

The background of the cover is a dark, grainy image of a planet's surface, likely Hoth, with a bright, glowing area in the upper right corner. The text is rendered in a bold, stylized font with a white outline and a brown fill. The words "STAR WARS" are at the top, followed by "AL FILO DEL" and "IMPERIO" in larger letters. Below that is "EL JUEGO DE ROL".

STAR WARS
AL FILO DEL
IMPERIO
EL JUEGO DE ROL







SÍMBOLOS Y DADOS

	Si después de contabilizar todas las anulaciones aún queda como mínimo 1 Éxito en los dados, entonces la tirada de habilidad se supera con éxito. Cuantos más símbolos de Éxito hayan quedado, mayor será la magnitud del éxito. En un combate, cada Éxito generado causa 1 punto de daño adicional. Cada símbolo de Éxito es anulado por 1 de Fracaso
	Un símbolo de Triunfo cuenta como uno de Éxito y acarrea además una consecuencia o efecto secundario especialmente beneficioso que se produce tanto si se ha tenido éxito en la tarea como si no, como causar una herida crítica en un ataque con éxito
	El símbolo de Ventaja indica una consecuencia o efecto favorable que se produce tanto si se ha tenido éxito en la tarea como si no. Cada símbolo de Ventaja es anulado por 1 de Amenaza



DADO DE CAPACIDAD



DADO DE PERICIA



DADO DE BENEFICIO



DADO DE DIFICULTAD



DADO DE DESAFÍO



DADO DE COMPLICACION



DADO DE LA FUERZA

GASTO DE Y EN COMBATE

Coste	Resultados posibles
/	Recuperar 1 de Tensión (esta opción puede escogerse más de una vez). Añadir a la tirada de habilidad del siguiente personaje activo aliado. Advertir un detalle importante en el conflicto actual, como el panel de control de una compuerta. Infligir una herida crítica si se realiza un ataque con éxito y el daño causado supera la Protección del objetivo (el coste en puede variar). Activar una propiedad de un arma (el coste en puede variar).
/	Realizar una maniobra gratuita inmediatamente (No permite superar el límite de 2 maniobras por turno). Añadir a la próxima tirada del personaje objetivo. Añadir a la próxima tirada de cualquier personaje aliado (incluido el personaje activo).
/	Anular las bonificaciones defensivas del enemigo (Como una cobertura, un equipo o una maniobra de ponerse en guardia) hasta el final del asalto. Ignorar penalizaciones causadas por efectos del entorno (como condiciones climáticas adversas o gravedad cero) hasta el final de tu siguiente turno. Añadir a los ataques cuerpo a cuerpo o a distancia dirigidos contra ti hasta el final de tu siguiente turno. Obligar al objetivo a soltar el arma que empuña.
	Incrementar la dificultad de la próxima tirada del personaje objetivo. Incrementar la próxima tirada de cualquier personaje aliado (incluido el personaje activo). Hacer algo vital para invertir las tornas del combate, como disparar a los controles de una compuerta cercana para cerrarla.
	Al infligir daño a un objetivo, el ataque destruye un objeto que está usando: Por ejemplo, podría reventar su bláster o freír un generador de escudo personal.

NIVELES DE DIFICULTAD

Dificultad	Dados	Ejemplo
Simple		Una tarea tan básica y rutinaria que su resultado casi nunca se pone en duda. Normalmente no se requiere tirada a menos que el DJ quiera conocer la posible magnitud del éxito y haya dados de complicación que puedan causar algún contratiempo.
Fácil		Forzar una cerradura primitiva, curar magulladuras y cortes superficiales, encontrar comida y refugio en un planeta frondoso o disparar a un objetivo situado a corto alcance.
Media		Forzar una cerradura típica, suturar una herida pequeña, encontrar comida y refugio en un planeta de clima templado, disparar a un objetivo a alcance medio o intentar golpearlo cuerpo a cuerpo.
Difícil		Forzar una cerradura compleja, reducir fracturas o suturar heridas grandes, encontrar comida y refugio en un planeta muy accidentado, disparar a un objetivo situado a largo alcance
Desalentadora		El personaje activo sufre 1 de Tensión (esta opción puede escogerse más de una vez).
Formidable		Forzar una cerradura que tiene un mecanismo incomprensible, clonar un nuevo cuerpo, encontrar comida y refugio en un planeta sin atmósfera respirable.

