

# Indice

---

- [Razze](#)
  - [Bith](#)
  - [Bothan](#)
  - [Cathar](#)
  - [Cerean](#)
  - [Chiss](#)
  - [Devaronian](#)
  - [Droide, Classe I](#)
  - [Droide, Classe II](#)
  - [Droide, Classe III](#)
  - [Droide, Classe IV](#)
  - [Droide, Classe V](#)
  - [Duros](#)
  - [Ewok](#)
  - [Gamorrean](#)
  - [Gungan](#)
  - [Ithorian](#)
  - [Jawa](#)
  - [Kel Dor](#)
  - [Mon Calamari](#)
  - [Nautolan](#)
  - [Rodian](#)
  - [Sith Purosangue](#)
  - [Togruta](#)
  - [Trandoshan](#)
  - [Tusken](#)
  - [Twii'lek](#)
  - [Umano](#)
  - [Veequay](#)
  - [Wookiee](#)
  - [Zabrak](#)
- [Classi](#)
- [Background](#)
- [Equipaggiamento](#)
- [Talenti](#)
- [Combattimento](#)
- [Forza- e Tecno-Lancio](#)
- [Condizioni](#)

# Razze

## Bith



### Tratti dei bith

Aumento dei punteggi caratteristica	Il punteggio di Intelligenza aumenta di 2 e la Destrezza aumenta di 1
Eta'	I bith raggiungono la maturita' intorno ai 18 anni e vivono per meno di un secolo
Allineamento	Tendente al lato chiaro della forza
Taglia	Media
Velocita'	9m
Cura dei Dettagli	Hai vantaggio nelle prove di Intelligenza (Investigazione) effettuate entro 1.5m
Olfatto Acuto ed Udito Sopraffino	Hai vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) che riguardano l'olfatto o l'udito
Musicista	Sei competente nell'utilizzo di uno strumento musicale a scelta
Programmatore	Ogni volta che effettui una prova di Intelligenza (Tecnologia) che riguarda i computer, va effettuata come se avessi maestria nell'abilita'
Sensibilita' Sonica	Hai svantaggio sui tiri salvezza contro effetti che infliggerebbero danni sonici
Trance	Ti bastano 3 ore (invece di 6) per completare un riposo lungo. Qualora il riposo lungo venisse interrotto, per completarlo non devi cominciare da capo, ma puoi riprendere da dove si e' interrotto.
Linguaggi	Sai parlare, leggere e scrivere: Galattico Base, Bith ed un linguaggio bonus a scelta

Bothan



Tratti dei Bothan

Aumento dei punteggi caratteristica	Il punteggio di Intelligenza aumenta di 2 e la Destrezza aumenta di 1
Eta'	I bothan raggiungono la maturita' intorno ai 18 anni e vivono per meno di un secolo
Allineamento	Tendente al lato oscuro della forza
Taglia	Media
Velocita'	9m
Furtivita' Innata	Puoi provare a nasconderti anche quando sei occultato da una creatura di taglia uguale o superiore alla tua
Fuga Agile	Puoi utilizzare le azioni di Disimpegno o Nascondersi come azioni bonus
Scaltro	Hai vantaggio nelle prove di Intuizione ed Inganno
Linguaggi	Sai parlare, leggere e scrivere: Galattico Base e Bothese

Cathar



Tratti dei Cathar

Aumento dei punteggi caratteristica	Il punteggio di Destrezza aumenta di 2 ed il Carisma aumenta di 1
Eta'	I cathar raggiungono la maturita' intorno ai 18 anni e vivono per meno di un secolo.
Allineamento	Neutrale
Taglia	Media
Velocita'	9m
Artigli Felini	I tuoi attacchi senz'armi infliggono 1d6 danni cinetici ed hanno la proprieta' Affilato
Scurovisione	Vedi 18m attraverso luce fioca come se fosse luce intensa e nell'oscurita' come se fosse luce fioca. Nell'oscurita' non vedi i colori, solo gradazioni di grigio
Agilita' Leonesca	Puoi raddoppiare la tua velocita in combattimento fino alla fine del turno. Una volta utilizzato questo tratto non puoi utilizzarlo nuovamente finche' non spendi uno dei tuoi turni senza muoverti.
Passo Felpato	Competenza nell'abilita' Furtivita'
Arrampicata in Pianta	Velocita' di Scalare 9m. Ottieni vantaggio nei tiri salvezza su Forza e nelle prove di abilita' Forza (Atletica) che coinvolgono lo scalare
Linguaggi	Sai parlare, leggere e scrivere: Galattico Base e Catharese

## Cerean



### Tratti dei Cerean

Aumento dei punteggi caratteristica	Il punteggio di Intelligenza aumenta di 2 e la Saggezza aumenta di 1
Eta'	I cerean raggiungono la maturita' intorno ai 18 anni e vivono per meno di un secolo.
Allineamento	Tendente al lato chiaro della forza.
Taglia	Media
Velocita'	9m
Iniziativa Intuitiva	Puoi ritirare il dado dell'iniziativa, ma devi utilizzare il nuovo risultato
Istinti Naturali	Sei competente nelle prove di Natura o Percezione (scegline una)
Predizione	Se esce 1 nei tiri per colpire, prove di abilita' o tiri salvezza, puoi ritirare il dado, ma devi utilizzare il nuovo risultato
Secondo Cuore	Se vieni mandato a 0 punti ferita e non vieni ucciso, puoi invece rimanere ad 1 punto ferita'. Puoi riutilizzare questo tratto dopo un riposo lungo
Trance	Ti bastano 3 ore (invece di 6) per completare un riposo lungo. Qualora il riposo lungo venisse interrotto, per completarlo non devi cominciare da capo, ma puoi riprendere da dove si e' interrotto.
Linguaggi	Sai parlare, leggere e scrivere: Galattico Base e Cerean

Chiss



Tratti dei Chiss

Aumento dei punteggi caratteristica	Il punteggio di Intelligenza aumenta di 2 ed il Carisma aumenta di 1
Eta'	I chiss raggiungono la maturita' intorno ai 18 anni e vivono per meno di un secolo
Allineamento	Tendente al lato legale oscuro della forza
Taglia	Media
Velocita'	9m
Competenza Marziale	Sei competente nell'utilizzo di armature leggere e medie e nell'utilizzo di pistole pesanti e fucili di precisione
Avvezzi nella Politica	Sei competente nell'abilita' Intuizione
Resistenza alla Tecnologia	Ottieni vantaggio nei tiri salvezza su Destrezza ed Intelligenza contro i poteri tecnologici
Scurovisione Migliorata	Vedi 36m attraverso luce fioca come se fosse luce intensa e nell'oscurita' come se fosse luce fioca. Nell'oscurita' non vedi i colori, solo gradazioni di grigio
Linguaggi	Sai parlare, leggere e scrivere: Galattico base, Cheunh ed uno a scelta tra Minnisiat o Sy Bisti

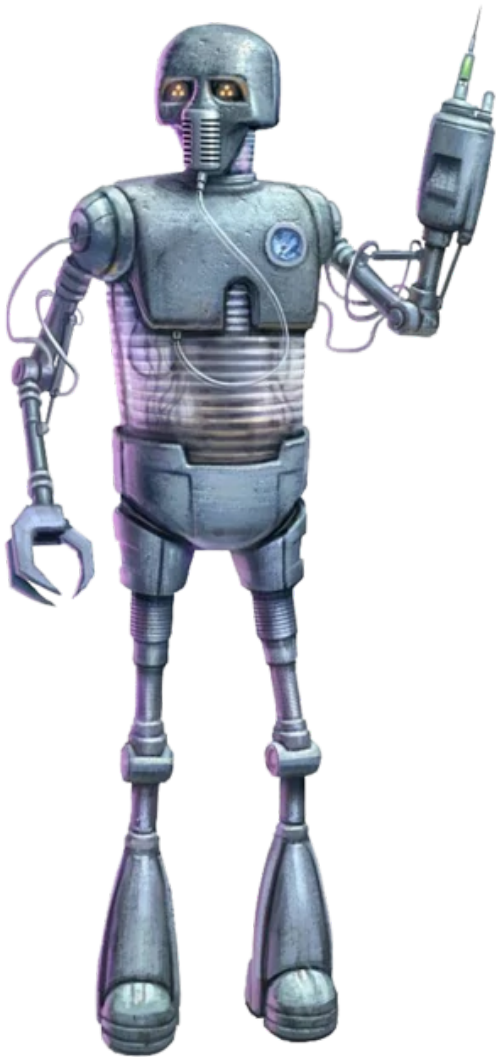
Devaronian



Tratti dei Devaronian

Aumento dei punteggi caratteristica	Il punteggio di Costituzione aumenta di 2 ed il Carisma aumenta di 1
Eta'	I devaronian raggiungono la maturita' intorno ai 18 anni e vivono per meno di un secolo
Allineamento	Tendente al caotico neutrale
Taglia	Media
Velocita'	9m
Curiosita'	Sei competente nelle prove di Sopravvivenza od Indagare (scegline una)
Acclimazione al Caldo	Ottieni vantaggio nei tiri salvezza su Costituzione contro l'esaurimento causato dal caldo intenso
Abitante della Giungla	La giungla, per te, non risulta come terreno difficile
Eloquenza	Sei competente nelle prove di Inganno o Persuasione (scegline una)
Resistenza alla Tecnologia	Ottieni vantaggio nei tiri salvezza su Destrezza ed Intelligenza contro i poteri tecnologici
Due Fegati	Ottieni vantaggio nei tiri salvezza contro l'avvelenamento e sei resistente ai danni da veleno
Linguaggi	Sai parlare, leggere e scrivere: Galattico Base e Devaronese

