

Clase Consul

CONSULAR

Un twi'lek con túnicas negras pisa a un rodiano aterrorizado, que corre a esconderse en el suelo. Chispas de rayos salen de sus dedos, iluminando sus tatuajes rojos y negros. Las súplicas de misericordia del rodiano caen en oídos sordos mientras el Sith canaliza su rayo hacia su fallido aprendiz, dejando tras de sí nada más que una cáscara chamuscada.

Sentado con las piernas cruzadas sobre un denso parche de hierba, un místico miraluka medita sobre la Fuerza. Con cada respiración, los árboles se balancean con una brisa rítmica. Aunque carece de visión simple, puede ver la Fuerza mientras mueve todo a su alrededor.

Un humano vestido de forma monótona se enfoca hacia adentro, canalizando la Fuerza al suelo que lo rodea. Poco a poco, los escombros dentro de su alcance se elevan al aire a su alrededor; con un gesto de su muñeca, despeja el aire, enviando sus proyectiles a golpear el tanque que se acerca.

Los consulares son los máximos portadores de la Fuerza, definidos y unidos por los poderes que ejercen. Al canalizar la omnipresente Fuerza que impregna el universo, los consulares lanzan poderes de sanación rejuvenecedora y rayos destructivos, drenando la fuerza vital y manipulando mentes; los más poderosos en la Fuerza incluso pueden experimentar breves vislumbres del futuro.

FUERTE EN LA FUERZA

Evitan sacar sus sables de luz excepto como último recurso, los consulares pasan una gran parte de su tiempo estudiando los misterios de la Fuerza. Su conocimiento les permite canalizar la Fuerza a alturas mayores, desbloqueando un poder sin igual, y retorciendo esos poderes para un efecto mayor.

SABIO O HECHICERO

Los consulares que siguen el lado luminoso de la Fuerza, usando sus poderes para mejorar sus comunidades y personas, a menudo son llamados sabios, mientras que los consulares que caen al lado oscuro y subyugan o desechan todo en su camino son comúnmente llamados hechiceros. Alternativamente, pueden tender hacia el centro, absteniéndose de la política y la guerra, pasando su tiempo en aislamiento y estudio.

Mientras creas tu consular, considera tu filosofía personal respecto a la Fuerza y sus más famosos practicantes: los Jedi y los Sith. ¿Eres miembro de uno de los dos órdenes, o sigues un camino diferente? Tal vez fuiste rechazado por tu aldea primitiva debido a superstición o celos. Puede que hayas sido entrenado brutalmente desde joven en el lado oscuro, alimentando tu sed innata de poder, o quizás fuiste entrenado como padawan en uno de los templos Jedi. ¿Cómo tratas a los extraños, y cómo te tratan una vez que conocen tus habilidades? ¿Cómo era tu familia, o qué tenías en lugar de una familia? ¿Ves la Fuerza como luz y oscuridad, o como un río imparcial de gris?

CONSTRUCCIÓN RÁPIDA

Puedes crear un consular rápidamente siguiendo estas sugerencias. Primero, haz que Sabiduría o Carisma sea tu puntuación más alta, seguida de Destreza. Segundo, elige el fondo Jedi o Sith.

Tabla del Consular

Nivel	Bono de competencia	Características	Poderes de la Fuerza conocidos	Puntos de la Fuerza	Nivel máximo de poder	Opciones de lanzamientos potenciados por la Fuerza
1	+2	Lanzamiento de la Fuerza,	9	4	1º	-

		Recuperación de la Fuerza				
2	+2	Lanzamiento Potenciado por la Fuerza, Escudo de la Fuerza	11	8	1º	2
3	+2	Afinidad con la Fuerza, Tradición del Consular	13	12	2º	2
4	+2	Mejora de puntuación de característica	15	16	2º	2
5	+3	-	17	20	3º	2
6	+3	Característica de Tradición	19	24	3º	2
7	+3	-	21	28	4º	2
8	+3	Mejora de puntuación de característica	23	32	4º	2
9	+4	-	25	36	5º	3
10	+4	Característica de Tradición	26	40	5º	3
11	+4	-	28	44	6º	3
12	+4	Mejora de puntuación de característica	29	48	6º	3
13	+5	-	31	52	7º	3
14	+5	Característica de Tradición	32	56	7º	3
15	+5	-	34	60	8º	3
16	+5	Mejora de puntuación de característica	35	64	8º	3
17	+6	-	37	68	9º	4
18	+6	Característica de Tradición	38	72	9º	4
19	+6	Mejora de puntuación de característica	39	76	9º	4
20	+6	Uno con la Fuerza	40	80	9º	4