DIFICULTAD DE LOS ATAQUES A DISTANCIA

Alcance	Dificultad
Interacción	Fácil () Más modificaciones según el arma usada (Ver página 210).
Corto	Fácil ()
Medio	Media ()
Largo	Difícil ()
Extremo	Desalentadora ()

MODIFICADORES AL DISPARO POR CERCANÍA

Situación	Modificador
Interacción con Armas a distancia ligeras	+
Interacción con Armas a distancia pesadas	+
Interacción con artillería	No se pueden efectuar tiradas de Artillería desde una interacción con un oponente.

GASTO DE Y EN COMBATE

Coste	Resultados posibles
/	El personaje activo sufre 1 de Tensión (esta opción puede escogerse más de una vez).
/	El arma a distancia del personaje activo se queda sin munición y no puede utilizarse durante el resto del encuentro. Incrementar la dificultad de la próxima tirada de un personaje aliado (incluido el personaje activo). La herramienta o arma cuerpo a cuerpo que está usando el personaje resulta dañada.
/	El personaje activo tropieza y cae al suelo (añade a todos los ataques a distancia y a todos los ataques cuerpo a cuerpo dirigidos contra él). El personaje activo otorga a su enemigo una ventaja considerable para el encuentro actual (por ejemplo, destruye accidentalmente los controles de un puente que pretendía cruzar para escapar).
	El arma a distancia del personaje activo se queda sin munición y no puede utilizarse durante el resto del encuentro. Incrementar la dificultad de la próxima tirada de un personaje aliado (incluido el personaje activo). La herramienta o arma cuerpo a cuerpo que está usando el personaje resulta dañada.

ARMAS A DISTANCIA

Nombre	Habilidad	Daño	Crít	Alcance	Imp	Ens	Precio	Rareza	Especial
Armas de energía									
Bláster de bolsillo	A distancia ligeras	5	4	Corto	1	1	200	4	Fijar para aturdir
Pistola bláster ligera	A distancia ligeras	5	4	Medio	1	2	300	4	Fijar para aturdir
Pistola bláster	A distancia ligeras	6	3	Medio	1	3	400	4	Fijar para aturdir
Pistola bláster pesada	A distancia ligeras	7	3	Medio	2	3	700	6	Fijar para aturdir
Carabina bláster	A distancia pesadas	9	3	Medio	3	4	850	5	Fijar para aturdir
Fusil bláster	A distancia pesadas	9	3	Largo	4	4	900	5	Fijar para aturdir
Fusil bláster pesado	A distancia pesadas	10	3	Largo	6	4	1.500	6	Aparatosa 3, Automática
Bláster ligero de repetición	A distancia pesadas	11	3	Largo	7	4	(R)2.250	7	Aparatosa 4, Automática, Perforante 1
Bláster pesado de repetición	Artillería	15	2	Largo	9	4	(R)6.000	8	Aparatosa 5, Automática, Letal 1, Perforante 2
Ballesta láser	A distancia pesadas	10	3	Medio	5	2	1.250	7	Aparatosa 3, Derribo
Bláster ionizador	A distancia ligeras	10	5	Corto	3	3	250	3	Desorientación 5, Daño de aturdimiento (Sólo Droides)
Pistola disruptora	A distancia ligeras	10	2	Corto	2	2	(R)3.000	6	Letal 4
Fusil disruptor	A distancia pesadas	10	2	Largo	5	4	(R)5.000	6	Aparatosa 2, Letal 5
Lanzaproyectiles									
Pistola de proyectiles sólidos	A distancia ligeras	4	5	Corto	1	0	100	3	
Fusil de proyectiles sólidos	A distancia pesadas	7	5	Medio	5	1	250	3	Aparatosa 2
Armas arrojadas									
Boleadoras / red	A distancia ligeras	2	-	Corto	1/3	2	20	2	Apresadora 3, Derribo, Munición limitada 1
Explosivos y otras armas									
Lanzallamas	A distancia pesadas	8	2	Corto	6	2	1.000	6	Explosión 8, Incendiaria 3
Lanzamisiles	Artillería	20	2	Extremo	7	4	(R)7.500	8	Aparatosa 3, Brecha 1, Explosión 10, Guiada 3, Munición limitada 6, Preparación 1
Granada de fragmentación	A distancia ligeras	8	4	Corto	1	0	50	5	Explosión 6, Munición limitada 1
Granada aturdidora	A distancia ligeras	8	N/A	Corto	1	0	75	4	Daño Aturdimiento, Desorientación 3, Explosión 8, Munición limitada 1
Detonador térmico	A distancia ligeras	20	2	Corto	1	0	(R)2.000	8	Brecha 1, Explosión 15, letal 4, Munición limitada 1

