

PODERES JEDI para QuestWorlds, por Kenrae

Las tres habilidades Jedi son Controlar, Sentir y Alterar. Cada poder es una subhabilidad que cuelga de una de estas habilidades. Un poder no se puede usar hasta que se haya aprendido, no se pueden usar las habilidades generales para utilizar un poder de la Fuerza que no se conozca.

Algunos poderes combinan dos o incluso las tres habilidades, cuando se consigue uno de estos poderes se apunta bajo ambas habilidades y se utiliza al nivel más bajo que se tenga.

Hay poderes que tienen requisitos, esto significa que debes haber aprendido otro poder antes para poder aprenderlo.

No he puesto los poderes que son específicos del lado oscuro porque de momento no tenéis, y no hay nadie que os los pueda enseñar. Más adelante ya veremos qué pasa.

Un Jedi puede acercarse al Lado Oscuro de dos formas: Dejándose llevar por emociones negativas tipo odio o miedo, que suelen estar presentes sobre todo por sus defectos, o realizando una acción malvada. Matar a alguien para asegurarte de que no va a ser un problema más adelante es malvado, aunque sea un asesino, sólo lo puedes hacer en defensa propia o de otros en el momento en que esté ocurriendo. No hacer nada para evitar un acto maligno de otro también se considera malvado para un Jedi.

Cuando un Jedi se acerca al Lado Oscuro por primera vez adquiere la capacidad **Atracción del Lado Oscuro** a 13. Cada vez que se vuelva a acercarse al Lado Oscuro le sube esa habilidad 1 punto y existirá la posibilidad de que caiga en el Lado Oscuro – tendrá que superar una tirada contra su habilidad actual con alguna habilidad apropiada, como Meditación, Calmar el Odio, Amistad con alguien u otra que sea apropiada a la situación concreta que le ha acercado al Lado Oscuro en cada momento. Si no hay otra más apropiada siempre puede usar su habilidad de Jedi con un -9, su entrenamiento le sirve para resistirse.

Mientras un Jedi no caiga en el Lado Oscuro pero tenga la habilidad de Atracción del Lado Oscuro tendrá un aumento automático a todos sus poderes Jedi por parte de esta habilidad. Puede resistirse a usar este aumento pero entonces tendrá un penalizador en vez de un bonificador, que representa el esfuerzo de concentración constante que está realizando. Una vez cae al Lado Oscuro este aumento desaparece, *El Lado Oscuro es más fácil, más seductor, pero no más poderoso.*

Un Jedi puede intentar deshacerse de la impureza del Lado Oscuro, disminuyendo o haciendo desaparecer la habilidad de Atracción del Lado Oscuro. Para ello debe pasarse unos días de ayuno y meditando y luego estar una aventura entera resistiéndose a usar el aumento que le proporciona la habilidad. Y por supuesto sin realizar ninguna acción que pueda considerarse remotamente malvada. Si tiene más de 13 puntos le bajará la habilidad en 1, si ya tiene 13 le desaparecerá.

Y ahora, los poderes:

Poderes de Controlar

Absorber/disipar energía

Efecto: Este poder permite al Jedi absorber y disipar la energía, incluyendo luz, calor, microondas, radiación y rayos de blaster.

Acelerar curación

Efecto: No se puede hacer más de un uso de acelerar curación por día. El personaje puede:

Incrementar bastante la velocidad de su curación natural si no está muriendo (no se puede lanzar estando inconsciente).

Reducir el tiempo de permanencia en un tanque bacta.

Concentración

La dificultad se incrementa si el Jedi siente miedo, ira u otra emoción negativa.

Efecto: El usuario limpia todos los pensamientos negativos de su mente, siente la Fuerza fluir a través del Universo y en su interior. El usuario se puede concentrar en una tarea específica (daría un bono a la tarea que requiera concentración, no puede ser otro uso de la Fuerza)

Contorsionar/escapar

Efecto: El personaje escapa contorsionándose de forma difícil y dolorosa, pero físicamente posible (en cualquier caso no llegará a reducir su estado de salud).

