

Acrobate	<i>Acrobatic</i>		Bonus d'aptitude de +2 à tous les jets d'Acrobaties et de Saut.
Affinité animale	<i>Animal Affinity</i>		Bonus d'aptitude de +2 aux jets d'Equitation et de Dressage (Dressage n'est pas une compétence innée)
Agile	<i>Lithe</i>		Bonus d'aptitude de +2 aux jets de Equilibre et en Evasion
Appui politique	<i>Political Pull</i>	Noble de niveau 6	Vous gagnez un bonus de +2 à tous les jets de Faveur et +2 aux jets de Charisme quand vous utilisez la capacité de classe d'Accès aux ressources quand vous négociez avec des politiciens.
Assuré	<i>Steady</i>		Bonus de synergie de +1 en Réflexe et aux jets d'Equilibre.
Athlète	<i>Athletic</i>		Bonus d'aptitude de +2 à tous les jets d'Escalade et de Natation.
Autonome	<i>Self-Sufficient</i>		Bonus d'aptitude de +2 aux jets de Survie et Premiers Secours
Avoir le pied sûr	<i>Surefooted</i>	Dextérité : 13.	La pénalité que vous souffrez lorsque vous vous déplacez sur des surfaces gênantes est diminuée de ¼. (Voir Table 6-8). Un terrain très mauvais vous ralentira seulement de ½ vitesse au lieu de ¼. Une mauvaise surface très obstruée vous ralentira seulement de ¾ de votre vitesse au lieu de 1/2 et une obstruction moyenne ne vous pénalisera pas.
Célébrité	<i>Fame</i>		Votre bonus de réputation augmente de 3.
Chance supplémentaire	<i>Extra Lucky</i>	Capacité de classe : Chance	Vous gagnez une fois par jour supplémentaire la capacité de chance.
Chirurgie	<i>Surgery</i>	Premiers secours : 4 rangs	Tu peux faire un jet de Premiers soins pour faire gagner des points de Blessures.
Chirurgie cybernétique	<i>Cybernetic Surgery</i>	Premiers secours : 8 rangs, Chirurgie	Vous pouvez faire un jet de Premiers Secours pour installer des prothèses cybernétiques sur un être vivant.
Conduite de Conseiller	<i>Consular's Guidance</i>	Conseiller Jedi de niveau 5	Vous faites bénéficier d'un bonus supplémentaire de +2 (donc +4) quand vous aidez quelqu'un pour une tâche (hors combat). Il ne peut pas être cumulé avec la capacité de classe de Coordination d'un noble.
Connaissance de l'Ennemi	<i>Know Enemy</i>	Connaissance [Races Extraterrestres] : 6 rangs	Vous gagnez un bonus de +2 en Bluff et Psychologie envers la race ennemie. Vous gagnez aussi un bonus de +1 à l'attaque et aux dommages. Vous pouvez prendre ce don plusieurs fois avec une race différente. Vous ne pouvez le prendre pour votre propre race.
Connaissance des Mondes	<i>Worldwise</i>		Bonus d'aptitude de +2 aux jets de Connaissance (Connaissances des mondes). Vous pouvez faire aussi un jet d'Intelligence (ND de 13 pour un langage commun, ND 15 pour des langages peu communs et ND de 18 pour une langue rare) pour reconnaître et utiliser des phrases basiques dans une langue dont vous ne parlez pas. Exemples de phrases simples : « Bonjour », « En revoir », « Merci », « Je viens en paix », « Ne tirez pas »...
Contact	<i>Contact</i>	Noble de niveau 5	Vous gagnez un contact. (Chapitre 12)
Cosmopolite	<i>Cosmopolitan</i>		Choisissez une compétence (hors Force) qu'il n'est pas de votre classe. Vous gagnez un bonus de +2 dans cette compétence et elle est considéré comme étant de votre classe.
Course	<i>Run</i>		Course : Vitesse de déplacement ×5 au lieu du ×4 habituel. Saut avec élan : Distance de saut augmentée d'un quart.
Digne de confiance	<i>Trustworthy</i>		Bonus d'aptitude de +2 aux jets de Diplomatie et de Renseignement.
Endurance	<i>Endurance</i>		Bonus de +4 pour toutes les actions physiques de longue haleine (course, nage, retenir son souffle, etc.).t
Escroc naturel	<i>Trick</i>		Bonus d'aptitude de +2 aux jets de Bluff et de Jeux.
Familier avec les Routes Commerciales	<i>Trade Route Familiarity</i>	Astrogation : 3 rangs	Quand vous calculez le temps de voyage en hyperspace, vous gagnez un bonus de +4 aux jets d'Astrogation si le point de départ et celui d'arrivée passe par une Route Commerciale connue.
Furtif	<i>Stealthy</i>		Bonus d'aptitude de +2 aux jets de Furtivité et de Déplacement silencieux.
