

Cuando se finaliza con éxito, un objeto superior proporciona una bonificación de +1 con respecto a la calidad de un objeto corriente del mismo tipo. Si quieres más información, consulta el apartado Objetos superiores en la página 136.

Si se escoge varias veces esta especialidad, el personaje puede crear objetos con bonificaciones de +2 y +3. Para realizar un objeto +2, un especialista técnico ha de empezar con un objeto +1, pagando los costes monetarios y de PX correspondientes a dicho objeto. Asimismo, para elaborar un objeto +3, el personaje tiene que empezar con un objeto +2.

**Mecánico:** Recibe una bonificación de +1 en las pruebas de Reparar. Si se escoge de nuevo esta especialidad técnica, la bonificación puede subir a +2 y +3.

**Especialista médico:** Recibe una bonificación de +1 en las pruebas de Curar heridas. Si se escoge de nuevo esta especialidad técnica, la bonificación puede subir a +2 y +3.

**Especialista quirúrgico:** Mejora en +1 el número de heridas que puedes recuperar usando la habilidad Curar heridas y la dote Cirugía. Si se escoge de nuevo esta especialidad técnica, el número de heridas recuperadas puede subir a +2 y +3.

### Experto

En los niveles 5.º, 10.º, 15.º y 20.º, el especialista técnico selecciona una habilidad concreta de Artesanía, Conocimiento o Profesión. Debe seleccionar una habilidad diferente en cada ocasión. Por ejemplo, un especialista técnico podría elegir Artesanía (pistolas y fusiles blaster) en el 5.º nivel, Profesión (armero) en el 10.º nivel y Conocimiento (ingeniería) en el 15.º nivel. Recibes una bonificación por experto de +2 en las pruebas realizadas usando la habilidad seleccionada. Ten en cuenta que las bonif. por experto no se apilan.

### Créditos

Un especialista técnico de primer nivel empieza a jugar con 1d6 x 500 créditos.



EL EQUIPO DE JANGO FETT FUE MODIFICADO POR UN ESPECIALISTA TÉCNICO

## Iniciado en la Fuerza

El iniciado es poderoso en la Fuerza, pero sigue una senda distinta a la de los jedi. Para el iniciado en la Fuerza, la Fuerza es más misteriosa y sobrenatural, y la ayuda que proporciona tiene un componente mágico. Un iniciado en la Fuerza procede de una tradición distinta, con creencias y códigos de conducta diferentes a los de los jedi. Algunos llaman a la Fuerza por su nombre familiar, mientras que otros se refieren a ella con otro término completamente distinto que refleja sus propias tradiciones.

Si eliges la clase de iniciado en la Fuerza, tienes que establecer el punto de vista de tu personaje con respecto a la Fuerza. Es importante decidir en qué cree tu héroe. ¿Es tu iniciado en la Fuerza un estudiante alienígena de la Fuerza? ¿Se trata de un chamán de una cultura primitiva? ¿Es un seguidor de un aspecto específico de la Fuerza (como los sacerdotes ecológicos de Ithor)? ¿O un mago de la Fuerza de un planeta aislado (como las brujas de Dathomir)? ¿Un miembro del lado luminoso? ¿Del lado oscuro? La elección es tuya, y afectará al modo en que tu personaje se relacione con la campaña.

### Hazañas

Algunos iniciados en la Fuerza se convierten en aventureros como parte de una misión para aprender más sobre la Fuerza (o como la llamen). Otros lo hacen por necesidad. Se ven obligados a salir de su planeta, perseguidos por agentes sin escrúpulos, o les interesa lo que la galaxia podría ofrecerles. Los iniciados en la Fuerza pueden recibir el nombre de hechiceros, chamanes, brujas o profetas, dependiendo de su procedencia y de las tradiciones que siguen. La mayoría de los iniciados en la Fuerza siguen el lado luminoso (o al menos su versión de él), pero algunos se adhieren por completo al lado oscuro.

### Cualidades

El iniciado en la Fuerza primero domina la capacidad de afectar al mundo exterior, como se tipifica mediante la dote Alterar. El iniciado puede ser un chamán, un alienígena de un planeta remoto o un héroe sensible a la Fuerza que nunca se benefició de la instrucción jedi. Como el adiestramiento del iniciado tiene un carácter menos formal, debe depender de habilidades más mundanas para complementar los poderes de la Fuerza.

