

soldado haría que dominara más armas, que tuviera mejores tiros de salvación de Fortaleza, etc., pero también haría que no obtuviera las nuevas aptitudes de noble, y, por tanto, que no fuera un noble tan poderoso como lo habría sido. Las reglas de creación y progreso de los personajes multiclase se encuentran al final de este capítulo.

Bonificaciones por la clase y el nivel

Las tiradas de ataque, los tiros de salvación o las pruebas de habilidad son una combinación de tres números, y cada uno representa un factor diferente: un factor aleatorio (el resultado que sacas al tirar 1d20), un número que representa las cualidades innatas del personaje (el modificador por la característica) y una bonificación que representa la experiencia y la formación del personaje. Este tercer factor depende de la clase y el nivel del personaje. Cada tabla de clase resume las cifras para este tercer factor.

Ataque base

Consulta la tabla para la clase de tu personaje. En una tirada de ataque, aplica la bonificación de la columna de ataque base a la tirada de 1d20. Usa la bonificación que corresponde al nivel de la clase del personaje. Los números tras la barra oblicua indican ataques adicionales con bonificaciones reducidas: “+12/+7/+2” significa que hay tres ataques por asalto, con un ataque base de +12 para el primer ataque, +7 para el segundo y +2 para el tercero. Los modificadores por la característica se aplican a todos estos ataques de manera normal, pero las bonificaciones de las puntuaciones de característica no conceden ataques adicionales.

Por ejemplo, un noble de 6.º nivel tiene un ataque base de +4. Con un blaster u otra arma a distancia, añade su modificador por la Destreza. Aunque esto aumentara su ataque base a +6 o más, no obtendría un ataque adicional.

Si un personaje tiene más de una clase, suma los ataques base de cada clase para calcular el ataque base del personaje (véase un ejemplo en Personajes multiclase, página **63).

Tabla 3-1: Beneficios dependientes del nivel y la experiencia

Nivel del personaje	PX	Rango	Rango	Aumentos de	
		máximo en habilidades de clase	máximo en habilidades ajenas	Dotes	característica
1.º	0	4	2	1.º	—
2.º	1.000	5	2 1/2	—	—
3.º	3.000	6	3	2.º	—
4.º	6.000	7	3 1/2	—	1.º
5.º	10.000	8	4	—	—
6.º	15.000	9	4 1/2	3.º	—
7.º	21.000	10	5	—	—
8.º	28.000	11	5 1/2	—	2.º
9.º	36.000	12	6	4.º	—
10.º	45.000	13	6 1/2	—	—
11.º	55.000	14	7	—	—
12.º	66.000	15	7 1/2	5.º	3.º
13.º	78.000	16	8	—	—
14.º	91.000	17	8 1/2	—	—
15.º	105.000	18	9	6.º	—
16.º	120.000	19	9 1/2	—	4.º
17.º	136.000	20	10	—	—
18.º	153.000	21	10 1/2	7.º	—
19.º	171.000	22	11	—	—
20.º	190.000	23	11 1/2	—	5.º

Salvaciones base

Comprueba la tabla correspondiente a la clase de tu personaje. Verás las salvaciones base para los tres tipos de salvaciones: Fortaleza, Reflejos y Voluntad. Utiliza las bonificaciones que corresponden al nivel de la clase del personaje. Si un personaje tiene más de una clase, suma las salvaciones base de cada clase para determinar las salvaciones base del personaje (véase un ejemplo en Personajes multiclase, página **63).

Beneficios dependientes del nivel

Además de los ataques y las salvaciones base, todos los personajes obtienen otros beneficios al subir de nivel. La tabla 3-1 (Beneficios dependientes del nivel y la experiencia) resume estos beneficios adicionales.

PX: Esta columna indica el total en puntos de experiencia necesario para alcanzar un nivel de personaje determinado. Para los personajes multiclase, los PX indican el nivel total del personaje, no los niveles individuales de cada clase.

Rango máximo en habilidades de clase: La cantidad máxima de rangos de habilidad que puede tener un personaje en una habilidad de clase equivale al nivel de su personaje +3. Una habilidad de clase es una habilidad asociada frecuentemente a una clase concreta. Estas habilidades aparecen en las descripciones de cada clase en este capítulo.

Rango máximo en habilidades ajenas: Para las habilidades ajenas (habilidades que no están asociadas a la clase del personaje, pero tampoco están prohibidas para dicha clase), el rango máximo es la mitad del máximo para una habilidad de clase. Maximizar una habilidad ajena cuesta la misma cantidad de puntos que comprar el rango máximo en una habilidad de clase. (Por ejemplo, en primer nivel, un personaje puede pagar 4 puntos por 4 rangos en una habilidad de clase, o gastar esos mismos 4 puntos en 2 rangos de una habilidad ajena). Los medios rangos (1/2) indicados en la tabla no mejoran las pruebas de habilidad: sencillamente representan la compra parcial del siguiente rango de habilidad e indican que el personaje está formándose para mejorar esa habilidad.

