

Dote	Prerrequisito	Beneficio
Aplastar	Inmovilizar, BaB +1	Causas daño desarmado o de garras a un oponente inmovilizado.
Artes Marciales I	-	El daño de ataques sin arma aumenta la categoría del tipo de dado; bono de +1 por esquivar a la Defensa de Reflejos.
Artes Marciales II	Artes Marciales I, BaB +3	El daño de ataques sin arma aumenta la categoría del tipo de dado; bono de +1 por esquivar a la Defensa de Reflejos.
Artes Marciales III	Artes Marciales I y II, BaB +6	El daño de ataques sin arma aumenta la categoría del tipo de dado; bono de +1 por esquivar a la Defensa de Reflejos.
Ataque Coordinado	BaB +2	Éxito automático en la acción de ayudar a otro a bocajarro.
Ataque Torbellino	Des 13, Int 13, Pericia en Cuerpo a Cuerpo, BaB +4	Puedes efectuar un único ataque cuerpo a cuerpo contra todos los oponentes que se encuentren dentro de tu alcance.
Ataque Doble	BaB +6, competente con el arma	Puedes hacer un ataque adicional con un ataque completo, penalización de -5 a ambos ataques.
Ataque en Carrera	Des 13	Puedes moverte antes y después de atacar.
Ataque Poderoso	Fue 13	Intercambia bono a la tirada de ataque por bono al daño (hasta tu BaB).
Ataque Triple	BaB +9, Ataque Doble (para el arma escogida), competente con el arma	Puedes hacer un segundo ataque adicional durante un ataque completo, con una penalización adicional de -5.
Carga Mejorada	Des 13, Esquivar, Movilidad	Puedes cargar sin moverte en línea recta.
Carga Poderosa	Tamaño Medio o mayor, BaB +1	Bono de +2 a tu tirada de ataque cuando cargues y haces daño adicional.
Cirugía Cibernética	Entrenado en Curar Heridas	Puedes instalar prótesis cibernéticas en seres vivos.
Combate Vehicular	Entrenamiento en Pilotar	Ignoras un ataque por asalto contra el vehículo que estés pilotando.
Competencia con Arma	-	Ignora el penalización de -5 por no saber utilizar el arma.
Competencia con Arma Exótica	BaB +1	Puedes utilizar un arma exótica sin penalización.
Competencia con Armadura (Ligera)	-	Ignora el penalización a los ataques y el penalización por armadura a los chequeos por llevar armadura ligera.
Competencia con Armadura (Media)	Competencia con Armadura (Ligera)	Ignora el penalización a los ataques y el penalización por armadura a los chequeos por llevar armadura ligera o media.
Competencia con Armadura (Pesada)	Competencia con Armadura (Ligera), Competencia con Armadura (Media)	Ignora el penalización a los ataques y el penalización por armadura a los chequeos por llevar armadura ligera, media o pesada.
Defensas Mejoradas	-	Bono de +1 a todas las Defensas.
Desarmar Mejorado	Int 13, Pericia en CaC	Obtienes un bono de +5 para los ataques cuerpo a cuerpo que sean intentos de desarmar.
Derribar	BaB +1	Derribas a un oponente apresado, haciendo que caiga tumbado.
Desenfundado Rápido	BaB +1	Desenfundas un arma como una acción rápida (en lugar de una de movimiento).
Disparo a la Carga	BaB +4	Puedes hacer un ataque a distancia al final de una carga, con una penalización de -2.
Disparo a Bocajarro	-	Bono de +1 en las tiradas de ataque y de daño contra oponentes a bocajarro.
Disparo Cuidadoso	Disparo a Bocajarro, BaB +2	Si apuntas, obtienes un bono de +1 a la tirada de ataque.
Disparo en Ráfaga	Fue 13, Competencia con Armas (armas pesadas), competente con el arma	Aplica una penalización de -5 a la tirada de ataque para disparar en ráfaga y obtener un bono de +2 dados de daño.
Disparo Lejano	Disparo a Bocajarro	Reduces las penalizaciones por atacar a distancia corta, media y larga.
Disparo Preciso	Disparo a Bocajarro	Ignora el penalización de -5 a la tirada de ataque por disparar a un combate cuerpo a cuerpo.
Disparo Rápido	Fue 13, BaB +1, competente con el arma	Recibes una penalización de -2 a la tirada de ataque para hacer +1 dado de daño.
Don de la Fuerza	Sensible a la Fuerza	Obtienes tres puntos de Fuerza adicionales cada nivel.
Dureza	-	Recibes +1 punto de golpe adicional por nivel.
Embestida Bantha	Fue 13, BaB +1	Empujas a un oponente 1 casilla tras realizar con éxito sobre él un ataque cuerpo a cuerpo.