## Droide, Classe I



### Tratti del Droide, Classe I

Aumento dei punteggi caratteristica	Il punteggio di Intelligenza aumenta di 2 e la Saggezza od il Carisma aumentano di 1
Eta'	I droidi non invecchiano, ma hanno bisogno di manutenzione per continuare a funzionare
Allineamento	Neutrale
Taglia	Media
Velocita'	7.5m
Tipo	Il tuo tipo di creatura e' considerato: droide
Armatura Integrata	Non puoi indossare un'armatura ma puo' essere integrata nel tuo telaio durante un riposo lungo. Questa operazione deve essere effettuata da qualcuno competente negli strumenti astro-tecnologici. Devi essere competente nel tipo di armatura che decidi di installare
Resistenze dei Droidi	Sei resistente ai danni di tipo: necrotico, veleno e psichico. Sei immune all'avvelenamento ed alle malattie
Sistemi dei Droidi	Non hai bisogno di mangiare, bere o respirare. Inoltre non hai bisogno di possedere un tecno-focus per lanciare poteri tecnologici



Vulnerabilita' dei Droidi	Sei vulnerabile ai danni di tipo: ionico. Inoltre subisci svantaggio nei tiri salvezza contro effetti che infliggerebbero danni ionici od elettrici
Insensibilita' alla Forza	Non puoi utilizzare poteri della forza o prendere livelli in classi che usano il forza-lancio
Protocollo del Sapere	Sei competente due abilita' basate su Intelligenza, Saggezza o Carisma a scelta
Modalita' Mantenimento	Invece di dormire, devi spendere 3 ore eseguendo un sottoprogramma di mantenimento durante un riposo lungo per ottenerne i benefici. Durante questa fase subisci svantaggio delle prove di Saggezza (Percezione). Qualora il riposo lungo venisse interrotto, per completarlo non devi cominciare da capo, ma puoi riprendere da dove si e' interrotto
Ricostruzione Rapida	Come azione bonus puoi spendere uno o piu' Dadi Vita per recuperare punti ferita
Linguaggi	Sai parlare, leggere e scrivere: Galattico Base ed un linguaggio bonus a piacere. Sei in grado di comprendere il linguaggio Binario scritto e parlato, ma non sai parlarlo

## Droide, Classe II



### Tratti del Droide, Classe II

Aumento dei punteggi caratteristica	Il punteggio di Intelligenza aumenta di 2 e la Destrezza o la Saggezza aumentano di 1
Eta'	I droidi non invecchiano, ma hanno bisogno di manutenzione per continuare a funzionare
Allineamento	Neutrale
Taglia	Piccola
Velocita'	7.5m
Tipo	Il tuo tipo di creatura e' considerato: droide
Armatura Integrata	Non puoi indossare un'armatura ma puo' essere integrata nel tuo telaio durante un riposo lungo. Questa operazione deve essere effettuata da qualcuno competente negli strumenti astro-tecnologici. Devi essere competente nel tipo di armatura che decidi di installare
Resistenze dei Droidi	Sei resistente ai danni di tipo: necrotico, veleno e psichico. Sei immune all'avvelenamento ed alle malattie
Sistemi dei Droidi	Non hai bisogno di mangiare, bere o respirare. Inoltre non hai bisogno di possedere un tecno-focus per lanciare poteri tecnologici
Vulnerabilita' dei Droidi	Sei vulnerabile ai danni di tipo: ionico. Inoltre subisci svantaggio nei tiri salvezza contro effetti che infliggerebbero danni ionici od elettrici
Insensibilita' alla Forza	Non puoi utilizzare poteri della forza o prendere livelli in classi che usano il forza-lancio
Ingegneria Integrata	Sei competente in un kit da specialista a scelta. Il kit scelto e' integrato nel tuo telaio e non puo' essere rimosso finche' rimani cosciente
Modalita' Mantenimento	Invece di dormire, devi spendere 3 ore eseguendo un sottoprogramma di mantenimento durante un riposo lungo per ottenerne i benefici. Durante questa fase subisci svantaggio delle prove di Saggezza (Percezione). Qualora il riposo lungo venisse interrotto, per completarlo non devi cominciare da capo, ma puoi riprendere da dove si e' interrotto

Ricostruzione Rapida	Come azione bonus puoi spendere uno o piu' Dadi Vita per recuperare punti ferita
Protocollo delle Abilita'	Sei competente in due abilita' a scelta
Sottodimensionato	Non puoi utilizzare scudi pesanti, armi da guerra con la proprieta' a due mani a meno che non abbiano anche la proprieta' leggera e se un'arma da guerra ha la proprieta' versatile, puoi impugnarla solo a due mani
Linguaggi	Sai parlare, leggere e scrivere: Binario. Comprendi il Galattico Base parlato ed un linguaggio bonus a scelta, ma non sai parlarli

Droide, Classe III



Tratti del Droide, Classe III

Aumento dei punteggi caratteristica	Il punteggio di Carisma aumenta di 2 ed Intelligenza o Saggezza aumentano di 1
Eta'	I droidi non invecchiano, ma hanno bisogno di manutenzione per continuare a funzionare
Allineamento	Neutrale
Taglia	Media
Velocita'	7.5m
Tipo	Il tuo tipo di creatura e' considerato: droide
Armatura Integrata	Non puoi indossare un'armatura ma puo' essere integrata nel tuo telaio durante un riposo lungo. Questa operazione deve essere effettuata da qualcuno competente negli strumenti astro-tecnologici. Devi essere competente nel tipo di armatura che decidi di installare
Resistenze dei Droidi	Sei resistente ai danni di tipo: necrotico, veleno e psichico. Sei immune all'avvelenamento ed alle malattie
Sistemi dei Droidi	Non hai bisogno di mangiare, bere o respirare. Inoltre non hai bisogno di possedere un tecno-focus per lanciare poteri tecnologici
Vulnerabilita' dei Droidi	Sei vulnerabile ai danni di tipo: ionico. Inoltre subisci svantaggio nei tiri salvezza contro effetti che infliggerebbero danni ionici od elettrici
Insensibilita' alla Forza	Non puoi utilizzare poteri della forza o prendere livelli in classi che usano il forza-lancio
Protocollo del Sapere	Sei competente nell'abilita' Storia
Modalita' Mantenimento	Invece di dormire, devi spendere 3 ore eseguendo un sottoprogramma di mantenimento durante un riposo lungo per ottenerne i benefici. Durante questa fase subisci svantaggio delle prove di Saggezza (Percezione). Qualora il riposo lungo venisse interrotto, per completarlo non devi cominciare da capo, ma puoi riprendere da dove si e' interrotto

Ricostruzione Rapida	Come azione bonus puoi spendere uno o piu' Dadi Vita per recuperare punti ferita
Linguaggi	Sai parlare, leggere e scrivere tutti i linguaggi censiti

## Droide, Classe IV



### Tratti del Droide, Classe IV

Aumento dei punteggi caratteristica	Il punteggio di Costituzione aumenta di 2 e Forza o Destrezza aumentano di 1
Eta'	I droidi non invecchiano, ma hanno bisogno di manutenzione per continuare a funzionare
Allineamento	Neutrale
Taglia	Media
Velocita'	9m
Tipo	Il tuo tipo di creatura e' considerato: droide
Armatura Integrata	Non puoi indossare un'armatura ma puo' essere integrata nel tuo telaio durante un riposo lungo. Questa operazione deve essere effettuata da qualcuno competente negli strumenti astro-tecnologici. Devi essere competente nel tipo di armatura che decidi di installare
Resistenze dei Droidi	Sei resistente ai danni di tipo: necrotico, veleno e psichico. Sei immune all'avvelenamento ed alle malattie
Sistemi dei Droidi	Non hai bisogno di mangiare, bere o respirare. Inoltre non hai bisogno di possedere un tecno-focus per lanciare poteri tecnologici
Vulnerabilita' dei Droidi	Sei vulnerabile ai danni di tipo: ionico. Inoltre subisci svantaggio nei tiri salvezza contro effetti che infliggerebbero danni ionici od elettrici
Insensibilita' alla Forza	Non puoi utilizzare poteri della forza o prendere livelli in classi che usano il forza-lancio
Modalita' Mantenimento	Invece di dormire, devi spendere 3 ore eseguendo un sottoprogramma di mantenimento durante un riposo lungo per ottenerne i benefici. Durante questa fase subisci svantaggio delle prove di Saggezza (Percezione). Qualora il riposo lungo venisse interrotto, per completarlo non devi cominciare da capo, ma puoi riprendere da dove si e' interrotto
Protocollo Marziale	Sei competente nell'utilizzo di armature leggere e medie ed in due blaster semplici o da guerra o vibro-armi a scelta

Ricostruzione Rapida	Come azione bonus puoi spendere uno o piu' Dadi Vita per recuperare punti ferita
Linguaggi	Sai parlare, leggere e scrivere: Galattico Base ed un linguaggio Bonus a scelta. Sei in grado di comprendere il linguaggio Binario scritto e parlato, ma non sai parlarlo

