

STAR WARS<sup>®</sup>

# LA FUERZA Y EL DESTINO<sup>™</sup>



PODERES DE  
LA FUERZA



EDGE



## CRÉDITOS

### PODERES DE LA FUERZA

POR

Asram

### MAQUETACIÓN Y DISEÑO ARTÍSTICO POR

Asram

### EDICIÓN Y REVISIÓN

Asram



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES

**EDGE**

© & ™ Lucasfilm Ltd. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso expreso. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Plaza Sacrificio 5 Local, 41018 Sevilla, España. Tel: (+34) 955 285 272. Conserve esta información para su referencia.

Si quieres saber más sobre la línea de productos de **Star Wars: LA FUERZA Y EL DESTINO**, descargar contenidos adicionales gratuitos, resolver dudas sobre reglas o simplemente pasarte a saludar, visita nuestra página:

<http://caballerosderen.blogspot.com.es/>

[WWW.EDGEENT.COM](http://WWW.EDGEENT.COM)

[starwars.com](http://starwars.com)

SE PERMITE IMPRIMIR O FOTOCOPIAR TODAS LAS PÁGINAS DE ESTE DOCUMENTO PARA USO PERSONAL

# PODER DE LA FUERZA CURAR/HERIR

CON INCREMENTOS

Requisitos previos: Dominio de la Fuerza 1+

## CURAR/HERIR (PODER BÁSICO)

El usuario de la Fuerza infunde un vigor renovado a un aliado o absorbe la energía vital de un enemigo.

**Curar (sólo usuarios del Lado Luminoso):** Gasta 1 para curar a un ser vivo situado a alcance de interacción (incluido él mismo) tantas Heridas como el Intelecto del usuario.

**Herir:** Gasta 1 para infligir a un ser vivo situado a alcance de interacción tantas Heridas como el Intelecto del usuario (ignorando Protección). El usuario gana 1 punto de Conflicto.

COSTE 15

### ALCANCE

Gasta 1 para aumentar el alcance del poder en tantos intervalos como los incrementos de Alcance adquiridos.

COSTE 15

### MAGNITUD

Gasta 2 para afectar a tantos objetivos adicionales situados dentro del alcance como los incrementos de Magnitud adquiridos.

COSTE 5

### MAGNITUD

Gasta 2 para afectar a tantos objetivos adicionales situados dentro del alcance como los incrementos de Magnitud adquiridos.

COSTE 5

### CONTROL

**Curar:** Si no se obtienen 1 a partir de 1, el objetivo recupera tanta Tensión como Heridas.

**Herir:** Si se obtienen 1 a partir de 1, el usuario se cura de tanta Tensión como las Heridas infligidas al objetivo.

COSTE 20

### ALCANCE

Gasta 1 para aumentar el alcance del poder en tantos intervalos como los incrementos de Alcance adquiridos.

COSTE 20

### MAGNITUD

Gasta 2 para afectar a tantos objetivos adicionales situados dentro del alcance como los incrementos de Magnitud adquiridos.

COSTE 10

### POTENCIA

**Curar:** Gasta 1 para curar tantas Heridas adicionales como los incrementos de Potencia adquiridos.

**Herir:** Gasta 1 para infligir tantas Heridas adicionales como los incrementos de Potencia adquiridos.

COSTE 15

### CONTROL

**Curar:** Gasta 1 para eliminar un estado padecido por el objetivo.

**Herir:** El usuario puede gastar 1 para curar tantas Heridas como las que inflija al objetivo. El personaje así curado gana 1 punto de Conflicto.

COSTE 20

### CONTROL

**Curar:** Se curan tantas Heridas adicionales como los rangos de Medicina que posea el usuario de la Fuerza.

**Herir:** Se infligen tantas Heridas adicionales como los rangos de Medicina que posea el usuario de la Fuerza.

COSTE 20

### CONTROL

**Curar:** Puede hacer una tirada de poder de Curar combinada con una **tirada Difícil (◆◆◆) de Medicina**.

Si la supera, un objetivo que se cure de sus Heridas también se cura de una herida crítica.

**Herir:** Puede hacer una tirada de poder de Herir combinada con una **tirada enfrentada de Medicina contra Aguante**. Si la supera, un objetivo que sufra Heridas también sufre una herida crítica con un +10 a la tirada por cada

00.

