

Advozsec

Főjellemzők: 11K
ÜGYESSÉG: 1K/3K+1
TUDÁS 1K/4K
MECHANIKA 1K/4K
ÉRZÉKELÉS 1K/4K
ERŐ 2K/3K+2
TECHNOLÓGIA 1K/3K+2
Mozgás: 9/11
Méret: 1.3-1.9 méter magas

Amani

Főjellemzők: 12K
ÜGYESSÉG 2K/4K
TUDÁS 1K/3K+2
MECHANIKA 1K/2K+2
ÉRZÉKELÉS 1K/3K
ERŐ 2K/4K+1
TECHNOLÓGIA 1K/2K+1
Különleges képességek:
Gurulás: 10-zel növeli az Amani mozgását. A guruló Amani semmi mást nem cselekedhet a kör folyamán.
Szervbőség: Minden sérülés ami az Amanit éri egy szinttel könnyebb sebesülésként kezelendő. Két Halálos eredmény szükséges ahhoz, hogy egy Amanit megöljön valaki.
Mozgás: 9/11
Méret: 2.0-3.0 méter magas

Arkóna

Leírás: Pikkely nélküli hüllők humanoid testformával, és lapos, gonosz formájú fejjel, tiszta, üveggolyó szerű szemekkel. A bőrüknek a színe a mahagónitól az ébenig minden színben előfordul. Az Arkónák a Cona bolygó őslakosai, egy bolygóé, ahol mindig meleg van, nagyon kevés víz van, és a levegő ammóniagőzben nagyon gazdag. A külvilágiak vizet szoktak nekik eladni, mely létfontosságú számukra, de felfedezték, hogy az Arkónák függővé válhatnak az általában használt sótól; a szemük ettől a folyamattól aranyszínűvé válik. A kereskedők ezért nagy mennyiségű sót kezdtek el importálni, mielőtt az Arkóna társadalom törvényen kívülnek nevezte ki az ilyen árukat.

Főjellemzők: 12K
ÜGYESSÉG 1K+1/3K
TUDÁS 1K/3K
MECHANIKA 1K+1/3K+1
ÉRZÉKELÉS 1K+2/3K
ERŐ 2K/4K
TECHNOLÓGIA 1K/3K

Speciális képzettségek:

Erő képzettség: Ásás: Felhasználási idő: Egy kör vagy hosszabb. Lehetővé teszi az Arkóna számára, hogy karmait használva átásson a talajon vagy hasonló anyagokon.

Különleges képességek:

Érzékek: Az Arkónáknak gyenge a távollátásuk (+1K nehézség minden olyan feladathoz amihez 15 méternél távolabbra kell látni), de kitűnőek a rövid távú érzékeik (+1K minden érzékelés képzettséghez, ami hővel, szagokkal vagy mozgással van kapcsolatban amikor 15 méternél közelebb van).

Vastag Irha: Az Arkónáknak kemény tüskés irhájuk van, ami +1K-t ad az erőhöz, amikor fizikai sérülést kell hárítani (nem érvényes energiafegyverek által okozott sérülésekre).

Ragadozókarok: Az Arkónáknak éles karmaik vannak, amik 1K-t adnak a mászáshoz, ásáshoz, és közelharc sebzéshez.

Sófüggőség: Az Arkónák nagyon könnyen függővé válnak a sótól. Ha az Arkóna só fogyaszt, Nagyon Nehéz akaraterő dobásra van szükség ahhoz, hogy ne váljon függővé. A sófüggők 25 gramm só igényelnek naponta, különben minden cselekedetükre -1K levonás jár.

Mozgás: 8/10
Méret: 1.7-2 méter magas

Balinaka

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 1K+2/4K

TUDÁS 1K/3K+1

MECHANIKA 1K+2/3K+2

ÉRZÉKELÉS 2K/4K

ERŐ 3K/5K

TECHNOLÓGIA 1K/2K+1

Különleges képességek:

Látás: A Balinakáknak kitűnő a látásuk és a sötétben is látnak levonások nélkül.

Víz alatti légzés: A Balinakáknak összetett tüdő/kopoltyú rendszerük van, így nehézségek nélkül képesek lélegezni mind levegőn, mind vízben.

