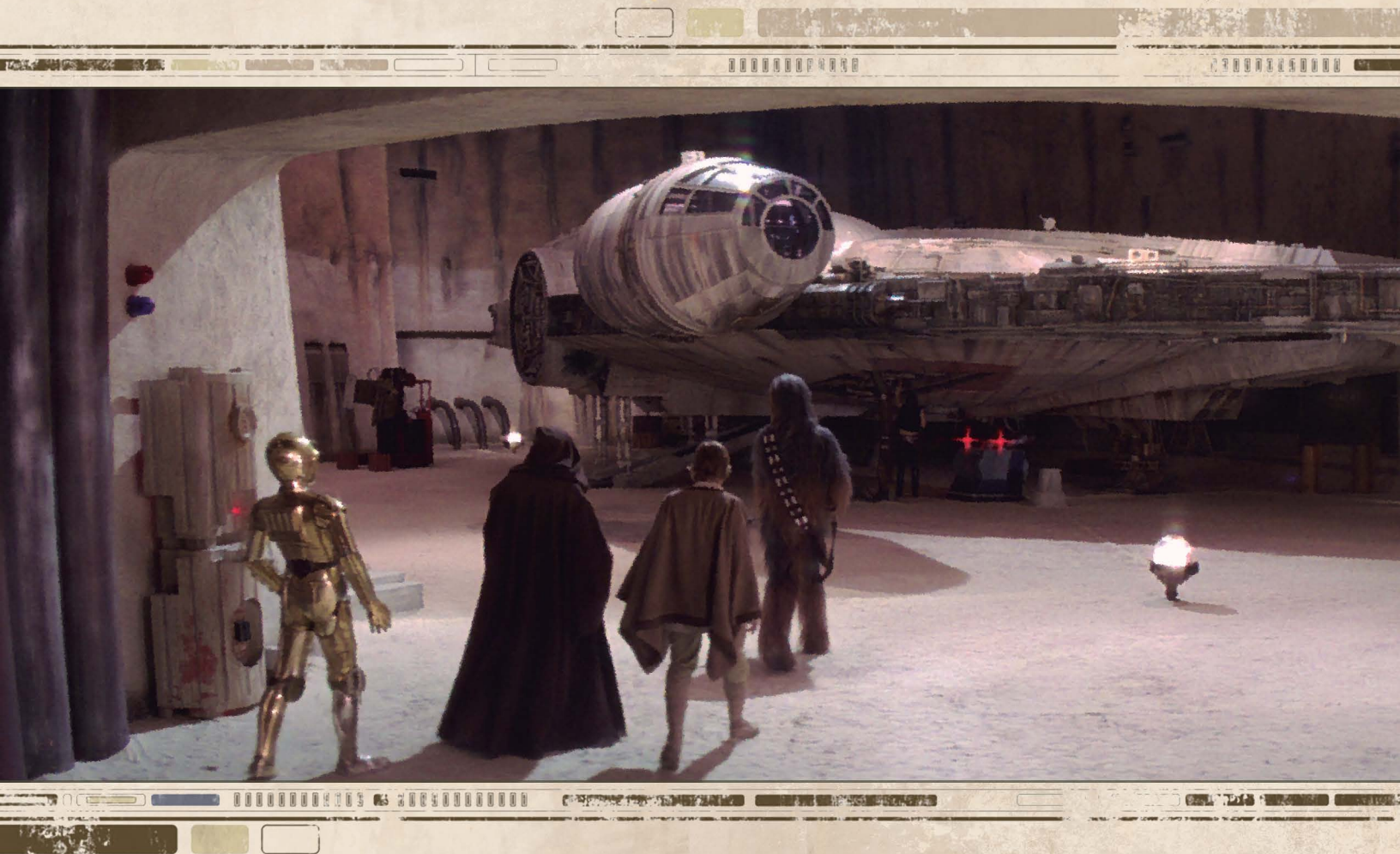


STAR WARS[®] AL FILO ^{DEL} IMPERIO[™]

MANUAL NO-OFICIAL PARA EL JUEGO DE ROL



VADEMÉCUM DE PARTIDA



COMPATIBLE CON EL JUEGO DE ROL DE STAR WARS
LA ERA DE LA REBELIÓN.