Características de Clase

Como Consular, obtienes las siguientes características de clase:

Puntos de Golpe

- **Dado de golpe:** 1d6 por nivel de Consular.
- **Puntos de golpe al nivel 1:** 6 + tu modificador de Constitución.

- **Puntos de golpe en niveles superiores:** 1d6 (o 4) + tu modificador de Constitución por nivel de Consular después del 1°.

Competencias

- **Armaduras:** Ninguna.
- **Armas:** Armas ligeras simples, vibroarmas simples.
- **Herramientas:** Ninguna.
- **Tiradas de salvación:** Sabiduría, Carisma.
- **Habilidades:** Elige dos de las siguientes: Engaño, Perspicacia, Intimidación, Investigación, Saber, Medicina y Persuasión.

Equipo

Empiezas con el siguiente equipo, además del equipo concedido por tu trasfondo:

- **(a)** un arma ligera simple o **(b)** una vibroarma simple.
- **(a)** una mochila de erudito, **(b)** una mochila de explorador o **(c)** una mochila de diplomático.

Variante: Riqueza Inicial

En lugar del equipo concedido por tu clase y trasfondo, puedes elegir comprar tu equipo inicial. Si lo haces, no recibes equipo de tu clase ni trasfondo y, en su lugar, tiras por tu riqueza inicial usando los criterios siguientes:

- **Clase:** Consular
- **Fondos:** 5d4 × 100 créditos.

Lanzamiento de la Fuerza

Consular: Nivel 1

En tus meditaciones sobre la Fuerza, has aprendido poderes, fragmentos de conocimiento que te otorgan una habilidad inherente para manipular la Fuerza. Consulta el capítulo 10 para las reglas generales sobre el lanzamiento de la Fuerza y el capítulo 11 para la lista de poderes de la Fuerza.

Poderes de la Fuerza Conocidos

Aprendes 9 poderes de la Fuerza a tu elección y aprendes más en niveles superiores, como se muestra en la columna "Poderes de la Fuerza Conocidos" de la tabla del Consular. No puedes aprender un poder de la Fuerza de un nivel superior a tu Nivel Máximo de Poder, y puedes aprender un poder de la Fuerza al mismo tiempo que su prerrequisito.

Puntos de la Fuerza

Tienes un número de puntos de la Fuerza igual a tu nivel de Consular × 4, como se muestra en la columna "Puntos de la Fuerza" de la tabla del Consular, más tu modificador de Sabiduría o Carisma (a tu elección). Usas estos puntos de la Fuerza para lanzar poderes de la Fuerza. Recuperas todos los puntos de la Fuerza gastados cuando completas un descanso largo.

Nivel Máximo de Poder

Muchos poderes de la Fuerza pueden ser potenciados, consumiendo más puntos de la Fuerza para generar un efecto mayor. Puedes potenciar estas habilidades hasta un nivel máximo, que aumenta en niveles superiores, como se muestra en la columna "Nivel Máximo de Poder" de la tabla del Consular.

Solo puedes lanzar poderes de la Fuerza de nivel 6°, 7°, 8° y 9° una vez. Recuperas la capacidad de hacerlo tras un descanso largo.

Habilidad para Lanzar la Fuerza

Tu habilidad para lanzar la Fuerza varía según la alineación de los poderes que lances. Usas Sabiduría para poderes del lado luminoso, Carisma para poderes del lado oscuro, y Sabiduría o Carisma para poderes universales (a tu elección). Utilizas esta habilidad siempre que un poder haga referencia a tu habilidad para lanzar la Fuerza. Además, utilizas este modificador de habilidad para establecer la DC de las tiradas de salvación de los poderes de la Fuerza que lanzas y para realizar tiradas de ataque con ellos.