### Trasfondo

Los iniciados en la Fuerza descubren un poder en su interior que no entienden del todo. La mayor parte de su formación es irregular, ya que existen pocas tradiciones para ayudarles a lograr el dominio. Algunos proceden de culturas primitivas y la gente a la que servían les consideraba divinos o santos. Otros simplemente siguen una senda distinta a la de los jedi; no es mejor ni peor, sólo es una tradición diferente. Los iniciados en la Fuerza se han acostumbrado a ser reverenciados u odiados, dependiendo de cuándo y dónde adquirieron importancia sus poderes. Otros han aprendido a mantener en secreto sus poderes, porque no los entienden del todo y porque tienen miedo del trato que recibirían de los demás.

### Ejemplos de iniciados en la Fuerza en Star Wars

Teniel Djo de las brujas de Dathomir, Rokur Gepta el hechicero de Tund, y los *Jensaarai*.

### Información relativa al juego

Los datos de juego de los iniciados en la Fuerza son los siguientes.

### Características

Las puntuaciones de característica más importantes del iniciado en la Fuerza son Inteligencia y Sabiduría, ya que controlan sus habilidades de la Fuerza más importantes (las de las dotes Alterar y Sentir), además de muchas otras habilidades de clase. El Carisma también puede tener su trascendencia para varias habilidades interpersonales.

### Vitalidad

Los iniciados en la Fuerza obtienen 1d8 puntos de vitalidad por nivel. Se aplica el modificador por Constitución del personaje.

### Habilidades de clase

Las habilidades de clase del iniciado, y la característica clave para cada una de ellas, se incluyen a continuación (en el capítulo 4 encontrarás las descripciones de las habilidades).

Artesanía\* (Int), Averiguar intenciones (Sab), Conocimiento\* (Int), Curar heridas (Sab), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Nadar (Fue), Observar (Sab), Profesión\* (Sab), Saltar (Fue), Supervivencia (Sab), Trato con animales (Car), Preparar (Fue).

*\*Esta habilidad en realidad abarca a varias habilidades sin relación entre sí. Cada vez que se aprende esta habilidad, también debe escogerse una categoría específica, como por ejemplo Artesanía (droides), Conocimiento (saber jedi) y Profesión (programador de droides).*

Puntos de habilidad en el primer nivel: (6 + modif. por Int) x 4.  
Puntos de habilidad en cada nivel adicional: 6 + modif. por Int.

### Rasgos de clase

Todo lo que viene a continuación son rasgos de clase del iniciado en la Fuerza.

### Dotes iniciales

El iniciado comienza el juego con las siguientes dotes:  
Competencia con grupo de armas (armas primitivas).  
Competencia con grupo de armas (armas sencillas).  
Sensible a la Fuerza\*.

*\*Esta dote lleva aparejadas habilidades de la Fuerza. Estas habilidades de la Fuerza asociadas son habilidades de clase para esta clase de personaje a causa de la posesión de esta dote.*

### Instrucción en la Fuerza

El iniciado en la Fuerza obtiene una dote adicional de la Fuerza en los niveles 1.º, 2.º y 4.º. Esta dote adicional de la Fuerza se elige de la lista siguiente.

Alterar, Controlar, Sentir.

Una vez que se elija una de estas dotes de la Fuerza, sus habilidades de la Fuerza asociadas se convierten en habilidades de clase para el personaje.

### Dotes adicionales

En los niveles 3.º, 9.º, 14.º y 20.º, el iniciado en la Fuerza obtiene una dote adicional. Esta dote debe elegirse de la lista adjunta y el iniciado en la Fuerza debe satisfacer todos los requisitos previos.

Afinidad con los animales, Aguante, Alerta, Imitación, Invisible, Presencia amedrentadora, Rastrear, Truco mental, Vínculo.

### Arma de la Fuerza

En el 5.º nivel, un iniciado en la Fuerza puede infundir Fuerza en un arma cuerpo a cuerpo que no requiera energía para su funcionamiento (como un garrote, un cuchillo o una vara). Debe ser un arma que el iniciado esgrima. Se tarda una acción de asalto completo en transmitir la Fuerza al arma, y cuesta 3 puntos de vitalidad. El beneficio que adquiere el arma dura un número de



VALARA SAAR, INICIADA HUMANA EN LA FUERZA