Entrenamiento en Habilidad	-	Recibes entrenamiento en una habilidad.
Entrenamiento en la Fuerza	Sensible a la Fuerza	Aprendes una cantidad de poderes de la Fuerza igual a 1+ tu bono de Sabiduría (mínimo de 1).
Espabilar	Con 13, Entrenado en Aguante	Puedes gastar dos acciones rápidas para subir un peldaño en el Marcador de Estado.
Esquiva	Des 13	Obtienes un bono de +1 por esquiva a la Defensa de Reflejos contra un objetivo en concreto.
Experto en Cirugía	Entrenamiento en Curar Heridas	Puedes realizar una operación quirúrgica en 10 minutos en lugar de 1 hora.
Foco en Arma	Competencia con el arma	Bono de +1 al atacar con ese arma.
Foco en Habilidad	-	Obtienes un bono de competencia de +5 en las tiradas de habilidad de una habilidad.
Francotirador	Disparo a Bocajarro, Disparo Preciso, BaB +4	Ignoras la cobertura blanda al hacer ataques a distancia.
Furia Adicional	Característica de especie Furia	Puedes utilizar la Furia una vez al día adicional.
Furia Aterradora	Característica de especie Rabia, BaB +1	El bono por Rabia a los ataques y al daño se incrementa hasta +4.
Golpe Acrobático	Entrenado en Acrobacias	Bono de +5 contra el siguiente ataque que realice un oponente sobre el que hayas saltado.
Golpe Rápido	Des 13, BaB +1, competente con el arma	Recibes una penalización de -2 a la tirada de ataque en cuerpo a cuerpo para hacer +1 dado de daño.
Gran Hendedura	Fue 13, Ataque Poderoso, Hendedura, BaB +4	No hay límite a la cantidad de veces que puedes hacer Hendedura en un asalto.
Hendedura	Fue 13, Ataque Poderoso	Ataque cuerpo a cuerpo adicional tras incapacitar a un oponente.
Inmovilizar	BaB +1	Oponente apresado queda inmovilizado durante un asalto, no puede moverse y pierde su bono por Destreza a la Defensa de Reflejos.
Lanzar	Derribar, BaB +1	Puedes lanzar a un oponente al que hayas apresado hasta una casilla más allá de tu alcance y causarle daño.
Lingüista	Int 13	Obtienes una cantidad de idiomas adicionales igual a 1+ tu bono de Inteligencia (mínimo 1).
Maestría con Armas Duales III	Des 17, BaB +11, Maestría con Armas Duales I y II	No recibes penalizaciones por atacar con dos armas o con ambos lados de un arma doble.
Maestría con Armas Duales I	Des 13, BaB +1	Recibes una penalización de -5 (en lugar de -10) a todos los ataques cuando atacas con dos armas o con ambos lados de un arma doble.
Maestría con Armas Duales II	Des 15, BaB +6, Maestría con Armas Duales I	Recibes una penalización de -2 (en lugar de -10) a todos los ataques cuando atacas con dos armas o con ambos lados de un arma doble.
Mandoble Poderoso	Fue 13	Gastas dos acciones rápidas para hacer daño adicional en combate cuerpo a cuerpo.
Movilidad	Des 13, Esquivar	Bono de +5 a la Defensa de Reflejos contra ataques de oportunidad.
Pericia en CaC	Int 13	Cambias bono a las tiradas de ataque por bono a la Defensa de Reflejos.
Poderoso en la Fuerza	-	Tiras dados de 8 en lugar de dados de 6 cuando gastas un punto de Fuerza.
Puntería	Disparo a Bocajarro, Disparo Preciso, BaB +4	Si apuntas, causas daño adicional.
Recuperación adicional	Entrenado en Aguante	Obtienes una Recuperación adicional al día.
Reflejos de Combate	-	Obtienes tantos ataques de oportunidad adicionales por asalto como tu bono por Reflejos.
Sensible a la Fuerza	No ser un droide	Puedes efectuar chequeos de Usar la Fuerza y obtienes acceso a los talentos de la Fuerza
Sutileza con Arma	BaB +1	Utilizas el bono por Destreza en lugar del de Fuerza con un arma cuerpo a cuerpo ligera.
Triple Crítico	Competente con el arma, BaB +8	Causas triple daño con un crítico.
Umbral de Daño Mejorado	-	Tu Umbral de Daño se incrementa en +5

DOTES

Aplastar

Prerrequisitos: Inmovilizar, BAB +1.

Beneficio: Si inmovilizas con éxito a un oponente con un ataque de presa, puedes causar inmediatamente tanto daño contundente como tu daño sin arma, o con garra, el que sea mayor.