Génie des machines	<i>Gearhead</i>		Bonus d'aptitude de +2 à tous les jets de Réparation et d'Informatique
Imitateur	<i>Mimic</i>		Bonus d'aptitude de +2 aux jets de Déguisement et Représentation avec un rapport à la comédie, drame ...)
Immunité diplomatique	<i>Diplomatic Immunity</i>		Sélectionner une entité politique reconnue comme l'Empire, le Consortium Hapan, le Secteur Corporatif, l'Ancienne République ou la Nouvelle République. Si vous êtes arrêté pour un crime en lien avec cette entité, vous pouvez faire un jet de Diplomatie pour éviter le jugement. La sévérité du crime détermine le ND et comment les autorités réagissent. (voir Table 3-2)
Imposteur	<i>Impersonator</i>		Bonus d'aptitude de +2 aux jets de Déguisement et Falsification
Infamie	<i>Infamy</i>		Votre bonus de réputation augmente de 3
Influence	<i>Influence</i>		Bonus de synergie de +2 à tous les jets de Réputation et de Faveur
Inventeur	<i>Inventor</i>	Spécialité Tech : Maître artisan	Quand vous utilisez la capacité de classe d'Artisanat de maître, vous ne dépensez que 1/3 du prix de l'objet en XP au lieu de ½.
Joueur de cartes	<i>Card Shark</i>		Bonus d'aptitude de +2 aux jets de Jeu et Vol à la tire

Mac Gyver	<i>Kit-Bashing</i>	Intelligence : 15, Réparation : 8 rangs	Vous pouvez utiliser du matériel de récupération pour fabriquer une arme, matos électronique ou un véhicule primitif. Après leur durée de vie terminée, aucun élément n'est récupérable. (voir Table 3-3)
Magicien technique	<i>Technical Wizard</i>		Bonus d'aptitude de +2 aux jets de Réparation et une de ces trois Connaissances Physique, Ingénierie ou Technologie
Marchant véreux	<i>Shady Merchant</i>		Vous connaissez quelqu'un qui pourra acheter de la marchandise volée. Un receleur peut accepter la marchandise volée dans 2d4 heures plus 1d4 heures par tranches de 5000 crédits de la valeur totale de la marchandise. (Pour livrer une cargaison de 25000 crédits d'armes volées, le receleur demandera une attente de 6d4 heures avant d'accepter la livraison). Le receleur payera la marchandise 30% de sa valeur totale mais vous pouvez faire un jet de Diplomatie pour augmenter ce pourcentage (la capacité du Scélérat : Troc illicite se rajoute à ce jet). Jet de diplomatie : 5-9 → 35%, 10-14 → 40%, 15-19 → 45%, 20-24 → 50%, 25-29 → 55%, 30-34 → 60%, 35-39 → 65%, 40+ → 70%.
Mémoire parfaite	<i>Perfect Memory</i>	Intelligence : 15	Vous pouvez faire un jet d'Intelligence avec un bonus d'aptitude de +4 pour vous souvenir d'informations sur des gens notables, des rumeurs ou lieux remarquables. Vous ne pouvez pas faire un 10 ou un 20 sur ce jet. L'obscurité des informations modifie le ND de ce jet : ND 10 pour des connaissances communes (connues par tous), ND 20 pour des détails non communs (connus par les autochtones ou par des érudits), ND 25 pour des données obscures et ND 30 pour des informations extrêmement obscures (savoir oublié).
Né pour le voyage spatial	<i>Spacer</i>		Bonus d'aptitude de +2 aux jets de Astrogation et de Pilotage. (Ceux ne sont pas des compétences innées)
Obstiné	<i>Headstrong</i>		Bonus de synergie de +1 au jet de Volonté et Bonus de synergie de +2 au jet d'Intimidation
Ombre	<i>Shadow</i>		Bonus d'aptitude de +2 aux jets de Furtivité et Détection
Persuasif	<i>Persuasive</i>		Bonus d'aptitude de +2 aux jets de Bluff et d'Intimidation
Pistage	<i>Track</i>		Permet de suivre la piste de la plupart des créatures, sur la quasi-totalité des types de terrain, sur de longues distances, plus ou moins vite à la moitié de la vitesse normale.
Poussée héroïque	<i>Heroic Surge</i>		Vous pouvez faire une action de mouvement ou d'attaque supplémentaire. Vous pouvez le faire un nombre limité de fois par jour lié à votre niveau. Mais pas plus d'une par round.
Présence affreuse	<i>Frightful Presence</i>	Charisme : 15, Intimidation 9 +	Utiliser ce don une fois par round pour une action libre. Tous les opposants, à moins de 10 mètres et de plus bas niveaux que vous, doivent faire un jet de Volonté (ND : 10 +1/2 de ton niveau plus modificateur de Charisme). S'il rate, il a un malus de -2 à tous les jets d'attaques, de sauvegarde et de compétences pour 1d6 + modificateur de Charisme rounds. S'il réussit, il est immunisé à ce don pendant 1 jour. (Le don Infamie donne un bonus de + 5).