COSTE 20

### MAESTRÍA

**Curar:** Una vez por partida, gasta 4 para resucitar a un objetivo que haya muerto después del anterior turno del usuario de la Fuerza.

**Herir:** Una vez por partida se puede utilizar este poder para matar a un objetivo y a consecuencia devolver la vida a un personaje que haya muerto en el mismo encuentro y se encuentre a distancia de interacción del usuario de la Fuerza. Tanto el usuario como el personaje resucitado ganan 7 puntos de Conflicto cada uno.

COSTE 20

### POTENCIA

**Curar:** Gasta 1 para curar tantas Heridas adicionales como los incrementos de Potencia adquiridos.

**Herir:** Gasta 1 para infligir tantas Heridas adicionales como los incrementos de Potencia adquiridos.

COSTE 15

# PODER DE LA FUERZA

## ESCRUTAR

CON INCREMENTOS

Requisitos previos: Dominio de la Fuerza 1+

### ESCRUTAR (PODER BÁSICO)

El usuario de la Fuerza deja que la voluntad de la Fuerza le guíe hacia algo perdido u olvidado.

El usuario de la Fuerza puede gastar 1 para conocer la localización aproximada o la dirección en la que se encuentra un objeto o persona del que tiene conocimiento, sin importar a qué distancia se encuentre.

Si el usuario de la Fuerza gasta 1 y supera una **tirada Media** (de Alerta (o una **tirada enfrentada de Alerta contra Disciplina**), es capaz de reconocer una ilusión como tal.

COSTE 10

### MAGNITUD

Gasta 1 para conocer tantos detalles adicionales como el número de incrementos de Magnitud adquiridos.

COSTE 5

### CONTROL

Efecto persistente: Asigna 1 para incrementar 1 vez la Capacidad de las tiradas de Alerta y Percepción.

COSTE 10

### POTENCIA

Gasta 1 para eliminar tantas ilusiones creadas con la Fuerza como los incrementos de Potencia adquiridos.

COSTE 10

### MAGNITUD

Gasta 1 para conocer tantos detalles adicionales como el número de incrementos de Magnitud adquiridos.

COSTE 5

### MAGNITUD

Gasta 1 para conocer tantos detalles adicionales como el número de incrementos de Magnitud adquiridos.

COSTE 5

### CONTROL

Gasta 1 para rastrear un objetivo adicional.

COSTE 15

### POTENCIA

Gasta 1 para eliminar tantas ilusiones creadas con la Fuerza como los incrementos de Potencia adquiridos.

COSTE 15

### MAGNITUD

Gasta 1 para conocer tantos detalles adicionales como el número de incrementos de Magnitud adquiridos.

COSTE 15

### DURACIÓN

Asigna 1 para continuar rastreando un objetivo aunque se mueva.

COSTE 20

### CONTROL

Efecto persistente: asigna 1 para que los ataques del usuario de la Fuerza obtengan la propiedad Perforante con una puntuación igual a la suma de su Astucia y los rangos que tenga en Percepción (o incrementa la propiedad Perforante existente en un valor equivalente).

COSTE 15

### MAESTRÍA

Una **tirada de poder de Escutar** y el gasto de 1 añaden 1 a todas las tiradas de combate realizadas contra un objetivo para el resto del encuentro.

COSTE 20



# PODER DE LA FUERZA INFLUENCIAR

CON INCREMENTOS

Requisitos previos: Dominio de la Fuerza 1+

## INFLUENCIAR (PODER BÁSICO)

El personaje trata de orientar, moldear e incluso distorsionar los pensamientos y emociones de otros seres.

**Regla especial (uso de ○/●):** Cuando se influyen o se moldean pensamientos, sólo pueden utilizarse ● obtenidos mediante el uso de ● para generar emociones negativas como furia, miedo y odio. De igual modo, sólo se pueden utilizar ○ obtenidos mediante el uso de ○ para generar emociones positivas como paz, tranquilidad y cordialidad. Las demás emociones, como la confusión, pueden inculcarse con ○ y con ● indistintamente.

El personaje puede gastar ● para abrumar la mente de un objetivo vivo que tenga a alcance de interacción, infligiéndole 1 de Tensión.