Artes Marciales I

Beneficio: El dado de daño de tus ataques sin armas incrementa el tipo en una clase: 1d3 se convierte en 1d4, 1d4 en 1d6 y 1d6 se convierte en 1d8. Además, obtienes un bono por esquiva de +1 a la Defensa de Reflejos.

Normal: El dado de daño de tus ataques sin armas está basado en tu tamaño: Pequeño, 1d3; Mediano, 1d4; Grande, 1d6.

Especial: En una situación en la que pierdas tu bono por Destreza a la Defensa de Reflejos, también pierdes tus bonos por esquiva. Además, los bonos por esquiva se apilan, al contrario que la mayoría de los bonos.

Artes Marciales II

Prerrequisitos: Artes Marciales I, BAB +3.

Beneficio: El dado de daño de tus ataques sin armas incrementa el tipo en una clase: 1d4 se convierte en 1d6, 1d6 en 1d8 y 1d8 se convierte en 1d10. Además, obtienes un bono por esquiva de +1 a la Defensa de Reflejos (que se apila con el bono de la dote Artes Marciales I).

Normal: El dado de daño de tus ataques sin armas está basado en tu tamaño: Pequeño, 1d3; Mediano, 1d4; Grande, 1d6.

Especial: En una situación en la que pierdas tu bono por Destreza a la Defensa de Reflejos, también pierdes tus bonos por esquiva. Además, los bonos por esquiva se apilan, al contrario que la mayoría de los bonos.

Artes Marciales III

Prerrequisitos: Artes Marciales I, Artes Marciales II, BAB +6.

Beneficio: El dado de daño de tus ataques sin armas incrementa el tipo en una clase: 1d6 se convierte en 1d8, 1d8 en 1d10 y 1d10 se convierte en 1d12. Además, obtienes un bono por esquiva de +1 a la Defensa de Reflejos (que se apila con el bono de las dotes Artes Marciales I y Artes Marciales II).

Normal: El dado de daño de tus ataques sin armas está basado en tu tamaño: Pequeño, 1d3; Mediano, 1d4; Grande, 1d6.

Especial: En una situación en la que pierdas tu bono por Destreza a la Defensa de Reflejos, también pierdes tus bonos por esquiva. Además, los bonos por esquiva se apilan, al contrario que la mayoría de los bonos.

Ataque Coordinado

Prerrequisitos: BAB +2.

Beneficio: Tienes éxito de forma automática cuando usas la acción ayudar a otro para ayudar a un aliado en un ataque o frenando a un oponente siempre que se encuentre adyacente, o a bocajarro.

Normal: Debes realizar un ataque contra una Defensa de Reflejos de 10 para obtener los beneficios de la acción ayudar a otro.

Ataque Torbellino

Prerrequisitos: Destreza 13, Inteligencia 13, Pericia en CaC, BAB +4.

Beneficio: Como una acción de asalto completo, puedes realizar un ataque de área con tu arma CaC, atacando a cada objetivo dentro de tu alcance. El Ataque Torbellino utiliza las reglas de ataques de área; realizas una tirada de ataque y se aplica el resultado a cada objetivo dentro del alcance.

Ataque Doble

Prerrequisitos: BAB +6, Competencia con el arma elegida.

Beneficio: Elige un único arma exótica o un grupo de armas de los siguientes: CaC avanzadas, Pesadas, Sables Láser, Pistolas, Rifles, Simples. Cuando realizas un ataque completo, puedes realizar un ataque adicional con el tipo de arma elegido. Recibes una penalización de -5 en todas las tiradas de ataque hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Normal: Realizar un ataque es una acción estándar.

Especial: Puedes elegir esta dote varias veces. Cada vez que la eliges, se aplica a un grupo de armas o un arma exótica diferente.

Ataque en Carrera

Prerrequisitos: Destreza 13.

Beneficio: Cuando realizas un ataque con un arma a distancia o de CaC, puedes moverte antes y después de dicho ataque, siempre que tu movimiento no supere tu velocidad.

Ataque Poderoso

Prerrequisitos: Fuerza 13.

Beneficio: En tu turno, antes de realizar un ataque, puedes elegir restar un número a todas tus tiradas de ataque, y añadir la misma suma a todas las tiradas de daño. Este número no puede exceder tu BAB. Los bonos y penalizaciones duran hasta el principio de tu siguiente turno.

Especial: Si atacas con un arma a dos manos, o con un arma a una mano empuñada a dos manos, puedes añadir al daño dos veces la cantidad substraída de tus tiradas de ataque. No puedes añadir el bono que proporciona Ataque Poderoso contra un objeto o vehículo.

Ataque Triple

Prerrequisitos: BAB +11, Ataque Doble (arma elegida), competente con el arma elegida.