## Droide, Classe V



### Tratti del Droide, Classe V

Aumento dei punteggi caratteristica	Il punteggio di Forza aumenta di 2 e la Destrezza o Costituzione aumentano di 1
Eta'	I droidi non invecchiano, ma hanno bisogno di manutenzione per continuare a funzionare
Allineamento	Neutrale
Taglia	Media
Velocita'	9m
Tipo	Il tuo tipo di creatura e' considerato: droide
Armatura Integrata	Non puoi indossare un'armatura ma puo' essere integrata nel tuo telaio durante un riposo lungo. Questa operazione deve essere effettuata da qualcuno competente negli strumenti astro-tecnologici. Devi essere competente nel tipo di armatura che decidi di installare
Resistenze dei Droidi	Sei resistente ai danni di tipo: necrotico, veleno e psichico. Sei immune all'avvelenamento ed alle malattie
Sistemi dei Droidi	Non hai bisogno di mangiare, bere o respirare. Inoltre non hai bisogno di possedere un tecno-focus per lanciare poteri tecnologici
Vulnerabilita' dei Droidi	Sei vulnerabile ai danni di tipo: ionico. Inoltre subisci svantaggio nei tiri salvezza contro effetti che infliggerebbero danni ionici od elettrici
Insensibilita' alla Forza	Non puoi utilizzare poteri della forza o prendere livelli in classi che usano il forza-lancio
Modalita' Mantenimento	Invece di dormire, devi spendere 3 ore eseguendo un sottoprogramma di mantenimento durante un riposo lungo per ottenerne i benefici. Durante questa fase subisci svantaggio delle prove di Saggezza (Percezione). Qualora il riposo lungo venisse interrotto, per completarlo non devi cominciare da capo, ma puoi riprendere da dove si e' interrotto
Manovale	Sei competente nella abilita' di Atletica e nell'utilizzo di una dotazione da artigiano a scelta
Stazza Prestante	La capacita' di carico, spingere, trascinare o sollevare un peso vengono duplicate. Se sono gia' duplicate, allora triplicale



Ricostruzione Rapida	Come azione bonus puoi spendere uno o piu' Dadi Vita per recuperare punti ferita
Linguaggi	Sai parlare, leggere e scrivere: Binario. Comprendi il Galattico Base parlato ed un linguaggio bonus a scelta, ma non sai parlarli

Duros



Tratti dei Duros

Aumento dei punteggi caratteristica	Il punteggio di Destrezza aumenta di 2 e l'Intelligenza aumenta di 1
Eta'	I duros raggiungono la maturita' intorno ai 20 anni e vivono fino a circa 150 anni
Allineamento	Neutrale
Taglia	Media
Velocita'	9m
Scurovisione	Vedi 18m attraverso luce fioca come se fosse luce intensa e nell'oscurita' come se fosse luce fioca. Nell'oscurita' non vedi i colori, solo gradazioni di grigio
Viaggiatore Galattico	Sei competente nelle abilita' Pilotare e Storia
Navigatore	Sei competente nell'utilizzo degli attrezzi da geometra
Memoria Superiore	Puoi raddoppiare il bonus di competenza quando effettui delle prove di Intelligenza (Storia) per ricordare informazioni delle quali sei venuto a conoscenza o per ricordare i dettagli delle varie esperienze vissute
Resistenza alla Tecnologia	Ottieni vantaggio nei tiri salvezza su Destrezza ed Intelligenza contro i poteri tecnologici
Linguaggi	Sai parlare, leggere e scrivere: Galattico Base e Durese

Ewok



Tratti degli Ewok

Aumento dei punteggi caratteristica	Il punteggio di Destrezza aumenta di 2 e la Costituzione aumenta di 1
Eta'	Gli ewok raggiungono la maturita' intorno ai 13 anni e vivono fino a circa 50 anni
Allineamento	Tendente al lato chiaro della forza
Taglia	Piccola
Velocita'	7.5m
Specialisti di Armi Improvvise	Puoi spendere 1 ora, anche nel mezzo di un riposo breve, per creare un'arma con materiali trovati nei dintorni. Puoi creare un'arma cinetica semplice ma il danno dell'arma subisce una penalita' di -1
Olfatto Acuto	Ottieni vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) che comprendono l'utilizzo dell'olfatto
Maschera Selvatica	Puoi nascondersi anche se sei parzialmente oscurato da: fogliame, pioggia fitta, nevicata, nebbia ed altri fenomeni naturali simili
Cultura Musicale	Sei competente nell'utilizzo di uno strumento a scelta
Survivalista Innato	Sei competente nelle prove di Natura e Sopravvivenza
Arrampicata in Pianta	Velocita' di Scalare 7.5m. Ottieni vantaggio nei tiri salvezza su Forza e nelle prove di abilita' Forza (Atletica) che coinvolgono lo scalare
Sottodimensionato	Non puoi utilizzare scudi pesanti, armi da guerra con la proprieta' a due mani a meno che non abbiano anche la proprieta' leggera e se un'arma da guerra ha la proprieta' versatile, puoi impugnarla solo a due mani
Linguaggi	Sai parlare, leggere e scrivere Ewokese. Sei in grado di comprendere il Galattico Base parlato e scritto ma non sai parlarlo

## Gamorrean



### Tratti dei Gamorrean

Aumento dei punteggi caratteristica	Il punteggio di Forza aumenta di 2 e la Costituzione di 1
Eta'	I gamorrean raggiungono la maturita' intorno ai 13 anni e vivono fino a circa 70 anni
Allineamento	Caotico neutrale
Taglia	Media
Velocita'	9m
Robustezza Gamorreana	I tuoi punti ferita massimi aumentano di 1 ed aumentano di 1 punto ogni volta che guadagni un livello. Inoltre ottieni vantaggio nei tiri salvezza su Costituzione
Armi Gamorreane	Sei competente nell'utilizzo delle armi: vibro-ascia, vibro-mazza e vibro-spada
Attacchi Selvaggi	Se infliggi un danno critico con un'arma corpo a corpo puoi tirare uno dei dadi del danno dell'arma una volta in piu' ed aggiungerlo al danno extra del colpo critico
Linguaggi	Sai parlare, leggere e scrivere Gamorrese. Sei in grado di comprendere il Galattico Base, ma non sai parlarlo

## Gungan



### Tratti dei Gungan

Aumento dei punteggi caratteristica	Il punteggio di Destrezza aumenta di 2 e la Forza aumenta di 1
Eta'	I gungan raggiungono la maturita' intorno ai 13 anni e vivono fino a circa 70 anni
Allineamento	Tendente al lato chiaro della forza
Taglia	Media
Velocita'	9m
Anfibio	Puoi respirare sott'acqua
Scurovisione	Vedi 18m attraverso luce fioca come se fosse luce intensa e nell'oscurita' come se fosse luce fioca. Nell'oscurita' non vedi i colori, solo gradazioni di grigio.
Flessibile	Ottieni vantaggio nelle prove di Destrezza (Acrobazia) basate sulla flessibilita'
Sensibilita' al Caldo	Subisci svantaggio nei tiri salvezza su Costituzione contro l'esaurimento causato dal caldo intenso.
Competenza Marziale	Sei competente nell'utilizzo di armature leggere e medie e nell'utilizzo delle armi: tecno-bastone e vibrolancia
Gambe Forti	Quando effettui un salto orizzontale, percorri un numero di metri pari al tuo punteggio di Forza diviso 4 (arrotondato per eccesso al piu' vicino multiplo di 1.5). Quando effettui un salto in verticale il numero di metri del tuo balzo e' 3 + due volte il modificatore di Forza

Nuotare	Ottieni velocita' di nuotare 9m
Linguaggi	Sai parlare, leggere e scrivere: Galattico Base e Grungan. Quando parli il Galattico Base trovi difficolta' nel pronunciare alcune parole o coniugare alcuni verbi.

## Ithorian



### Tratti degli Ithorian

Aumento dei punteggi caratteristica	Il punteggio di Carisma aumenta di 2 e la Saggezza aumenta di 1
Eta'	Gli ithorian raggiungono la maturita intorno ai 18 anni e vivono fino a circa 85 anni
Allineamento	Tendente al lato chiaro della forza
Taglia	Media
Velocita'	9m
Invocare la Pace	Con un'azione, nel tuo turno, puoi distrarre tutti i nemici che sono in grado di vederti entro 3m. Tutti i nemici influenzati nel raggio subiscono svantaggio ai tiri per colpire contro i tuoi alleati, fino alla fine del tuo prossimo turno. Puoi riutilizzare questo tratto dopo aver terminato un riposo breve o lungo
Trattenere il Respiro	Puoi trattenere il respiro per 15 minuti alla volta
Legge di Vita	Sei competente nell'abilita' Natura e nei kit di bio-analisi
Urlo Sonico	Con un'azione, espelli violentemente l'aria in un cono di 4.5m. Ogni creatura nell'area deve superare un tiro salvezza su Saggezza (CD = 8 + bonus di competenza + il tuo modificatore di Costituzione). Chi fallisce subisce 2d6 danni sonici, chi supera ne riceve la meta'. I danni aumentano a 4d6 al livello 5, 6d6 al livello 11 e 8d6 al livello 17. Questa abilita' non ha effetto contro i costrutti. Puoi utilizzare questo tratto tante volte quanto il tuo bonus di competenza. Recuperi tutti gli utilizzi spesi dopo aver terminato un riposo lungo
Linguaggi	Sai parlare, leggere e scrivere: Ithorese. Sei in grado di comprendere il Galattico Base ma non sai parlarlo