Controlar el dolor

Efecto: Un personaje herido que controla el dolor puede actuar como si no estuviera herido empezando en la ronda posterior en la que se ha hecho la tirada del poder.

La herida no se cura, pero

el personaje no sufre las penalizaciones de estar herido: un Jedi herido no sufre -3 a todas las acciones. Este poder puede usarse también para ignorar cualquier aturdimiento, pero no la inconsciencia.

Sin embargo, el personaje está aún herido, y por tanto es propenso a empeorar, incluso aunque el Jedi no sienta el dolor.

Controlar enfermedad

Requisitos: Acelerar curación.

Tiempo necesario: media hora hasta grado moderado, durante el cual el usuario medita. Para enfermedades muy complicadas puede ser necesario repetir la tirada a lo largo de semanas o meses.

Efecto: El usuario controla sus anticuerpos y los dirige atacando la enfermedad.

Puede que la enfermedad quede sólo neutralizada pero no completamente borrada.

Destoxificar veneno

Tiempo necesario: unos cinco minutos.

Efecto: Permite que el personaje neutralice o expulse venenos o tóxicos de su cuerpo con rapidez.

Eliminar fatiga

Requisitos: Acelerar curación, Controlar dolor.

Tiempo necesario: un día, manteniéndose el poder activo.

Efecto: Este poder se utiliza para combatir los efectos del cansancio. El poder se mantiene activo, haciendo una tirada cada día que se mantenga, y permite ignorar toda la fatiga. Si el usuario falla una tirada el poder se cancela y no puede usarse hasta el día siguiente.

Estallido de Velocidad

Efecto: El Jedi puede usar este poder para incrementar su velocidad durante un corto periodo de tiempo a niveles sobrehumanos.

Mantenerse Consciente

Poderes Requeridos: Controlar el dolor.

Efecto: Mantenerse consciente permite a un Jedi conservar la consciencia incluso cuando ha sufrido daños que lo harían caer inconsciente. En términos de juego, cuando un personaje con este poder sufre ese tipo de daño, "pierde" la contienda pero continúa consciente (los personajes normales se desmayan automáticamente). En la siguiente ronda, el personaje puede intentar activar el poder - esta tiene que ser la acción de esa ronda: el Jedi por tanto no puede ganar puntos en una contienda extendida.

Si la tirada tiene éxito, el Jedi puede continuar con otra acción - a menudo el personaje

intentará controlar el dolor para ser capaz de mantenerse consciente. Después de que se haya completado esa otra acción, el Jedi caerá en la inconsciencia, a menos que haya activado controlar el dolor o hiciera algo que mantenga al personaje consciente. Si recibe otra derrota en la contienda caerá inconsciente y probablemente su grado de derrota empeorará. El uso de este poder puede perfectamente incrementar el grado inicial de una derrota hasta llegar al punto de la muerte.

Recordar

La dificultad incrementa cuanto más tiempo haya pasado, a partir de un día.

Efecto: El usuario consigue recuperar imágenes que ha vivido hace poco con el fin de examinar detalladamente cualquier suceso ocurrido y pasado por alto.

Reducir Heridas

Poderes Requeridos: Controlar el dolor.

Efectos: Mediante el uso de este poder, un Jedi puede invocar la Fuerza para reducir la cantidad de daño que ha sufrido; este poder se usa normalmente en casos desesperados debido a sus repercusiones a largo plazo.

Cuando el poder se usa con éxito, el Jedi pierde un punto de todas sus habilidades Jedi (Jedi, Controlar, Sentir, Alterar). Cualquier herida que se sufra se reduce a herido. Si la herida original habría matado al personaje, este además tiene que elegir alguna herida permanente de algún tipo.

Ejemplo: Luke Skywalker y Darth Vader están luchando en la cámara del Emperador dentro de la nueva Estrella de la Muerte. Luke derriba las defensas de Vader y le propina un golpe mortal - pero Vader usa el poder de reducir herida. Ahora está solo herido, pero ha perdido su mano.