Beneficio: Elige un único arma exótica o un grupo de armas de los siguientes: CaC avanzadas, Pesadas, Sables Láser, Pistolas, Rifles, Simples. Cuando realizas un ataque completo, puedes realizar un ataque adicional con el tipo de arma elegido. Recibes una penalización de -5 en todas las tiradas de ataque hasta el comienzo de tu siguiente turno. El ataque extra y la penalización se apilan con los de Ataque Doble.

Normal: Realizar un ataque es una acción estándar.

Especial: Puedes elegir esta dote varias veces. Cada vez que la eliges, se aplica a un grupo de armas o un arma exótica diferente.

Carga Mejorada

Prerrequisitos: Destreza 13, Esquiva, Movilidad.

Beneficio: Puedes realizar una carga sin verte obligado a moverte en línea recta, y puedes alterar la dirección cuando cargas para evitar obstáculos. El resto de las reglas para cargar se siguen aplicando.

Normal: Un personaje debe cargar en una línea recta sin obstáculos.

Carga Poderosa

Prerrequisitos: Tamaño Mediano o mayor, BAB +1.

Beneficio: Cuando cargas, obtienes un bono adicional de +2 a tu tirada de ataque en CaC. Si tu ataque impacta, infliges tanto daño adicional como la mitad de tu nivel.

Cirugía Cibernética

Prerrequisitos: Entrenado en Curar Heridas.

Beneficio: Puedes instalar una prótesis cibernética en un ser vivo. La operación lleva 1 hora de trabajo ininterrumpido, después del cual se debe realizar una prueba con CD 20 de Curar Heridas. Si la prueba tiene éxito, la prótesis ha sido instalada correctamente.

Si la prueba falla, no ha sido correctamente instalada; aun así, puedes reintentarlo con otra hora de cirugía ininterrumpida.

Especial: Puedes instalar una prótesis en tu propio cuerpo, pero tienes una penalización de -5 a la prueba de Curar Heridas. Si tienes la dote Experto en Cirugía, puedes instalar una prótesis cibernética en 10 minutos en lugar de 1 hora.

Combate Vehicular

Prerrequisitos: Entrenado en Pilotar.

Beneficio: Una vez por asalto (como reacción), cuando estés pilotando un vehículo o astronave, puedes negar un impacto realizando una prueba de Pilotar. La CD de la prueba es igual al resultado del ataque que se desea negar.

Además, mientras pilotes un vehículo, se te considera competente con las armas manejadas por el piloto.

Competencia con Arma

Beneficio: Elige uno de los siguientes grupos de armas: CaC avanzadas, pesadas (incluye las armas montadas en vehículos y astronaves), sables láser, pistolas, rifles y armas simples. Se te considera competente con el grupo elegido.

Normal: Si blandes un arma con la que no eres competente, recibes una penalización de -5 a tus tiradas de ataque.

Especial: Puedes elegir esta dote varias veces. Cada vez que la elijas, se aplica a un grupo de armas diferente. Para ser competente con un arma exótica, se debe elegir la dote Competencia con Arma Exótica.

Competencia con Arma Exótica

Prerrequisito: BAB +1.

Beneficio: Realizas ataques con el arma de forma normal.

Normal: Si blandes un arma con la que no eres competente, recibes una penalización de -5 a tus tiradas de ataque.

Especial: Puedes elegir esta dote varias veces. Cada vez que la elijas, se aplica a un arma diferente.

Competencia con Armadura (Ligera)

Beneficio: Cuando llevas armadura ligera, no recibes penalizaciones a las tiradas de ataque o pruebas de habilidad. Además, obtienes los bonos de todo el equipamiento adicional de la armadura (en caso de haberlo).

Normal: Un personaje que lleve una armadura ligera con la que no es competente recibe una penalización por armadura de -2 a las tiradas de ataque y pruebas de habilidad con las siguientes habilidades: Acrobacias, Aguante, Iniciativa, Nadar, Saltar, Sigilo y Preparar. Además, el personaje no obtiene ninguno de los bonos por equipo especial de la armadura.

Competencia con Armadura (Media)

Prerrequisito: Competencia con Armadura (Ligera).

Beneficio: Cuando llevas armadura media, no recibes penalizaciones a las tiradas de ataque o pruebas de habilidad. Además, obtienes los bonos de todo el equipamiento adicional de la armadura (en caso de haberlo).

Normal: Un personaje que lleve una armadura ligera con la que no es competente recibe una penalización por armadura de -5 a las tiradas de ataque y pruebas de habilidad con las siguientes habilidades: Acrobacias, Aguante, Iniciativa, Nadar, Saltar, Sigilo y Preparar. Además, el personaje no obtiene ninguno de los bonos por equipo especial de la armadura.

Competencia con Armadura (Pesada)

Prerrequisitos: Competencia con Armadura (Ligera, Media).