COSTE 10

### ALCANCE

Gasta ● para aumentar el alcance del poder en tantos intervalos como los incrementos de Alcance adquiridos.

COSTE 5

### MAGNITUD

Gasta ● para afectar a tantos objetivos adicionales como los incrementos de Magnitud adquiridos.

COSTE 5

### CONTROL

El usuario de la Fuerza puede hacer una **tirada enfrentada de Disciplina contra Disciplina** combinada con una **tirada de poder de Influcidar**. Si gasta ● y supera la tirada con éxito, puede obligar al objetivo a adoptar un estado emocional o creer algo que no es cierto durante 1 asalto o durante 5 minutos.

COSTE 10

### CONTROL

Al hacer una tirada de Carisma, Coacción, Engaño, Liderazgo o Negociación, el usuario de la Fuerza puede realizar una **tirada de poder de Influcidar** como parte de su reserva. Puede gastar ● para añadir ☆ o bien ☹ (lo que prefiera) a la tirada.

COSTE 15

### POTENCIA

Cuando el personaje abruma la mente del objetivo, le inflige 2 de Tensión en vez de 1.

COSTE 10

### ALCANCE

Gasta ● para aumentar el alcance del poder en tantos intervalos como los incrementos de Alcance adquiridos.

COSTE 10

### MAGNITUD

Gasta ● para afectar a tantos objetivos adicionales como los incrementos de Magnitud adquiridos.

COSTE 5

### DURACIÓN

Gasta ● para aumentar la duración del efecto tantos asaltos (o minutos) como los incrementos de Duración adquiridos.

COSTE 5

### DURACIÓN

Gasta ● para aumentar la duración del efecto tantos asaltos (o minutos) como los incrementos de Duración adquiridos.

COSTE 5

### ALCANCE

Gasta ● para aumentar el alcance del poder en tantos intervalos como los incrementos de Alcance adquiridos.

COSTE 10

### MAGNITUD

Gasta ● para afectar a tantos objetivos adicionales como los incrementos de Magnitud adquiridos.

COSTE 10

### DURACIÓN

Gasta ● para aumentar la duración del efecto tantos asaltos (o minutos) como los incrementos de Duración adquiridos.

COSTE 5

### DURACIÓN

Gasta ● para aumentar la duración del efecto tantos asaltos (o minutos) como los incrementos de Duración adquiridos.

COSTE 5

# MEDITACIÓN DE BATALLA

Requisitos previos: Dominio de la Fuerza 2+

## MEDITACIÓN DE BATALLA (PODER BÁSICO)

El usuario de la Fuerza dirige a sus aliados en las batallas, coordinándolos en una unidad de combate más efectiva.

El usuario de la Fuerza puede gastar 1 para añadir 1 automático a las tiradas realizadas por un número máximo de aliados igual a su Presencia que tenga a distancia de interacción antes del final de su próximo turno. Si el usuario de la Fuerza obtiene 1 a partir de 2, reduce la Voluntad de cada objetivo en 1 (hasta un mínimo de 1) hasta el final del encuentro.

COSTE 15

### MAGNITUD

Gasta 1 para afectar a tantos objetivos adicionales como su Presencia por cada incremento de Magnitud adquirido.

COSTE 5

### ALCANCE

Gasta 1 para aumentar el alcance del poder en tantos intervalos como los incrementos de Alcance adquiridos.

COSTE 5

### CONTROL

Cuando el usuario de la Fuerza haga una **tirada de poder de Meditación de batalla**, puede realizar una **tirada Fácil** (1) de **Liderazgo** como parte de su reserva. Si el usuario de la Fuerza logra activar el poder y supera la tirada, puede transmitir órdenes simples como parte del poder.

COSTE 10

### MAGNITUD

Gasta 1 para afectar a tantos objetivos adicionales como su Presencia por cada incremento de Magnitud adquirido.

COSTE 10

### ALCANCE

Gasta 1 para aumentar el alcance del poder en tantos intervalos como los incrementos de Alcance adquiridos.

COSTE 10

### POTENCIA

Gasta 2 para añadir automáticamente un 1 adicional a las tiradas de los personajes afectados.

COSTE 10

### MAGNITUD

Gasta 1 para afectar a tantos objetivos adicionales como su Presencia por cada incremento de Magnitud adquirido.