Profil bas	<i>Low Profile</i>		Malus de 2 à tous les jets de Réputation.
Prudent	<i>Cautious</i>		Bonus d'aptitude de +2 à tous les jets de Démolitions et de Désamorçage.
Rapide	<i>Quickness**</i>		Bonus de +3 points de Vitalité
Réflexes surhumains	<i>Lightning Reflexes</i>		Bonus de synergie de +2 à tous les jets de Réflexes.
Résistant	<i>Stamina</i>	Constitution : 13	Tu regagnes deux fois plus vite tes points de Vitalité que la normal.
Résistant aux poisons	<i>Resist Poison</i>		Bonus de +4 en Vigueur contre les poisons.
Robustesse	<i>Toughness**</i>		Bonus de +3 points de Blessures
Sceptique	<i>Skeptical</i>	Sagesse : 13	Bonus d'aptitude de +2 aux jets de Renseignement et Psychologie
Science de l'effort	<i>Improved Effort</i>	Scout de niveau 5	Vous ne devenez pas fatigué quand vous utilisez la capacité de classe Effort extrême.
Sensible à la Force	<i>Force-Sensitive</i>		Vous êtes capable d'apprendre les compétences de base de la Force. Vous gagnez un point de Force supplémentaire. Vous pouvez faire un jet de Sagesse de difficulté de 20 pour éviter d'être surpris.
Solide	<i>Rugged</i>		Bonus de synergie de +1 en Vigueur et aux jets de Survie.
Souple	<i>Nimble</i>		Bonus d'aptitude de +2 aux jets d'Evasion et de Vol à la tire (Vol à la tire n'est pas une compétence innée)
Spécialiste du climat	<i>Climate Specialization</i>	Marginal de niveau 5	Choisir un type de terrain parmi la liste suivante, Aérien, Aquatique, Arctique, Désert, Forêt, Jungle, Plaine, Souterrain, Tundra, Urbain. Bonus d'aptitude de +2 aux jets de Survie, Furtivité, et Recherche dans ce type de climat.
Talent	<i>Skill Emphasis</i>		Bonus de compétence +3 à tous les jets concernant la compétence choisie. (à part Réparation)
Vigilant	<i>Alertness</i>		Bonus d'aptitude de +2 aux jets de Détection et de Perception auditive.
Vigueur surhumaine	<i>Great Fortitude</i>		Bonus de synergie de +2 à tous les jets de Vigueur.
Volonté de Fer	<i>Iron Will</i>		Bonus de synergie de +2 à tous les jets de Volonté.

Vue perçante	<i>Sharp-Eyed</i>		Bonus d'aptitude de +2 aux jets de Recherche et de Psychologie.
--------------	-------------------	--	---

Dons disponibles seulement au niveau 1			
Don artistique	<i>Artistic</i>		Bonus d'aptitude de +2 à tous les jets de Représentation et à un Artisanat parmi les arts suivants : calligraphie, peinture, sculpture ou tissage.
Gamin des rues	<i>Street Smart</i>		Bonus d'aptitude de +2 aux jets de Bluff et Renseignement.
Héritage de Crapule	<i>Rogue Heritage</i>		Bonus de +1 aux jets de Bluff, Jeux et Intimidation contre un individu affecté par votre Réputation positivement ou négativement.
Honneur Aristocratique	<i>Aristocrat's Honor</i>	Noble de niveau 1	Bonus de +1 à votre Réputation. Ce bonus est augmenté à +2 quand vous négociez avec d'autres nobles. Si vous rompez votre parole avec un autre noble, vous devenez immédiatement infâme. Vous pouvez laver votre honneur en dépensant un point de Force au prochain niveau que vous gagnez.
Négociant	<i>Merchant Trader</i>		Bonus d'aptitude de +2 à tous les jets d'Estimation et à un Artisanat de votre choix.
Dons raciaux			
Attaque aérienne	<i>Flyby Attack</i>	Vitesse en vol	Quand vous volez, vous pouvez avoir une action d'attaque et une action de mouvement n'importe quand dans le mouvement.
Attaque aérienne améliorée	<i>Improved Flyby Attack</i>	Attaque aérienne, Vitesse en vol, Dextérité : 13.	Vous ne provoquez plus d'attaque d'opportunité quand vous utilisez le don Attaque aérienne.
Chitineux	<i>Chitinous</i>	Constitution : 13, Réduction de dégâts comme trait racial	Votre trait racial Réduction de dégâts est augmenté de 1. Ce bonus ne s'applique aux RD des armures. Vous pouvez prendre plusieurs fois ce don.