Karmok: ERŐ+1K-t sebeznek.

Mozgás: 12/15

Méret: A marmagasság négy méter is lehet.

Barabel

Leírás: Hüllőszerű lakói a Barab I vad bolygónak. A Barabelek könyörtelen harcosok. A külvilágiak hajdanán szafarijáratokat indítottak, hogy Barabeleket lőjenek, közben szándékosan figyelmen kívül hagyva, hogy értelmes lények. A vad külsejű Barabelek körülbelül két méter magasak, és testüket tüskés fekete pikkelyek borítják, ez egy páncél, amely elhárít mindent az ellenségek harapásán keresztül a könnyebb sugárlövedékekig. Az hegyes, túszerű fogaik egészen öt centiméter hosszúra megnőnek, és felhajolnak a szápadlásukra, ha becsukják a nagy szájukat. A legtöbb Barabel sohasem hagyja el a közösségüket, mégkevésbé a bolygójukat. De Skahtul, egy nőstény Barabel fejvadász elfogta Luke Skywalker a Kothlis bolygón éppen az endori-csata előtt. Az tervezte, hogy eladja a Jedit annak, aki a legtöbbet kínálja, de sajnálatára Luke elszökött mielőtt tervét véghezvihette volna.

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 2K/4K

TUDÁS 1K/2K+1

MECHANIKA 1K/3K

ÉRZÉKELÉS 1K+1/4K+2

ERŐ 3K/5K

TECHNOLÓGIA 1K/2K+1

Különleges képességek:

Természetes testpáncél: +2K-t ad a Barabelnek fizikai támadások és +1K-t energiatámadások ellen.

Sugárzás-ellenállás: A Barabeleknek természetes ellenállása van a sugárzás legtöbb formája ellen. +2K-t kapnak amikor valamilyen sugárzás hatásai ellen védekeznek.

Látás: A Barabelek az infravörös spektrumban is látnak, ez lehetővé teszi, hogy tökéletes sötétben lássanak feltéve, ha vannak hőforrások.

Sztorielemek:

Jedi tisztelet: A Barabelek mély tiszteletet éreznek a Jedi lovagok iránt, annak ellenére, hogy csak kis mértékben érzékenyek az Erőre. Majdnem minden esetben engedelmessé válnak egy Jedi lovagnak.

Hírnév: A Barabeleket vad harcosként, és nagy vadászként ismerik. Gyakran félnek tőlük, és a legtöbben széles ívben elkerülik őket, kivéve a legelvetemültebb személyek.

Mozgás: 11/14

Méret: 1.9-2.2 méter magas

Chadra-Fan

Leírás: Egy kis, gyors észjárású faj, mely a Chad bolygóról származik. A Chadra-Fan a kis emberek és a nagy rágcslók egy keresztezésre hasonlít. Nagy fülük van, sötét szemük, és fülálló, kerek orruk van négy orrjukkal. A hét érzékükbe bele tartozik az infravörös látás, és a nagyon finom szaglás. Csak egy méter magasak a Chadra-Fanok, szeretik a mókát és könnyen zaklatottak lesznek. Kabe, az informátor, egy ismerős arc a Mos Eisley Kantinban a Tatuinon Chadra-Fan

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 2K/4K

TUDÁS 1K/3K

MECHANIKA 2K+1/4K+1
ÉRZÉKELÉS 2K/5K
ERŐ 1K/2K+1
TECHNOLÓGIA 2K/4K

Különleges képességek:

Látás: A Chadra-Fan-ek képesek látni az infravörös és ultraviola tartományban, ez lehetővé teszi számukra, hogy minden körülmények között lássanak, még teljes sötétben is.

Szaglás: A Chadra-Fan-eknek végtelenül érzékeny szaglásuk van ami +2K bónuszt ad a fürkészás képzettségükhöz.

Sztorielemek:

Barkácsolók: Bármilyen mechanikus eszköznek, ami a Chadra-Fan kezei közé kerül jó esélye van rá, hogy darabokra szedik, és összerakják. Emellett, nem valószínű, hogy az újra összerakott eszköz ugyanúgy fog működni mint az eredeti. A legtöbb droidnak halálfélelme alakul ki a Chadra-Fan-től.