STAR WARS[®]
JUEGO DE ROL

CRÉDITOS

ESCRITO

Carlos "Malky" Cabrero.

DISEÑO GRÁFICO

Inspirado por y basado en la obra de EDGE Entertainment, David Ardilla y de Chris Beck.

MAQUETACIÓN

Carlos "Malky" Cabrero.

IMAGEN DE PORTADA

John Mouldier

AGRADECIMIENTOS

"Kelzhar" del foro Al Filo del Imperio de EDGE Entertainment por plantar la semilla de este documento.

PRUEBAS

Alfonso Pinedo, Jorge "Noeko" Mir, Nacho Buey, Oscar "Jovijuan" Gracia, Pablo Vicente y Miguel Angel Fece.

AVISO LEGAL

Todas las marcas comerciales y derechos de autor son propiedad de LucasFilm Ltd., Fantasy Flight Games y EDGE Entertainment.

Este documento no está destinado a la venta.

Este documento presenta una relación de ideas y conceptos del sistema de juego Edge of Empire de Fantasy Flight Games y de Al Filo del Imperio por EDGE Entertainment, y sin la lectura previa del mismo, no es posible entender el presente documento; con el fin de no violar ninguno de los derechos inferidos en las mencionadas obras.

LICENCIA

El manual no-oficial Vademécum de Partida 1.0, creado por Carlos "Malky" Cabrero esta a tu disposición bajo licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 3.0.



Disponible en <http://archive.org> y
<http://www.slideshare.net>

Versión de este PDF: v1.0 / Agosto 2014

CONTENIDO

ESCALA PERSONA ————— 4

METAJUEGO ————— 4

NADA MÁS EMPEZAR la PARTIDA	4
REPARTO de PE al FINAL de SESIÓN	4
FAMA	4

FORMACIÓN de RESERVA de DADOS — 4

TIPOS DE TIRADAS ————— 5

TIRADA ENFRENTADA	5
TIRADA COMPETITIVA	5
TIRADA ASISTIDA	5
TIRADA PASIVA	5

INTERACCIONES SOCIALES ————— 5

TURNO ————— 6

ACTIVIDAD MENOR	6
MANIOBRA	6
ACCIONES	6

COMBATE ————— 6

PELEA	6
ARMA IMPROVISADA	6
ATACAR con DOS ARMAS	6

SALUD ————— 7

LOCALIZACIÓN DE IMPACTO CRÍTICO	7
TABLA DIFICULTAD CURACIÓN HERIDAS	7
HERIDA CRÍTICA	7
INYECTORES ESTIMULANTES	7
PARCHES DE REPARACIÓN	7
COMO SE CURA 1 HERIDA	7
COMO SE CURA 1 HERIDA CRÍTICA	7
NIVEL DAÑO OBJETOS	7

MODIFICADORES ————— 8

APUNTAR	8
DEFENSA	8
COBERTURA	8
OCULTACIÓN	8
TERRENO DIFÍCIL	8
OCULTAR ARMA	8
UMBRAL IMPEDIMENTO	8
MODIFICADORES POR GRAVEDAD	8
MIEDO	9
ZAFARSE de GRILLETES	9
ZAFARSE de MANDO de RETENCIÓN	9
IMPLANTES	9
SILUETA	9

EFFECTOS del ENTORNO ————— 10

APNEA	10
ASFIXIA	10
VACIO	10
FUEGO	10
VENENO	10
CAIDAS	10

INTERVALOS ————— 10

ESCALA VEHICULO ————— 11

CARACTERISTICAS ————— 11

SILUETA	11
SECTOR de DEFENSA	11
MANEJO	11
ARMAS, BLINDAJE y DAÑO	11
SENSORES	11
COMUNICACIONES	11
TRANSPONDEDOR	11

VELOCIDAD y EFECTOS ————— 12

VELOCIDAD de DESPLAZAMIENTO	12
DIFICULTAD PARA ESQUIVAR OBJETOS	12
COLISIÓN	12

TURNO ————— 12

ACTIVIDAD MENOR	12
MANIOBRA	12
ACCIONES	13

DAÑOS ————— 13

RECUPERACIÓN DAÑO	13
TENSIÓN y CASCO del VEHICULO a CERO	14
VOLVER a la VIDA una NAVE	14

FUERZA y DESTINO ————— 14

USO PUNTOS de DESTINO	14
SENSIBLES a la FUERZA	14

ESCALA PERSONA

METAJUEGO

NADA MÁS EMPEZAR LA PARTIDA

- Cada jugador tira los dados de destino para los puntos de destino. (pág. 26)
- Cada jugador tira 1d100 y comprobar la obligación. (pág. 308)