Beneficio: Cuando llevas armadura pesada, no recibes penalizaciones a las tiradas de ataque o pruebas de habilidad. Además, obtienes los bonos de todo el equipamiento adicional de la armadura (en caso de haberlo).

Normal: Un personaje que lleve una armadura ligera con la que no es competente recibe una penalización por armadura de -10 a las tiradas de ataque y pruebas de habilidad con las siguientes habilidades: Acrobacias, Aguante, Iniciativa, Nadar, Saltar, Sigilo y Preparar. Además, el personaje no obtiene ninguno de los bonos por equipo especial de la armadura.

Don de la Fuerza

Prerrequisito: Sensible a la Fuerza.

Beneficio: Obtienes tres Puntos de Fuerza adicionales cada nivel.

Defensas Mejoradas

Beneficio: Obtienes un bono de +1 a todas tus Defensas.

Desarmar Mejorado

Prerrequisitos: Inteligencia 13, Pericia en CaC.

Beneficio: Obtienes un bono de +5 en cualquier tirada de ataque en CaC realizada para desarmar a un oponente. Además, si fallas la tirada para desarmar a tu oponente, no causas un ataque de oportunidad.

Normal: Ver las reglas para desarmar a un oponente en el capítulo de Combate.

Derribar

Prerrequisito: BAB +1.

Beneficio: Si tienes éxito en un ataque de presa, y tu oponente falla la prueba opuesta de presa, cae tumbado en su espacio y se le deja de considerar apresado.

Un oponente tumbado recibe una penalización de -5 en las tiradas de ataque. Los ataques realizados contra un oponente tumbado tienen un bono de +5, mientras que los ataques a distancia tienen una penalización de -5.

Especial: No puedes usar las dotes Derribar e Inmovilizar en el mismo asalto.

Desenfundado Rápido

Prerrequisito: BAB +1.

Beneficio: Puedes desenfundar o enfundar un arma como acción rápida en lugar de cómo acción de movimiento.

Disparo a la Carga

Prerrequisito: BAB +4.

Beneficio: Cuando cargas, puedes realizar un ataque a distancia en lugar de un ataque CaC al final de tu movimiento. A diferencia de una carga normal, el impulso no te ayuda a vencer a tu objetivo, por lo que no obtienes ningún bono a la tirada de ataque, aunque aún conservas la penalización de -2 a la Defensa de Reflejos.

Normal: Puedes realizar un ataque CaC con un bono de +2 a la tirada de ataque al final de una carga.

Disparo a Bocajarro

Beneficio: Obtienes un bono de +1 en las tiradas de ataque y daño con armas a distancia contra oponentes dentro del alcance de A Bocajarro.

Disparo Cuidadoso

Prerrequisitos: Disparo a Bocajarro, BAB +2.

Beneficio: Si apuntas cuando realizas un ataque a distancia, obtienes un bono de +1 a tu tirada de ataque.

Disparo en Ráfaga

Prerrequisitos: Fuerza 13, Competencia con Armas(pesadas), competente con el arma.

Beneficio: Cuando usas un arma a distancia con capacidad de fuego automático en modo de fuego automático, puedes disparar una ráfaga corta como un único ataque contra un único objetivo. Recibes una penalización de -5 en la tirada de ataque pero causas +2 dados de daño. Por ejemplo, un arma que causa 3d10 puntos de daño causaría 5d10 usando esta dote.

Los efectos de esta dote no se apilan con el daño extra que proporcionan las dotes Puntería o Disparo Rápido.

Especial: Disparar una ráfaga gasta cinco disparos y solo puede realizarse si al arma le quedan por lo menos cinco disparos.

Normal: El fuego automático gasta diez disparos, hace objetivo un área de 2x2 casillas, y no puede apuntarse a un objetivo específico. Sin esta dote, si intentas hacer objetivo de fuego automático a un único objetivo, simplemente cuenta como un ataque normal y se desperdician los disparos extra.

Disparo Lejano

Prerrequisito: Disparo a Bocajarro.

Beneficio: Cuando usas un arma a distancia contra objetivos a corto, medio o largo alcance, la categoría de alcance se considera una menos. En otras palabras, disparas a corto alcance sin penalización, a medio con -2 y a largo con -5.

Normal: Cuando realizas una tirada de ataque a distancia, un personaje recibe una penalización de -2 contra objetivos a corto alcance, de -5 a medio alcance y de -10 a largo alcance.

Disparo Preciso

Prerrequisito: Disparo a Bocajarro.

Beneficio: Puedes disparar o lanzar un arma a distancia a un oponente trabado en CaC con uno o más de tus aliados sin recibir la penalización estándar de -5.

Disparo Rápido

Prerrequisitos: Fuerza 13, BAB +1, Competencia con el arma.