COSTE 15

### ALCANCE

Gasta 1 para aumentar el alcance del poder en tantos intervalos como los incrementos de Alcance adquiridos.

COSTE 15

### DURACIÓN

Asigna 1 para mantener los efectos persistentes del poder sobre cada objetivo afectado mientras éste se mantenga dentro del alcance.

COSTE 25

### MAGNITUD

Gasta 1 para afectar a tantos objetivos adicionales como su Presencia por cada incremento de Magnitud adquirido.

COSTE 20

### CONTROL

El usuario de la Fuerza puede extender el alcance del poder y los incrementos de alcance a la escala planetaria sufriendo 4 de Tensión.

COSTE 20

### MAESTRÍA

Si el usuario de la Fuerza no obtiene ningún 1 a partir de 2, puede elegir una habilidad para que todos los personajes afectados por este poder puedan utilizarla con tantos rangos como tenga el objetivo que posea más rangos en dicha habilidad. Si el usuario de la Fuerza obtiene 1 a partir de 2, todos los personajes afectados por el poder deben superar una **tirada Fácil** (1) de **Disciplina** si desean resistirse a las órdenes.

COSTE 25

# PODER DE LA FUERZA

## MEJORAR

CON INCREMENTOS

Requisitos previos: Dominio de la Fuerza 1+

### MEJORAR (PODER BÁSICO)

Al hacer una tirada de Atletismo, el usuario de la Fuerza puede hacer una **tirada de poder de Mejorar** como parte de de su reserva. El usuario de la Fuerza puede gastar ● para añadir ☆ o bien ☹ (lo que prefiera) a la tirada.

COSTE 10

#### CONTROL

El usuario puede usar el poder Mejorar con la habilidad Coordinación.

COSTE 5

#### CONTROL

El usuario puede usar el poder Mejorar con la habilidad Aguante.

COSTE 5

#### CONTROL

El usuario de la Fuerza puede realizar una acción de saltar con la Fuerza realizando una **tirada de poder de Mejorar**. Puede gastar ● para efectuar un salto horizontal hasta cualquier lugar situado a corto alcance.

COSTE 10

#### CONTROL

El usuario puede usar el poder Mejorar con la habilidad Pilotar vehículo planetario.

COSTE 5

#### CONTROL

El usuario puede usar el poder Mejorar con la habilidad Pelea.

COSTE 5

#### CONTROL

Al realiza un salto con la Fuerza, el usuario puede saltar verticalmente además de horizontalmente.

COSTE 10

#### CONTROL

El usuario puede usar el poder Mejorar con la habilidad Pilotar vehículo espacial.

COSTE 5

#### CONTROL

Efecto persistente: asigna ◻. El usuario de la Fuerza aumenta su puntuación de Fortaleza en 1 (hasta un máximo de 6).

COSTE 10

#### ALCANCE

Gasta ● para aumentar el alcance del poder en tantos intervalos como los incrementos de Alcance adquiridos.

COSTE 10

#### CONTROL

Efecto persistente: asigna ◻. El usuario de la Fuerza aumenta su puntuación de Agilidad en 1 (hasta un máximo de 6).

COSTE 10

#### CONTROL

El usuario de la Fuerza puede efectuar un salto con la Fuerza con una maniobra en vez de con una acción.

COSTE 10



# PODER DE LA FUERZA

## MOVER

CON INCREMENTOS

Requisitos previos: Dominio de la Fuerza 1+

### MOVER (PODER BÁSICO)

El personaje puede mover objetos pequeños con el poder de la Fuerza.

El usuario de la Fuerza puede gastar 1 para mover un objeto de Silueta 0 que se encuentre a corto alcance y desplazarlo hasta su alcance máximo (que sin incrementos es también corto alcance).

COSTE 10

#### MAGNITUD

Gasta 1 para afectar a tantos objetivos adicionales como el número de incrementos de Magnitud adquiridos.

COSTE 5

#### POTENCIA

Gasta 1 para aumentar la Silueta máxima que puede moverse en tantos puntos como el número de incrementos de Potencia adquiridos.

COSTE 10

#### ALCANCE

Gasta 1 para aumentar el alcance del poder en tantos intervalos como los incrementos de Alcance adquiridos.