Combat avec des armes multiples	<i>Multiweapon Fighting</i>	Plus de deux mains	Votre pénalité pour combattre avec plusieurs armes est réduit de 2.
Griffes rasoirs	<i>Razorclaws</i>	Bonus de base à l'attaque de +3 et des Griffes comme armes naturelles	Quand vous réussissez une attaque avec vos griffes, vous avez un bonus de +1 aux dommages.
Morsure rasoir	<i>Razorbite</i>	Bonus de base à l'attaque de +3 et Morsure comme arme naturelle	Quand vous réussissez une attaque de morsure, vous avez un bonus de +2 aux dommages.
Multi-attaque	<i>Multiattack</i>	Trois ou plus d'armes naturelles	Les attaques secondaires avec des armes naturelles se font avec un -2 au lieu d'un -5
Multidextérité	<i>Multidexterity</i>	Dextérité : 15, Trois ou plus d'armes naturelles	Vous ignorez tous les malus liés aux mains non directrices (Une créature a une main directrice, les autres étant des mains non directrices ; par exemple, une créature possédant quatre mains a une main directrice et trois mains non directrices.) Normal : Sans ce don, une créature subit un malus de -4 sur ses jets d'attaques, jet de caractéristiques, et ses jets de compétences quand il utilise une de ses mains non directrice. Spécial : Ce don est le même que le don Ambidextrie mais pour une créature ayant trois bras et plus.
Peau fine	<i>Thick Hide</i>	Constitution : 13 et Armure naturelle comme trait racial	Le bonus d'Armure naturelle est augmenté de +1. Vous pouvez prendre plusieurs fois ce don.
Rage étendue	<i>Extended Rage</i>	Capacité à entrer en rage	La durée de la rage est augmentée de 5 rounds.
Vision à la lumière faible améliorée	<i>Improved Low-Light Vision</i>	Vision à la lumière faible comme trait racial	Vous pouvez voir trois fois plus loin que la normale dans une lumière faible comme à la lumière de la lune ou sous l'eau et vous gardez la possibilité de distinguer les couleurs et les détails. Vous gagnez aussi un bonus de +2 aux compétences Recherche et Détection dans les conditions de lumière faible.
Vision dans le noir améliorée	<i>Improved Darkvision</i>	Vision dans le noir comme trait racial	La portée de votre vision dans le noir est doublée. Vous gagnez aussi un bonus de +2 aux compétences Recherche et Détection dans le noir total.
Vol amélioré	<i>Improved Flight</i>	Vitesse en vol	Votre classe de manoeuvrabilité est augmentée d'une classe.

Dons pour le Combat			
Ambidextrie	<i>Ambidexterity</i>	Dextérité : 15	Annulations des malus liés à la seconde main (non directrice).
Arme de prédilection	<i>Weapon Focus*</i>	Compétent dans l'arme et Bonus de base à l'attaque de +1	Bonus de +1 aux jets d'attaque de l'arme de prédilection. <i>Armes</i> : N'importe quelle arme, combat à mains nues, lutte, rayons, projectiles énergétiques, sorts de contact ou pouvoirs de contact.
Arme en main	<i>Quid Draw</i>	Bonus de base à l'attaque de +1	Dégainer une arme devient une action libre au lieu d'une action de mouvement.
Attaque éclair	<i>Sping Attak</i>	Dextérité : 13, Esquive, Souplesse du	Action d'attaque (au corps à corps) sans armure lourde : Possibilité de se déplacer avant et après l'attaque.

		serpent et Bonus de base à l'attaque de +4.	<i>Distance totale maximale</i> : Vitesse de déplacement × 1. La cible n'a pas droit à une attaque d'opportunité !
Attaque en puissance	<i>Power Attack</i>	Force : 13	Au début de son tour de jeu, et jusqu'au prochain tour de jeu, le personnage peut s'imposer un malus (max. : bonus de base à l'attaque) à ses jets d'attaque de corps à corps pour recevoir un bonus identique à ses jets de dégâts.
Attaque en rotation	<i>Whirlwind Attack</i>	Dextérité : 13, Int 13, Esquive, Souplesse du serpent, Attaque éclair, Expertise du Combat et Bonus de base à l'attaque de +4.	Attaque à outrance : Toutes les attaques au corps à corps sont remplacées par <i>une seule</i> attaque (bonus de base à l'attaque), mais contre tous les adversaires situés dans l'espace contrôlé par le personnage (2 m la plupart du temps !).
Attaques réflexes	<i>Combat Reflexes</i>		Attaques d'opportunité supplémentaires = Bonus de Dextérité. <i>Maximum</i> : Une attaque d'opportunité par créature et par round. Permet également d'effectuer de telles attaques lorsque le personnage est pris au dépourvu.
Binôme de combat	<i>Dual Strike</i>	Bonus de base à l'attaque de +3, Attaques réflexes.	Lorsque deux personnages disposant de ce don prennent un adversaire en tenaille, ils reçoivent tous deux un bonus de +4 à leurs jets d'attaque au lieu du bonus habituel (+2).