Beneficio: Cuando usas un arma a distancia, puedes realizar dos disparos como un único ataque contra un único oponente. Recibes una penalización de -2 en la tirada de ataque, pero causas +1 dado de daño si tienes éxito en la tirada de ataque.

Especial: Usar esta dote gasta dos disparos y solo puede utilizarse si el arma tiene suficiente munición. Los efectos de esta dote no se apilan con el daño adicional proporcionado por las dotes Puntería y Disparo en Ráfaga.

Dureza

Beneficio: Obtienes un punto de golpe adicional por nivel de personaje.

Embestida Bantha

Prerrequisitos: Fuerza 13, BAB +1.

Beneficio: Después de realizar con éxito un ataque CaC contra un oponente hasta una categoría de tamaño mayor, puedes elegir mover al oponente 1 casilla en cualquier dirección como una acción gratuita. No puedes usar esta dote contra un oponente agarrado o apresado, y no puedes usarla para mover a un oponente dentro de un objeto sólido o al espacio de otra criatura.

Entrenamiento en Habilidad

Beneficio: Elige una habilidad sin entrenar de tu lista de habilidades de clase. Se te considera entrenado en esa habilidad e ahora en adelante.

Especial: Esta dote puede elegirse varias veces, cada vez que la elijas, se aplicara a una habilidad de clase diferente.

Entrenamiento en la Fuerza

Prerrequisitos: Sensible a la Fuerza, entrenado en Usar la Fuerza.

Beneficio: Añades a tu lista de Poderes de la Fuerza un número

de poderes igual a 1+ tu bono por Sabiduría(mínimo 1). Puedes añadir el mismo poder más de una vez.

Especial: Puedes elegir esta dote más de una vez, cada vez que lo hagas añadirás un número de Poderes de la Fuerza a tu lista igual a 1 + tu bono por Sabiduría.

Esquiva

Prerrequisito: Destreza 13.

Beneficio: Durante tu turno, designas un oponente y obtienes un bono por esquiva de +1 a la Defensa de Reflejos contra todos los ataques de ese oponente. Puedes elegir un nuevo oponente con cualquier acción.

Una situación que cause la pérdida de tu bono por Destreza a tu Defensa de Reflejos también te hace perder los bonos por esquiva. Además, los bonos por esquiva se apilan entre ellos, al contrario que la mayoría de los bonos.

Experto en Cirugía

Prerrequisito: Entrenado en Curar Heridas.

Beneficio: Puedes realizar una intervención quirúrgica en 10 minutos.

Normal: Realizar algún tipo de cirugía lleva normalmente 1 hora.

Foco en Arma

Prerrequisito: Competente con el arma exótica o con el grupo de armas elegidos.

Beneficio: Obtienes un bono de +1 en todas las tiradas de ataque realizadas con el grupo de armas o el arma exótica elegidos.

Especial: Puedes elegir esta dote varias veces. Cada vez que la elijas, se aplica a un grupo de armas o un arma exótica diferente.

Foco en Habilidad

Beneficio: Obtienes un bono por competencia de +5 en todas las pruebas de habilidad realizadas con una habilidad entrenada de tu elección.

Especial: Puedes elegir esta dote varias veces. Cada vez que la elijas, se aplica a una habilidad entrenada diferente.

Francotirador

Prerrequisitos: Disparo a Bocajarro, Disparo Preciso, BAB +4.

Beneficio: Siempre ignoras la cobertura ligera(la proporcionada por un personaje, criatura o droide) cuando realizas un ataque a distancia.

Normal: Solo puedes ignorar la cobertura si apuntas antes de realizar un ataque a distancia.

Furia Adicional

Prerrequisito: Tener el rasgo de especie Furia.

Beneficio: Puedes sumirte en un estado de Furia una vez adicional al día.

Especial: Puedes elegir esta dote varias veces. Cada vez que la elijas puedes entrar en estado de Furia una vez adicional al día.

Furia Aterradora

Prerrequisitos: Tener el rasgo de especie Furia, BAB +1.

Beneficio: Cuando te sumes en el estado de Furia, el bono por furia a las tiradas de ataque y daño en CaC incrementa hasta +5.

Normal: Normalmente un personaje con el rasgo de especie Furia obtiene un bono por furia de +2 a las tiradas de ataque y daño en CaC.

Golpe Acrobático

Prerrequisito: Entrenado en Acrobacias.

Beneficio: Si tienes éxito en una tirada de Acrobacias para evitar un ataque de oportunidad, obtienes un bono de +5 en el siguiente

ataque que realices contra ese oponente siempre que dicho ataque tenga lugar antes de que termine tu turno actual.

Golpe Rápido

Prerrequisitos: Destreza 13, BAB +1, competente con el arma.