ARMAS CUERPO A CUERPO

Nombre	Habilidad	Daño	Crít	Alcance	Imp	Ens	Precio	Rareza	Especial
Armas de pelea									
Guantes de descarga	Pelea	+0	5	Interacción	0	1	300	2	Aturdidora 3
Nudilleras	Pelea	+1	4	Interacción	1	0	25	0	Desorientación 3
Armas cuerpo a cuerpo									
Cuchillo de combate	Cuerpo a cuerpo	+1	3	Interacción	1	0	25	1	-
Palo Gaffi	Cuerpo a cuerpo	+2	3	Interacción	3	0	100	2	Defensiva 1, Desorientación 3
Pica de fuerza	Cuerpo a cuerpo	+3	2	Interacción	3	3	500	4	Fijar para aturdir, Perforante 1
Porra	Cuerpo a cuerpo	+2	5	Interacción	2	0	15	1	Desorientación 2
Sable de luz	Sable de luz	10	1	Interacción	1	0	(R)10.000	10	Brecha 1, Hendedura, Letal 2
Vibrocuchillo	Cuerpo a cuerpo	+1	2	Interacción	1	2	250	3	Letal 1, Perforante 2
Vibroespada	Cuerpo a cuerpo	+2	2	Interacción	3	3	750	5	Defensiva 1, Letal 1, Perforante 2
Vibrohacha	Cuerpo a cuerpo	+3	2	Interacción	4	3	750	5	Hendedura, Letal 3, Perforante 2
Armas improvisadas									
Pequeña	Cuerpo a cuerpo	+1	5	Interacción	1	-	-	-	-
Mediana	Cuerpo a cuerpo	+2	5	Interacción	3	-	-	-	Aparatosa 2
Grande	Cuerpo a cuerpo	+3	5	Interacción	4	-	-	-	Aparatosa 4



PROPIEDADES DE LAS ARMAS

Al menos que se indique lo contrario el coste de las propiedades "activas" requieren un gasto de   para poder ser activadas

Aparatosa (Pasiva): Se requiere una fortaleza igual al valor de esta propiedad o superior. Por cada punto menos de Fortaleza aumenta en 1 la dificultad a usar el arma.

Apresadora (Activa): Si se activa, el objetivo queda inmovilizado tantos turnos como el valor de esta propiedad.

Aturdidora (Activa): Si se activa, el objetivo sufre tanta tensión como el valor de esta propiedad.

Automática (Activa): La dificultad de la tirada de ataque aumenta en  si se usa el arma en automática. Si acierta puede activar la habilidad () para causar otro impacto.


Brecha (Pasiva): Cada punto de esta propiedad permite ignorar un punto de blindaje (10 de protección).

Conmocionadora (Activa): Si se activa el objetivo quedará conmocionado tantos asaltos como el valor de la propiedad (No puede realizar acciones).

Cortosis (Pasiva): Las armas son inmunes a la hendedura. Los blindajes inmunizan contra Perforante y Brecha.

Daño de aturdimiento (Pasiva): Los ataques infligen daño a la Tensión en vez de a las Heridas.

Defensiva (Pasiva): Se añade el valor de esta propiedad a la defensa contra ataques cuerpo a cuerpo.

Derribo (Activa): Para actuarla se requiere  adicional por cada punto de Silueta superior a 1. Si se activa el objetivo es derribado.


Desorientación (Activa): Si se activa, el objetivo queda desorientado tantos asaltos como el valor de la propiedad.

Desvío (Pasiva): Se añade el valor de esta propiedad a la defensa contra ataques a distancia.

Disparo lento (Pasiva): Después de usar el arma se debe esperar tantos asaltos como el valor de la propiedad para volver a usarla.


Enlazada (Activa): Si se activa pueden darse impactos adicionales al mismo objetivo. Esta habilidad puede activarse tantas veces como su valor.

Explosión (Activa): Si se activa los objetivos que estén a distancia de interacción del blanco sufren tantas Heridas como el valor de esta propiedad.

Guiada (Activa): Se requiere  para activar esta propiedad. Si se activa y un ataque falla se realiza un ataque adicional con tantos dados de capacidad como el valor de esta propiedad.

