usar *Controlar el dolor* para evitar los efectos).

- **Dificultad:** La más alta entre *Mediocre*, *PER* o *Controlar* del objetivo.

FO es *Alterar* del atacante **FD** es *Controlar*, *PER* o *Voluntad* del defensor (la más alta). Si la tirada es suficientemente alta como para aturdir o dañar de cualquier modo el objetivo está tan aturdido por el dolor que no puede actuar el resto de la ronda en que sufre el daño ni durante la siguiente.

Modificado por **Proximidad**.

Relámpago de Fuerza:

Es un poder del *Lado Oscuro*.

Requiere conocer: *Absorber/Disipar Energía, Herir/Matar, Infringir Dolor*.

- **Dificultad:** la más alta entre *Grande*; *PER* ó *Controlar* del objetivo.

Puede ser absorbido mediante *Absorber/Disipar Energía*.

Puede ser deflectado por un jedi con una tirada de *Controlar* superior en *Trance de combate* (no puede ser redirigido a otros objetivos).

Alcance máximo 10 metros

FO: *Alterar* +3. Si hiere o aturde de cualquier manera el blanco está tan aturdido por el dolor que no puede actuar el resto de la ronda y la siguiente.

Transferir Fuerza:

Requiere conocer: *Controlar el dolor de otro*.

Tiempo de uso, 1 minuto.

Transfiere 1 punto de Fuerza. El receptor puede utilizarlo durante los próximos 10 minutos.

- **Dificultad:** *Buena*.

Modificado por **Proximidad**

Modificado por **Relación**.

PODERES DE ALTERAR Y SENTIR

Nublar los sentidos ajenos:

Reduce temporalmente las habilidades de *PER* del objetivo según el grado de éxito logrado. Se mantienen reducidas mientras el poder esté activo.

- **Dificultad:** La más alta entre *Normal*, *PER* o *Controlar* del objetivo.

Puede ser usado en más de un blanco a la vez, pero la dificultad aumenta en 1 por cada blanco adicional.

Modificado por **Proximidad**.

PODERES DE ALTERAR, CONTROLAR Y SENTIR

Afectar mentes:

Dificultad: la más grande de las siguientes:

- Cambios leves, breves, en recuerdos antiguos o al blanco no le importa: *Mediocre*.
- Fenómenos visibles breves, recuerdos de menos de un año, o al blanco le importa poco: *Normal*.
- Cortas alucinaciones, memorias de menos de un día, u órdenes estrictas sobre conclusiones: *Buena*.
- Parecer otra persona, alucinaciones sobre dos sentidos, recuerdos de menos de un minuto, conclusiones muy importantes: *Grande*.
- Alucinaciones percibidas por todos los sentidos, cambio mayor de recuerdos, absurdos: *Excelente*.
- Percepciones: *Mediocre*.
- Recuerdos: *Normal*.
- Conclusiones: *Buena*.
- Si es más alta: *PER* o *Controlar* del objetivo.

Modificado por **Proximidad**.

Muerte telequinética:

Es un poder del *Lado Oscuro*.

Requiere conocer: *Controlar el dolor, Infringir dolor, Herir/matar, Sentir vida*.

- **Dificultad:** La más alta entre: *Normal*, *PER* o *Controlar* del objetivo.

Modificado por **Proximidad**.

La *diferencia de la tirada* es el **daño** infringido.