Beneficio: Cuando usas un arma CaC, puedes golpear dos veces como un único ataque contra un único objetivo. Recibes una penalización de -2 en tu tirada de ataque, pero si tienes éxito causas +1 dado de daño.

Los efectos de esta dote no se apilan con el bono de daño proporcionado por la dote Mandoble Poderoso.

Gran Hendedura

Prerrequisitos: Fuerza 13, Ataque Poderoso, Hendedura, BAB +4.

Beneficio: Como la dote Hendedura, salvo que no hay limite en cuanto a las veces que puede ser utilizada por asalto.

Hendedura

Prerrequisitos: Fuerza 13, Ataque Poderoso.

Beneficio: Si causas suficiente daño a un oponente como para reducir sus puntos de golpe a 0, obtienes de inmediato un ataque CaC adicional contra otro oponente dentro de tu alcance. No puedes moverte una casilla antes de realizar este ataque adicional. El ataque adicional se realiza con el mismo arma y con el mismo bono de ataque que el que dejo a 0 PG al oponente anterior. Puedes realizar un ataque adicional por asalto.

Inmovilizar

Prerrequisito: BAB +1.

Beneficio: Si tienes éxito en un ataque de presa y tu oponente falla su tirada opuesta de presa, tu oponente queda automáticamente inmovilizado hasta el principio de tu siguiente turno. Una criatura inmovilizada no puede ni moverse ni realizar acciones mientras se encuentre en ese estado, y también pierde su bono por Destreza a la Defensa de Reflejos.

Especial: No puedes usar las dotes Inmovilizar y Derribar en el mismo asalto. En cambio si que puedes usar las dotes Inmovilizar y Aplastar en el mismo asalto.

Lanzar

Prerrequisitos: Derribar, BAB +1.

Beneficio: Si derribas con éxito a un oponente con un ataque de presa, el oponente cae tumbado en cualquier espacio desocupado de tu elección hasta una casilla más allá de tu alcance y recibe tanto daño contundente como tu daño con un ataque sin armas. Un oponente lanzado ya no se considera apresado.

Lingüista

Prerrequisito: Inteligencia 13.

Beneficio: Obtienes un número de idiomas adicionales igual a 1 + tu bono por Inteligencia (mínimo 1).

Especial: Puedes elegir esta dote varias veces. Cada vez que elijas esta dote, obtienes un número de idiomas adicionales igual a 1 + tu bono por Inteligencia(mínimo 1).

Maestría con Armas Duales I

Prerrequisitos: Destreza 13, BAB +1.

Beneficio: Cuando atacas con dos armas o con los dos extremos de un arma doble como parte de un ataque completo, recibes una penalización de -5(en lugar de una penalización de -10) en todos los ataques hasta el inicio de tu siguiente turno. Solo obtienes esta penalización reducida si eres competente con el arma o armas que blandes.

Normal: Si usas una acción de ataque completo para realizar más de un ataque en tu turno, recibes una penalización de -10 en todas las tiradas de ataque ese asalto.

Maestría con Armas Duales II

Prerrequisitos: Destreza 15, BAB +6, Maestría con Armas Duales I.

Beneficio: Cuando atacas con dos armas o con los dos extremos de un arma doble como parte de un ataque completo, recibes una penalización de -2(en lugar de una penalización de -10) en todos los ataques hasta el inicio de tu siguiente turno. Solo obtienes esta penalización reducida si eres competente con el arma o armas que blandes.

Normal: Si usas una acción de ataque completo para realizar más de un ataque en tu turno, recibes una penalización de -10 en todas las tiradas de ataque ese asalto.

Maestría con Armas Duales III

Prerrequisitos: Destreza 17, BAB +11, Maestría con Armas Duales I y II.

Beneficio: Cuando atacas con dos armas o con los dos extremos de un arma doble como parte de un ataque completo, no recibes penalizaciones en tus tiradas de ataque. Solo obtienes este beneficio si eres competente con el arma o armas que blandes.

Normal: Si usas una acción de ataque completo para realizar más de un ataque en tu turno, recibes una penalización de -10 en todas las tiradas de ataque ese asalto.

Mandoble Poderoso

Prerrequisito: Fuerza 13.

Beneficio: Puedes usar dos acciones rápidas en el mismo asalto para causar +1 dado de daño en tu siguiente ataque CaC durante el mismo asalto.

Los efectos de esta dote no se apilan con el daño extra proporcionado por la dote Golpe rápido.

Movilidad

Prerrequisitos: Destreza 13, Esquiva.

Beneficio: Obtienes un bono por esquiva de +5 a tu Defensa de Reflejos contra los ataques de oportunidad causados por moverte a, o fuera de áreas amenazadas.

En una situación en la que pierdas tu bono por Destreza a la Defensa de Reflejos, también pierdes los bonos por esquiva. Los bonos por esquiva se apilan entre ellos, a diferencia de la mayoría de los bonos.