Mozgás: 5/7

Méret: 1 méter magas

Charon Biológus

Főjellemzők: 16K
ÜGYESSÉG 1K/3K
TUDÁS 3K/5K
MECHANIKA 1K/3K
ÉRZÉKELÉS 3K/5K
ERŐ 2K/4K
TECHNOLÓGIA 3K/5K

Charon Harcos

Főjellemzők: 16K
ÜGYESSÉG 3K/5K
TUDÁS 1K/3K
MECHANIKA 1K/3K
ÉRZÉKELÉS 3K/5K
ERŐ 3K/5K
TECHNOLÓGIA 1K/3K

Megjegyzés: A következők mindkét fajra jellemzőek.

Különleges képességek:

Fonószemölcsök: A Charonoknak olyan fonószemölcsük van, amelyekkel ragadós selyem anyagot termelnek, amivel foglyul tudják ejteni az ellenfeleiket (a háló ereje 5K).

Karmok: A Charonok négy karja közül a két nagyobbik súlyos karmokban végződik, ami képes ERŐ+1K+2 sebzésre.

Sztorielemek:

Az Üres Halál Kultusza: A Charonok vallásos buzgalommal törekszenek a halálra, és minden élő - beleértve saját magukat is - rendellenesnek tartják és semmi sem fogja őket visszatartani attól hogy közelebb juttassák a pusztuláshoz.

Mozgás: 10/12

Méret: 2-2.5 méter magas (A Harcosok a skála nagyobb végébe esnek.)

Columi

Főjellemzők: 12K
ÜGYESSÉG 0K/1K
TUDÁS 3K/7K
MECHANIKA 2K/4K
ÉRZÉKELÉS 2K/5K
ERŐ 0K/1K
TECHNOLÓGIA 2K/5K

Különleges képességek:

Rádióhullám-generálás: A Columik képesek rádiófrekvenciákat generálni az elméjükkel, miáltal hang nélkül kommunikálni tudnak a droidjaikkal, és az automata gépeikkel, de csak akkor ha tisztán látják azokat.

Sztorielemek:

Droidhasználat: Majdnem minden Columi-t aki szám\|t egy egyszerű droidokból álló csapat kísér, amelyek feladatokat hajtanak végre a számára. Gyakori, hogy ezek a robotok más módon nem is üzemeltethetők, csak közvetlen mentális utasításokkal (tehát csak a Columi tudja működtetni őket).

Mozgás: 0/1

Méret: 1-1.75 méter magas

Covallon

Főjellemzők: 11K

ÜGYESSÉG 2K/4K

TUDÁS 1K/3K+1

MECHANIKA 1K/2K

ÉRZÉKELÉS 2K/5K

ERŐ 2K/4K

TECHNOLÓGIA 1K/2K+1

Különleges képességek:

Empátia: A Covallonok erős empátiával rendelkeznek, megérik más lények érzelmi állapotát. Ez előnyökhöz juttatja őket a másokkal való együttműködésben. A Covallonok +2K bónuszt kapnak amikor az alkudozás, a szélhámosság, vagy a meggyőzés képzettségüket alkalmazzák.

Sztorielemek:

Megjelenés: A Covallonok megjelenése inkább valamiféle állatéra hasonlít, mint intelligens fajéra. Ez előnytelen helyzetbe hozza őket, amikor más fajúakkal üzetelnek, főleg humanoid fajokkal, akik hajlamosak lenézően kezelni őket.

Mozgás: 10/14

Méret: 0.9-1.2 méter marmagasság, 1.8-2.2 méter, ha hátsó lábra áll

Coynite

Főjellemzők: 13K

ÜGYESSÉG 2K/5K

TUDÁS 1K/3K+2

MECHANIKA 1K/4K

ÉRZÉKELÉS 1K/4K+2

ERŐ 2K/5K+1

TECHNOLÓGIA 1K/3K

Speciális képzettségek:

Mechanika képzettségek:

Lovaglás: Tris: Minden Coynite aki hagyományos Coynite társadalomban nevelkedett, rendelkezik ezzel a lovaglási specializációval. A játék kezdetén a játékos karakternek minimum 1K-t muszáj erre a képzettségre költenie.