Subir Paredes

Poderes Requeridos: Estallido de velocidad.

Efecto: Puedes correr sobre una pared vertical para subirla.

Trance de Hibernación

Efecto: Este poder permite a un Jedi situarse en un profundo trance, que disminuye extraordinariamente todas las funciones corporales. El ritmo cardíaco del Jedi se reduce, su respiración disminuye a niveles apenas perceptibles, y cae inconsciente. Cuando un Jedi entra en trance de hibernación, el personaje tiene que declarar bajo qué circunstancias se despertará: después de una cantidad de tiempo específica, o qué estímulo es necesario que se produzca (ruido, que alguien le toque). Un Jedi puede curarse mientras está en trance de hibernación, pero el personaje no puede usar habilidades o poderes Jedi mientras está en trance.

El trance de hibernación sirve para dos propósitos. Permite a un Jedi “jugar con la muerte”. Puede usarse para sobrevivir cuando los suministros de comida o de aire son bajos. Un personaje en hibernación usa solo un diez por ciento del aire que necesita una persona que está durmiendo - puede hibernar durante una semana en un ambiente seco o hasta un mes en un ambiente húmedo antes de que muera por falta de agua.

Cualquiera que se cruce con un Jedi en trance de hibernación asume que el Jedi está muerto a menos que haga un intento de comprobarlo. Otro Jedi con la habilidad de sentir o con el poder de detectar vida será capaz de detectar la Fuerza en el personaje que está hibernando y darse cuenta de que está vivo.

Vacío

Nota: Los personajes que son consumidos por el Lado Oscuro de la Fuerza no pueden usar este poder.

Poderes Requeridos: Trance de hibernación.

Efectos: El usuario vacía su mente y permite que la fuerza fluya a través de él. El personaje parece estar en una profunda meditación, y un personaje experimentando el vacío es inconsciente de lo que pasa a su alrededor. Un personaje en el vacío no puede moverse o llevar a cabo ninguna otra acción que no sea intentar salir del vacío.

Mientras está en el vacío, es difícil sentir o afectar al personaje a través de la Fuerza. Cuando otro personaje intenta usar un poder de la Fuerza sobre el personaje que está en el vacío, añade la habilidad de meditación del personaje que está en el vacío como defensa ante las tiradas de sentir o de controlar (esto afecta solo a las tiradas de sentir o de controlar, no a los poderes de alterar). Esta dificultad se añade aunque el personaje en el vacío quisiera voluntariamente recibir el efecto del poder.

Una vez que el personaje vuelve del vacío, gana un modificador positivo de +6 a todas las tiradas relacionadas con habilidades de la Fuerza durante un período de tiempo igual a la cantidad de tiempo que el personaje estuvo en el vacío.

Cuando está en el vacío, los personajes se deshidratan y se desnutren de forma normal - algunos iniciados han muerto por no haber tenido suficiente control para salir del vacío.

Cuando el personaje entre en el vacío, el jugador tiene que declarar cuánto tiempo estará el personaje en meditación. Un personaje tiene que hacer una tirada Difícil de controlar para salir del vacío; el personaje puede intentar salir de la meditación debido a las siguientes circunstancias:

Cuando el tiempo fijado ha pasado.

Una vez por cada hora después del límite de tiempo original.

Cuando el cuerpo del personaje sufre un resultado de daño.

Poderes de Sentir

Ampliar Sentidos

Efectos: Este poder permite a un Jedi incrementar la efectividad que tienen sus sentidos normales para percibir cosas que de otro modo sería imposible sin la ayuda extra. Puede oír sonidos más allá de lo normalmente audible debido a la distancia o al volumen - no puede oír más allá de las frecuencias normales.

De igual modo, puede ver objetos que normalmente son visibles pero a distancias que normalmente requerirían el uso de macrobinoculares, e identificar olores y aromas que normalmente serían demasiado vagos para los sentidos olfativos Humanos.

Astrogración instintiva

Poderes Requeridos: Ampliar sentidos.