Jawa



Tratti dei Jawa

Aumento dei punteggi caratteristica	Il tuo punteggio di Destrezza aumenta di 2 e l'Intelligenza aumenta di 1
Eta'	I Jawa vengono considerati degli adulti quando portano a termine la prima vendita e vivono per meno di un secolo
Allineamento	Tendente al lato oscuro della forza
Taglia	Piccola
Velocita'	7.5m
Scurovisione	Vedi 18m attraverso luce fioca come se fosse luce intensa e nell'oscurita' come se fosse luce fioca. Nell'oscurita' non vedi i colori, solo gradazioni di grigio
Strisciare, Rannicchiarsi ed Elemosinare	Con un'azione, nel tuo turno, puoi rannicchiarti pateticamente per distrarre i tuoi nemici. Fino alla fine del tuo prossimo turno i tuoi alleati guadagnano vantaggio nei tiri per colpire contro tutti i nemici che, entro 3m da te, sono in grado di vederti. Puoi utilizzare nuovamente questo tratto una volta completato un riposo breve o lungo
Acclimazione al Caldo	Ottieni vantaggio nei tiri salvezza su Costituzione contro l'esaurimento causato dal caldo intenso
Neofita Tecnologico	Conosci il potere tecnologico, a volonta', Esplosione di Ioni (Ion Blast). Raggiunto il livello 3 impari il potere tecnologico Riparare Droidi (Repair Droid) che puoi lanciare una volta per riposo lungo. Al livello 5 impari il potere tecnologico Bloccare Droidi (Hold Droid) che puoi lanciare una volta per riposo lungo. La caratteristica di tecno-lancio e' Intelligenza. Non hai bisogno di un computerino da polso per lanciare questi poteri
Furfanteria	Sei competente nell'abilita' Rapidita' di Mano



Armeggiare	Sei competente nell'utilizzo delle dotazioni da armeggiatore. Puoi spendere 1 ora e materiali dal valore di 100cr per costruire un Dispositivo Minuscolo (CA 5, 1 PF). Puoi utilizzare l'azione di prendere un oggetto per far eseguire al dispositivo una delle seguenti azioni: creare una piccola esplosione, creare un suono assordante continuo per 1 minuto, creare del fumo per 1 minuto, causare un piccolo incendio elettrico. Puoi mantenere un numero di questi dispositivi, contemporaneamente, pari al bonus di competenza. Un dispositivo smette di funzionare se e' lontano da te per piu' di 24h. Puoi smantellare un dispositivo per recuperare i materiali utilizzati per crearlo
Sottodimensionato	Non puoi utilizzare scudi pesanti, armi da guerra con la proprieta' a due mani a meno che non abbiano anche la proprieta' leggera e se un'arma da guerra ha la proprieta' versatile, puoi impugnarla solo a due mani
Linguaggi	Sai parlare, leggere e scrivere Jawaese (ed il Linguaggio di Commercio Jawa). Sei in grado di comprendere il Galattico Base scritto e parlato ma non sai parlarlo

## Kel Dor



### Tratti dei Kel Dor

Aumento dei punteggi caratteristica	Il punteggio di Saggezza aumenta di 2 e la Destrezza di 1
Eta'	I kel dor raggiungono la maturita' intorno ai 18 anni e vivono per meno di un secolo
Allineamento	Legale neutrale
Taglia	Media
Velocita'	9m
Scurovisione	Vedi 18m attraverso luce fioca come se fosse luce intensa e nell'oscurita' come se fosse luce fioca. Nell'oscurita' non vedi i colori, solo gradazioni di grigio
Biologia Aliena	Non puoi respirare ossigeno. Utilizzi un respiratore per negare gli effetti negativi dell'ossigeno. Se ti viene rimosso il respiratore in un ambiente con presenza d'ossigeno perdi conoscenza
Vita nel Vuoto	Sei resistente ai danni necrotici. Se vieni esposto al vuoto dello spazio sei in grado di sopravvivere un numero di ore pari al tuo modificatore di Costituzione (minimo 1h) anziche' il solito numero di round.
Telepatia	Sei in grado di comunicare telepaticamente con le creature che si trovano entro 9m da te. Devi condividere un linguaggio con la creatura per poterci comunicare
Linguaggi	Sai parlare, leggere e scrivere: Galattico Base e Kel Dor

## Mon Calamari



### Tratti dei Mon Calamari

Aumento dei punteggi caratteristica	Il punteggio di Carisma aumenta di 2 e l'Intelligenza o la Saggezza aumentano di 1
Eta'	I mon calamari raggiungono la maturita' intorno ai 18 anni e vivono per meno di un secolo
Allineamento	Tendente al lato chiaro della forza
Taglia	Media
Velocita'	9m
Anfibio	Puoi respirare sott'acqua
Scurovisione	Vedi 18m attraverso luce fioca come se fosse luce intensa e nell'oscurita' come se fosse luce fioca. Nell'oscurita' non vedi i colori, solo gradazioni di grigio
Resistenza dei Mon Calamari	Ottieni vantaggio nei tiri salvezza contro gli effetti di lentezza e sei resistente ai danni da freddo
Appassionato di Musica	Sei competente nell'utilizzo di uno strumento musicale a scelta
Nuotare	Ottieni velocita' di nuotare 9m
Linguaggi	Sai parlare, leggere e scrivere: Galattico Base, Mon Cal ed un linguaggio bonus a piacere

## Nautolan



### Tratti dei Nautolan

Aumento dei punteggi caratteristica	Il punteggio di Destrezza aumenta di 2 e la Saggezza aumenta di 1
Eta'	I nautolan raggiungono la maturita' intorno ai 13 anni e vivono fino a circa 70 anni
Allineamento	Tendente al lato chiaro della forza
Taglia	Media
Velocita'	9m
Olfatto Sopraffino	Ogni volta che effettui una prova di Saggezza (Percezione) che comprende l'utilizzo dell'olfatto, va effettuata come se avessi maestria nell'abilita'
Anfibio	Puoi respirare sott'acqua
Scurovisione	Vedi 18m attraverso luce fioca come se fosse luce intensa e nell'oscurita' come se fosse luce fioca. Nell'oscurita' non vedi i colori, solo gradazioni di grigio
Pelle Dura	Quando non indossi alcuna armatura o ne indossi una leggera, la tua CA e' 12 + il modificatore di Destrezza
Empatia Innata	Ottieni vantaggio nelle prove di Saggezza (Intuizione) effettuate per comprendere le emozioni di umanoidi o bestie che si trovano entro 3m da te

Nuotare	Ottieni velocita' di nuotare 9m
Linguaggi	Sai parlare, leggere e scrivere: Galattico Base e Nautila

Rodian



Tratti dei Rodian

Aumento dei punteggi caratteristica	Il punteggio di Destrezza aumenta di 2 e la Costituzione aumenta di 1
Eta'	I rodian raggiungono la maturita' intorno ai 18 anni e vivono per meno di un secolo
Allineamento	Tendente al lato oscuro della forza
Taglia	Media
Velocita'	9m
Scalatore Provetto	Velocita' di scalare 9m
Scurovisione	Vedi 18m attraverso luce fioca come se fosse luce intensa e nell'oscurita' come se fosse luce fioca. Nell'oscurita' non vedi i colori, solo gradazioni di grigio
Olfatto Acuto ed Udito Sopraffino	Hai vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) che riguardano l'olfatto o l'udito
Cacciatore Imperscrutabile	Sei competente nelle abilita' di Sopravvivenza e Furtivita'
Linguaggi	Sai parlare, leggere e scrivere: Galattico Base e Rodese. I rodian sono in grado di comunicare tra di loro utilizzando dei feromoni. I sensitivi della forza sono in grado di individuare queste comunicazioni ma non sono in grado di comprenderne il contenuto

Sith Purosangue



Tratti dei Sith Purosangue

Aumento dei punteggi caratteristica	Il punteggio di Carisma aumenta di 2 e la Forza o la Destrezza aumentano di 1
Eta'	I sith raggiungono la maturita' intorno ai 18 anni e vivono per meno di un secolo
Allineamento	Lato caotico oscuro della forza
Taglia	Media
Velocita'	9m
Scurovisione	Vedi 18m attraverso luce fioca come se fosse luce intensa e nell'oscurita' come se fosse luce fioca. Nell'oscurita' non vedi i colori, solo gradazioni di grigio
Sensitivo della Forza	Conosci il potere della forza, a volonta', Denuncia (Denounce). Raggiunto il livello 3 impari il potere della forza Maledizione (Curse) che puoi lanciare una volta per riposo lungo. Al livello 5 impari il potere della forza Conferire Maledizione (Bestow Curse) che puoi lanciare una volta per riposo lungo. La caratteristica di forza-lancio e' Carisma.
Sensi Acuti	Sei competente nell'abilita' di Percezione
Minaccioso	Sei competente nell'abilita' di Intimidire
Linguaggi	Sai parlare, leggere e scrivere: Galattico Base e Sith

Togruta



Tratti dei Togruta

Aumento dei punteggi caratteristica	Il punteggio di Saggezza aumenta di 2 e la Forza o la Destrezza aumentano di 1
Eta'	I togruta raggiungono la maturita' intorno ai 18 anni e vivono per circa meno di un secolo
Allineamento	Tendente al lato chiaro della forza
Taglia	Media
Velocita'	9m
Maschera Selvatica	Puoi nascondersi anche se sei parzialmente oscurato da: fogliame, pioggia fitta, nevicata, nebbia ed altri fenomeni naturali simili
Montral Recettivi	Ottieni percezione tellurica 9m. Sei in grado di identificare precisamente l'origine delle vibrazioni fintanto che tu e la sorgente siate sulla stessa superficie o sostanza. Percezione tellurica non puo' essere utilizzata per identificare creature volanti od incorporee
Cacciatore Selvatico	Sei competente nell'abilita' di Sopravvivenza
Linguaggi	Sai parlare, leggere e scrivere: Galattico Base e Troguti