Különleges képességek:

Lopakodás: A Coynite-ok +1K-t kapnak lopakodáskor.

Karmok: A Coynite-oknak éles karmaik vannak, amik ERŐ+1K+2-t sebeznek és +1K-t adnak a pusztakezes harc képzettségükhöz.

Megfélemlítés: A Coynite-ok félelmetes mivoltuk miatt +1K-t kapnak a megfélemlítésükhöz, amikor ezt a képzettséget alkalmazzák.

Mozgás: 10/13

Méret: 1.1-1.5 méter magas

Defel

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 2K/4K

TUDÁS 1K/3K

MECHANIKA 1K/3K

ÉRZÉKELÉS 2K/4K

ERŐ 3K/4K+1

TECHNOLÓGIA 1K/3K

Speciális képzettségek:

Ügyesség képzettségek:

Vakharc: Időtartam: egy kör. A Defelek költhetnek kockát erre a képzettségre, és így lehetővé válik számukra, hogy közelharc fegyverrel vagy pusztakézzel harcoljanak akkor is, ha megfosztották őket a speciális látó-fényellenzőjüktől, vagy más módon megvakultak. Minden vakság miatti levonástól megszabadulnak, ha ezt a képzettséget használják, meg ez a képzés megtanítja a Defeleteket a szaglásukat és hallásukat használni a harc során.

Különleges képességek:

Láthatatlanság: +3K-t ad a Defelnek, amikor a lopakodás képzettséget használja.

Karmok: A Defelek karmaikat pusztakezes harc során használják. A karmok ERŐ+2K-t sebeznek.

Fény vakság: A Defelek csak az ultraviola hullámhosszú fényben látnak. Bármilyen más típusú fényben teljesen vakok. Hogy kiküszöböljék ezt a problémát, A Defelek speciális látó-fényellenzőt viselnek ami lehetővé teszi számukra, hogy lássanak, azáltal hogy minden más fényt visszaver, csak az ultraviolát nem. Ha a Defel elveszíti a fényellenzőjét, és dobnia kell olyan képzettségre ami látást igényel (mint pl. harci, fürkészési vagy lopakodási kísérletek), a nehézség egy szinttel nő.

Sztorielemek:

Hírnév: A Defelek, a galaxisban elterjedt közvélemény szerint, nem egyebek mint egy félelmetes mítosz. Ezért amikor megjelennek, sokak, főleg a kevésbé műveltek, természetfeletti lényeknek hiszik őket. Még a legkevésbé babonás lények is elbizonytalanodnak, ha ezekről a "tünékeny" idegenekről van szó.

Mozgás: 10/13

Méret: 1.1-1.5 méter magas

Dresseliek

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 2K/4K

TUDÁS 1K/3K+2

MECHANIKA 1K/3K

ÉRZÉKELÉS 2K/4K

ERŐ 2K/4K

TECHNOLÓGIA 1K/3K

Sztorielemek:

Elfoglalt Otthon: A Dresseliek otthona jelenleg a Birodalom által megszállt terület. A Dresseliek gerillaháborút folytatnak a bolygó visszaszerzéséért.

Mozgás: 10/12

Méret: 1.7-1.9 méter magas

Duinuogwuin (Csillagsárkány)

Főjellemzők: 18K

ÜGYESSÉG 2K/5K

TUDÁS 1K/5K

MECHANIKA 1K/4K

ÉRZÉKELÉS 2K/5K

ERŐ 3K/6K

TECHNOLÓGIA 2K/4K

Különleges képességek:

Repülés: A Duinuogwuin mind az űrben mind a légkörben képes repülni. A sebességük a következő, amit fejleszteni nem lehet a játék folyamán:

Űr: 5. Légkör: 210; 600 km/h.

Űrtúlélés: A Duinuogwuinok hosszú időtartamon keresztül képesek életben maradni a mélyűrben tárgyi védelem nélkül, egy hónap után sikeres Könnyű dobás szükséges az állóképességre, aminek a nehézsége minden további folyamatosan űrben töltött hónap után eggyel nő.

Erő alkalmazások: Kontrol 2K, Érzékelés 2K, Változtatás 1K.