- **DC de la salvación de la Fuerza** = 8 + tu bono de competencia + tu modificador de habilidad para lanzar la Fuerza.
- **Modificador de ataque de la Fuerza** = tu bono de competencia + tu modificador de habilidad para lanzar la Fuerza.

Recuperación de la Fuerza

Consular: Nivel 1

Has aprendido a recuperar parte de tu energía mediante una breve meditación. Cuando terminas un descanso corto, puedes recuperar un número de puntos de la Fuerza igual a la mitad de tu nivel de Consular + tu modificador de Sabiduría o Carisma (a tu elección, mínimo 1). Una vez que utilizas esta característica, debes completar un descanso largo antes de poder usarla de nuevo.

Lanzamiento Potenciado por la Fuerza

Consular: Nivel 2

Obtienes la capacidad de adaptar tus poderes a tus necesidades. Cuando lanzas un poder de la Fuerza, puedes gastar puntos adicionales de la Fuerza para modificarlo. Obtienes dos opciones de Lanzamiento Potenciado por la Fuerza, que se describen al final de la descripción de la clase, y aprendes más en niveles superiores, como se muestra en la columna "Opciones de Lanzamiento Potenciado por la Fuerza" de la tabla del Consular.

Solo puedes usar una opción de Lanzamiento Potenciado por la Fuerza en un poder cuando lo lanzas, salvo que se indique lo contrario.

Escudo de la Fuerza

Consular: Nivel 2

Aprendes a defenderte exclusivamente mediante tu fortaleza con la Fuerza. Cuando eres golpeado por un ataque, puedes usar tu reacción para envolverte en energía de la Fuerza. Hasta el inicio de tu siguiente turno, tienes un bono a tu CA igual a tu modificador de Sabiduría o Carisma (a tu elección, mínimo +1). Esto incluye el ataque que desencadenó la reacción.

Puedes usar esta característica dos veces. Obtienes un uso adicional en los niveles 5, 9, 13 y 17. Recuperas todos los usos gastados al terminar un descanso largo.

Afinidad con la Fuerza

Consular: Nivel 3

Has desarrollado afinidad con uno de los tres aspectos de la Fuerza: la Ashla, el Bendu o el Bogan. Elige una de las siguientes opciones:

- **Ashla:** Cuando lanzas con éxito un poder del lado luminoso, el máximo de puntos de golpe y los puntos de golpe actuales tuyos o del objetivo (a tu elección) aumentan en un valor igual al nivel del poder. Este efecto dura 1 minuto. Solo puedes tener una instancia de este efecto activa a la vez.

- **Bendu:** Puedes sumar tanto tu modificador de Sabiduría como tu modificador de Carisma a tu número máximo de puntos de la Fuerza, en lugar de solo uno.
 - **Bogan:** Las tiradas de daño de tus poderes del lado oscuro obtienen un valor mínimo garantizado, como se explica en el capítulo 7.
-

Tradición del Consular

Consular: Niveles 3, 6, 10, 14 y 18

Eliges una tradición del Consular, que se detalla al final de la descripción de la clase.

Mejora de Puntuación de Característica

Consular: Niveles 4, 8, 12, 16 y 19

Puedes aumentar una puntuación de característica en 2, o puedes aumentar dos puntuaciones de característica en 1. No puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando esta característica.

Uno con la Fuerza

Consular: Nivel 20

Tu armonía con la Fuerza es absoluta. Tu puntuación de Sabiduría o Carisma aumenta en 4, y tu máximo para esta puntuación también aumenta en 4. Además, obtienes maestría sobre un único poder de la Fuerza, que puedes lanzar con facilidad. Elige un poder de la Fuerza de nivel 3 que conozcas como tu poder distintivo. Puedes lanzarlo una vez a nivel 3 sin gastar puntos de la Fuerza. Una vez lo hagas, no podrás volver a hacerlo hasta que termines un descanso corto o largo.