REPARTO DE PE AL FINAL DE SESIÓN (pág. 300 y 311)

- **Buen actor.** (1 ó 2PE por interpretación) [Individual no obligatoria].
- **Actor de método.** (1 ó 2PE por interpretar bien las motivaciones)[Individual n/o]
- **Al más espabilado.** (1 ó 2PE por Idea) [Única].
- **Curtido.** (1 PE por ser el que más Heridas a recibido) [Única]
- **Grupo eficiente.** (5 PE por objetivo cumplido) [Grupo]
- **Por partida.** (5 PE fácil, 10 normal, 20 difícil) [Grupo]

FAMA (pág. 308)

Obligación del grupo	Hacer Tratos con Altos Cargos "Deshonestos"	Comprar Equipo "No Autorizado"	Comprar Equipo "Autorizado"	Hacer Tratos con Altos Cargos "Honestos"	Fama
≤ 19	Bastante Difícil	Difícil	Sin problemas	Sin Dificultad	No Conocidos
20 ~ 39	Cierta dificultad con Cargos intermedios, más difícil con los altos.	Cierta Dificultad	Retrasos, comprobaciones rutinarias.	Sin dificultad con Cargos intermedios, más difícil con los altos.	Pueden ser conocidos
40 ~ 59	Es más fácil	Es más fácil	Muchas dificultades y retrasos imposibles.	Difícil con Cargos Intermedios, muy difícil con los altos.	Conocidos
60 ~ 79	Fácil		Muy difícil.	Muy difícil con Cargos Intermedios, imposible con los altos.	Bastante conocidos
80 ~ 99	Muy fácil		Imposible	Totalmente imposible	Celebres
≥ 100	Extremadamente fácil... pero todo es más caro.		No pueden ni comprar blasters.	Los cuerpos de seguridad intentarán arrestarlos.	Leyendas

FORMACIÓN de RESERVA de DATOS (pág. 18)

- Hacer Reserva de Características + Habilidades.
- Adjudicar Dificultad.
- Añadir dados. (máximo tres de cada color)
- Incrementar dados.
- Quitar dados

TIRADA ENFRENTADA

(Alguien trata de impedir de forma activa)

- Tirada normal + la dificultad que es la capacidad + habilidad del impeditor.

PJ.	Sigilo	   	Reserva PJ	     
PnJ.	Alerta	 		

TIRADA COMPETITIVA

(Misma tarea a ver quien o hace mejor)

- Tiradas independientes para una misma dificultad
- Cuentan los éxitos




TIRADA ASISTIDA

(Ayudar a realizar una tarea, como máximo 2 ayudantes)


AYUDA EXPERTA

(Cuando el que ayuda tiene más alta la característica o habilidad)





PJ1	Intelecto	(2)	Astronavegación	(3)
PJ2.	Intelecto	(3)	Astronavegación	(1)

Reserva resultante **AYUDA INEXPERTA**

(Cuando el que ayuda tiene más baja la característica y habilidad)

- Sólo añade un dado de beneficio 
-

PJ1	Intelecto	(2)	Astronavegación	(3)
PJ2.	Intelecto	(2)	Astronavegación	(1)

Reserva resultante **TIRADA PASIVA** (pág. 322)

(Resolver con una tirada un encuentro)

(pág. 115) **INTERACCIONES de HABILIDADES SOCIALES**

Habilidad Activa	Habilidad Enfrentada
Coacción, Engaño o Liderazgo	Disciplina
Carisma	Frialdad
Negociación	Disciplina o Frialdad

TURNO

ACTIVIDAD MENOR (pág. 199)

[Gratis] (Movimientos simples)

- Hablar.
- Dejar caer un objeto, animal o cosa.
- Asomar la cabeza, mirar hacia atrás.