Úgy hiszik, hogy körülbelül három Csillagsárkányból egy birtokolja az Erőt, habár a valódi számot senki se tudja.

Erőbirtoklás: Személyenként változó.

Sztorielemek:

Elszigeteltség: A Duinuogwuinok saját maguk által létrehozott elszigeteltségben élnek. Titokzatos lények, akik csak titokzatos körülmények között fognak színre lépni.

Megjegyzés: Erősen javasolt, hogy játékosok ne játszassanak Csillagsárkányt.

Mozgás: 18/25

Méret: 10-100+ méter hosszú

Evokok

Leírás: Egy kétlábú szőrös faj, mely az Endor erdős holdján őshonos. Az Evokoknak csillogó kíváncsi szemük van, és körülbelül egy méter magasak. Primitív öltözetet viselnek, és durva fegyvereket szoktak magukkal vinni, beleértve a baltát, melyet kőből csinálnak, és a fából készült dárdákat. Habár a kinézetük eléggé ártalmatlannak tűnik, az Evokok büszke harcosok, akik az erdőről szerzett ismereteiket arra tudják használni, hogy felülkerekedjenek a legjobban felfegyverzett ellenségeikkel szemben is. Ámbár a Birodalom felhagyott velük, az Evokok megbarátkoztak a Lázadókkal, és jelentősen bizonyítottak az endori-csatában. A legtöbb Evok hihetetlen, kiterjedt falvakban él, melyek az Endor fáinak tetején épültek. A falvak függőhidakkal, kötelekkel, lebegő teraszokkal vannak összekötve egymással. Más törzsek is építettek falvakat lebegő teraszokon tavakon, vagy a tengerparton. Minden Evok törzset a törzsfőnök irányít, aki az Öregek Tanácsával, és a helyi sámánnal beszél meg a problémáikat. Az Evok felekezet az Endor óriás fái környékére összpontosul, mely fákra a legendák úgy utalnak, mint védőszellemek. Minden falu ültet egy új palántát minden újonnan született Evok csecsemő után, és táplálják, ahogy nő. Az Evokok elszakíthatatlan köteléket éreznek az "életfájukhoz", és úgy hiszik, hogy szellemük ezekben a totemekbe költözik haláluk után. Válságok idején a falu sámánja kapcsolatba lép a legöregebb, és legbölcsebb fával, hogy az adjon neki útmutatást. Az életfa kérgéből az Evokok természetes rovarirtót nyernek ki. Ezen felül még fegyvereket, ruházatot, bútorokat, és étkezési eszközöket csinálnak fák lehullott darabjaiból.

Az Evokok egy morgásokból, morranásokból, gagyogásból, és huhogásokból és más zajokból álló kifejező nyelvet beszélnek. Képesek megtanulni, és megérteni más nyelveket, és egy pár Evok bevette a Közös Nyelvet a saját szótárába. Érzékük van a történetmeséléshez, zenéhez, énekléshez, és a tánchoz. A szépsége ellenére az Endor erdős holdja sok szörnyszerű lényvel borított világ, olyan szörnyekkel, mint a Gorax. Annak ellenére, hogy ilyen veszélyes, az Evokoknak sikerült túlélni talákonyságuknak és bátorságuknak köszönhetően. Amikor vadásznak, az Evokok íjakat, baltákat, bunkókat, parittyát és még katapultot is használnak fegyverként. Gyakran utaznak könnyűsúlyú sárkányrepülőkkel, és bonyolult csapdákat állítanak fel csak kötelek, farönkök, kövek és minden őket körülvevő dolog felhasználásával. Kifinomult érzékszerveik vannak, beleértve a fejlett szaglásukat, mely segít nekik megtalálni az áldozataikat, és az ellenségeiket. Az Evokok általában elkerülik az összeütközéseket, amikor ez lehetséges. Csak nappal utaznak, jobban szeretik a falujuk védelmét az éjszaka során. Amikor harcba kényszerülnek, nagy számban és vadul támadnak. Az Evokoknak van egy figyelemre méltó képessége, hogy az őket körülvevő környezetet teljesen a saját szolgálatukba tudják helyezni, és gyakran csalják az ellenfeleiket olyan területekre, amelyeken már számos Evok csapdát helyeztek el. Az endori-csatában ezek a harci taktikák eléggé életképesnek bizonyultak a Lázadók részéről. Han Soloval, Csubakkával, Leia hercegnővel, és egy tucatnyi Lázadó kommandós segítségével az Evokok hatékonyan legyőzték a Birodalmi rohamosztágot, és felderítő lépegetők nagy haderejét. Solonak sikerült megsemmisíteni a pajzsgenerátort, ami a második Halálcsillagot védte, ezzel lehetővé téve a Lázadó flottának, hogy megsemmisítsék a harci állomást, és véget vessenek a Birodalmi terrornak.