Tiempo Necesario: el tiempo que normalmente se requeriría con un computador de navegación. En este tiempo el poder se mantiene activo hasta efectuar el salto.

Efecto: El usuario puede calcular rutas hiperespaciales sin el uso de un computador de navegación. Siente la Fuerza a través de las incalculables rutas espaciales y así determina el camino más seguro. Si la tirada tiene éxito reducirá la dificultad de astrogración en un grado.

Detectar Vida

Es más fácil si el sujeto tiene habilidades de la fuerza o es sensible a la Fuerza.

También si es alguien con quien el Jedi tiene una relación.

Efecto: Este poder permite a un Jedi detectar seres inteligentes vivos que de otro modo pudiesen permanecer ocultos a los sentidos normales. Cuando el poder está activo, el Jedi conoce la situación de todos los seres inteligentes en un radio de 10 metros - si se mantiene el poder activo, el Jedi puede saber si un ser inteligente entra en un radio de 10 metros de él o viceversa.

Cuando un Jedi se aproxima a una criatura inteligente o esta se aproxima al Jedi, haz una tirada de sentir por el Jedi contra controlar (si es otro usuario de la Fuerza) o una dificultad fácil en otro caso. Si el Jedi empata o tiene éxito, siente a la criatura en cuestión.

Si el Jedi consigue una victoria mayor o completa, el Jedi es consciente de si esa persona tiene habilidades de la Fuerza (o no las tiene), si es sensible a la Fuerza (o no) o si se ha encontrado con la persona anteriormente (si o no), y si es que sí, cuál es su identidad.

Sentir Vida

Es más fácil si es alguien con quien el Jedi tiene una relación.

Poder Requerido: Detectar vida.

Efecto: El usuario puede sentir la presencia y la identidad de una persona específica a la que esté buscando. El usuario puede sentir en qué medida está herida, enferma o lo preocupado que esté el objetivo.

Un objetivo puede usar su habilidad de controlar para ocultar su identidad a los Jedi que usen sentir vida.

Sentir la Fuerza

Efecto: Este poder se usa para sentir la Fuerza ambiental dentro de un lugar. No puede usarse para detectar seres inteligentes, pero hay algunas formas de vida y algunas áreas de la galaxia ligadas a la Fuerza que pueden sentirse con este poder. Sentir la Fuerza le revelará a un personaje la magnitud aproximada de la Fuerza en el área o en el objeto, y si el área o el objeto tienden hacia el Lado Oscuro o Luminoso de la fuerza.

Postcognición

Requisitos: Trance de Hibernación, Detectar vida y Sentir la Fuerza.

Se necesita tiempo, unos 5 minutos.

Es más fácil cuanto menos tiempo haga del suceso. Modificado por la relación (beneficio) con el ser vivo implicado.

Efecto: permite al usuario descifrar la tenue aura dejada por la Fuerza en objetos manejados por seres vivos y descubrir qué sucedió con ese objeto o en ese lugar en el pasado. El personaje tiene que poder manipular el objeto. El Jedi debe decidir hasta que cantidad de tiempo desea observar. Dependiendo del grado de éxito:

Si es una victoria mayor o completa, podrá observar el evento sucedido como si estuviera allí en ese momento.

Si es una victoria menor, obtendrá una clara sensación de lo allí ocurrido, pero sin imágenes.

Si es una victoria marginal o un empate, las sensaciones se hallarán distorsionadas o serán muy vagas.

Telaraña de la Vida

Nota: El usuario de la Fuerza debe escoger una especie como especialización.

Requisitos: Detectar Vida, Sentir Vida, Sentir la Fuerza.

Tiempo Necesario: 2 días (o más).

Efecto: Este poder se usa para detectar grandes concentraciones de miembros de una especie como humanos, rodianos, etc. Cuando el uso tiene éxito el usuario siente la dirección hacia la población. Si tiene al menos una victoria menor sabe la distancia aproximada (cientos de kilómetros, decenas de años luz, lo que sea).