Hendedura (Activa): Si se activa causa 1 de daño a un arma u objeto.

Incendiaria (Activa): Si se activa, el objetivo sufre el daño básico del arma durante tantos asaltos como el valor de la propiedad.


Inferior (Pasiva): Añade  al resultado de todas las tiradas, reducir el daño básico o la Defensa en 1 (Si el objeto carece de defensa se reduce su protección en 1).

Lónica (Pasiva): El daño se inflige al umbral de Tensión de sistemas.


Letal (Pasiva): Si se consigue un impacto crítico, se añade la puntuación de esta propiedad multiplicada por 10 a la tirada de crítico.

Munición limitada (Pasiva): Pueden efectuarse tantos ataques como el valor de la propiedad antes de recargar.

Perforante (Pasiva): Ignora tantos puntos de Protección como el valor de esta propiedad.

Precisa (Pasiva): Cada punto de esta propiedad añade  a las tiradas de ataque.

Preparación (Pasiva): Antes de utilizar el arma deben llevarse a cabo tantas maniobras de preparación como el valor de esta propiedad.

Superior (Pasiva): Añade  al resultado de todas las tiradas, aumenta en 1 el daño básico a la Defensa.

Tracción (Pasiva): Si impacta, el objetivo no puede moverse a menos que supere una tirada para liberarse.

Heridas críticas

d100	Gravedad	Resultado
01-05	Fácil (♦)	Rasguño: El objetivo sufre 1 de Tensión.
06-10	Fácil (♦)	Rezagado: En su siguiente turno, el objetivo sólo puede actuar en el último puesto aliado del orden de iniciativas.
11-15	Fácil (♦)	Sacudida brusca: El objetivo suelta lo que lleve en la mano.
16-20	Fácil (♦)	Distraído: El objetivo no puede llevar a cabo su maniobra gratuita habitual en su siguiente turno.
21-25	Fácil (♦)	Desequilibrado: El objetivo añade ■ a su próxima tirada de habilidad.
26-30	Fácil (♦)	Herida descorazonadora: Convierte 1 punto de Destino del Lado Luminoso en 1 punto de Destino del Lado Oscuro.
31-35	Fácil (♦)	Aturdido: El objetivo queda conmocionado hasta el final de su siguiente turno.
36-40	Fácil (♦)	Punzadas de dolor: Aumenta en 1 la dificultad de la próxima tirada.
41-45	Media (♦♦)	Encogido de dolor: El objetivo es derribado y sufre 1 de Tensión.
46-50	Media (♦♦)	Pitido en los oídos: Aumenta en 1 la dificultad de todas las tiradas de Intelecto y Astucia del objetivo hasta el final del encuentro.
51-55	Media (♦♦)	Herida desagradable: Aumenta en 1 la dificultad de todas las tiradas de Presencia y Voluntad del objetivo hasta el final del encuentro.
56-60	Media (♦♦)	Dolor insoportable: Aumenta en 1 la dificultad de todas las tiradas de Fortaleza y Agilidad del objetivo hasta el final del encuentro.
61-65	Media (♦♦)	Leve mareo: El objetivo queda desorientado hasta el final del encuentro.
66-70	Media (♦♦)	Sentidos nublados: El objetivo pierde todos los ■ de sus tiradas de habilidad hasta el final del encuentro.
71-75	Media (♦♦)	Impedido: El objetivo pierde su maniobra gratuita hasta el final del encuentro.
76-80	Media (♦♦)	Contra las cuerdas: El objetivo baja la guardia y el atacante puede efectuar inmediatamente otro ataque contra él, utilizando la misma reserva de dados exacta del ataque original.
81-85	Media (♦♦)	Sin aliento: Hasta el final del encuentro, el objetivo no puede sufrir Tensión voluntariamente para activar capacidades especiales o llevar a cabo maniobras adicionales.
86-90	Media (♦♦)	Expuesto: Aumenta en 1 la dificultad de todas las tiradas de habilidad hasta el final del encuentro.
91-95	Difícil (♦♦♦)	Al límite: El objetivo sufre 1 de Tensión cada vez que realice una acción.
96-100	Difícil (♦♦♦)	Tullido: Una de las extremidades del objetivo (escogida por el DJ) queda inutilizada hasta que se cure o sea reemplazada. Se aumenta en 1 la dificultad de todas las tiradas que requieran el uso de esa extremidad.
101-105	Difícil (♦♦♦)	Mutilado: Se pierde una extremidad de forma permanente. A menos que el objetivo se injerte una prótesis cibernética, no podrá realizar ninguna acción que requiera el uso de la extremidad perdida, y se añade ■ a todas las demás acciones.
106-110	Difícil (♦♦♦)	Herida terrible: Tira 1d10 para determinar al azar una de las características del objetivo: 1-3 Fortaleza, 4-6 Agilidad, 7 Intelecto, 8 Astucia, 9 Presencia y 10 Voluntad. La característica afectada se reduce en 1 punto hasta que se cure esta herida crítica.
111-115	Difícil (♦♦♦)	Cojera temporal: El objetivo no puede llevar a cabo más de 1 maniobra en su turno hasta que se cure esta herida crítica.
116-120	Difícil (♦♦♦)	Cegado: El objetivo pierde el sentido de la vista. La dificultad de todas sus tiradas se incrementa 2 veces, y la dificultad de las tiradas de Percepción y Alerta se incrementa 3 veces.
121-125	Difícil (♦♦♦)	Fuera de combate: El objetivo queda conmocionado durante el resto del encuentro.
126-130	Desalentadora (♦♦♦♦)	Herida espantosa: Tira 1d10 para determinar al azar una de las características del objetivo: 1-3 Fortaleza, 4-6 Agilidad, 7 Intelecto, 8 Astucia, 9 Presencia y 10 Voluntad. La característica afectada se reduce en 1 punto de forma permanente (hasta un valor mínimo de 1).
131-140	Desalentadora (♦♦♦♦)	Desangramiento: El objetivo sufre 1 Herida y 1 de Tensión cada asalto al comienzo de su turno. Por cada 5 Heridas que excedan su umbral de Heridas, sufre 1 herida crítica adicional (debe tirar otra vez en esta tabla y aplicar el resultado; si vuelve a sacar éste, se repite la tirada).
141-150	Desalentadora (♦♦♦♦)	Un pie en la tumba: El objetivo morirá el próximo asalto después de la última posición disponible en el orden de iniciativas.
151+	-	Muerte: El objetivo está completa e irrevocablemente muerto