Si deseas lanzarlo a un nivel superior, debes gastar puntos de la Fuerza como de costumbre.

Lanzamientos Potenciados por la Fuerza

Las opciones se presentan en orden alfabético.

Poder Cuidadoso (Careful Power)

Cuando lanzas un poder que obliga a otras criaturas a realizar una tirada de salvación, puedes proteger a algunas de esas criaturas del impacto completo del poder. Para hacerlo, gastas 1 punto adicional de la Fuerza y eliges un número de criaturas hasta tu modificador de Sabiduría o Carisma (a tu elección, mínimo de uno). Las criaturas elegidas tienen éxito automáticamente en su tirada de salvación contra el poder.

Poder Distante (Distant Power)

Cuando lanzas un poder con un alcance de 1,5 metros (5 pies) o más, puedes gastar 1 punto adicional de la Fuerza para duplicar el alcance del poder.

Alternativamente, cuando lanzas un poder con alcance de toque, puedes gastar 1 punto adicional de la Fuerza para extender el alcance a 9 metros (30 pies).

Poder Extendido (Extended Power)

Cuando lanzas un poder que tiene una duración de 1 minuto o más, puedes gastar 1 punto adicional de la Fuerza para duplicar su duración, con un máximo de 24 horas.

Poder Potenciado (Heightened Power)

Cuando lanzas un poder que obliga a una criatura a realizar una tirada de salvación para resistir sus efectos, puedes gastar 3 puntos adicionales de la Fuerza para dar desventaja a un objetivo del poder en su primera

tirada de salvación contra este.

Poder Mejorado (Improved Power)

Cuando lanzas un poder y tiras el daño, puedes gastar 1 punto adicional de la Fuerza para volver a tirar un número de dados de daño igual a tu modificador de Sabiduría o Carisma (a tu elección, mínimo de uno). Debes usar las nuevas tiradas.

Puedes usar **Poder Mejorado** incluso si ya has utilizado otra opción de Lanzamiento Potenciado por la Fuerza durante el lanzamiento del poder.

Poder Persistente (Lingering Power)

Cuando lanzas un poder que requiere concentración para mantenerse, puedes gastar 3 puntos adicionales de la Fuerza. Si lo haces, cuando pierdas la concentración en el poder, este no terminará hasta el final de tu siguiente turno.

Poder Preciso (Pinpoint Power)

Cuando lanzas un poder que obliga a las criaturas en un área a realizar una tirada de salvación, puedes gastar 1 punto de la Fuerza para hacer un ataque a distancia con la Fuerza contra un único objetivo que esté en el alcance. Si aciertas, el objetivo sufre los efectos como si hubiera fallado su tirada de salvación.

Poder Rápido (Quickened Power)

Cuando lanzas un poder que tiene un tiempo de lanzamiento de 1 acción, puedes gastar 2 puntos adicionales de la Fuerza para cambiar el tiempo de lanzamiento a 1 acción adicional para ese lanzamiento.

Poder Reenfocado (Refocused Power)

Cuando te veas obligado a realizar una tirada de salvación de Constitución para mantener la concentración en un poder, puedes usar tu reacción y gastar 2 puntos de la Fuerza para superar automáticamente la tirada de salvación.

Puedes usar **Poder Reenfocado** incluso si ya has utilizado otra opción de Lanzamiento Potenciado por la Fuerza durante el lanzamiento del poder.

Poder Buscador (Seeking Power)

Si fallas con un poder de la Fuerza que requiera una tirada de ataque, puedes gastar 2 puntos de la Fuerza para repetir la tirada de ataque. Debes usar el nuevo resultado.

Puedes usar **Poder Buscador** incluso si ya has utilizado otra opción de Lanzamiento Potenciado por la Fuerza durante el lanzamiento del poder.

Poder Gemelo (Twinned Power)

Cuando lanzas un poder que solo puede tener un objetivo y no tiene un alcance de "personal", puedes gastar un número de puntos adicionales de la Fuerza igual al nivel del poder para elegir un segundo objetivo dentro del alcance con el mismo poder (1 punto de la Fuerza si el poder es a voluntad).