COSTE 5

#### ALCANCE

Gasta 1 para aumentar el alcance del poder en tantos intervalos como los incrementos de Alcance adquiridos.

COSTE 5

#### MAGNITUD

Gasta 1 para afectar a tantos objetivos adicionales como el número de incrementos de Magnitud adquiridos.

COSTE 5

#### POTENCIA

Gasta 1 para aumentar la Silueta máxima que puede moverse en tantos puntos como el número de incrementos de Potencia adquiridos.

COSTE 10

#### CONTROL

El usuario de la Fuerza puede arrojar objetos con la suficiente violencia como para dañar a un objetivo realizando una **tirada de combate a distancia** combinada con una **tirada de poder de Mover**. La dificultad es igual a la Silueta del objeto arrojado y el daño infligido es igual a 10 veces su Silueta, si la Silueta es 0 el daño es 5.

COSTE 10

#### MAGNITUD

Gasta 1 para afectar a tantos objetivos adicionales como el número de incrementos de Magnitud adquiridos.

COSTE 10

#### POTENCIA

Gasta 1 para aumentar la Silueta máxima que puede moverse en tantos puntos como el número de incrementos de Potencia adquiridos.

COSTE 15

#### CONTROL

El usuario de la Fuerza puede atraer objetos con la suficiente intensidad como para arrancarlos de monturas fijas o de las manos de un enemigo.

COSTE 5

#### ALCANCE

Gasta 1 para aumentar el alcance del poder en tantos intervalos como los incrementos de Alcance adquiridos.

COSTE 15

#### MAGNITUD

Gasta 1 para afectar a tantos objetivos adicionales como el número de incrementos de Magnitud adquiridos.

COSTE 10

#### POTENCIA

Gasta 1 para aumentar la Silueta máxima que puede moverse en tantos puntos como el número de incrementos de Potencia adquiridos.

COSTE 20

#### CONTROL

El personaje puede manipular objetos con suma precisión, lo que le permite realizar cualquier tarea dentro del alcance de este poder que normalmente pudiera hacer con sus propias manos.

COSTE 15



# PODER DE LA FUERZA

## OFUSCAR

CON INCREMENTOS

Requisitos previos: Dominio de la Fuerza 1+

### OFUSCAR (PODER BÁSICO)

El usuario de la Fuerza crea ilusiones para engañar a los que tiene cerca.

El usuario puede gastar 1 para impedir que un objetivo situado como mucho a corto alcance perciba a una persona u objeto de Silueta 1 o menor. El objetivo no podrá ver ni sentir a esa persona u objeto hasta el inicio del siguiente turno del usuario.

COSTE 15

#### ALCANCE

Gasta 1 para aumentar el alcance del poder en tantos intervalos como los incrementos de Alcance adquiridos.

COSTE 5

#### DURACIÓN

Asigna 1 para mantener los efectos del poder mientras el objetivo engañado se mantenga dentro del alcance.

COSTE 5

#### POTENCIA

Gasta 1 para aumentar la Silueta del objeto ofuscado o la ilusión creada en tantos puntos como el número de incrementos de Potencia adquiridos.

COSTE 5

#### CONTROL

El usuario puede alterar la percepción de la apariencia de la persona u objeto en lugar de ocultarla.

COSTE 10

#### MAGNITUD

Gasta 1 para afectar a tantos objetivos adicionales como la Presencia del usuario por cada incremento de Magnitud adquirido.

COSTE 10

#### MAGNITUD

Gasta 1 para afectar a tantos objetivos adicionales como la Presencia del usuario por cada incremento de Magnitud adquirido.

COSTE 10

#### POTENCIA

Gasta 1 para aumentar la Silueta del objeto ofuscado o la ilusión creada en tantos puntos como el número de incrementos de Potencia adquiridos.

COSTE 10

#### CONTROL

Puede usar este poder para inducir la percepción de una persona u objeto ilusorio en el objetivo.

COSTE 15

#### ALCANCE

Gasta 1 para aumentar el alcance del poder en tantos intervalos como los incrementos de Alcance adquiridos.

COSTE 10

#### CONTROL

Asigna 1 o más 1 para añadir tantos 1 como 1 asignados a todas las tiradas de combate realizadas contra el usuario de la Fuerza.