Cuando se vuelva a tirar una herida crítica añade +10 a la tirada de heridas por cada herida crítica sufrida

ACCIONES Y MANIOBRAS EN ENCUENTROS

Durante el turno del personaje, éste puede realizar una acción y una maniobra. El personaje puede sufrir 2 puntos de tensión para realizar una maniobra adicional, pero no puede hacer más de dos maniobras en un mismo turno.

Maniobras

Apuntar: Obtienes una bonificación en el próximo ataque.

Interactuar con el entorno: Puede ser cualquier cosa, desde mover objetos hasta manipular un panel.

Manipular el equipo: Recoge, desenfunda o lanza armas u objetos, también puedes recargar el arma.

Montar o desmontar: Monta/Desmonta un vehículo o animal

Moverse: Cambia el intervalo de alcance o inicia/abandona una interacción.

Ponerse en guardia: Penaliza los ataques para bonificar la defensa.

Preparación: Gasta una maniobra para preparar algo que lo necesite.

Prestar ayuda: Da una bonificación a otro personaje

Tumbarse o levantarse: Cambia de posición entre tumbado o de pie.

Acciones

Cambiar una acción por una maniobra: Haz una maniobra en vez de una acción.

Gastar una acción para activar una aptitud: Algunas aptitudes requieren que gastes una acción para activarlas.

Activar poder de la fuerza: Usa la fuerza

Hacer una tirada de habilidad: Algunas acciones requieren una tirada de habilidad para superar una prueba.

Hacer una tirada de combate: Se hace una tirada de combate cuando se va a atacar a un enemigo.