Telepatía Receptiva

Es Muy Fácil para amigos, y objetivos que no se resistan. Si el objetivo se resiste es más difícil. Un usuario de la Fuerza se puede resistir con controlar. Modificado por proximidad y relación con el objetivo.

Poderes Requeridos: Sentir vida.

Efecto: Si el Jedi hace la tirada de poder, puede leer los pensamientos y emociones superficiales del objetivo. El Jedi puede "oír" lo que el objetivo está pensando, pero no puede sondear en busca de una información más oculta. Cuando el Jedi usa el poder sobre otro personaje jugador, el director de juego preguntará al jugador si permite que el poder sea usado sobre su personaje; si el objetivo es un personaje del director de juego, es este el que tiene que determinar si el objetivo es amistoso o se resiste.

Si la victoria es mayor o completa, el Jedi puede analizar en profundidad cualquier recuerdo que tenga una antigüedad de hasta 24 horas.

Un Jedi puede leer la mente de más de una persona a la vez, pero cuenta como objetivos múltiples.

Este poder puede usarse sobre criaturas y otras especies inteligentes, aunque no puede usarse en droides.

Poderes de Alterar

Telequinesis

El objetivo tiene que estar a la vista del Jedi.

Efecto: Este poder permite al Jedi levitar y mover objetos sólo con el poder de su mente. Si se usa con éxito, el objeto se mueve según los deseos del Jedi.

Un Jedi puede levitar varios objetos simultáneamente, pero cada objeto adicional requiere que el Jedi haga una nueva tirada de poder y cuenta como múltiples objetivos.

Este poder puede usarse para levitarse a uno mismo o a otros.

Puede usarse como un impulsor espacial primitivo en una emergencia.

Cuando se usa para levitar a alguien contra su voluntad, la dificultad aumenta y el objetivo puede resistirse con su habilidad de controlar.

Los objetos levitados pueden usarse para atacar a otros personajes, pero esto acerca al Jedi al Lado Oscuro.

Usos adicionales:

Salto: aumenta la distancia que puede saltar el usuario.

Caída controlada: el usuario reduce su velocidad de caída. Esto se traduce en una reducción de daños por caída.

Arrojar objetos: se puede atacar lanzando los objetos, pero hacerlo normalmente acercará al Jedi al Lado Oscuro si se realiza para peligrar la vida del blanco.

Empujón telequinético: Para tratar de mover o dar un empujón a un objetivo activo o en movimiento, como un personaje, droide o un vehículo. El Jedi puede acercarse al lado oscuro si su intención es realizar un daño a un ser vivo según las circunstancias.

Poderes de Controlar y Sentir

Clarividencia

Requisitos: Sentir Vida, Sentir la Fuerza.

La dificultad es menor si el objetivo es amigo y no se resiste. Si se resiste lo puede hacer con la habilidad de Controlar. Modificado por la relación (beneficio).

Tiempo necesario: varios minutos.

Efecto: El usuario ve a la persona o el lugar que desea ver en su mente, tal como está en ese momento o como estaba en el pasado o podría suceder en el futuro.

También ve el entorno y los sucesos que rodean al objetivo. La Clarividencia requiere la total atención del usuario y en situación de calma. No se puede utilizar en situaciones de peligro. La información relativa obtenida sobre el objetivo frecuentemente no es completa, utiliza la siguiente tabla para determinar qué proporción de información vital obtiene el usuario.

Tirada	Presente y Pasado	Futuro
Empate o victoria marginal	75 %	50 %
Victoria menor	Todo	75 %
Victoria mayor o completa	Todo	Todo

Telepatía Proyectiva

Incrementa la dificultad de si el Jedi no puede verbalizar los pensamientos que está transmitiendo (está amordazado, o no quiere emitir ningún sonido). Más fácil si el objetivo es amigo y no se resiste. Si el objetivo se resiste, lo puede hacer con controlar. Modificada por relación.

Poderes Requeridos: Telepatía receptiva.