Botte secrète	<i>Weapon Finesse*</i>	Compétent dans l'arme et Bonus de base à l'attaque de +1	Jets d'attaque de l'arme choisie : Modificateur de Dextérité au lieu du modificateur de Force. <i>Port d'un bouclier</i> : Sa pénalité d'armure s'applique à ces jets ! <i>Armes</i> : Armes légères, rapière (à une main), fine-lame (à une main), chaîne cloutée (taille M ou plus), combat à mains nues, armes naturelles ou sorts de contact.
Combat à deux armes	<i>Two-Weapon Fighting</i>		Les malus aux jets d'attaque des deux armes sont réduits de 2 points. Un lanceur de sorts peut utiliser un sort de contact et une arme en même temps, mais il doit déjà avoir une arme en main avant de lancer son sort, car dégainer une arme déchargerait le sort retenu. Au cours d'une action ultérieure, il pourra alors attaquer avec son sort de contact retenu (arme légère) et avec son arme.
Combat en aveugle	<i>Blind-Fight</i>		Deuxième chance de toucher une cible camouflée (d100). Vitesse de déplacement $\times \frac{3}{4}$ au lieu de $\times \frac{1}{2}$ lorsque la visibilité est nulle.
Conduite du Gardien	<i>Guardian's Guidance</i>	Gardien Jedi de niveau 5	Vous gagnez un bonus de circonstance de +4 quand vous aidez quelqu'un pour une manœuvre de combat.
Désarmement à distance	<i>Ranged Disarm</i>	Dextérité : 13, Tir à bout portant, Tir de précision, Bonus de base à l'attaque +10.	Choisir un type d'armes à distance que vous êtes capable d'utiliser. Vous pouvez faire une action de désarmement avec cette arme. Vous ne subissez évidemment pas d'attaque d'opportunité mais d'un malus de -4 au jet de désarmement. Vous devez être à moins de dix mètres de la cible. Votre arme est considérée comme de taille moyenne pour le jet d'attaque opposé.
Destruction d'armes	<i>Sunder</i>	Force : 13 et Attaque en puissance	Lors d'un coup porté à une arme tenue par un adversaire, celui-ci n'a pas droit à l'attaque d'opportunité habituelle.
Enchaînement	<i>Cleave</i>	Force : 13 et Attaque en puissance	Une seule fois par round. Lorsqu'un coup abat un adversaire (points de Blessures négatifs), attaque de corps à corps gratuite et immédiate (aucun pas de placement) sur une créature adjacente (même bonus d'attaque que le coup enchaîné).
Esquive	<i>Dodge</i>	Dextérité : 13	Lors de son tour de jeu, le personnage désigne un (nouvel) adversaire (un seul à la fois). Désormais, il bénéficie d'un bonus d'esquive de +1 à la Défense contre ses attaques.
Expertise du combat	<i>Combat expertise</i>	Intelligence : 13	Action d'attaque ou d'attaque à outrance : Malus allant jusqu'à -5 aux jets d'attaque au corps à corps (maximum : bonus de base à l'attaque, en négatif) pour recevoir un bonus d'esquive à la Défense équivalent, et ce jusqu'à la l'action suivante du personnage.
Expertise supérieur	<i>Superior Expertise</i>	Intelligence : 13, Expertise du combat, Bonus de base à l'attaque +6.	Quand vous utilisez le don Expertise du combat pour augmenter votre Défense, le nombre que vous enlevez de votre attaque peut être n'importe quelle nombre qui n'excède pas votre bonus de base à l'attaque.
Familier avec une armure	<i>Armor Familiarity</i>	Port d'une armure spécifique	Quand vous portez un type spécifique d'armure, toutes les pénalités sont réduites de 1 et votre bonus maximum de Dextérité est augmenté de 1.
Maniement d'un groupe d'armes	<i>Weapon Group Proficiency*</i>		Annule le malus de -4, pour l'utilisation de ce type d'armes.
Maniement d'une arme exotique	<i>Exotic Weapon Proficiency</i>	Bonus de base à l'attaque de +1	Annulation du malus de -4 aux jets d'attaque effectués à l'aide de l'arme exotique choisie.
Parade auxiliaire	<i>Off-Hand Parry</i>	Dextérité : 13, Bonus de bas à l'attaque +3, Ambidextrie, Combat à 2 armes, Compétent dans l'arme	Quand vous vous battez avec deux armes de mêlée, vous devez un opposant alors vous bénéficiez d'un bonus d'équipement de Défense de +2 contre les attaques de mêlée de cet opposant. Vous pouvez changer de cible à chaque round. Si vous perdez par un moyen quelconque vos bonus de Dextérité pour la Défense vous

			perdez aussi ce bonus là.