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 1K+2/4K+2

TUDÁS 1K/3K

MECHANIKA 1K+2/3K+2

ÉRZÉKELES 2K/4K+2

ERŐ 1K/3K

TECHNOLÓGIA 1K/2K+2

Speciális Képzettség:

Mechanika képzettségek:

Suhanó: Felhasználási idő: egy kör. Ez képessé teszi a karaktert arra, hogy suhanót vezessen.

Technológia Képzettség:

Primitív építés: Időtartam: egy óra szükséges a suhanóhoz, és kötélhidakhoz, számos óra kisebb

szerkezetekhez, katapultokhoz, és hasonló építményekhez. Ez azt a képességet jelenti, hogy szerkezeteket tudnak építeni fából, indákból, és egyéb természetes alapanyagokból, csak kezdetleges eszközöket használva. Ezt a képességet használva erős házakat, indahidakat, és szikladobáló katapultokat építenek. (sebzés: 2K, Sikló léptékű).

Különleges képességek:

Képzettség bónusz: A karakteralkotáskor a karakter +2K-t kap minden 1K után, amit a lopkodás vagy rejtőzködés képzettségére rak.

Képzettség korlátozás: A kezdő karakter nem rakhat egy kockát sem semmilyen jármű (a suhanón kívül), vagy high-tech működtetési vagy javítási képzettségekre.

Szaglás: Az Evokoknak redkívvül fejlett szaglásuk van, +1K-t kapnak a fürkészésükhöz, amikor a szag alapján tájékozódnak. Ez a képesség nem fejleszthető.

Sztorielemek:

Gyámoltalanság: A legtöbb felnőtt ember szokatlanul védelemre szorulónak érzi az Evokat, meg akarja védeni őket mintha csak kisgyermekek lennének. Ezért az emberek gyakran leereszkedőek is az Evokkal. Az Evokok ettől elérően, megfontoltak és kíváncsiak - és szokatlanul toleránsak az emberi hozzáállással szemben.

Mozgás: 7/9

Méret: 1 méter magas

Farghul

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 2K/5K

TUDÁS 1K/4K

MECHANIKA 1K/3K+2

ÉRZÉKELÉS 2K/5K

ERŐ 2K/4K

TECHNOLÓGIA 1K/3K+1

Különleges képességek:

Fogak: +2k-t adnak a pusztakezes harc sebzéshez.

Karmok: +1K-t adnak a pusztakezes harc sebzéshez.

Kapaszkodófarok: A Farghuloknak kapaszkodófarkuk van amit "plusz végtagként" használhatnak, ekkor +1K jár az Ügyességükhöz.

Sztorielemek:

Akrobatika: A legtöbb Fargul képzett az akrobatikában, és +2K-t kap rá.

A szélhámosság művészei: A Farghulokat felvillanyozza ha átverhetnek embereket, mások eszén túljárni rangot és tiszteletet ad a Farghul társadalomban. A Farghulok jó természetű, energikus nép, akik mindig készen állnak egy gyors vidám mosolyra, és mindig van a tarsolyukban egy borzalmas vicc. +2K bónuszt kapnak alkudozásra.

Mozgás: 10/12

Méret: 1.7-2 méter magas

Filviánok

Főjellemzők: 10K

ÜGYESSÉG 1K/3K

TUDÁS 1K/4K

MECHANIKA 1K+1/4K+2

ÉRZÉKELÉS 1K/3K

ERŐ 1K+2/4K

TECHNOLÓGIA 2K/5K+1

Különleges képességek:

Technológiai-érzék: A Filviánok gyorsan tanulják a technológiát. Karateralkotáskor minden Technológiai képzettségre költött 1K-ra még 2K-t kapnak.