Efecto: Si el Jedi tiene éxito proyectando sus pensamientos, el objetivo “oye” sus pensamientos y “siente” sus emociones. El objetivo comprende que los pensamientos y los sentimientos que está experimentando no son suyos y que provienen del usuario del poder. Si el Jedi no se identifica “verbalmente”, el blanco no sabe quién está proyectándole los pensamientos. Este poder solo puede usarse para comunicarse con otras mentes, no para controlarlas.

Poderes de Controlar y Alterar

Acelerar curación de otro

Requisitos: Acelerar curación.

Dificultad modificada por la relación (beneficio).

Tiempo necesario: un minuto.

Efecto: Se debe tocar al herido. Los efectos son los mismos que Acelerar curación, pero afectando al blanco.

Destoxificar veneno en otro

Requisitos: Destoxificar veneno.

Dificultad modificada por relación (beneficio).

Tiempo necesario: igual que en Destoxificar veneno.

Efecto: El mismo que Destoxificar veneno, pero afectando al blanco. El usuario debe tocar al objetivo.

Controlar enfermedad de otro

Requisitos: Controlar enfermedad.

Dificultad modificada por la relación (beneficio).

Tiempo necesario: igual que en Controlar enfermedad.

Efecto: El mismo que Controlar enfermedad, pero afectando al blanco. El usuario debe tocar al objetivo.

Controlar el dolor de otro

Requisitos: Controlar el dolor.

Dificultad modificada por la relación (beneficio).

Puede mantenerse activo.

Efecto: El mismo que Controlar dolor. Si se anula, el objetivo volverá a sufrir los efectos de su estado de salud, ya que sigue estando herido.

Colocar en trance de hibernación

Requisitos: Trance de hibernación

Dificultad modificada por la relación (beneficio).

Tiempo necesario: cinco minutos.

Efecto: El usuario debe tocar al objetivo y éste debe estar de acuerdo con tal acción. No puede realizarse para “atacar” a un blanco inconsciente. El efecto es el mismo que el de Trance de hibernación.

Eliminar fatiga en otro

Requisitos: Eliminar fatiga, Controlar el dolor de otro.

Dificultad modificada por la relación (beneficio).

Tiempo necesario: 5 minutos.

Efecto: A diferencia de Eliminar fatiga, este poder reduce los efectos de la fatiga ya sufrida. Este poder no se puede utilizar sobre un mismo personaje más de una vez en un mismo día.

Devolver la consciencia

Requisitos: Mantenerse consciente, Controlar el dolor de otro.

Dificultad modificada por la relación (beneficio).

Efecto: El sujeto vuelve a estar consciente, y sufre las mismas restricciones que las vistas en Mantenerse Consciente, aplicándose en este caso a Controlar el dolor de otro.

Relámpagos de Fuerza

Requisitos: Absorber/disipar energía.

El objetivo se puede resistir con Controlar, aún mejor si es con el poder

Absorber/disipar energía.

Efecto: El usuario proyecta rayos de energía que salen de sus manos hacia su objetivo, al que debe tener en línea de visión.

Nota: En mi campaña este poder no es del Lado Oscuro, me da igual lo que diga el canon oficial, y vuestro maestro lo conoce.

Transferir Fuerza

Requisitos: Controlar el dolor de otro.

Dificultad modificada por relación (perjuicio).

Tiempo necesario: un minuto.

Efecto: El usuario transfiere parte de su esencia vital a un objetivo que esté muriendo para así mantenerle con vida. El Jedi debe tocar al blanco cuando activa el poder. Si tiene éxito, el usuario puede gastar un punto de héroe y de esta manera evitar que un personaje muera. Si no le quedan puntos no puede activar el poder. El blanco sólo morirá si recibe una nueva herida. Se mantendrá en hibernación, pudiendo permanecer así hasta seis semanas. El blanco debe estar de acuerdo.

Poderes de Sentir y Alterar

Nublar sentidos

Requisitos: Ampliar sentidos.

El objetivo se puede resistir con Controlar.

Efecto: Resta la capacidad de percepción y todas las habilidades relacionadas con los sentidos, la penalización durará mientras el poder se mantenga activado.

Tranquilizar animal

Requisitos: Telepatía receptiva.