Port d'armure (assistée)	<i>Armor Proficiency (powered)</i>	Port d'armure (légère), Port d'armure (moyenne)	Idem que Port d'armure légère.
Port d'armure (légère)	<i>Armor Proficiency (light)</i>		Quand vous portez ce type d'armure, vous avez une pénalité qu'aux compétences suivantes Escalade, Evasion, Furtivité, Saut, Déplacement silencieux, Vol à la tire et Acrobatie.
Port d'armure (lourde)	<i>Armor Proficiency (heavy)</i>	Port d'armure (légère), Port d'armure (moyenne)	Idem que Port d'armure légère.
Port d'armure (moyenne)	<i>Armor Proficiency (medium)</i>	Port d'armure (légère)	Idem que Port d'armure légère.
Rediriger une attaque	<i>Redirect Attack</i>	Dextérité : 13, Esquive	Une fois par round, quand vous êtes raté par un adversaire qui est la cible du don Esquive, vous pouvez rediriger l'attaque sur un autre personnage adjacent à vous qui peut être atteint par votre adversaire. L'attaquant doit faire un nouveau jet d'attaque pour cette attaque redirigée avec les mêmes bonus que l'attaque ratée.
Riposte agile	<i>Agile Riposte</i>	Dextérité : 13, Esquive	Une fois par round, si un opposant désigné comme cible par le don Esquive, attaque en mêlée et rate, vous pouvez faire une attaque d'opportunité. Résoudre et appliquer les effets simultanément. Un personnage avec le don Attaques réflexes ne peut utiliser le don Riposte agile plus d'une fois par round. Ce don ne permet pas de faire plus d'attaque d'opportunité que vous avez le droit en un round.
Science de l'Initiative	<i>Improved Initiative</i>		Bonus de +4 au jet d'initiative.
Science de la charge	<i>Improved Bantha Rush</i>	Force : 13 et Attaque en puissance	Lors d'une charge, le défenseur n'a pas le droit à l'attaque d'opportunité habituelle.
Science de la feinte	<i>Improved Feint</i>	Intelligence : 13, Expertise du combat	Vous pouvez faire un jet de Bluff pour faire une feinte comme une action de mouvement au lieu d'une action d'attaque.
Science du Combat à deux armes	<i>Improved Two-Weapon Fighting</i>	Combat à deux armes, Ambidextrie et Bonus de base à l'attaque de +9	Nouvelle attaque supplémentaire avec l'arme secondaire, mais avec un malus de -5 (normal pour une 2ème attaque !). Un lanceur de sorts peut utiliser un sort de contact et une arme en même temps, mais il doit déjà avoir une arme en main avant de lancer son sort, car dégainer une arme déchargerait le sort retenu. Au cours d'une action ultérieure, il pourra alors attaquer avec son sort de contact retenu (arme légère) et avec son arme.
Science du critique	<i>Improved Critical</i>	Compétent dans l'arme, Bonus de base à l'attaque de +8	Probabilité de réaliser des coups critiques à l'aide de l'arme choisie (ou rayons, ou projectiles énergétiques, ou sorts de contact) : +1. (20 → 19-20)
Science du croc-en-jambe	<i>Improved Trip</i>	Intelligence : 13, Expertise du combat	Croc-en-jambe réussi : Le personnage peut porter à sa victime une attaque gratuite et immédiate (bonus d'attaque identique), comme s'il n'avait pas utilisé son attaque pour tenter le croc-en-jambe.
Science du désarmement	<i>Improved Disarm</i>	Intelligence : 13, Expertise du combat	Désarmement : Le défenseur n'a pas droit à l'attaque d'opportunité habituelle, et ne peut pas désarmer le personnage en retour si le désarmement échoue.
Science du renversement	<i>Improved Overrun</i>	Force : 13, Attaque en puissance	Quand vous tentez un renversement, la victime ne peut pas vous éviter. Vous bénéficiez aussi d'un bonus de +4 au jet de Force pour mettre la cible KO.
Souplesse du serpent	<i>Mobility</i>	Dextérité : 13, Esquive	Pénétrer/quitter un espace contrôlé : Bonus d'esquive de +4 à la CA contre les attaques d'opportunités ainsi provoquées.
Spécialisation en arme	<i>Weapon Specialization</i>	Compétent dans l'arme, Arme de prédilection dans l'arme, Soldat de niveau 5.	Bonus de +2 aux dommages fait avec cette arme spécifique.
Succession d'Enchaînement	<i>Great Cleave</i>	Force : 13, Attaque en puissance, Enchaînement et Bonus de base à l'attaque de +4	Nombre de fois illimité par round. Lorsqu'un coup abat un adversaire (points de Blessures négatifs), attaque de corps à corps gratuite et immédiate (aucun pas de placement) sur une créature adjacente (même bonus d'attaque que le coup
Tir à bout portant	<i>Point Blank Shot</i>		Bonus de +1 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts, mais seulement jusqu'à 10 m.