ARMADURAS

Armadura	Defen	Protec
Blindaje acolchado	0	2
Blindaje laminado	0	2
Blindaje pesado de combate	1	2
Equipo para entornos hostiles	0	1
Escudo deflector personal	2	0
Ropa blindada	1	1
Ropa gruesa	0	1

IMPACTO CRÍTICO EN VEHÍCULOS

d100	Gravedad	Resultado
01-09	Fácil (♦)	Tensión estructural: La nave o vehículo sufre 1 punto de Tensión de sistemas
10-18	Fácil (♦)	Sacudida: Una leve explosión o impacto sacude el vehículo. Todos los tripulantes sufren 1 de tensión y quedan desorientados durante 1 asalto.
19-27	Fácil (♦)	Pérdida de potencia en los escudos: La Defensa de la zona afectada se reduce en 1 hasta que el impacto crítico sea reparado. Si la nave o vehículo carece de puntuación de Defensa, en vez de esto sufre 1 de Tensión de sistemas.
28-36	Fácil (♦)	Desviado del rumbo: Una descarga o impacto especialmente potente hace que la nave se des controle y salga despedida en otra dirección. En su próximo turno, el piloto no puede llevar a cabo ninguna maniobra y debe superar una tirada de Pilotar para recuperar el control. La dificultad de esta tirada depende de su Velocidad actual.
37-45	Fácil (♦)	Caída en barrena: Se añade ■ a todos los disparos efectuados desde la nave o vehículo hasta el final del siguiente turno del piloto. Todos los tripulantes quedan inmovilizados hasta el final del siguiente turno del piloto.
46-54	Fácil (♦)	Componente alcanzado: Un componente de la nave o vehículo (elegido por el atacante) queda inutilizado hasta el final del siguiente asalto. La lista de los componentes se recoge en la Tabla 7-10: Componentes de naves y vehículos pequeños o bien en la Tabla 7-11: Componentes de naves y vehículos grandes , dependiendo de la Silueta del vehículo objetivo.
55-63	Media (♦♦)	Fallo de los escudos: La Defensa de todas las zonas se reduce en 1 hasta que el impacto crítico sea reparado. Si la nave o vehículo carece de puntuación de Defensa, en vez de esto sufre 2 de Tensión de sistemas.
64-72	Media (♦♦)	Fallo de la computadora de navegación: La computadora de navegación (o el droide astromecánico, si no hay dicha computadora) se avería y la nave no puede efectuar el salto al hiperespacio hasta que se haya reparado el impacto crítico. Si la nave o vehículo carece de hiperimpulsor, sus sistemas de navegación fallan y debe desplazarse a ciegas, incapaz de determinar su posición y rumbo actuales.
73-81	Media (♦♦)	Fluctuaciones de energía: La nave o vehículo experimenta sobrecargas y cortes aleatorios de comente. El piloto ya no puede infligir voluntariamente Tensión de sistemas a la nave (para recibir una maniobra de astronave adicional, por ejemplo) hasta que se repare este impacto crítico.
82-90	Difícil (♦♦♦)	Escudos caídos: La Defensa de la zona afectada se reduce a 0 y la Defensa de todas las demás zonas se reduce en 1 hasta que se repare este impacto crítico. Aunque la Defensa de la zona afectada no puede restaurarse hasta que se repare el impacto crítico, si se le pueden derivar puntos de Defensa de otras zonas con normalidad. Si la nave o vehículo carece de puntuación de Defensa, en vez de esto sufre 4 puntos de Tensión de sistemas.
91-99	Difícil (♦♦♦)	Motor dañado: La Velocidad máxima de la nave o vehículo se reduce en 1 (hasta un mínimo de 1) mientras no se repare este impacto crítico.
100-108	Difícil (♦♦♦)	Escudos sobrecargados: Los escudos de la nave fallan por completo. La Defensa de todas las zonas se reduce a 0. Este impacto crítico no se puede reparar hasta el final del encuentro, y además la nave sufre 2 de Tensión de sistemas. Si la nave o vehículo carece de puntuación de Defensa, su Blindaje se reduce en 1 hasta que se repare el impacto crítico.
109-117	Difícil (♦♦♦)	Motor inutilizado: La Velocidad máxima de la nave o vehículo se reduce a 0 hasta que se repare este impacto crítico, aunque la inercia le permitirá continuar su trayectoria actual. Además, la nave no puede llevar a cabo ninguna maniobra hasta que se repare este impacto crítico.
118-126	Difícil (♦♦♦)	Avería importante: Un componente de la nave o vehículo (elegido por el atacante) sufre daños masivos y queda inutilizado hasta que se repare el impacto crítico. La lista de los componentes se recoge en la Tabla 7-10: Componentes de naves y vehículos pequeños o bien en la Tabla 7-11: Componentes de naves y vehículos grandes , dependiendo de la Silueta del vehículo objetivo.
127-133	Desalentadora (♦♦♦♦)	Brecha en el casco: Se abre un agujero inmenso en el fuselaje de la nave que provoca una descompresión. Las naves y vehículos de Silueta 4 e inferior quedan totalmente despresurizadas en tantos asaltos como su Silueta. Las naves y vehículos de Silueta 5 y superior suelen estar divididas en numerosos compartimentos y equipadas con muchas medidas contra la descompresión. Estas naves no sufren una despresurización total, sólo algunas de sus partes (los detalles específicos se dejan en manos del DJ; con todo, cada sección que pierda aire lo hará en tantos asaltos como la Silueta del vehículo). Los vehículos y naves que operan en atmósferas pueden encajar mejor este impacto crítico. Sin embargo, el enorme destrozo causado sigue imponiéndoles penalizaciones. Por lo que en vez de ello el vehículo sufre las mismas consecuencias que si hubiera recibido el impacto crítico Desestabilizado (ver a continuación).
134-138	Desalentadora (♦♦♦♦)	Desestabilizado: La integridad estructural de la nave o vehículo se ve gravemente dañada. Los umbrales de Daños en el casco y Tensión de sistemas de la nave o vehículo se reducen a la mitad de sus valores originales hasta que se repare este impacto crítico.
139-144	Desalentadora (♦♦♦♦)	¡Fuego! Las llamas se propagan por toda la nave o vehículo, que sufre inmediatamente 2 puntos de Tensión de sistemas. Además, todos los personajes atrapados en el incendio sufren el daño indicado en la página 214. El incendio puede sofocarse actuando con rapidez y superando una tirada de Alerta. Frialdad o cualquier otra habilidad que el DJ estime oportuna. Una vez declarado el incendio, para apagarlo se tardan tantos asaltos como la mitad de la Silueta de la nave o vehículo (redondeando hacia abajo).
145-153	Desalentadora (♦♦♦♦)	A punto de explotar: La nave o vehículo ha sufrido tantos daños que empieza a hacerse pedazos, partiéndose y desintegrándose alrededor de sus tripulantes. Al final del siguiente asalto, la nave es completamente destruida y sus restos quedan esparcidos por los alrededores. Los personajes que se encuentren a bordo de la nave o vehículo disponen de 1 asalto para alcanzar una cápsula de escape, saltar al exterior o precipitarse a la escotilla más cercana antes de desaparecer con el resto del vehículo.
154+	-	Vaporizado: La nave o vehículo es destruido por completo y estalla en una enorme y espectacular bola de fuego. Nada sobrevive