## Trandoshan



### Tratti dei Trandoshan

Aumento dei punteggi caratteristica	Il punteggio di Forza aumenta di 2 e la Saggezza aumenta di 1
Eta'	I trandoshan raggiungono la maturita' intorno ai 13 anni e vivono fino a circa 70 anni
Allineamento	Tendente al lato oscuro della forza
Taglia	Media
Velocita'	9m
Artigli	I tuoi artigli vengono considerati un'arma naturale. I tuoi attacchi senz'armi infliggono 1d4 danni cinetici
Scurovisione	Vedi 18m attraverso luce fioca come se fosse luce intensa e nell'oscurita' come se fosse luce fioca. Nell'oscurita' non vedi i colori, solo gradazioni di grigio
Pelle Dura	Quando non indossi alcuna armatura o ne indossi una leggera, la tua CA e' 12 + il modificatore di Destrezza
Rigenerativo	Quando subisci dei danni puoi utilizzare la tua reazione per spendere un dado vita e recuperare dei punti ferita, ammesso che i danni subiti non riducano i tuoi punti ferita a 0
Salvare la Faccia	Se fallisci un tiro per colpire, una prova di abilita' od un tiro salvezza puoi decidere di applicare un bonus al tiro pari al numero di alleati che puoi vedere in un raggio di 9m (bonus massimo +5). Puoi utilizzare nuovamente questo tratto dopo aver terminato un riposo breve o lungo.
Linguaggi	Sai parlare, leggere e scrivere: Galattico Base e Dosh

## Tusken



### Tratti dei Tusken

Aumento dei punteggi caratteristica	Il punteggio di Costituzione aumenta di 2 e la Forza od il Carisma aumentano di 1
Eta'	I tusken sono considerati adulti a 15 anni. Per colpa del clima ostile del loro mondo d'origine raramente vivono per piu' di meta' secolo
Allineamento	Lato caotico oscuro della forza
Taglia	Media
Velocita'	9m
Aggressivo	Con un'azione bonus puoi muoverti fino al massimo della tua velocita' verso un nemico che sei in grado di vedere o sentire. Se decidi di utilizzare questo tratto devi terminare il turno in uno spazio piu' vicino possibile al nemico di quando hai iniziato il turno
Addestratore di Animali	Sei competente nell'abilita' di Addestrare Animali
Ruggito Minaccioso	Una volta al giorno puoi lanciare il potere della forza Paura (Fear). Il carisma e' la caratteristica di forza-lancio.
Sopravvissuto delle Sabbie	Sei competente nell'abilita' di Sopravvivenza ed il deserto, per te, non risulta come terreno difficile. Infine, ottieni vantaggio nei tiri salvezza su Costituzione contro l'esaurimento causato dal caldo estremo
Riluttanza Tecnologica	Non puoi utilizzare poteri tecnologici o prendere livelli in classi con tecno-lancio
Armi Tusken	Sei competente nelle armi: fucile cycler, vibro-ascia
Linguaggi	Sai parlare Tusken e sai parlare, leggere e scrivere: Galattico Base. Il Tusken non ha una forma scritta. I tusken conoscono un complesso linguaggio dei segni che utilizzano per comunicare tra simili in modo silenzioso

## Twii'lek



### Tratti dei Twi'lek

Aumento dei punteggi caratteristica	Il punteggio di Carisma aumenta di 2 e la Destrezza aumenta di 1
Eta'	I twi'lek raggiungono la maturita' intorno ai 18 anni e vivono per circa meno di un secolo
Allineamento	Tendente al lato oscuro della forza
Taglia	Media
Velocita'	9m
Carismatico	Sei competente nelle abilita' di Inganno o Persuasione (seguine una)
Scurovisione	Vedi 18m attraverso luce fioca come se fosse luce intensa e nell'oscurita' come se fosse luce fioca. Nell'oscurita' non vedi i colori, solo gradazioni di grigio
Ballerino Elegante	Sei competente nell'abilita' di Intrattenere
Antitossine Innate	Ottieni vantaggio nei tiri salvezza contro l'avvelenamento e la malattia ed ottieni resistenza ai danni da veleno
Combattere Senz'Armi	I tuoi attacchi senz'armi infliggono 1d4 danni cinetici ed hanno la proprieta' accurata
Linguaggi	Sai parlare, leggere e scrivere: Galattico Base e Twi'leki. Puoi comunicare non verbalmente con altri tuoi simili attraverso un complesso linguaggio composta da impercettibili movimenti testa-coda

## Umano



### Tratti degli Umani

Aumento dei punteggi caratteristica	Un punteggio abilita' a scelta aumenta di 2 e due altri punteggi a scelta aumentano di 1. Alternativamente, 4 punteggi abilita' aumentano di 1 ciascuno.
Eta'	Gli umani raggiungono la maturita' intorno ai 18 anni e vivono circa per meno di un secolo
Allineamento	Neutrale
Taglia	Media
Velocita'	9m
Ostinato	Quando tu o una creatura che puoi vedere e che e' in grado di vederti e capirti effettuate: una prova di abilita', un tiro per colpire od un tiro salvezza, puoi tirare 1d4 ed aggiungerlo al loro tiro (non e' un'azione). Puoi utilizzare nuovamente questo tratto dopo aver terminato un riposo breve o lungo.
Versatilita' Umana	Sei competente in un'abilita', uno strumento ed un'arma a piacere
Linguaggi	Sai parlare, leggere e scrivere: Galattico Base ed un linguaggio bonus a piacere.

## Veequay



### Tratti dei Veequay

Aumento dei punteggi caratteristica	Il punteggio di Costituzione aumenta di 2 e la Saggezza od il Carisma di 1
Eta'	I veequay raggiungono la maturita' intorno ai 18 anni e vivono per meno di un secolo
Allineamento	Lato caotico oscuro della forza
Taglia	Media
Velocita	9m
Olfatto Acuto	Ottieni vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) che comprendono l'utilizzo dell'olfatto
Attacchi Selvaggi	Se infliggi un danno critico con un'arma corpo a corpo puoi tirare uno dei dadi del danno dell'arma una volta in piu' ed aggiungerlo al danno extra del colpo critico
Pelle Abbronzata	Quando non indossi alcuna armatura o ne indossi una leggera, la tua CA e' 13 + il modificatore di Destrezza. Inoltre, ottieni vantaggio nei tiri salvezza su Costituzione contro l'esaurimento causato dal caldo intenso
Addestramento alle Armi	Sei competente nell'utilizzo di: 2 vibro-armi o blaster a piacere
Linguaggi	Sai parlare, leggere e scrivere: Galattico Base e Sriluurian. Sei in grado di comunicare con i tuoi simili, nel raggio di 9m, con l'utilizzo di feromoni. I sensitivi della forza sono in grado di individuare queste comunicazioni ma non sono in grado di comprenderne i contenuti

Wookiee



Tratti dei Wookiee

Aumento dei punteggi caratteristica	Il punteggio di Forza aumenta di 2 e la Costituzione di 1
Eta'	I wookiee raggiungono la maturita' a 40 anni e vivono fino a circa 400 anni
Allineamento	Tendente al lato chiaro della forza
Taglia	Media
Movimento	9m
Artigli	I tuoi artigli vengono considerati un'arma naturale. I tuoi attacchi senz'armi infliggono 1d4 danni cinetici
Scurovisione	Vedi 18m attraverso luce fioca come se fosse luce intensa e nell'oscurita' come se fosse luce fioca. Nell'oscurita' non vedi i colori, solo gradazioni di grigio
Pelliccia	Quando non indossi alcuna armatura o ne indossi una leggera, la tua CA e' 13 + il modificatore di Destrezza. Inoltre, ottieni vantaggio nei tiri salvezza su Costituzione contro l'esaurimento causato dal freddo estremo
Stazza Prestante	La capacita' di carico, spingere, trascinare o sollevare un peso vengono duplicate. Se sono gia' duplicate, allora triplicale
Arrampicata in Pianta	Velocita' di Scalare 7.5m. Ottieni vantaggio nei tiri salvezza su Forza e nelle prove di abilita' Forza (Atletica) che coinvolgono lo scalare
Linguaggi	Sai parlare, leggere e scrivere: Shyriiwwok. Sei in grado di comprendere il Galattico Base ma non sai parlarlo

Zabrak



Tratti degli Zabrak

Aumento dei punteggi caratteristica	Il punteggio di Costituzione aumenta di 2 e la Forza o la Destrezza di 1
Eta'	I zabrak raggiungono la maturita' intorno ai 18 anni e vivono per meno di un secolo
Allineamento	Neutrale
Taglia	Media
Velocita'	9m
Coercitivo	Sei competente nell'abilita' di Persuasione od Intimidire (scegline una)
Artigiano	Sei competente in uno dei set di strumenti da artigiano a piacere
Secondo Cuore	Se vieni mandato a 0 punti ferita e non vieni ucciso, puoi invece rimanere ad 1 punto ferita'. Puoi riutilizzare questo tratto dopo un riposo lungo
Robustezza	I tuoi punti ferita aumentano di 1 ed aumentano di 1 punto ogni volta che guadagni un livello
Combattere Senz'Armi	I tuoi attacchi senz'armi infliggono 1d4 danni cinetici ed hanno la proprieta' accurata
Linguaggi	Sai parlare, leggere e scrivere: Galattico Base e Zabradi