MANIOBRA (pág. 200)

[Normalmente 1, Máximo 2] (Movimientos complejos pero que no requieren de tirada)

- Apuntar con un arma.
- Enfundar, desenfundar, recargar arma u objeto.
- Acercarse o alejarse un intervalo de alcance reducido.
- Interactuar con el entorno (*Abrir una puerta, derribar una mesa...*)
- Ponerse a cubierto o arrojar a un parapeto.
- Des/Montar (*Si el animal no está adiestrado: Supervivencia ♦♦*)
- Cebat o sacar granada
- Ponerse en guardia (*Añade ■ a sus tiradas de combate*
(Aumenta 1 punto la Defensa)
- Ponerse en pie o tumbarse (*Añade ■ a los ataques a distancia que sufre*
(Añade □ a los ataques cuerpo que sufre)

ACCIONES (pág. 203)

[Máximo 1] (Actividad crucial que requiere tirada)

- Cambiar por una maniobra.
- Activar Actitud.
- Activar poder de la Fuerza.
- Tirada de Habilidad o Característica.

COMBATE

PELEA (Pág. 211)

- Critico 5
- Desorientación 1
- Derribo
- Se elige infligir Tensión o Heridas
- Se inflige tantos puntos como Fortaleza + Éxitos

ARMA IMPROVISADA (Pág. 211)

- Si ☞ ó ☞ ☞ el arma se rompe.

ATACAR CON DOS ARMAS (Pág. 210)

- La dificultad más alta y se incrementa 1 vez. Dos si son competencias diferentes
- Hay que declarar que arma es la principal.
- ✨ impacta la principal y se puede usar ☞ ☞ o ☞ para impactar con la secundaria.

LOCALIZACIÓN DE IMPACTO CRÍTICO (©)

- Con la tirada de IC se calcula sumando unidades y decenas. (76, 7+6=13; 1+3=4)
- Los capicúa son 00 (77, 7+7=00).

	00		
9	7	6	8
	5		
	3	4	
	1	2	

TABLA DIFICULTAD CURACIÓN HERIDAS (pág. 216 y 220)

(Herido de Gravedad sólo cuando se tiene una Herida Crítica)

[Incapacitado]

Difícil

[Herido]

Media

Fácil

[Ileso] Umbral de heridas -

HERIDA CRÍTICA (pág. 216)

- +10 en la siguiente tirada en la tabla de Heridas Críticas.

INYECTORES ESTIMULANTES (5 al día máximo)

1º - 5H, 2º - 4H, 3º - 3H, 4º - 2H, 5º - 1H

PARCHES DE REPARACIÓN

3 Heridas

COMO SE CURA 1 HERIDA

- **Noche durmiendo**
- Tirada de **medicina** por encuentro (se cura 1H por ★, 1 Tensión por ☺)
- La **autocuración** aumenta en 2 la dificultad en la tirada de Medicina.
- La autocuración aumenta en 1 la dificultad en la tirada de Mecánica.
- Tanque de **bacta**: 1H cada 2 horas.
- Tanque **Lubricante**: 1H por hora.

COMO SE CURA 1 HERIDA CRÍTICA

(La dificultad la marca la Tabla de Heridas Críticas)







- **1 semana descansando.** Tirada de Aguante, además por cada ☹ 1 HC curada extra.
- **1 vez por semana y por HC** tirada de Medicina.
- 1HC por día (24h) tirada de Aguante en **Tanque de bacta**.

NIVEL DAÑO OBJETOS (pág. 159)


		Dificultad Reparación	Dificultad Uso	Coste Reparación
Nivel 0	Intacto	-	-	-
Nivel 1	Menor	◆	+ ■	10 ~ 25 %
Nivel 2	Moderado	◆◆	+ ◆	30 ~ 50 %
Nivel 3	Extremo	◆◆◆	+ ●	55 ~ 100 %
Nivel 4	Destruído	X	X	X

MODIFICADORES


APUNTAR (pág. 200)

- No se puede hacer otra maniobra, acción o recibir heridas.
- Apuntar.** 1 maniobra: ; 2 maniobras:  
- Apuntar a un objeto.** 1 maniobra:  ; 2 maniobras: 













DEFENSA (pág. 206)

- Se añade tantos  como la puntuación de Defensa a las tiradas de combate realizadas contra él.

COBERTURA (pág. 213)

- Otorga Defensa 1 y otorga  a las tiradas de percepción contra él.