COSTE 15

#### POTENCIA

Gasta 1 para aumentar la Silueta del objeto ofuscado o la ilusión creada en tantos puntos como el número de incrementos de Potencia adquiridos.

COSTE 15

#### MAESTRÍA

Gasta 1 para ofuscar objetos o crear ilusiones adicionales un número igual a la suma de Astucia y Engaño del usuario.

COSTE 20

#### ALCANCE

Gasta 1 para aumentar el alcance del poder en tantos intervalos como los incrementos de Alcance adquiridos.

COSTE 15

#### POTENCIA

Gasta 1 para aumentar la Silueta del objeto ofuscado o la ilusión creada en tantos puntos como el número de incrementos de Potencia adquiridos.

COSTE 15

# PODER DE LA FUERZA PROTEGER/EMITIR

CON INCREMENTOS

Requisitos previos: Dominio de la Fuerza 3+

## PROTEGER/EMITIR (PODER BÁSICO)

El usuario de la Fuerza conduce el flujo de energía para protegerse a sí mismo y también a otros, o bien emite descargas de energía contra sus enemigos.

**Proteger:** El usuario hace una **tirada de poder de Proteger** y una **tirada Media (♦♦) de Disciplina** como parte de la misma reserva. Gasta 1 para reducir el daño causado por todo tipo de armas de energía al usuario o a un personaje que tenga a distancia de interacción en una cantidad igual a su Voluntad, más 1 por cada ☆. Los usuarios de la Fuerza del Lado Oscuro únicamente pueden protegerse a sí mismos.

**Emitir:** El usuario hace una **tirada de poder de Emitir** como un ataque a distancia que tiene por dificultad una **tirada Media (♦♦) de Disciplina**. Si el usuario supera la tirada y gasta 1, realiza el ataque con éxito. El alcance básico es corto, el daño básico es igual a la Voluntad del usuario y el valor de crítico es de 4. El usuario gana 1 punto de Conflicto.

COSTE 20

### ALCANCE

Gasta 1 para aumentar el alcance del poder en tantos intervalos como los incrementos de Alcance adquiridos.

COSTE 5

### POTENCIA

Gasta 1 para aumentar o disminuir el daño en una cantidad igual al número de incrementos de Potencia adquiridos.

COSTE 5

### POTENCIA

Gasta 1 para aumentar o disminuir el daño en una cantidad igual al número de incrementos de Potencia adquiridos.

COSTE 10

### CONTROL

**Proteger:** Gasta 1 para aumentar la Defensa en la misma cantidad de 1 gastadas.

**Emitir:** Gasta 1 para infligir 1 de Tensión al objetivo.

COSTE 10

### ALCANCE

Gasta 1 para aumentar el alcance del poder en tantos intervalos como los incrementos de Alcance adquiridos.

COSTE 10

### MAGNITUD

Gasta 1 para afectar a tantos objetivos adicionales dentro del alcance como el número de incrementos de Magnitud adquiridos.

COSTE 10

### ALCANCE

Gasta 1 para aumentar el alcance del poder en tantos intervalos como los incrementos de Alcance adquiridos.

COSTE 10

### CONTROL

**Proteger:** Gasta 1 para que el poder proteja contra todo tipo de ataques.

**Emitir:** Gasta 1 para otorgar al ataque la propiedad Apresadora 2.

COSTE 15

### MAGNITUD

Gasta 1 para afectar a tantos objetivos adicionales dentro del alcance como el número de incrementos de Magnitud adquiridos.

COSTE 20

### POTENCIA

Gasta 1 para aumentar o disminuir el daño en una cantidad igual al número de incrementos de Potencia adquiridos.

COSTE 15

### POTENCIA

Gasta 1 para aumentar o disminuir el daño en una cantidad igual al número de incrementos de Potencia adquiridos.

COSTE 20

### DURACIÓN

**Proteger:** Si no se obtiene ningún 1 a partir de 4, el poder reduce el daño de todos los ataques que impacten al objetivo hasta el siguiente turno del usuario de la Fuerza.

**Emitir:** Gasta 1 para otorgar al ataque la propiedad Incendiaria 2.

COSTE 15

### CONTROL

**Proteger:** Los usuarios de la Fuerza del Lado Luminoso pueden gastar 1 punto de Destino una vez por partida para utilizar Proteger como una actividad menor durante el turno de otro personaje.