Classi

Background

Equipaggiamento

Talenti

Combattimento

Forza- e Tecno-Lancio

Nome	Livello	Allineamento	Tempo di Lancio	Gittata	Durata	Concentrazione	Prerequisiti
------	---------	--------------	-----------------	---------	--------	----------------	--------------

Nome	Livello	Allineamento	Tempo di Lancio	Gittata	Durata	Concentrazione	Prerequisiti
Influenzare la Mente (Affect Mind)	0	Universale	1 azione standard	9 m	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	-
Affliggere (Affliction)	2	Oscuro	1 azione standard	9 m	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Lentezza (Slow)
Animare Arma (Animate Weapon)	2	Universale	1 azione bonus	18 m	1 minuto	-	Disarmare con la Forza (Force Disarm)
Armatura di Abeloth (Armor of Abeloth)	1	Oscuro	1 azione standard	Personale	1 ora	-	-
Aura di Purezza (Aura of Purity)	4	Chiaro	1 azione standard	Personale (raggio di 9 m)	Fino a 10 minuti	Concentrazione	Ristorare (Restoration)
Aura di Vigore (Aura of Vigor)	3	Chiaro	1 azione standard	Personale (raggio di 9 m)	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Valore (Valor)
Intuizione da Battaglia (Battle Insight)	0	Universale	1 azione standard	9 m	Fino ad 1 round	Concentrazione	-
Meditazione da Battaglia (Battle Meditation)	2	Universale	1 azione standard	Personale (raggio di 1.5 m)	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	-
Premonizione da Battaglia (Battle Precognition)	1	Universale	1 azione standard	Personale	8 ore	-	-
Simbolo di Speranza (Beacon of Hope)	3	Chiaro	1 azione standard	9 m	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Eroismo (Heroism)
Ingannare Bestie (Beast Trick)	1	Chiaro	1 azione standard	9 m	24 ore	-	-
Scagliare Maledizioni (Bestow Curse)	3	Oscuro	1 azione standard	A contatto	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Maledizione (Curse)
Respiro Controllato (Breath Control)	1	Universale	1 azione standard	Personale	10 minuti	-	-
Deflagrazione (Burst)	0	Universale	1 azione standard	Personale (sfera di 1.5 m)	Istantanea	-	-
Accelerazione (Burst of Speed)	1	Universale	1 azione standard	A contatto	1 ora	-	-
Evocare Fulmini (Call Lightning)	3	Chiaro	1 azione standard	36 m	Fino a 10 minuti	Concentrazione	-



Nome	Livello	Allineamento	Tempo di Lancio	Gittata	Durata	Concentrazione	Prerequisiti
Calmare Emozioni (Calm Emotions)	2	Chiaro	1 azione standard	18 m	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Percepire Emozioni (Sense Emotion)
Strozzare (Choke)	3	Oscuro	1 azione standard	18 m	Istantanea	-	-
Offuscare la Mente (Cloud Mind)	1	Chiaro	1 azione standard	27 m	1 minuto	-	-
Manipolare la Mente (Coerce Mind)	2	Universale	1 azione standard	9 m	Fino ad 8 ore	Concentrazione	Influenzare la Mente (Affect Mind)
Comprensione dei Linguaggi (Comprehend Speech)	1	Universale	1 azione standard	Personale	1 ora	-	-
Controllare il Dolore (Control Pain)	5	Universale	1 azione standard	Personale	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Corpo della Forza (Force Body)
Convulsione (Convulsion)	3	Universale	1 azione standard	36 m	Istantanea	-	Tremore (Tremor)
Schiacciare (Crush)	6	Oscuro	1 azione standard	18 m	Istantanea	-	Strozzare (Choke)
Maledizione (Curse)	1	Oscuro	1 azione standard	9 m	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Denunciare (Denounce)
Percepire Pericoli (Danger Sense)	2	Universale	1 azione bonus	Personale	Istantanea	-	-
Aura Oscura (Dark Aura)	3	Oscuro	1 azione bonus	Personale	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Stregare (Hex)
Aculeo Oscuro (Dark Shear)	2	Oscuro	1 azione bonus	Personale	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	-
Tentacoli del Lato Oscuro (Dark Side Tendrils)	1	Oscuro	1 azione standard	Personale (raggio di 3 m)	Istantanea	-	-
Oscurita' (Darkness)	2	Oscuro	1 azione standard	18 m	Fino a 10 minuti	Concentrazione	-
Campo di Morte (Death Field)	8	Oscuro	1 azione standard	27 m (cubo di 9 m)	Istantanea	-	Risucchio Vitale (Siphon Life)
Denunciare (Denounce)	0	Oscuro	1 azione standard	9 m	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	-
Distruggi Droide (Destroy Droid)	7	Chiaro	1 azione standard	36 m (cubo di 9 m)	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Disabilitare Droide (Disable Droid)

Nome	Livello	Allineamento	Tempo di Lancio	Gittata	Durata	Concentrazione	Prerequisiti
Disabilitare Droide (Disable Droid)	4	Chiaro	1 azione standard	27 m (cubo di 4.5 m)	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Stordire Droide (Stun Droid)
Disperdere la Forza (Disperse Force)	1	Universale	1 reazione che puoi compiere se subisci danni di tipo: freddo, energia, fuoco, ioni, elettrici o sonori	Personale	1 round	-	Protezione dalle Lame (Saber Ward)
Dominare Bestie (Dominate Beast)	4	Oscuro	1 azione standard	18 m	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	-
Dominare Menti (Dominate Mind)	5	Oscuro	1 azione standard	18 m	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Dominare Bestie (Dominate Beast)
Dominare Mostri (Dominate Monster)	8	Oscuro	1 azione standard	18 m	Fino ad 1 ora	Concentrazione	Dominare Menti (Dominate Mind)
Risucchio Vitale (Drain Life)	4	Oscuro	1 azione standard	18 m	Istantanea	-	Risucchiare Vitalita' (Drain Vitality)
Risucchiare Vitalita' (Drain Vitality)	2	Oscuro	1 azione standard	18 m	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Affaticare (Sap Vitality)
Dun Moch	1	Oscuro	1 azione bonus	9 m	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	-
Terremoto (Earthquake)	8	Universale	1 azione standard	150 m	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Eruzione (Eruption)
Indebolire (Enfeeble)	0	Oscuro	1 azione standard	18 m	Istantanea	-	-
Eruzione (Eruption)	6	Universale	1 azione standard	36 m	Istantanea	-	Convulsione (Convulsion)
Incutere Paura (Fear)	1	Oscuro	1 azione standard	18 m	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	-
Retroazione (Feedback)	0	Oscuro	1 azione standard	18 m	Istantanea	-	-
Barriera della Forza (Force Barrier)	2	Chiaro	1 azione standard	9 m	8 ore	-	-

Nome	Livello	Allineamento	Tempo di Lancio	Gittata	Durata	Concentrazione	Prerequisiti
Cecita'/Sordita' della Forza (Force Blind/Deafen)	2	Chiaro	1 azione standard	9 m	1 minuto	-	-
Bagliore della Forza (Force Blinding)	1	Chiaro	1 azione standard	Personale (cono di 4.5 m)	1 round	-	-
Sfocatura della Forza (Force Blur)	2	Universale	1 azione standard	Personale	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Maschera della Forza (Force Mask)
Corpo della Forza (Force Body)	1	Universale	1 azione standard	Personale	1 ora	-	-
Dissolvere la Forza (Force Breach)	5	Universale	1 azione standard	36 m (cubo di 6 m)	Istantanea	-	-
Camuffamento della Forza (Force Camouflage)	2	Universale	1 azione standard	Personale	Fino ad 1 ora	Concentrazione	-
Catena di Fulmini della Forza (Force Chain Lightning)	6	Oscuro	1 azione standard	45 m	Istantanea	-	Fulmini della Forza (Force Lightning)
Occultamento della Forza (Force Concealment)	2	Universale	1 azione standard	A contatto	24 ore	-	-
Confusione della Forza (Force Confusion)	2	Universale	1 azione standard	36 m	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	-
Disarmare con la Forza (Force Disarm)	0	Universale	1 azione standard	9 m	Istantanea	-	-
Illuminazione della Forza (Force Enlightenment)	2	Chiaro	1 azione standard	A contatto	Fino ad 1 ora	Concentrazione	Guida (Guidance)
Concentrazione della Forza (Force Focus)	1	Chiaro	1 azione bonus	Personale	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Tecnica della Forza (Force Technique)
Irrorare la Forza (Force Imbuement)	0	Universale	1 azione bonus	A contatto	1 minuto	-	-
Immunità della Forza (Force Immunity)	4	Universale	1 azione standard	Personale	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	-
Salto della Forza (Force Jump)	1	Universale	1 azione standard	Personale	Istantanea	-	Slancio della Forza (Force Leap)