Állóképesség: Mivelhogy sivatagi lények a Filviánoknak nagy az állóképességük. Automatikusan +2K-juk van az állóképességre és a túlélésre sivatagban, és mindkét képességet feleannyi Karakterpontért fejleszthetik mint más lények, amíg el nem érik a 8K-t.

Sztorielemek:

Rettegés a Birodalomtól: A Filviánok félnek a Birodalomtól, mivel az előítéletekkel viseltetik az idegen fajokkal szemben.

Kíváncsiság: A Filviánokat vonzza az új technika és az ismeretlen gépezetek. Amikor új technikai eszközökkel találkoznak, sikeres Közepes nehézségű Akaraterő dobásra van szükség (-1K levonás), hogy ne vizsgálják meg azonnal.

Mozgás: 8/10

Méret: 1.2-1.9 méter magas

Gamorraiak

Léírás: Egy brutális, disznószerű faj, akiket a felálló orruk, zöld bőrük, és szarvuk tesz karakteressé. Népszerűtlene a lassú észjárásuk és nagy erejük miatt, de a Gamorraiak veszélyes harcosok, akik a harcot

mindenek fölé helyeznek. Ezen oknál fogva kitűnő zsoldosok, testőrök, és gladiátorok. Jabba a Hutt alkalmazott több Gamorrai őrt, akik úgy szolgálták a főnököket, hogy elfogták az illetéktelen behatolókat, kivégezték a foglyokat, és megvédték a Huttot az orgyilkos szövetezésektől. A legtöbb ezek közül a felbérelt harcosok közül meghalt Han Solo kiszabadítása közben. Szülőbolygójukon, a Gamorron, a Gamorraiak állandó harcban állnak egymással. A Klánok az uralkodásért harcolnak primitív fegyvereikkel, beleértve a hatalmas baltákat, és halálos bunkókat. Amíg a kanok harcolnak, a kocák végzik primitíven a farmok művelését, a vadászatot, a gyártást, és más dolgok intézését. Minden egyes lény szűkös Klánházakban él nagy erődítményekben. Az ilyen fellegvárakat fa karósánc védi és veszedelmes Gamorrai őrző-szörnyek. A klánokat matróna vezeti, aki arra utasítja a hímeiket, hogy korahajnalától későestig harcoljanak. Ahogy azt várni lehet, a kanok rövid ideig élnek, de nagyjából 10 hím születik egy nősténytől. A kanok között a rang a győzelmek számától függ, és megmutatja a harci erejét, hősiességét a hadjáratok során és a gyakorló küzdelmek során. Sok Gamorrai a rangját vérszívó parazitákkal is mutatja a rangját, melyeket a Gamorraiak kedvenként tartanak. A legnagyobb Gamorrai hadúrnak gyakran 20 vagy több morrt etető hely van a testén. A Gamorrai nyelv nagyjából csak morgásokból, rőfögésekből áll, és más orrhangokból. Sok nyelvet képesek megérteni, habár az ő hangképző szervüknek a felépítése képtelenné teszi őket, hogy beszéljék is őket. Amikor Gamorr eredetileg felfedezték az intergalaktikus felfedezőket, öt különböző Gamorrai hadsereg vívott éppen harcot egymással, hogy melyikük tud először kapcsolatba lépni a felderítő-hajóval. A győztes hadsereg folytatta útját, hogy megsemmisítse az űrhajót. Nemsokkal később rabszolga-kereskedők érkeztek és elfogtak egy szép számú Gamorrait, és eladták a lényeket munkásnak. A Birodalom megpróbálta intézményesíteni a Belső Irányítást és iparprogramot, de nem jártak sikerrel.

A Gamorraiak, akik elhagyták a szülőbolygójukat általában zsoldosként, fejjavadászként katonaként, testőrként, gladiátorként, hóhérként, vagy hasonlóként folytatják. Meglepő, hogy a Gamorraiaknak sikerült kolonizálni a Pzob-ot, habár hogy a faj miként, és miért utazott a világra, eddig ismeretlen.