OCULTACIÓN (pág. 212)

		Percepción, ataques...		Sigilo
	 	Percepción, ataques...	 	Sigilo
	  	Percepción, ataques...	  	Sigilo

TERRENO DIFÍCIL (pág. 213)



- Cuesta el doble de maniobras (Escombros, arenas movedizas, superficies heladas, pasadizos, masas de agua...)

OCULTAR OBJETO (pág. 155)

- Por cada punto de Impedimento que exceda la Silueta del portador añade  a la tirada enfrentada de Percepción contra Sigilo.

UMBRAL IMPEDIMENTO (pág. 152)

[5+Fortaleza]

- Por cada punto excedido,  en Agilidad y Fortaleza.
- Si le exceso supera su Fortaleza, cada maniobra sufrirá 2T y tirada de Atletismo con  por cada punto de exceso para acarrear o levantar.

BONIFICADORES POR GRAVEDAD (pág. 213)

(Afecta a todas las tiradas de Fortaleza excepto aguante y Coordinación)

Gravedad (°)	Modificadores
0	no  ni  en Fortaleza ni Agilidad.
0,2 ~ 0,5	  
0,6 ~ 0,7	 
0,8 ~ 0,9	
1	-
1,2 ~ 1,7	
1,8 ~ 2,3	 
2,4 ~ 2,9	  

MIEDO (Pág. 298)

- Sólo se tira la primera vez.
- Disciplina contra dificultad de miedo

Habilidad Activa	Tirada Enfrentada
Disciplina	Miedo
Frialidad (si se lo esperaba)	Miedo

Dificultad	Razón
◆ ◆	Mínimo riesgo de perder la vida.
◆ ◆ ◆	Riesgo moderado de perder la vida.
◆ ◆ ◆ ◆	Riesgo abrumador de perder la vida.
◆ ◆ ◆ ◆ ◆	Riesgo tan atroz de perder la vida, que afecta a la Cordura.
1 Incremento	Reputación peligrosa.
2 Incrementos	Reputación peligrosa y poco usual
3 Incrementos	Extremadamente peligroso e inusual.
■	Ir bien acompañada, preparado, protegido para la ocasión...

Resultados Tirada Miedo		
▼	Fallo	Pierde Tensión por cada ▼
☠	Amenaza	Por cada ☠ añade ■. ☠ ☠ ☠ o más queda conmocionado 1 asalto
🍀	Desesperación	Incrementa en 1 la Dificultad de todas las tiradas.
★	Éxito	-
🏆	Ventaja	Por cada 🏆 añade ■. 🏆 🏆 🏆 o más proporciona ■ a un aliado
🏅	Triunfo	Superado y reduce en 1 rango el mismo tipo de miedo para futuros encuentros.

ZAFARSE de GRILLETES (Pág. 179)

◆ ◆ ◆ ◆ en Atletismo o Coordinación

// ZAFARSE de MANDO de RETENCIÓN

◆ ◆ ◆ ◆ en Disciplina

IMPLANTES (Pág. 172)

- Implantes máximo según su puntuación en Fortaleza.
- Permite subir en un punto el máximo en Habilidad o Coordinación.

SILUETA (Pág. 212)

- Diferencia de Silueta de 2 aumenta o reduce la dificultad de la tirada en 1.

EFFECTOS del ENTORNO

APNEA (Pág. 214)

- Turnos como Fortaleza

ASFIXIA

- 3 de Tensión cada inicio de Asalto y después 1HC por Asalto.

VACIO

- Además de lo anterior, cada Asalto sufre 3H y después 1HC por Asalto. (2HC en total)

FUEGO (Pág. 214)

- Según el tipo de fuego tiene asociada una dificultad a la tirada de Aguante. (Tabla 6-8)
- Para apagar, tirada de coordinación (Suelo duro: ♦♦, Suelo blando: ♦)
- Duración: Tanto como su valor.
- El daño se sufre al principio del turno del objeto.

VENENO (Pág. 172)

- Según el tipo de veneno tiene asociada una dificultad a la tirada de Aguante.