Tir de loin	<i>Far Shot</i>	Tir à bout portant	Facteur de portée × 1½ (projectiles) ou × 2 (armes de jet comme les grenades).
Tir de précision	<i>Precise Shot</i>	Tir à bout portant	Annulation du malus habituel de -4 pour une attaque à distance (arme, rayon ou projectile énergétique) sur une créature engagée au corps à corps.
Tir en mouvement	<i>Shot on the Run</i>	Dextérité : 13, Tir à bout portant, Esquive et Souplesse du serpent.	Action d'attaque avec une arme de jet ou à projectiles : Possibilité de se déplacer avant et après l'attaque. <i>Distance totale maximale</i> : Vitesse de déplacement × 1.
Tir multiple	<i>Multishot</i>	Dextérité : 13, Tir à bout portant et Tir rapide	Quand tu utilise l'option de tir multiple ou de tir automatique sur un blaster, tu réduits la pénalité pour chaque attaque de -2 (pour tir multiple) et -4 (pour tir automatique)

Tir rapide	<i>Rapide Shot</i>	Dextérité : 13 et Tir à bout portant	Attaque à outrance : Une attaque supplémentaire (bonus de base à l'attaque), mais avec un malus de -2 pour toutes les attaques du round, celle-ci comprise.
Tireur de l'Ouest	<i>Blasterslinger</i>	Dextérité : 13, Arme en main, Maniement d'un groupe d'armes [Pistolet Blaster]	Quand vous avez l'initiative la plus haute au début du combat, vous gagnez une action de surprise pour tirer avec un pistolet blaster. Si vous avez déjà une action de surprise dans ce combat, vous ne gagnez aucun bénéfice supplémentaire.
Vétéran du combat	<i>Combat Veteran</i>	Sagesse : 13, et 3 dons de Maniement d'un groupe d'armes ou Exotique	Designner une compétence (hors Force), vous pouvez faire un 10 même en période de stress.
Vision aveugle à 2 mètres	<i>Lesser Blindsight</i>	Sagesse : 15, Bonus à l'attaque de +4, Combat en aveugle	Utilisant vos sens comme votre ouïe et la sensibilité aux vibrations, vous pouvez détecter votre opposant à 2 mètres de vous.

Dons pour l'Equitation			
Attaque au galop	<i>Ride-by Attack</i>	Equitation : 1 rangs, Combat monté	Charge : Action normale de charge, puis nouveau déplacement. Distance totale maximale : $2 \times$ vitesse. La cible n'a pas droit à une attaque d'opportunité.
Charge dévastatrice	<i>Spirited Charge</i>	Equitation : 1 rangs, Combat monté, Attaque au galop.	Charge : Dégâts $\times 2$ avec une arme de corps à corps, et donc dégâts $\times 3$ avec une arme qui à la capacité de doublée ses dommages lors d'une charge.
Combat monté	<i>Mounted Combat</i>	Equitation : 1 rang	Une seule fois par round. Lorsque la monture est touchée : Le résultat d'un jet d'Equitation devient sa nouvelle Défense contre le coup reçu.
Piétinement	<i>Trample</i>	Equitation : 1 rangs, Combat monté	Renversement : La cible ne peut pas l'éviter. Si elle est projetée à terre, la monture peut lui porter une attaque de sabot (bonus de +4 normal pour un défenseur à terre).

Dons pour le pilotage et combat spatial			
Artilleur	<i>Gunner</i>		Vous n'avez pas le malus à l'attaque lors vous êtes sur un vaisseau dont vous n'avez pas le don « Pilotage de vaisseau »
Artilleur rapide	<i>Rapid Gunner</i>	Familiarité avec un vaisseau (voir classe de Prestige)	Vous pouvez faire une manœuvre simple avec votre vaisseau avant de faire votre attaque avec une des ces armes.
Chef d'équipage	<i>Gun Crew Chief</i>	Capacité de classe : Inspirer la confiance	Quand vous utiliser la capacité de classe Inspirer la confiance sur un équipage de vaisseau spatial, ils font bénéficier d'un bonus de +1 de dégâts avec l'arme de vaisseau appropriée.
Combat en gravité nulle	<i>Zero-G Combat</i>	Dextérité : 13, Acrobatie : 4 rangs	Annule le malus de -4 pour les actions en gravité nulle et le malus -2 en gravité faible.
Esquive spatiale	<i>Starship Dodge</i>	Dextérité : 13, Pilotage : 6 rangs et Pilotage de Vaisseaux (Chasseur stellaire ou Transport spatial)	Lors de son tour de jeu quand il pilotage un chasseur ou un transport stellaire (il faut choisir), le personnage désigne un (nouvel) adversaire (un seul à la fois). Désormais, il bénéficie d'un bonus d'esquive de +1 à la Défense contre ses attaques.