Tradiciones del Consular

Los diferentes consulares eligen distintas tradiciones, llamadas **Caminos**, para seguir mientras perfeccionan sus poderes. Tu tradición te otorga características en los niveles 3, 6, 10, 14 y 18.

Camino del Equilibrio

Hay serenidad en el equilibrio, y nadie lo sabe mejor que el Consular. Aquellos que siguen el Camino del Equilibrio se centran en usar la Fuerza para equilibrar el campo de batalla. Moldean la Fuerza para proteger a sus aliados y exponer a sus enemigos.

Barrera de la Fuerza (Force Barrier)

Camino del Equilibrio: Nivel 3

Puedes tejer la Fuerza a tu alrededor como protección. Cuando lanzas un poder universal de nivel 1 o superior, puedes manipular simultáneamente la Fuerza para crear una barrera en torno a ti que dura hasta que termines un descanso largo.

- La barrera tiene puntos de golpe iguales a dos veces tu nivel de Consular + tu modificador de Sabiduría o Carisma (a tu elección).
- La barrera nunca puede tener más puntos de golpe que tu nivel de Consular + tu modificador de Sabiduría o Carisma (a tu elección).

Efectos:

- Cada vez que recibas daño, la barrera absorbe ese daño. Si el daño reduce los puntos de golpe de la barrera a 0, cualquier daño restante lo sufres tú.
- Mientras la barrera tenga al menos 1 punto de golpe, su poder permanece activo.
- Cada vez que lanzas un poder universal de nivel 1 o superior, la barrera recupera un número de puntos igual al doble del nivel del poder lanzado.

Una vez creas la barrera, no puedes crearla de nuevo hasta que termines un descanso largo.

Barrera Proyectada (Projected Barrier)

Camino del Equilibrio: Nivel 6

Cuando una criatura que puedes ver a 9 metros (30 pies) de ti recibe daño, puedes usar tu reacción para hacer que tu Barrera de la Fuerza absorba ese daño. Este daño reduce los puntos de golpe de la barrera, y cualquier daño restante lo recibe la criatura protegida.

Barrera a Voluntad (At-Will Barrier)

Camino del Equilibrio: Nivel 10

Tus poderes universales a voluntad otorgan una pequeña mejora a tu Barrera de la Fuerza. Cada vez que lanzas un poder universal a voluntad, la barrera recupera 1 punto de golpe. No puedes restaurar la barrera por encima de su máximo de puntos de golpe en un mismo día.

Supresión Mejorada (Improved Suppression)

Camino del Equilibrio: Nivel 14

Cuando lanzas un poder de la Fuerza que requiere que realices una prueba de habilidad como parte del lanzamiento (como Sever Force o Force Suppression), añades tu bono de competencia a dicha prueba.

Resistencia a la Fuerza (Force Resistance)

Camino del Equilibrio: Nivel 18

- Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra poderes de la Fuerza.
- Además, tienes resistencia al daño causado por poderes de la Fuerza.

Camino del Relámpago

De todas las artes oscuras de la Fuerza, pocas igualan el espectáculo y la devastación del Relámpago de la Fuerza. Aquellos consulares que siguen el Camino del Relámpago invocan intensas descargas de pura energía de la Fuerza, abrumando a los enemigos con daño castigador desde la distancia, dejándolos aturdidos y vulnerables, si no muertos.

Afinidad Impactante (Shocking Affinity)

Camino del Relámpago: Nivel 3

Cuando lanzas un poder de la Fuerza que inflige daño de relámpago, puedes usar Sabiduría o Carisma como tu habilidad para lanzar la Fuerza.

Además, cuando lanzas un poder de la Fuerza que inflige daño y requiere un ataque con la Fuerza o una tirada de salvación, puedes hacer que ese poder inflija daño de relámpago en su lugar. Si el poder requiere una tirada de salvación que no sea de Destreza, pasa a requerir una tirada de salvación de Destreza.

Relámpago Potente (Potent Lightning)

Camino del Relámpago: Nivel 6

Añades tu modificador de habilidad principal (mínimo de +1) a cualquier daño que inflijas con poderes de la Fuerza que inflijan daño de relámpago y que no incluyan ya ese modificador.