Dotes: Esta columna indica los niveles en los que un personaje adquiere dotes. Ten en cuenta que estas dotes se suman a cualquier dote adicional indicada en la descripción de la clase incluida en este capítulo y a la dote adicional otorgada a los humanos en el 1.º nivel.

Aumentos de característica: Esta columna indica los niveles a los que un personaje obtiene aumentos de característica. Al alcanzar los niveles 4.º, 8.º, 12.º, 16.º y 20.º, un personaje suma 1 punto a una de sus puntuaciones de característica. El jugador decide qué puntuación de característica aumenta, y esta mejora en la característica es permanente.

Por ejemplo, un noble con un Carisma inicial de 16 podría mejorarlo hasta Carisma 17 en el 4.º nivel. En el 8.º nivel, el mismo personaje podría mejorar de nuevo su Carisma (de 17 a 18) u otra característica.

Para los personajes multiclase, las dotes y los aumentos de característica se obtienen de acuerdo con el nivel total del personaje, no con el nivel de la clase. De este modo, un noble de 3.º nivel/soldado de 1.º nivel en total es un personaje de 4.º nivel y puede obtener su primer aumento de característica.

Descripciones de clase

En el resto de este capítulo, hasta el apartado de los personajes multiclase, se describe cada clase. Estas descripciones son generales. Los miembros individuales de cada clase pueden divergir en cuanto a actitudes, puntos de vista y otros aspectos.

Información relativa al juego

La información relativa al juego va detrás de la descripción general de clase. No todas las siguientes categorías se aplican a todas las clases.

Características

Este apartado indica qué características son más importantes para un personaje de esa clase. Los jugadores pueden “ir contra corriente”, pero un personaje típico de una clase asigna las puntuaciones de característica más altas donde son más beneficiosas. (0, desde el punto de vista del mundo de juego, el personaje se siente atraído por la clase que encaja mejor con sus talentos, o para la que está más cualificado).

Vitalidad

El tipo de dado que usan los personajes de la clase para calcular el número de puntos de vitalidad que obtienen por nivel.

Tipo de dado	Clase
1d6	Noble, granuja, especialista técnico
1d8	Iniciado en la Fuerza, cónsul jedi, fronterizo, explorador
1d10	Guardián jedi, soldado

Un jugador tira un dado del tipo indicado cada vez que su personaje obtiene un nuevo nivel. El modificador por la Constitución del personaje se aplica a la tirada. Suma el resultado al total de puntos de vitalidad del personaje. Aunque el resultado sea igual o menor que 0, el personaje siempre obtiene al menos un nuevo punto de vitalidad. Un personaje de primer nivel obtiene el máximo de puntos de vitalidad sin necesidad de tirar (aunque sí debe aplicarse el modificador por la Constitución).

Por ejemplo, Rorworr, un explorador wookiee, obtiene 1d8 puntos de vitalidad por nivel, más su modificador por la Constitución. En primer nivel, obtiene 10 puntos de vitalidad en lugar de tirar (8, el máximo para el dado, más 2 de su modificador por la Constitución).

Tabla de la clase

Esta tabla explica cómo mejora un personaje según adquiere niveles de experiencia. Las tablas de clase suelen incluir lo siguiente:

Nivel: El nivel del personaje en esa clase.

Ataque base: La bonificación básica de ataque del personaje y el número de ataques.

Salvación de Fortaleza (Fort): La bonificación básica para las tiradas de salvación de Fortaleza. También se aplica el modificador por la Constitución del personaje.

Salvación de Reflejos (Ref): La bonificación básica para las tiradas de salvación de Reflejos. También se aplica el modificador por la Destreza del personaje.

Salvación de Voluntad (Vol): La bonificación básica para las tiradas de salvación de Voluntad. También se aplica el modificador por la Sabiduría del personaje.

Especial: Las aptitudes de la clase dependientes del nivel, que se explican en el apartado “Rasgos de la clase” que se incluye más adelante.

Bonificación a la Defensa: La bonificación del personaje a su Defensa. También se aplica el modificador por Destreza del personaje.

Bonificación de Reputación: El valor básico de la bonificación de Reputación del personaje. Si quieres más información consulta el apartado dedicado a la Reputación en el capítulo 6 (Cualidades heroicas).

Habilidades de clase

Este apartado de la descripción de una clase indica el número de puntos de habilidad con el que empieza el personaje en el 1.º nivel, el número de puntos de habilidad obtenido en cada nivel posterior, y la lista de habilidades de clase. En cada caso, el personaje obtiene cierto número de puntos de habilidad cada nivel, como por ejemplo 4 en el caso del soldado o 6 en el del noble. A esta cifra se le suma el modificador por la Inteligencia del personaje para calcular los puntos totales obtenidos