CAIDAS (Pág. 214)

- Tirada de dificultad media ♦♦ de Atletismo o Coordinación.
 - Por cada ★ reduce en 5 el daño.
 - Por cada ☹ reduce en 1 la Tensión.
 - Por cada ☹ reduce en 1 el intervalo de la caída.
- Si la superficie es una masa de agua, la caída en intervalo corto y medio no tiene efecto. (©)

INTERVALOS (pág. 207, 236 y 238)

PERSONAL			NAVE		
MANIO BRAS	DISTANCIA APROX. (ESCUCHA)	ALCANCE		DISTANCIA APROX. ATMOSFERA	DISTANCI A APROX. ESPACIO
1	Susurros	Interacción	Bocajarro	< 2 Km.	< 5 Km
1	Normal	Corto		< 12 Km	< 50 Km
1	Hablar Fuerte	Medio		< 50 Km	< 150 Km
2	Gritos	Largo		< 150 Km	< 1500 Km
2	Imposible	Extremo		> 200 Km	> 2000 Km

ESCALA VEHICULO

(Pág. 223 y 224) **CARACTERISTICAS**

SILUETA (Pág. 224)		SECTOR de DEFENSA (Pág. 226 y 228)	
0	R2	<div style="text-align: center;"> (Max. 4) Proa Popa (Max. 4) </div>	
1	Humano		
2	Bantha, Aerodeslizador		
3	TIE-Fighter, Rancor		
4	Halcón Milenario (YT-1300)		
5	Naves de línea	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="text-align: center;"> Estribor (Max. 4) </div> <div style="text-align: center;"> (Max. 4) Proa Popa (Max. 4) </div> <div style="text-align: center;"> Babor (Max. 4) </div> </div>	
6	Destructor Estelar clase Nebulosa		
7	Destructor Estelar clase Imperial		
8	Estación espacial Esfera de Torpedos		
9	Súper Destructor Estelar clase Executor		
10	Estación espacial Estrella de la Muerte		

MANEJO

- Indica los ■ ó ■

ARMAS, BLINDAJE y DAÑO

- 1 punto (escala vehículo) equivale a 10 punto en escala persona.

SENSORES (Sistemas)

- Pasivo: automático (360°), alcance máximo el de intervalo.
- Activo: aumenta un intervalo (Dificultad ◆) y sólo un sector.

COMUNICACIONES (Sistemas)

- Igual que sensores

TRANSPONDEDOR

- Sólo a bocajarro

SIGLAS

En el presente documento se han utilizado las siguientes Siglas y Símbolos:

©	Regla No Oficial
CD	Control de Daños
PE	Puntos de Experiencia
PV	Puntos de Velocidad
H	Herida
HC	Herida Crítica
T	Tensión
TS	Tensión Sistema
S	Silueta

VELOCIDAD Y EFECTOS (Pág. 242)

VELOCIDAD DE DESPLAZAMIENTO

Velocidad	1 Maniobra	2 Maniobras
0	x	x
1	Alcance Bocajarro	Corto Alcance
2 ~ 4	Corto Alcance	Alcance Medio
5 ~ 6	Alcance Medio	Largo Alcance

DIFICULTAD PARA ESQUIVAR OBJETOS (Pág. 242)

- Dividimos Silueta /2 y Velocidad/2
- La más alta indica la Dificultad y la más baja los Incrementos

COLISIÓN (Pág. 243)

- Colisión Menor (*de refilón*): 1 Impacto Crítico (*Defensa x 10 = se resta de la tirada*)
- Colisión Mayor (*impacto frontal*): 1 Impacto Crítico (*Defensa x 5 = se resta de la tirada*)

TURNO

ACTIVIDAD MENOR

[Gratis] (Movimientos simples)

- Avanzar.




MANIOBRA (Pág. 232)

[Normalmente 1, Máximo 2 con 2TS] (Generalmente no requieren de tirada)

