

lado oscuro. A veces aparecen en las tumbas de los antiguos sith, o a manos de siervos de los sith como los massassi. Construidos con la forma de guanteletes con incrustaciones cristalinas, los amuletos realzan radicalmente las aptitudes telequinéticas del usuario... a costa de llevar al personaje al lado oscuro.

Los usuarios de la Fuerza con la dote Alterar pueden usar un amuleto sith para proyectar rayos concentrados de energía del lado oscuro. El objetivo del rayo ha de realizar un tiro de salvación de Reflejos, cuya CD depende del nivel del usuario de la Fuerza que esgrima el amuleto.

Nivel del usuario de la Fuerza	CD de la salvación del objetivo
5.-10.º	15
11.-16.º	20
17.-20.º	25

El rayo causa 6d6 puntos de daño (la mitad del daño si se tiene éxito en la salvación de Reflejos) y su alcance máximo es de 20 metros. Desencadenar esta energía precisa una acción de ataque, cuesta 6 puntos de vitalidad y proporciona al usuario un punto del lado oscuro.



JG

Talismanes sith

Creados por medio de la misma alquimia oscura utilizada para elaborar los amuletos sith, los talismanes sith defienden al portador de rayos de blaster, hojas de sables de luz e incluso de la Fuerza. Cada vez que el portador vaya a sufrir daño procedente de armas energéticas o de ataques basados en la Fuerza, puede intentar un tiro de salvación de Voluntad para anular una cantidad de daño igual al número de puntos del lado oscuro que tenga en ese momento. La CD de la salvación es 10 (para ataques energéticos procedentes de blasters y armas iónicas), 15 (para poderes de la Fuerza como Estrangulamiento mediante la Fuerza o Rayo de Fuerza) o 20 (para sables de luz).

Por cada 3 puntos de daño anulados de este modo, el portador del talismán obtiene un punto temporal de vitalidad. La cantidad de vitalidad obtenida se calcula por ataque; las fracciones se pierden y no se acumulan con el siguiente ataque. La ganancia de estos puntos de vitalidad no puede exceder el total máximo de puntos de vitalidad del portador.

Blindaje de orbalisco

Lo cierto es que el blindaje de orbalisco no puede considerarse un artefacto del lado oscuro, pues no se elabora, sino que el portador sirve de anfitrión para este tipo de blindaje. El orbalisco es un tipo de parásito de caparazón duro que se acopla a los seres vivos y se alimenta de su energía. Aunque las secreciones venenosas de los orbaliscos suelen resultar letales para los organismos anfitriones, éstos pueden fraguar una relación simbiótica continua con los orbaliscos si son lo bastante poderosos en el lado oscuro. Los anfitriones alimentan a los orbaliscos y los parásitos los protegen con su blindaje.

Si un orbalisco se acopla a un anfitrión, se le puede retirar por medio de una prueba enfrentada de Vigor o matando al animal. Si no se le retira, el orbalisco inyecta su veneno en la víctima una vez al día (en el capítulo 6 dispones de más información relacionada con el orbalisco). Si varios orbaliscos se acoplan al mismo anfitrión, y entre ellos hay una pareja reproductora, engendrarán dos orbaliscos más cada cuatro días, que también inyectarán su veneno en el anfitrión (y se reproducirán, mientras la pareja original lo sigue haciendo). Si un anfitrión pequeño no se quita los parásitos en un plazo de 13 días, acabará cubierto por completo. Los orbaliscos pueden cubrir un anfitrión mediano en 17 días y uno grande en 21. Un orbalisco adulto pesa 1 kilogramo.