Pericia en CaC

Prerrequisito: Inteligencia 13.

Beneficio: Cuando usas una acción estándar para realizar un ataque CaC, puedes elegir sufrir una penalización de hasta -5 en tu tirada de ataque para añadir la misma suma a tu Defensa de Reflejos como un bono por esquiva. Este número no puede exceder tu BAB. Los cambios a las tiradas de ataque y a la Defensa de Reflejos duran hasta el principio de tu siguiente turno.

Normal: Un personaje sin esta dote puede luchar a la defensiva recibiendo -5 en su tirada de ataque para obtener un bono por esquiva de +2 a su Defensa de Reflejos.

Poderoso en la Fuerza

Beneficio: Cuando gastas un Punto de Fuerza para modificar el resultado de una tirada de ataque, prueba de habilidad, o prueba de característica, puedes tirar d8s en lugar de d6s.

Puntería

Prerrequisitos: Disparo a Bocajarro, Disparo Preciso, BAB +4.

Beneficio: Si apuntas antes de realizar un ataque a distancia y tienes éxito en el ataque, causas +1 dado de daño(del tipo de dado

correspondiente al arma).

Los efectos de esta dote no se apilan con el daño adicional proporcionado por las dotes Disparo en Ráfaga o Disparo Rápido.

Recuperación adicional

Prerrequisito: Entrenado en Aguante.

Beneficio: Puedes usar la Recuperación una vez adicional al día, pero sigues sin poder usar más de una Recuperación por encuentro.

Normal: Un héroe puede usar la Recuperación una vez al día.

Especial: Un personaje no heroico que elija esta dote por primera vez puede usar la Recuperación una vez al día.

Puedes elegir esta dote varias veces, cada vez que lo hagas, podrás usar la Recuperación una vez más al día.

Espabilar

Prerrequisitos: Constitución 13, entrenado en Aguante.

Beneficio: Puedes gastar dos acciones rápidas en lugar de tres para moverte +1 peldaño en el Marcador de Estado.

Normal: Lleva tres acciones rápidas moverse +1 peldaño en el Marcador de Estado.

Reflejos de Combate

Beneficio: Cuando los oponentes dejan una abertura en sus defensas, puedes realizar un número de ataques de oportunidad igual a tu bono por Destreza.

Por ejemplo, un personaje con Destreza 15, puede hacer un total de 3 ataques de oportunidad en un mismo asalto: el AO que todos los personajes pueden hacer, más dos AO adicionales gracias a su bono por Destreza de +2. Si cuatro soldados de asalto se mueven a través del área amenazada del personaje, puede realizar AO contra tres de los cuatro. Sigues sin poder realizar más de un AO contra un mismo oponente.

Con esta dote, puedes realizar AO estando desprevenido.

Normal: Un personaje sin esta dote puede realizar un único AO por asalto y no puede realizar AO estando desprevenido.

Sensible a la Fuerza

Prerrequisito: No puedes ser un droide.

Beneficio: Puedes realizar pruebas de la habilidad Usar la Fuerza, y esta misma habilidad se considera de clase para ti a partir de ahora. Además, siempre que obtengas un nuevo talento, tienes la posibilidad de elegir un Talento de la Fuerza en lugar de un talento de la clase correspondiente. Sigues teniendo que cumplir los prerrequisitos del Talento de la Fuerza para poder elegirlo.

Normal: No puedes realizar pruebas de Usar la Fuerza o elegir Talentos de la Fuerza a menos que cuentes con la dote Sensible a la Fuerza.

Sutileza con Arma

Prerrequisito: BAB +1.

Beneficio: Cuando usas un arma ligera de CaC o un sable láser, puedes usar tu bono por Destreza en lugar de tu bono por Fuerza en las tiradas de ataque.

Triple Crítico

Prerrequisitos: Competente con el arma, BAB +8.

Beneficio: Cuando consigues un crítico mientras usas el arma seleccionada, causas el triple de daño. Puedes elegir "ataque sin armas" como arma a efectos de esta dote.

Normal: Un crítico normalmente causa del doble de daño.

Especial: Puedes elegir esta dote varias veces. Los efectos no se apilan. Cada vez que selecciones esta dote, se aplicará a un arma diferente.

Umbral de Daño Mejorado

Beneficio: Incrementas tu Umbral de Daño en +5.

Normal: Una criatura sin esta dote tiene un Umbral de Daño igual a su Defensa de Fortaleza + su bono por tamaño(+5 por Grande, +10 por Enorme, +20 por Gigantesco o +50 por Colosal).

Especial: Puedes elegir esta dote varias veces. Los efectos se apilan. Cada vez que elijas esta dote, incrementa tu Umbral de Daño en +5.