**Emitir:** Los usuarios de la Fuerza del Lado Oscuro pueden gastar 1 punto de Destino una vez por partida para utilizar Emitir como una maniobra.

COSTE 25

### MAESTRÍA

**Proteger:** Los usuarios de la Fuerza del Lado Luminoso pueden gastar 1 para desviar y devolver todos los ataques cuyo daño haya sido reducido a 0, infligiendo al atacante el daño original sin reducir.

**Emitir:** Los usuarios de la Fuerza del Lado Oscuro pueden gastar 1 para reducir en 1 el valor de crítico de todos los ataques.

COSTE 25



# PODER DE LA FUERZA

## RETENER

CON INCREMENTOS

Requisitos previos: Dominio de la Fuerza 2+

### RETENER (PODER BÁSICO)

El usuario de la Fuerza inmoviliza a un enemigo e impide que pueda actuar.

El usuario de la Fuerza puede gastar 1 para inmovilizar a un objetivo situado como mucho a corto alcance hasta el final del siguiente turno del usuario. Si el usuario obtiene algún 1 a partir de 2, el objetivo sufre además tantas Heridas como el número de 1 gastados en la tirada (estas Heridas ignoran su Protección).

COSTE 15

#### ALCANCE

Gasta 1 para aumentar el alcance del poder en tantos intervalos como los incrementos de Alcance adquiridos.

COSTE 10

#### MAGNITUD

Gasta 2 para afectar a 1 objetivo adicional situado dentro del alcance por cada incremento de Magnitud adquirido.

COSTE 15

#### POTENCIA

Gasta 1 para desorientar al objetivo durante tantos asaltos como incrementos de Potencia adquiridos.

COSTE 5

#### CONTROL

Gasta 1 para que cuando un objetivo afectado por Retener realice una acción, sufra tanta Tensión como la Voluntad del usuario de la Fuerza.

COSTE 10

#### ALCANCE

Gasta 1 para aumentar el alcance del poder en tantos intervalos como los incrementos de Alcance adquiridos.

COSTE 15

#### MAGNITUD

Gasta 2 para afectar a 1 objetivo adicional situado dentro del alcance por cada incremento de Magnitud adquirido.

COSTE 20

#### POTENCIA

Gasta 1 para desorientar al objetivo durante tantos asaltos como incrementos de Potencia adquiridos.

COSTE 10

#### DURACIÓN

Asigna 3 para mantener los efectos persistentes del poder sobre cada objetivo afectado.

COSTE 15

#### CONTROL

Gasta 1 para alejar o acercar al objetivo un intervalo de alcance.

COSTE 10

#### MAGNITUD

Gasta 2 para afectar a 1 objetivo adicional situado dentro del alcance por cada incremento de Magnitud adquirido.

COSTE 25

#### POTENCIA

Gasta 1 para desorientar al objetivo durante tantos asaltos como incrementos de Potencia adquiridos.

COSTE 15

#### ALCANCE

Gasta 1 para aumentar el alcance del poder en tantos intervalos como los incrementos de Alcance adquiridos.

COSTE 20

#### MAESTRÍA

Si el usuario de la Fuerza se dispone a realizar una **tirada de poder de Retener** que no sea enfrentada, puede hacer una **tirada enfrentada de Disciplina** contra la Disciplina de 1 objetivo afectado por el poder. Si el usuario de la Fuerza supera la tirada y no obtiene ningún 1 a partir de 2, puede conmocionar inmediatamente al objetivo hasta el final de su siguiente turno. Si supera la tirada y obtiene algún 1 a partir de 2, el objetivo sufre una herida crítica a cuya tirada se añade +10 por cada 1 gastado.

COSTE 25

# PODER DE LA FUERZA

## SENTIR

CON INCREMENTOS

Requisitos previos: Dominio de la Fuerza 1+

### SENTIR (PODER BÁSICO)

El usuario de la Fuerza puede percibir las interacciones de la Fuerza con su entorno.

El usuario puede gastar 1 para detectar a todos los seres vivos que se encuentren a corto alcance [sean o no inteligentes].

El usuario puede gastar 1 para captar el presente estado emocional de un objetivo vivo que tenga a alcance de interacción.