Tirada contra la Testarudez del animal.

Efecto: el Jedi transmite tranquilidad y confianza al animal, de tal manera que se tranquiliza y deja de considerarle un agresor. Si es un animal de monta, o podría llegar a montarse, el Jedi puede mantener activo el poder para poder cabalgar con

él, obviando su testarudez (pero debe seguir usando una habilidad de cabalgar como con cualquier montura) a menos que el animal sufra alguna herida o una emoción fuerte.

Poderes de Controlar, Sentir y Alterar

Afectar Mente

La dificultad más fácil para percepciones; algo mayor para memorias; todavía mayor para conclusiones.

Se puede resistir con Controlar.

Efecto: Este poder se usa para alterar la percepción de un personaje para que experimente una ilusión o le impida ver lo que el usuario del poder no quiere que vea. Este poder se usa para alterar permanentemente los recuerdos de un personaje y que recuerde las cosas de forma incorrecta o se le impida recordar algo. Este poder puede usarse también para alterar las conclusiones de un personaje para que llegue a una conclusión incorrecta.

Antes de hacer las tiradas de habilidad, el personaje tiene que describir exactamente el efecto que está buscando. El poder se usa normalmente solo sobre un objetivo; se puede afectar a dos o más objetivos con este poder pero se considera objetivos múltiples.

El personaje cree que está siendo afectado por cualquier ilusión que tenga éxito – un personaje que piense que es golpeado por un objeto ilusorio sentiría el impacto. Si pensara que fue herido, sentiría dolor, o si pensara que había muerto, quedaría inconsciente. Sin embargo el personaje no sufre daño real.

Este poder no afectará a Droides o a dispositivos grabadores.

“Estos no son los Droides que estáis buscando.”

“Estos no son los Droides que estamos buscando.”

– Ben Kenobi y el Soldado de Asalto Imperial

Comunión con la Fuerza

Requisitos: Telepatía Proyectiva y Vacío. Requiere de un aprendizaje especial.

Dificultad modificada por relación (beneficio).

Dificultad menor para transmitir pensamientos, mayor para proyectar su cuerpo como un holograma.

Efecto: Al morir todas las personas se unen a la Fuerza. Cuando muere un Jedi su conciencia puede permanecer con la suficiente independiencia como para poder transmitir sus pensamientos o proyectarse en forma de energía desde el más allá en ocasiones importantes. Dependiendo de la situación, de la afinidad del lugar con la Fuerza del lugar donde quiera manifestarse, o de la relación con la persona ante la cual quiere presentarse, será más o menos fácil. El Director de Juego puede incrementar la dificultad si así lo cree conveniente. Normalmente estas situaciones se manejarán con sabiduría, ya que un Jedi muerto no se dedicará a mostrarse en todo momento. Ha muerto y no debe afectar la vida de los demás. Puede utilizar este poder de dos maneras diferentes: proyectando pensamientos como en Telepatía proyectiva, o presentándose en forma de “fantasma” al ser vivo con el que desea contactar, en cuyo caso también le proyectará sus pensamientos mentalmente, tal y como si los estuviera “oyendo”. Solo la persona designada verá

al Jedi. Además, dicha persona deberá de sacar una tirada Muy Fácil de Sentir. Este poder sirve después de muerto, pero hay que aprenderlo en vida.

Camuflaje de la Fuerza

Requisitos: Absorber/disipar energía, Ampliar sentidos, Telequinesis.

Efecto: El Jedi puede hacerse invisible a ojos tanto de criaturas orgánicas como de droides o cámaras. Este poder opera alterando la luz y las ondas sonoras que rodean al Jedi. Este poder no hace desaparecer el Jedi de la realidad ni produce un vacío en la Fuerza y su capacidad, por lo tanto se le puede seguir detectando con Detectar vida o Sentir Vida.

Este poder requiere mucho esfuerzo y concentración por parte del Jedi, por lo que no puede intentar usar otros poderes al mismo tiempo y le costará mantenerlo más allá de unos minutos.