

× 30) créditos en recursos. Estos recursos pueden adoptar virtualmente cualquier forma que desee el ingeniero (dentro de la lógica) pero deben aplicarse a la construcción o reparación de uno de sus propios diseños. Los recursos llegan a sus manos 2d8 horas después de haber realizado la tirada. Deben estar razonablemente disponibles en el momento y el lugar en el que hace la tirada. Un ingeniero perdido en los pantanos de Dagobah, por ejemplo, no tendría acceso a demasiados recursos. El acceso a recursos del ingeniero jefe puede sumarse al del noble.

Construcción sólida

Los ingenieros jefe se encuentran con menos problemas a la hora de dar los toques finales a sus diseños gracias a su comprensión de los mecanismos de funcionamiento de las cosas. A la hora de hacer la prueba de habilidad final que determinará si el objeto funciona como se pretendía, la CD de la tirada se reduce en 5 (hasta una CD mínima de 5).

Infiltrado

Por toda la galaxia hay agentes especiales que dedican sus vidas a la ciencia del sigilo. Desde las fuerzas especiales de la Alianza Rebelde a los ladrones de joyas del Sector Corporativo, estas criaturas llevan a un nuevo nivel su capacidad natural de pasar inadvertidos y obtienen tanto fama como fortuna en el proceso. Los infiltrados han dominado el arte de entrar —y a veces salir— en zonas extremadamente peligrosas y vigiladas. Gracias a su diverso entrenamiento, son maestros evitando medidas de seguridad y superando otros obstáculos

Los grupos de fuerzas especiales, como por ejemplo los Comandos de Katarn de la Nueva República, los Lunas Rojas y los Comandos de Asalto del Imperio emplean a menudo infiltrados en sus unidades. Los independientes pueden ser mercenarios a sueldo, ladrones o sabotadores. En el Sector Corporativo hay compañías que emplean infiltrados en tareas de espionaje industrial o sabotaje. Los infiltrados utilizan ante todo el secreto, el disimulo y la sutileza y por ello son también excelentes espías, asesinos y miembros de grupos de asalto.

De un infiltrado se espera que se domine a sí mismo y a su entorno, y que sea silencioso e invisible

aun en las condiciones más extremas. El infiltrado se apoya en gran medida en su capacidad de pasar inadvertido, pues si esta le falla puede ser capturado, herido o incluso abatido.

Requisitos

Para convertirse en infiltrado, un personaje debe satisfacer los siguientes requisitos:

Ataque base: +6.

Habilidades: 8 rangos en Esconderse, 6 rangos en Equilibrio, 8 rangos en Sigilo, 5 rangos en Observar.

Dotes: Invisible.

Información relativa al juego

Vitalidad: Los infiltrados obtienen 1d8 puntos de vitalidad por nivel.

Se aplica el modificador por Constitución del personaje.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del infiltrado, y las características asociadas a cada una de ellas, son las siguientes (encontrarás las descripciones de las habilidades en el capítulo 4 del manual básico de *Star Wars*):

Artesanía* (Int), Buscar (Int), Conocimiento* (Int), Engañar (Car), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Informática (Int), Inutilizar mecanismo (Int), Observar (Sab), Piruetas (Des), Profesión* (Int), Saltar (Vig), Sigilo (Des), Tasación (Int) y Tregar (Vig).

** Esta es una habilidad que engloba una serie de habilidades diferentes. Cada vez que se aprende, debe elegirse una categoría, como por ejemplo Artesanía (herramientas), Conocimiento (callejero) y Profesión (tahúr).*

Puntos de habilidad en cada nivel:
6 + modificador por Int.

Rasgos de la clase

Los rasgos de la clase de prestigio infiltrado son los siguientes.

Dotes iniciales

Competencia con grupo de armas (pistolas blaster).

Competencia con grupo de armas (armas sencillas).

Competencia con grupo de armas (vibroarmas).