Reprensión Fulminante (Blistering Rebuke)

Camino del Relámpago: Niveles 10, 13 y 17

Cuando una criatura que puedes ver a 4,5 metros (15 pies) de ti te golpea con un ataque, puedes usar tu reacción para obligar a la criatura a realizar una tirada de salvación contra tu DC de fuerza universal.

- Con un fallo, la criatura sufre 1d10 + tu nivel de Consular de daño de relámpago, es empujada 3 metros (10 pies) hacia atrás y queda aturdida hasta el final de su siguiente turno.
- Con un éxito, la criatura recibe la mitad del daño, no es movida ni queda aturdida.

Puedes usar esta característica cuatro veces. Obtienes un uso adicional en el nivel 17. Recuperas todos los usos gastados al terminar un descanso largo.

Sintonía Eléctrica (Electric Attunement)

Camino del Relámpago: Nivel 14

Obtienes resistencia al daño de relámpago, y los poderes de la Fuerza que lanzas ignoran la resistencia al daño de relámpago de otras criaturas.

Poder Ilimitado (Unlimited Power)

Camino del Relámpago: Nivel 18

Puedes aumentar el poder de tus sencillos poderes de la Fuerza con relámpagos. Cuando lanzas un poder de nivel 1 a nivel 5 que inflige daño de relámpago, puedes infligir el máximo de daño con ese poder.

- Puedes usar esta característica sin efectos adversos un número de veces igual a tu bono de competencia, como se muestra en la tabla del Consular.
- Si usas esta característica más veces antes de terminar un descanso largo, sufres 2d12 de daño por cada nivel del poder inmediatamente después de lanzarlo. Cada vez que vuelvas a usar esta característica antes de terminar un descanso largo, el daño aumenta en 1d12.

Camino del Sabio

El poder rejuvenecedor de la Fuerza es increíble, y el Consular es su maestro. Los consulares que siguen el Camino del Sabio asisten con una variedad de poderes curativos que otorgan a los aliados la fortaleza para continuar incluso en los encuentros más duros. Separado del temor al combate, el Sabio puede ser un guardián infalible para aquellos que lo necesiten.

Discípulo de la Vida (Disciple of Life)

Camino del Sabio: Nivel 3

Cuando lanzas un poder de la Fuerza que restaura puntos de golpe, puedes usar Sabiduría o Carisma como tu habilidad para lanzar la Fuerza.

Además, siempre que uses un poder de la Fuerza de nivel 1 o superior para restaurar puntos de golpe a una criatura, esta recupera puntos de golpe adicionales iguales al nivel del poder.

Preservar la Vida (Preserve Life)

Camino del Sabio: Niveles 6, 13 y 17

Como acción, puedes canalizar la Fuerza para invocar energía curativa que restaura un número de puntos de golpe igual a cinco veces tu nivel de Consular. Elige cualquier cantidad de criaturas dentro de 9 metros (30 pies) de ti y divide esos puntos de golpe entre ellas.

- Esta característica no puede restaurar a una criatura más de la mitad de su máximo de puntos de golpe.
- No tiene efecto sobre muertos vivientes o constructos.

Obtienes un uso adicional en los niveles 13 y 17. Recuperas todos los usos gastados al terminar un descanso largo.

Sanador Bendito (Blessed Healer)

Camino del Sabio: Nivel 10

Los poderes curativos que lanzas a otros también te benefician a ti. Cuando lanzas un poder de la Fuerza que restaura puntos de golpe a una criatura que no seas tú, recuperas puntos de golpe iguales a 2 + el nivel del poder.

Bendecido por la Fuerza (Blessed by the Force)

Camino del Sabio: Nivel 14

Obtienes la capacidad de superar heridas graves. Como acción adicional, cuando tengas menos de la mitad de tus puntos de golpe restantes, puedes recuperar un número de puntos de golpe igual a la mitad de tu máximo de puntos de golpe.

- Una vez que uses esta característica, no podrás usarla de nuevo hasta que termines un descanso largo.

