

ataque redirigido. Así, un guerrero sith de 6.º nivel que era previamente un guardián jedi de 11.º nivel, por ejemplo, sólo tiene una penalización de -1 a desviar (ataque).

Aumentar daño del sable de luz

A medida que un guerrero sith adquiere niveles, aumenta la cantidad de daño que puede infligir con su sable de luz.

Cada vez que el guerrero sith adquiere aumentar daño del sable de luz, se suma 1d8 al daño del arma. Así, en el 2.º nivel su sable de luz causa 3d8 puntos de daño, en el 5.º nivel inflige 4d8 puntos de daño y en el 9.º nivel ocasiona 5d8 puntos de daño.

Bonificación por enemigo

A medida que avanza la formación de un guerrero sith, aprende a centrar su agresividad en los opresores tradicionales de los sith: los jedi. Cuando combata a rivales jedi, el guerrero sith obtendrá una bonificación al ataque de +1 contra un enemigo jedi escogido. Si hay más de un jedi implicado en la batalla, el jugador que lleve al guerrero sith deberá anunciar quién es su objetivo antes de su primera acción. Si dicho rival desaparece de la refriega (porque muere o huye), el guerrero sith no podrá designar a un nuevo objetivo enemigo en lo que queda del combate. La bonificación aumenta a +2 en 6.º nivel y +3 en 9.º nivel.

Esquiva asombrosa

A partir del 5.º nivel, el guerrero sith consigue la aptitud extraordinaria de reaccionar ante un peligro antes de lo que le permitirían sus sentidos. A partir del 5.º nivel, el guerrero sith conserva su bonificación por Destreza a la defensa (si lo tiene) aunque le cojan desprevenido o sea alcanzado por un atacante oculto (sigue sin poder contar con la bonificación por Destreza a la Defensa si está inmovilizado). Ten en cuenta que este nivel de esquiva asombrosa no anula el efecto de los ataques por el flanco.

En el 7.º nivel, el guerrero sith no puede ser flanqueado, pues reacciona ante los rivales que estén en lados opuestos con la misma facilidad que ante un solo atacante. Esta aptitud anula la aptitud de los cazarrecompensas de emplear ataques por el flanco de manera furtiva contra el guerrero sith.

Ex sith

Un guerrero sith que tenga menos de seis puntos del lado oscuro pierde todas las aptitudes especiales derivadas de esta clase de prestigio hasta que vuelva a hacerse con los puntos del lado oscuro necesarios para cumplir el requisito de la clase de prestigio.

Inquisidor imperial

El inquisidor imperial es un cazador versado en la Fuerza que se dedica a buscar a otros usuarios de la Fuerza para ponerlos al servicio del Emperador o eliminarlos. Con las herramientas y los recursos adecuados, recorren las fronteras del Imperio y más allá e investigan los rumores de enclaves ocultos de jedi que pueden haber eludido la gran purga de su Orden... y las pistas que lleven a su localización. Por medio de tácticas draconianas y violencia implacable, un inquisidor imperial va cercando poco a poco a su