Cuando se vuelva a tirar una herida crítica añade +10 a la tirada de heridas por cada herida crítica sufrida

COMPARACIÓN DE SILUETAS

Diferencia entre siluetas	Dificultad
La Silueta en la que está la nave atacante es igual que la del objetivo o solo se diferencian en 1 punto.	Media (♦♦)
La Silueta de la nave atacante es al menos 2 puntos más pequeña que la del objetivo.	Fácil (♦)
La Silueta de la nave atacante es mayor que la del objetivo 2 puntos	Difícil (♦♦♦)
La Silueta de la nave atacante es mayor que la del objetivo por 3 puntos.	Desalentadora (♦♦♦♦)
La Silueta de la nave atacante es mayor que la del objetivo por 4 puntos o más.	Formidable (♦♦♦♦♦)

DIFICULTAD DEL CONTROL DE DAÑOS

Tensión total	Daños totales	Dificultad
La Tensión de sistemas es menor que la mitad del umbral de tensión de sistemas del vehículo.	Los daños en el casco son menores que la mitad del umbral de Daños en el casco del vehículo.	Fácil (♦)
La Tensión de sistemas es igual o superior a la mitad del umbral de tensión de sistemas del vehículo.	Los daños en el casco son iguales o superiores a la mitad del umbral de Daños en el casco del vehículo.	Media (♦♦)
La Tensión de sistemas excede el umbral de tensión de sistemas del vehículo.	Los daños en el casco exceden el umbral de Daños en el casco del vehículo.	Difícil (♦♦♦)

DIFICULTAD DE LAS TIRADAS DE MEDICINA

Estado de salud	Tirada de Medicina
Las Heridas no superan la mitad del umbral de Heridas	Fácil (♦)
Las Heridas superan la mitad del umbral de Heridas	Media (♦♦)
Las Heridas superan el umbral de Heridas	Difícil (♦♦♦)
Recuperación de herida crítica	Según la gravedad de la herida crítica