Nome	Livello	Allineamento	Tempo di Lancio	Gittata	Durata	Concentrazione	Prerequisiti
Slancio della Forza (Force Leap)	0	Universale	1 azione bonus	Personale	1 round	-	-
Fulmini della Forza (Force Lightning)	3	Oscuro	1 azione standard	Personale (lineare di 30 m)	Istantanea	-	Shock
Cono di Fulmini della Forza (Force Lightning Cone)	7	Oscuro	1 azione standard	Personale (cono di 18 m)	Istantanea	-	Catena di Fulmini della Forza (Force Chain Lightning)
Legame della Forza (Force Link)	8	Universale	1 azione standard	Illimitata	24 ore	-	Infusione della Forza (Force Meld)
Maschera della Forza (Force Mask)	1	Universale	1 azione standard	Personale	1 ora	-	Trucco Mentale (Mind Trick)
Infusione della Forza (Force Meld)	5	Universale	1 azione standard	9 m	1 ora	-	Bisbiglio della Forza (Force Whisper)
Cura della Forza (Force Mend)	7	Chiaro	1 minuto	A contatto	1 ora	-	-
Proiettare la Forza (Force Project)	7	Universale	1 azione standard	Personale	Fino ad 1 giorno	Concentrazione	-
Propulsione della Forza (Force Propel)	1	Universale	1 azione standard	18 m	Istantanea	-	Spinta/Attrazione della Forza (Force Push/Pull)
Spinta/Attrazione della Forza (Force Push/Pull)	0	Universale	1 azione standard	18 m	Istantanea	-	-
Deflezione della Forza (Force Reflection)	1	Universale	1 reazione che puoi compiere se verresti colpito da un attacco a distanza	Personale	Istantanea	-	Deflettere Lama (Saber Reflect)
Espulsione della Forza (Force Repulse)	3	Universale	1 azione standard	Personale (raggio di 6 m)	Istantanea	-	-
Urlo della Forza (Force Scream)	3	Oscuro	1 azione standard	Personale (raggio di 4.5 m)	Istantanea	-	-

Nome	Livello	Allineamento	Tempo di Lancio	Gittata	Durata	Concentrazione	Prerequisiti
Atterramento della Forza (Force Shunt)	0	Universale	1 azione standard	9 m	Istantanea	-	-
Vista della Forza (Force Sight)	2	Universale	1 azione standard	Personale	Fino a 10 minuti	Concentrazione	Percepire la Forza (Sense Force)
Tempesta della Forza (Force Storm)	9	Oscuro	1 azione standard	45 m	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Cono di Fulmini della Forza (Force Lightning Cone)
Soppressione della Forza (Force Suppression)	3	Universale	1 azione standard	36 m	Istantanea	-	-
Tecnica della Forza (Force Technique)	0	Chiaro	1 azione standard	Varia	1 round	-	-
Lancio della Forza (Force Throw)	2	Universale	1 azione standard	27 m	Istantanea	-	Spinta/Attrazione della Forza (Force Push/Pull)
Trance della Forza (Force Trance)	3	Chiaro	1 azione standard	9 m	10 minuti	-	-
Visione della Forza (Force Vision)	2	Universale	1 minuto	18 m	1 ora	-	-
Arma della Forza (Force Weapon)	3	Universale	1 azione bonus	A contatto	Fino ad 1 ora	Concentrazione	Irrorare la Forza (Force Imbuement)
Bisbiglio della Forza (Force Whisper)	0	Universale	1 azione standard	36 m	1 round	-	-
Liberta' di Movimento (Freedom of Movement)	4	Universale	1 azione standard	A contatto	1 ora	-	-
Donare Vita (Give Life)	0	Chiaro	1 azione standard	A contatto	Istantanea	-	-
Rampicante Afferrante (Grasping Vine)	4	Chiaro	1 azione bonus	9 m	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Impeto Botanico (Plant Surge)
Retroazione Potenziata (Greater Feedback)	5	Oscuro	1 azione standard	36 m	Istantanea	-	Retroazione Migliorata (Improved Feedback)
Cura Potenziata (Greater Heal)	6	Chiaro	1 azione standard	18 m	Istantanea	-	Cura Migliorata (Improved Heal)

Nome	Livello	Allineamento	Tempo di Lancio	Gittata	Durata	Concentrazione	Prerequisiti
Lancio della Spada Potenziato (Greater Saber Throw)	5	Universale	1 azione standard	9 m	Istantanea	-	Lancio della Spada Migliorato (Improved Saber Throw)
Guida (Guidance)	0	Chiaro	1 azione standard	A contatto	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	-
Allucinazione (Hallucination)	2	Oscuro	1 azione standard	18 m	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	-
Cura Ferite (Heal)	1	Chiaro	1 azione standard	A contatto	Istantanea	-	-
Eroismo (Heroism)	1	Chiaro	1 azione standard	A contatto	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	-
Stregare (Hex)	1	Oscuro	1 azione bonus	27 m	Fino ad 1 ora	Concentrazione	-
Orrore (Horror)	3	Oscuro	1 azione standard	Personale (cono di 9 m)	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Paura (Fear)
Isteria (Hysteria)	4	Oscuro	1 azione standard	36 m	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Allucinazione (Hallucination)
Meditazione da Battaglia Migliorata (Improved Battle Meditation)	5	Universale	1 azione standard	Personale (raggio di 4.5 m)	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Meditazione da Battaglia (Battle Meditation)
Tentacoli del Lato Oscuro Migliorati (Improved Dark Side Tendrils)	3	Oscuro	1 azione standard	45 m	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Tentacoli del Lato Oscuro (Dark Side Tendrils)
Retroazione Migliorata (Improved Feedback)	1	Oscuro	1 azione standard	18 m	Istantanea	-	Retroazione (Feedback)
Barriera della Forza Migliorata (Improved Force Barrier)	5	Chiaro	10 minuti	9 m	Istantanea	-	Barriera della Forza (Force Barrier)
Camuffamento della Forza Migliorato (Improved Force Camouflage)	4	Universale	1 azione standard	A contatto	Fino ad 1 minuto	-	Camuffamento della Forza (Force Camouflage)
Immunità della Forza Migliorata (Improved Force Immunity)	6	Universale	1 azione standard	Personale (raggio di 4.5 m)	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Immunità della Forza (Force Immunity)

Nome	Livello	Allineamento	Tempo di Lancio	Gittata	Durata	Concentrazione	Prerequisiti
Urlo della Forza Migliorato (Improved Force Scream)	5	Oscuro	1 azione standard	Personale (raggio di 9 m)	Istantanea	-	Urlo della Forza (Force Scream)
Cura Ferite Migliorato (Improved Heal)	5	Chiaro	1 azione standard	18 m	Istantanea	-	Cura Ferite (Heal)
Colpo in Fase Migliorato (Improved Phasestrike)	5	Universale	1 azione standard	9 m	Istantanea	-	Colpo in Fase (Phasestrike)
Camminata in Fase Migliorata (Improved Phasewalk)	5	Universale	1 azione bonus	Personale	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Camminata in Fase (Phasewalk)
Ripristinare Migliorato (Improved Restoration)	5	Chiaro	1 azione standard	A contatto	Istantanea	-	Ripristinare (Restoration)
Ravvivare Migliorato (Improved Revitalize)	7	Chiaro	10 minuti	A contatto	Istantanea	-	Ravvivare (Revitalize)
Lancio della Spada Migliorato (Improved Saber Throw)	2	Universale	1 azione standard	18 m	Istantaneo	-	Lancio della Spada (Saber Throw)
Insanita' (Insanity)	5	Oscuro	1 azione standard	Personale (sfera di 9 m)	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Orrore (Horror)
Uccidere (Kill)	9	Oscuro	1 azione standard	18 m	Istantanea	-	Rovina (Ruin)
Velocita' del Cavaliere (Knight Speed)	3	Universale	1 azione standard	9 m	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Accelerazione (Burst of Speed)
Carica Fulminea (Lightning Charge)	0	Oscuro	1 azione standard	Varia	Istantanea	-	-
Localizzare Creatura (Locate Creature)	4	Universale	1 azione standard	Personale	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Localizzare Oggetto (Locate Object)
Localizzare Oggetto (Locate Object)	2	Universale	1 azione standard	Personale	Fino a 10 minuti	Concentrazione	-

Nome	Livello	Allineamento	Tempo di Lancio	Gittata	Durata	Concentrazione	Prerequisiti
Oscurita' Esasperante (Maddening Darkness)	8	Oscuro	1 azione standard	45 m	Fino a 10 minuti	Concentrazione	Velo d'Oscurita' (Shroud of Darkness)
Malessere (Malacia)	1	Universale	1 azione standard	9 m	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Trucco Mentale (Mind Trick)
Animare di Massa (Mass Animation)	5	Universale	1 azione standard	36 m	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Animare Arma (Animate Weapon)
Manipolare la Mente di Massa(Mass Coerce Mind)	6	Universale	1 azione standard	18 m	24 ore	-	Manipolare la Mente (Coerce Mind)
Isteria di Massa (Mass Hysteria)	9	Oscuro	1 azione standard	36 m	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Isteria (Hysteria)
Malessere di Massa (Mass Malacia)	3	Universale	1 azione standard	36 m (cubo di 9 m)	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Malessere (Malacia)
Meditazione da Battaglia Magistrale (Master Battle Meditation)	9	Universale	1 azione standard	Personale (raggio di 9 m)	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Meditazione da Battaglia Migliorata (Improved Battle Meditation)
Retroazione Magistrale (Master Feedback)	9	Oscuro	1 azione standard	27 m	Istantanea	-	Retroazione Potenziata (Greater Feedback)
Barriera della Forza Magistrale (Master Force Barrier)	8	Chiaro	1 azione standard	Personale	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Barriera della Forza Migliorata (Improved Force Barrier)
Immunita' della Forza Magistrale (Master Force Immunity)	8	Universale	1 azione standard	Personale (sfera con raggio di 3 m)	Fino ad 1 ora	Concentrazione	Immunita' della Forza Migliorata (Improved Force Immunity)
Urlo della Forza Magistrale (Master Force Scream)	8	Oscuro	1 azione standard	Personale (raggio di 18 m)	Istantanea	-	Urlo della Forza Migliorato (Improved Force Scream)
Cura Ferite Magistrale (Master Heal)	9	Chiaro	1 azione standard	A contatto	Istantanea	-	Cura Ferite Migliorato (Improved Heal)
Malessere Magistrale (Master Malacia)	6	Universale	1 azione standard	9 m	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Malessere di Massa (Mass Malacia)



