

<b>NOTE</b>	<b>PRERREQUISITO</b>	<b>BENEFICIO</b>
Aplastar	Inmovilizar, BaB +1	Causas daño desarmado o de garras a un oponente inmovilizado.
Artes Marciales I	-	El daño con ataques aumenta en un tipo de dado; bonificador de +1 por esquivar a la Defensa de Reflejos.
Artes Marciales II	Artes Marciales I, BaB +3	El daño con ataques mejorado aumenta en un tipo de dado; bonificador de +1 por esquivar a la Defensa de Reflejos.
Artes Marciales III	Artes Marciales I y II, BaB +6	El daño con ataques mejorado aumenta en un tipo de dado; bonificador de +1 por esquivar a la Defensa de Reflejos.
Ataque Coordinado	BaB +2	Éxito automático en la acción de ayudar a otro a distancia de quemarropa.
Ataque de Torbellino	Des 13, Int 13, Defensa 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 total, penalizador de -5 a ambos ataques.
Ataque en Carrera	Des 13	Puedes moverte antes y después de atacar.
Ataque Poderoso	Fue 13	Intercambia bonificador a la tirada de ataque por bonificador al daño (hasta tu BaB).
Ataque Rápido	Des 13, BaB +1, competente con el arma	Recibes un penalizador de -2 a la tirada de ataque en cuerpo a cuerpo para hacer +1 dado de daño.
Ataque Triple	BaB +9, Ataque Doble (para el arma escogida), competente con el arma	Puedes hacer un segundo ataque adicional durante un ataque total, con un penalizador adicional de -5.
Barrido Poderoso	Fue 13	Gastas dos acciones rápidas para hacer daño adicional en combate cuerpo a cuerpo.
Bendición de la Fuerza	Sensible a la Fuerza	Obtienes tres puntos de Fuerza adicionales.
Carga Bantha	Fue 13, BaB +1	Empujas a un oponente 1 casilla tras realizar con éxito sobre él un ataque cuerpo a cuerpo.
Carga Mejorada	Des 13, Esquivar, Movilidad	Puedes cargar sin moverte en línea recta.
Carga Poderosa	Tamaño Medio o mayor, BaB +1	Bonificador de +2 a tu tirada de ataque cuando cargues y haces daño adicional.
Cirugía Cibernética	Entrenado en Tratar 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 penalizador de -5 por no saber utilizar el arma.
Competencia con Arma Exótica	BaB +1	Puedes utilizar un arma exótica sin penalizador.
Competencia con Armadura (Ligera)	-	Ignora el penalizador a los ataques y el penalizador por armadura a los chequeos por llevar armadura ligera.
Competencia con Armadura (Media)	Competencia con Armadura (Ligera)	Ignora el penalizador a los ataques y el penalizador 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 penalizador a los ataques y el penalizador por armadura a los chequeos por llevar armadura ligera, media o pesada.
Crítico Triple	Competente con el arma, BaB +8	Causas triple daño con un crítico.
Defensa en Cuerpo a Cuerpo	Int 13	Cambias bonificador a las tiradas de ataque por bonificador a la Defensa de Reflejos.
Defensas Mejoradas	-	Bonificador de +1 a todas las Defensas.
Desarme Mejorado	Int 13, Defensa en Cuerpo a Cuerpo	Obtienes un bonificador de +5 para los ataques cuerpo a cuerpo que sean intentos de desarmar.
Desenfundar	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 un penalizador de -2.
Disparo a Quemarropa	-	Bonificador de +1 en las tiradas de ataque y de daño contra oponentes a quemarropa.
Disparo Cuidadoso	Disparo a Quemarropa, BaB +2	Si apuntas, obtienes un bonificador de +1 a la tirada de ataque.
Disparo en Ráfaga	Fue 13, Competencia con Armas (armas pesadas), competente con el arma	Aplica un penalizador de -5 a la tirada de ataque para disparar en ráfaga y obtener un bonificador de +2 dados de daño.
Disparo Lejano	Disparo a Quemarropa	Reduces los penalizadores por atacar a distancia corta, media y larga.
Disparo Preciso	Disparo a Quemarropa	Ignora el penalizador 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 un penalizador de -2 a la tirada de ataque para hacer +1 dado de daño.
Dureza	-	Recibes +1 punto de golpe adicional por nivel.
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 bonificador de Sabiduría (mínimo de 1).
Especialización en Arma	Competencia con el arma	Bonificador de +1 al atacar con ese arma.

<b>NOTE</b>	<b>PRERREQUISITO</b>	<b>BENEFICIO</b>
Especialización en Habilidad	-	Obtienes un bonificador de competencia de +5 en las tiradas de habilidad de una habilidad.
Esquivar	Des 13	Obtienes un bonificador de +1 por esquivar a la Defensa de Reflejos contra un objetivo en concreto.
Experiencia Quirúrgica	Entrenamiento en Tratar Heridas	Puedes realizar una operación quirúrgica en 10 minutos en lugar de 1 hora.
Francotirador	Disparo a Quemarropa, 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 bonificador por Rabia a los ataques y al daño se incrementa hasta +4.
Golpe Acrobático	Entrenado en Acrobacias	Bonificador de +5 contra el siguiente ataque que realice un oponente sobre el que hayas saltado.
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 bonificador 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 bonificador de Inteligencia (mínimo 1).
Maestría Dual con Amas III	Des 17, BaB +11, Maestría Dual con Armas I y II	No recibes penalizadores por atacar con dos armas o con ambos lados de un arma doble.
Maestría Dual con Armas I	Des 13, BaB +1	Recibes un penalizador de -5 (en lugar de -10) a todos los ataques cuando atacas con dos armas o con ambos lados de un arma doble.
Maestría Dual con Armas II	Des 15, BaB +6, Maestría Dual con Armas I	Recibes un penalizador de -2 (en lugar de -10) a todos los ataques cuando atacas con dos armas o con ambos lados de un arma doble.
Movilidad	Des 13, Esquivar	Bonificador de +5 a la Defensa de Reflejos contra ataques de oportunidad.
Poderoso en la Fuerza	-	Tiras dados de 8 en lugar de dados de 6 cuando gastas un punto de Fuerza.
Puntería	Disparo a Quemarropa, Disparo Preciso, BaB +4	Si apuntas, causas daño adicional.
Recuperación (Second Wind) adicional	Entrenado en Aguante	Obtienes una Recuperación adicional al día.
Recuperarte	Con 13, Entrenado en Aguante	Puedes gastar dos acciones rápidas para eliminar un marcador de condición.
Reflejos de Combate	-	Obtienes tantos ataques de oportunidad adicionales por asalto como tu bonificador 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 bonificador por Destreza en lugar del de Fuerza con un arma cuerpo a cuerpo ligera.
Umbral de Daño Mejorado	-	Tu Umbral de Daño se incrementa en +5