Expert artilleur	<i>Expert Gunner</i>	Artilleur, Bonus de base à l'attaque de +9.	Annule les malus de courtes et moyennes portées.
Expertise des manœuvres spatiales	<i>Maneuver Expertise</i>	Pilotage de vaisseau [n'importe], Pilotage : 6 rangs	Choisissez une manœuvre spatiale, vous obtenez un bonus de +5 pour faire cette manœuvre.
Pilotage de vaisseaux	<i>Starship Operation</i>	Pilotage : 2 rangs	Le malus de Pilotage ou d'attaque avec ce type de vaisseaux est annulé. (-4 → 0)
Précision diabolique	<i>Pinpoint Accuracy</i>	Bonus de base à l'attaque de +6.	Dans votre action, avant de faire un jet d'attaque pour le round, vous pouvez choisir de soustraire un nombre au jet d'attaque de l'arme de votre vaisseau pour l'ajouter aux dommages. La cible doit être à bout portant. Ce nombre ne peut excéder votre bonus de base à l'attaque. Cette pénalité et ce bonus s'appliquent jusqu'à votre prochaine action.
Tir spatial à bout portant	<i>Starship Point Blank Shot</i>		Bonus de +1 aux jets d'attaques et de dommages avec les armes d'un chasseur stellaire, d'un transport spatial ou d'un vaisseau de guerre quand vous êtes à bout portant.

Dons pour les Arts martiaux			
Art martial défensif	<i>Defensive Martial Arts</i>	Arts martiaux,	Bonus de +2 à la Défense due à votre maîtrise de l'esquive.
Arts martiaux	<i>Martial Arts</i>		Personnages de taille moyenne infligent à mains nues 1d4 de dommages + modif de Force. Vous pouvez faire un critique sur un 20 naturel. Personnages de petite taille infligent 1d3 et les grandes tailles infligent 1d6. Vous ne provoquez plus d'attaque d'opportunité quand vous attaquez un type armé.
Combat improvisé	<i>Improvisational Fighting</i>	Dextérité : 15, Arts martiaux	Vous n'avez pas le malus de -4 quand vous utilisez une arme improvisée. Arme improvisée jetée ont une

			portée de 4 mètres.
Déséquilibrer un adversaire	<i>Unbalance Opponent</i>	Art martial défensif, Bonus de base à l'attaque de +6.	Durant une action, vous désignez un adversaire qui n'a pas plus d'une catégorie de taille de plus ou de moins que vous. L'adversaire ne peut utiliser son bonus de Force pour l'attaque contre vous (S'il a un malus, il le garde...) Ses bonus de Force s'appliquent normalement pour ses dommages.
Hippon	<i>Defensive Throw</i>	Dextérité : 13, Attaques réflexes, Esquive, Science des Arts martiaux, Science du croc-en-jambe.	Une fois par round, si un opposant désigné comme cible par le don Esquive, attaque en mêlée et rate, vous pouvez utiliser le don Science du croc-en-jambe comme d'une attaque d'opportunité. Ce don ne permet pas de faire plus d'attaque d'opportunité que vous avez le droit en un round.
Maître des arts martiaux	<i>Advanced Martial Arts</i>	Arts martiaux, Science des arts martiaux et Bonus de base à l'attaque de +8	Personnages de taille moyenne infligent à mains nues 3d4 de dommages + modificateur de Force. Vous pouvez faire un critique sur un 18, 19 ou 20 naturel. Personnages de petite taille infligent 3d3 et les grandes tailles infligent 3d6.
Science de la lutte	<i>Improved Grapple</i>	Dextérité : 13, Science des Arts martiaux	Vous ne provoquez d'attaque d'opportunité quand vous faites un jet d'attaque pour faire une saisie. Vous gagnez aussi un bonus de +4 aux jets de Saisie.
Science des arts martiaux	<i>Improved Martial Arts</i>	Arts martiaux, Bonus de base à l'attaque de +4	Personnages de taille moyenne infligent à mains nues 2d4 de dommages + modif de Force. Vous pouvez faire un critique sur un 19 ou 20 naturel. Personnages de petite taille infligent 2d3 et les grandes tailles infligent 2d6.
Uppercut	<i>Stunnig Strike</i>	Dextérité :13, Sagesse : 13, Science des Arts martiaux, Bonus de base à l'attaque +8.	Une seule fois par round (maximum : une fois par jour tous les 4 niveaux de personnage). Le personnage doit annoncer l'utilisation de ce don avant d'effectuer le jet d'attaque à mains nues. Si l'attaque inflige des dégâts : Jet de Vigueur (DD 10 + modificateur de Sagesse + niveau de personnage ÷ 2). <i>Echec</i> : Victime <i>étourdie</i> pendant 1 round. Les créatures immunisées aux touchés critiques ne peuvent pas être étourdies par l'Uppercut.