COSTE 10

### CONTROL

Efecto persistente: asigna 1. Una vez por asalto, cuando se realice un ataque contra el usuario de la Fuerza, se incrementa 1 vez la Dificultad de la reserva de dados del atacante.

COSTE 10

### CONTROL

Efecto: gasta 1. El usuario de la Fuerza capta los pensamientos actuales de un objetivo vivo que tenga a distancia de interacción.

COSTE 10

### DURACIÓN

Los efectos persistentes de Sentir pueden activarse 1 vez adicional cada asalto.

COSTE 10

### ALCANCE

Gasta 1 para aumentar el alcance del poder en tantos intervalos como los incrementos de Alcance adquiridos.

COSTE 5

### MAGNITUD

Gasta 1 para afectar a tantos objetivos adicionales como los incrementos de Magnitud adquiridos.

COSTE 5

### POTENCIA

Al utilizar los efectos persistentes de Sentir, se incrementa 2 veces la reserva [en vez de 1].

COSTE 10

### ALCANCE

Gasta 1 para aumentar el alcance del poder en tantos intervalos como los incrementos de Alcance adquiridos.

COSTE 10

### MAGNITUD

Gasta 1 para afectar a tantos objetivos adicionales como los incrementos de Magnitud adquiridos.

COSTE 10

### CONTROL

Efecto persistente: asigna 1. Una vez por asalto, cuando el usuario de la Fuerza haga una tirada de combate, se incrementa 1 vez la Capacidad de su reserva.

COSTE 10

### ALCANCE

Gasta 1 para aumentar el alcance del poder en tantos intervalos como los incrementos de Alcance adquiridos.

COSTE 10

### MAGNITUD

Gasta 1 para afectar a tantos objetivos adicionales como los incrementos de Magnitud adquiridos.

COSTE 10



# PODER DE LA FUERZA VATICINAR

CON INCREMENTOS

Requisitos previos: Dominio de la Fuerza 1+

## VATICINAR (PODER BÁSICO)

El Usuario de la Fuerza puede percibir cómo fluye la Fuerza alrededor en todas las cosas, lo que le permite ver lo que es y también lo que será.

El usuario puede gastar 1 para recibir una visión imprecisa y poco detallada de sucesos que están por acontecer, con un plazo máximo de un día en su futuro.

COSTE 10

## CONTROL

Al hacer una tirada de habilidad para determinar la Iniciativa, el usuario de la Fuerza puede resolver una **tirada de poder de la Fuerza** como parte de su reserva. Puede gastar cualquier cantidad de 1 para añadir a su tirada ese mismo número de ✨.

COSTE 10

## POTENCIA

Gasta 1 para identificar tantos detalles específicos como el número de incrementos de Potencia adquiridos.

COSTE 5

## MAGNITUD

Gasta 1 para afectar a tantos objetivos adicionales como los incrementos de Magnitud adquiridos.

COSTE 5

## ALCANCE

Gasta 1 para aumentar el alcance del poder en tantos intervalos como los incrementos de Alcance adquiridos.

COSTE 5

## CONTROL

La Defensa total de los objetivos afectados aumenta en 2 durante el primer asalto de combate.

COSTE 10

## DURACIÓN

Gasta 1 para aumentar el alcance temporal del vaticinio tantos días como los incrementos de Duración adquiridos.

COSTE 5

## MAGNITUD

Gasta 1 para afectar a tantos objetivos adicionales como los incrementos de Magnitud adquiridos.

COSTE 5

## ALCANCE

Gasta 1 para aumentar el alcance del poder en tantos intervalos como los incrementos de Alcance adquiridos.

COSTE 5

## ALCANCE

Gasta 1 para aumentar el alcance del poder en tantos intervalos como los incrementos de Alcance adquiridos.

COSTE 5

## POTENCIA

Gasta 1 para identificar tantos detalles específicos como el número de incrementos de Potencia adquiridos.

COSTE 5

## CONTROL

Al resolver una **tirada de poder de la Fuerza** como parte de una tirada de Iniciativa, el usuario de la Fuerza puede gastar 1 para que todos los objetivos afectados lleven a cabo 1 maniobra gratuita antes de que empiece el primer asalto de combate.

COSTE 15

## DURACIÓN

Gasta 1 para aumentar el alcance temporal del vaticinio tantos días como los incrementos de Duración adquiridos.

COSTE 5