MANIOBRA PILOTO		SILUETA / VELOCIDAD	OTRO	
Aumentar / Reducir velocidad		S.1~4 / V.+4	1 Punto de Velocidad (1PV)	
Pisar a Fondo		S. 1~4	Sufre 1TS por cada PV de más	
Ajustar Escudos			Mover 1 punto a un sector	
Seguir al objetivo		S. 1~4 / V.+3	Incremento en 1 la capacidad de atacar al objetivo. Reduce en 1 la dificultad de ataque de un tercero a la nave.	
Maniobra Evasiva		S. 1~4 / V.+3	1 incremento a la dificultad del impacto	
MANIOBRA PILOTO	TIRAD / DIFICU	SILUETA / VELOCIDAD	ÉXITO	OTRO
Enfilar	Pilotar ♦♦ (*)	S.1~4 / V.+4	Ignora maniobra evasiva	+ Velo que obj., Dif. ♦ = Velo que obj., Dif. ♦♦ (*) - Velo que obj., Dif. ♦♦♦ Mucha menor Velocidad que el objetivo (+ de 2PV) Dif. ♦♦♦♦

ACCIONES (Pág. 233)

(Actividad crucial que requiere tirada)

ACCIÓN	TIRAD / DIFICU	ÉXITO	OTRO
Reparaciones Manuales	Atletismo  	Arregla 1PD	Cada   1PD adicional
Potenciar Escudos	Mecánica   	Infringe 1TD	Cada  aumenta 1 la Defensa. Cada  aumenta 1 turno la duración.
Interferir Sistemas	Computadoras  	Sin sensores/ comunicaciones	Cada   aumenta en 1 la dificultad de recuperar el control de los sistemas (sensores/ comunicación). Cada  afecta a un objetivo extra.
Escanear Vehículo	Astucia + Rangos de Computación   	Descubre la ficha completa de la nave.	Se usa el escáner activo.   se descubre la Tensión y los Puntos de Casco actuales.
Piratear Sistemas	Computadoras   	Reduce a 1 la Defensa de un Sector	Cada  dura un asalto.   infringe 1T.  Un asalto más y un sistema añadido.
Burlar Misiles	Computadoras   Alerta   	Incrementa Dif. impacto.	1 Incremento en la Dificultad de impacto de misiles durante 1 turno.   un incremento más.
Disciplina de Tiro	Liderazgo    Disciplina   	Otorga 	Cada   otorga  a otro PJ Cada    hace que todos los disparos infrinjan 1T extra.
Control de Daños	Mecánica	Arregla 1T ó 1IC	Dificultad en Recuperación de Daños Cada  1T ó 1 Impacto Critico.
Copiloto	Pilotar  	Cada  rebaja en 1 la siguiente tirada de Pilotar del Piloto	
Trazar Rumbo	Astronavegar   Percepción   	Cada  permite ignorar 	
Atacar	Artillería   (*)	(*) Si el objetivo no difiera en más de dos puntos el tamaño de la Silueta. Por cada 2 puntos diferencia en la Silueta del objetivo aumenta (S.Menor) o reduce (S.Mayor) en 1 la Dificultad.	

DAÑOS

RECUPERACIÓN DAÑO (pág.233, 242 y 245)

- Se recupera 1T por día, automáticamente.

Dif. y tiempo de reparación

[Daños Masivos]

Difícil



Meses

[Daños Leves]

Media



Semanas

Fácil



Días




Umbral de Daño o Tensión -

TENSIÓN Y CASCO DEL VEHICULO A CERO (pág. 242)

- La velocidad se reduce en 1 en cada asalto (*Sólo en vehículos terrestres* ©).
- No funciona ningún sistema (*Defensa a 0*).
- Se puede “*Volver a la Vida una Nave*” con una acción de Control de Daños.





VOLVER A LA VIDA UNA NAVE (Pág. 242)

(Si el umbral DC es superado)

- Mecánica   
- -1 al Umbral de Daño Casco
- -1 a Velocidad
- -3 a Manejo
- No armas
- En caso de impacto +30 en la T7-9







FUERZA y DESTINO

USO PUNTOS de DESTINO (pág. 27)

- **Ayuda.** Hacer un incremento de una capacidad. Convertir un  a tirar, en .
- **Entorpecer.** Hacer un incremento de la dificultad. Convertir  en  en la tirada de un rival.
- **Activar un Talento.** Algunas Capacidades y Talentos usan Puntos de Destino.
- **Narrar.** Introducir narrativamente un golpe de suerte o casualidades como elementos en la trama.

SENSIBLE a la FUERZA (Pág. 274)

(Con un rango en Dominio de la Fuerza)

- Puede transformar  en  (o a la inversa) en sus tiradas de Dominio de la Fuerza generándole 1T. Si transforma   en   genera 2T y así sucesivamente.