Curación Suprema (Supreme Healing)

Camino del Sabio: Nivel 18

Cuando normalmente lanzarías uno o más dados para restaurar puntos de golpe con un poder, usas el valor más alto posible para cada dado. Por ejemplo, en lugar de restaurar 2d6 puntos de golpe a una criatura, restaurarías 12 puntos.

Camino de la Sugerencia

Hay poder en un toque ligero, y nadie lo comprende mejor que el Consular. Aquellos consulares que siguen el Camino de la Sugerencia han perfeccionado su sintonía con la Fuerza, permitiéndoles desaparecer a simple vista, a pesar de estar claramente presentes.

Control Sutil (Subtle Control)

Camino de la Sugerencia: Nivel 3

Puedes manipular la mente de una criatura con solo un gesto. Como acción, puedes obligar a una criatura que puedas ver en un radio de 9 metros (30 pies) a realizar una tirada de salvación de Sabiduría contra tu DC de salvación universal de la Fuerza.

- Con un fallo, fuerzas a la criatura a creer o olvidar un aspecto concreto de una conversación, observación o encuentro en el que estuviste presente durante los últimos 10 minutos.
- Si la criatura tiene éxito en su tirada de salvación, no puedes usar esta característica contra ella nuevamente hasta que termines un descanso largo.

Adicionalmente:

- Las criaturas que intenten detectar tu uso de la Fuerza tienen desventaja en sus pruebas de habilidad para hacerlo.

- Si una criatura tiene activo el poder Sense Force o Force Sight, debe superar una tirada de habilidad de lanzamiento universal contra tu DC de salvación universal para notar tu uso de la Fuerza, tu afinidad con ella o la duración de tu conexión.

Fuera de la Mente (Out of Mind)

Camino de la Sugerencia: Nivel 6

Puedes desaparecer temporalmente de la vista de una criatura. Como acción adicional, elige una criatura a 18 metros (60 pies) de ti de la que seas consciente. Esa criatura debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría contra tu DC de salvación universal.

- Con un fallo, te vuelves invisible para esa criatura durante 1 minuto o hasta que le inflijas daño.

Una vez uses esta característica, no podrás usarla de nuevo hasta que termines un descanso corto o largo.

Potencia Delicada (Delicate Potency)

Camino de la Sugerencia: Niveles 10, 13 y 17

Tus poderes de influencia son particularmente potentes. Cada vez que obligues a una criatura a realizar una tirada de salvación contra tu poder de la Fuerza, puedes dar desventaja a una criatura adicional por cada vez que uses esta característica.

- Obtienes un uso adicional en los niveles 13 y 17. Recuperas todos los usos al terminar un descanso largo.

Efecto Retardado (Delayed Effect)

Camino de la Sugerencia: Nivel 14

Cuando lanzas un poder de la Fuerza, puedes retrasar sus efectos para que se activen en un número de rondas igual a tu modificador de habilidad principal. Una vez que uses esta característica, no puedes usarla nuevamente hasta que termines un descanso largo.

Presencia Sutil (Subtle Presence)

Camino de la Sugerencia: Nivel 18

Has aprendido cómo aprovechar la Fuerza a tu alrededor para influir silenciosamente en los eventos.

- Puedes usar la Fuerza para "racionalizar" el resultado de una interacción social, asegurando que todo salga como planeaste. Los detalles adicionales están especificados en la descripción completa.

Capa de Miedo (Cloak of Fright)

Cada criatura de tu elección en un radio de 18 metros (60 pies) debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría contra tu DC de salvación universal.

- Con un fallo, la criatura queda asustada durante 1 minuto. Puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando el efecto si tiene éxito.

Capa de Invisibilidad (Cloak of Invisibility)

Todo lo que llevas puesto o cargas contigo se vuelve invisible. Las criaturas de tu elección pueden realizar una tirada de salvación de Sabiduría contra tu DC de salvación universal para romper tu invisibilidad si las atacas o les infliges daño con un poder de la Fuerza.

- Con un éxito, ya no serás invisible para esa criatura.