Nome	Livello	Allineamento	Tempo di Lancio	Gittata	Durata	Concentrazione	Prerequisiti
Ravvivare Magistrale (Master Revitalize)	9	Chiaro	1 ora	A contatto	Istantanea	-	Ravvivare Migliorato (Improved Revitalize)
Lancio della Spada Magistrale (Master Saber Throw)	7	Universale	1 azione standard	Personale (raggio di 27 m)	Istantaneo	-	Lancio della Spada Potenziato (Greater Saber Throw)
Velocita' Magistrale (Master Speed)	7	Universale	1 azione standard	9 m	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Velocita' del Cavaliere (Knight Speed)
Vuoto Mentale (Mind Blank)	8	Universale	1 azione standard	A contatto	24 ore	-	Trappola Mentale (Mind Trap)
Prigione Mentale (Mind Prison)	6	Oscuro	1 azione standard	18 m	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Trappola Mentale (Mind Trap)
Squarcio Mentale (Mind Spike)	2	Oscuro	1 azione standard	18 m	Fino ad 1 ora	Concentrazione	-
Trappola Mentale (Mind Trap)	4	Universale	1 azione standard	18 m	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Confusione della Forza (Force Confusion)
Trucco Mentale (Mind Trick)	0	Universale	1 azione standard	9 m	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	-
Morichro	3	Chiaro	1 azione standard	A contatto	1 ora	-	Offuscare la Mente (Cloud Mind)
Carica Necrotica (Necrotic Charge)	0	Oscuro	1 azione standard	Varia	1 round	-	-
Tocco Necrotico (Necrotic Touch)	0	Oscuro	1 azione standard	A contatto	1 round	-	-
Colpo in Fase (Phasestrike)	1	Universale	1 azione bonus	Personale	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	-
Camminata in Fase (Phasewalk)	2	Universal	1 azione bonus	Personale	Istantanea	-	-
Piaga (Plague)	3	Oscuro	1 azione standard	9 m	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Affliggere (Affliction)
Impeto Botanico (Plant Surge)	3	Chiaro	1 azione standard od 8 ore	45 m	Istantanea	-	-
Premonizione (Precognition)	9	Universale	1 minuto	Personale	8 ore	-	Percepire Pericoli (Danger Sense)
Proiettare (Project)	1	Chiaro	1 azione standard	36 m	Istantanea	-	-

Nome	Livello	Allineamento	Tempo di Lancio	Gittata	Durata	Concentrazione	Prerequisiti
Carica Psichica (Psychic Charge)	0	Oscuro	1 azione standard	Varia	1 round	-	-
Psicometria (Psychometry)	3	Universale	1 minuto	Personale	10 minuti	-	Telemetria (Telemetry)
Ira (Rage)	6	Oscuro	1 azione standard	Personale	Fino a 10 minuti	Concentrazione	-
Redarguire (Rebuke)	0	Chiaro	1 azione standard	A contatto	Istantanea	-	-
Rimuovere Maledizioni (Remove Curse)	3	Chiaro	1 azione standard	A contatto	Istantanea	-	-
Salvataggio (Rescue)	2	Universale	1 azione bonus	9 m	Istantanea	-	-
Resistenza (Resistance)	0	Universale	1 azione standard	A contatto	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	-
Ravvivare (Revitalize)	5	Chiaro	1 minuto	A contatto	Istantanea	-	Risparmiare i Morenti (Spare the Dying)
Rovina (Ruin)	7	Oscuro	1 azione standard	18 m	Istantanea	-	Ferire (Wound)
Deflettere Lama (Saber Reflect)	0	Universale	1 reazione che puoi compiere se subisci danni da un attacco a distanza	Personale	Istantanea	-	-
Lancio della Spada (Saber Throw)	0	Universale	1 azione standard	9 m	Istantanea	-	-
Protezione dalle Lama (Saber Ward)	0	Universale	1 azione standard	Personale	1 round	-	-
Santuario	1	Chiaro	1 azione bonus	9 m	1 minuto	-	-
Affaticare (Sap Vitality)	1	Oscuro	1 azione standard	A contatto	Istantanea	-	-
Flagello (Scourge)	6	Oscuro	1 azione standard	Personale	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Piaga (Plague)
Ribollire (Seethe)	0	Oscuro	1 azione standard	Personale	Istantanea	-	-

Nome	Livello	Allineamento	Tempo di Lancio	Gittata	Durata	Concentrazione	Prerequisiti
Percepire Emozioni (Sense Emotion)	1	Universale	1 azione standard	Personale	Fino a 10 minuti	Concentrazione	-
Percepire la Forza (Sense Force)	1	Universale	1 azione standard	Personale	Fino a 10 minuti	Concentrazione	-
Disgiungere la Forza (Sever Force)	3	Universale	1 reazione che puoi compiere quando vedi una creatura entro 18 m che lancia un potere della forza	18 m	Istantanea	-	-
Vista delle Ombre (Shadow Sight)	1	Universale	1 azione standard	Personale	1 ora	-	-
Condividere Vita (Share Life)	3	Chiaro	1 azione standard	9 m	Istantanea	-	Donare Vita (Give Life)
Shock	0	Oscuro	1 azione standard	36 m	Istantanea	-	-
Scudo Fulminante (Shocking Shield)	4	Oscuro	1 azione standard	Personale	10 Minuti	-	Shock
Velo d'Oscurita' (Shroud of Darkness)	4	Oscuro	1 azione standard	Personale	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Oscurita' (Darkness)
Risucchio Vitale (Siphon Life)	5	Oscuro	1 azione standard	18 m	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Risucchio Vitale (Drain Life)
Abilita' Potenziata (Skill Empowerment)	5	Chiaro	1 azione standard	A contatto	Fino ad 1 ora	Concentrazione	-
Lentezza (Slow)	0	Oscuro	1 azione standard	4.5 m	1 ora	-	-

Nome	Livello	Allineamento	Tempo di Lancio	Gittata	Durata	Concentrazione	Prerequisiti
Caduta Lenta (Slow Descent)	1	Universale	1 reazione che puoi compiere mentre tu od una creatura entro 18 m state cadendo	18 m	1 minuto	-	-
Carica Sonica (Sonic Charge)	0	Universale	1 azione standard	Varia	1 round	-	-
Trucco Sonoro (Sound Trick)	0	Universale	1 azione standard	9 m	1 minuto	-	-
Risparmiare i Morenti (Spare the Dying)	0	Chiaro	1 azione standard	A contatto	Istantanea	-	-
Lama Spirituale (Spirit Blade)	0	Universale	1 azione standard	A contatto	Istantanea	-	-
Stasi (Stasis)	5	Chiaro	1 azione standard	27 m	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Stordire (Stun)
Campo di Stasi (Stasis Field)	8	Chiaro	1 azione standard	36 m (cubo di 9 m)	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Stasi (Stasis)
Stordire (Stun)	2	Chiaro	1 azione standard	18 m	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	-
Stordire Droide (Stun Droid)	2	Chiaro	1 azione standard	18 m	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	-
Fulmine Controllato (Sustained Lightning)	1	Oscuro	1 azione standard	9 m	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Shock
Telecinesi (Telekinesis)	5	Universale	1 azione standard	27 m	Fino a 10 minuti	Concentrazione	Lancio della Forza (Force Throw)
Deflagrazione Telecinetica (Telekinetic Burst)	6	Chiaro	1 azione standard	Personale (raggio di 18 m)	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Tempesta Telecinetica (Telekinetic Storm)
Scudo Telecinetico (Telekinetic Shield)	3	Universale	1 azione standard	Personale	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Animare Arma (Animate Weapon)

Nome	Livello	Allineamento	Tempo di Lancio	Gittata	Durata	Concentrazione	Prerequisiti
Tempesta Telecinetica (Telekinetic Storm)	3	Chiaro	1 azione standard	Personale (raggio di 4.5 m)	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Turbolenza (Turbulence)
Onda Telecinetica (Telekinetic Wave)	8	Chiaro	1 azione standard	45 m	Istantanea	-	Deflagrazione Telecinetica (Telekinetic Burst)
Telemetria (Telemetry)	1	Universale	1 minuto	A contatto	Istantanea	-	-
Tremore (Tremor)	1	Universale	1 azione standard	3 m	Istantanea	-	Deflagrazione (Burst)
Visione del Vero (True Sight)	6	Universale	1 azione standard	Personale	1 ora	-	Vista della Forza (Force Sight)
Turbolenza (Turbulence)	0	Chiaro	1 azione standard	18 m	Istantanea	-	-
Valore (Valor)	1	Chiaro	1 azione standard	9 m	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	Resistenza (Resistance)
Muro di Luce (Wall of Light)	6	Chiaro	1 azione standard	27 m	Fino a 10 minuti	Concentrazione	-
Turbine (Whirlwind)	7	Universale	1 azione standard	90 m	Fino ad 1 minuto	Concentrazione	-
Muro della Forza (Wall of the Force)	9	Chiaro	1 azione standard	Personale	Istantanea	-	-
Ferire (Wound)	1	Oscuro	1 azione standard	18 m	Istantanea	-	-
Distruzione (Wrack)	6	Oscuro	1 azione standard	18 m	Istantanea	-	Piaga (Plague)

## Condizioni