Főjellemezők: 11K

ÜGYESSÉG 2K/4K

TUDÁS 1K/2K

MECHANIKA 1K/1K+2

ÉRZÉKELÉS 1K/3K

ERŐ 3K/5K

TECHNOLÓGIA 1K/1K+2

Különleges képességek:

Hangszálak: A Gamorraiak nem beszélnek a közös nyelvet.

Kitartás: Ha egy Gamorrai elhibáz egy kitartás dobást, a karakter azonnal megpróbálhatja még egyszer.

Jártasság bónusz: Karakteralkotáskor, a játékos 2K-t kap minden 1K-ra amit közelharccra, pusztakezes harcra vagy hajítófegyver jártasságára költ.

Sztorielemek:

Robotgyűlölet: A legtöbb Gamorrai gyűlöli a droidokat és más mechanikus lényeket. Minden jelenetért amelyben a Gamorrai lerombol egy robotot kap egy extra Karakter pontot (feltéve ha a KM és a játékosok szórakoztatónak tartják a jelenetet).

Hírnév: A Gamorraiakat széles körben primitívnek, brutálisnak, és felelőtlennek tartják. Azokat a Gamorraiakat, akik intelligens gondolatokat és viselkedést mutatnak, lenézi és kicsúfolja a többi Gamorrai.

Rabszolgaság: A legtöbb Gamorrait, aki elhagyta Gamorrt, rabszolgának adta el a klánja.

Mozgás: 7/10

Méret: 1.3-1.6 méter magas

Gazaran

Főjellemezők: 12K

ÜGYESSÉG 1K/4K

TUDÁS 1K/4K

MECHANIKA 1K/4K

ÉRZÉKELÉS 2K/4K

ERŐ 2K/4K

TECHNOLÓGIA 1K/3K+2

Speciális Képzettségek:

Erő képzettségek:

Suhanás: Felhasználási idő: egy kör. Ezt a képzettséget használják suhanáshoz.

Különleges képességek:

Szökellés: A Gazaránok képesek vitorlázni a levegőben. Standard gravitáció mellett, körönként 15 méterig tudnak suhanni, kis gravitációjú világokon 30 méterig, ahol nagy a gravitáció, ott ez a távolság 5 méterre csökken.

Hőmérséklet érzékenység: A Gazaránok nagyon érzékenyek a hőre: 30 Celsius fokon, vagy az alatt minden cselekedetre 1K levonás jár, 25 foknál, vagy az alatt a levonás 2K, 20 alatt 3K, és 15 fok alatt 4K. Ha 10 foknál hidegebb van a Gazarán hibernációba esik, és ha 28 óránál tovább így marad, meghal.

Sztorielemek:

Babona: A Gazarán játékos karakternek választani kell valamit amitől nagyon fél (a hidegtől, a sötétségtől, idegenektől, az űrhajóktól, a fekete színtől, stb.).

Mozgás: 8/10 (járás), plusz a suhanás (lsd. fenn)

Méret: 1.5 méter magasságig

Gesaril

Főjellemezők: 12K

ÜGYESSÉG 2K/5K+2

TUDÁS 1K/1K+2

MECHANIKA 2K/3K+2

ÉRZÉKELÉS 3K/5K+2

ERŐ 2K/3K

TECHNOLÓGIA 1K/2K

Különleges képességek:

Empátia: Minden Gesaril érzékeny az érzelmekre, és birtokolja az Észlelés erőalkalmazást 1K-s értékkel.

Mozgás: 12/15

Méret: 2 méter magas

Gotál

Leírás: Az intelligens két lábú faj az Antar Négy holdról származik. A Gotáloknak kiálló kúp alakú kinövésai vannak, melyek a fejük tetejéből nőnek ki, és érzékszervként szolgálnak, érzelmeket valamint energiahullámokat tudnak segítségükkel kiolvasni. Más fajok képviselői kényelmetlenül érzik magukat társaságukban ezen érzékszervük miatt. A Gotál faj képviselői tökéletes felderítők, fejtudósok, nyomolvasók és kereskedők.

Főjellemezők: 12K

ÜGYESSÉG 1K+2/4K+2

TUDÁS 1K/3K

MECHANIKA 1K/2K

ÉRZÉKELÉS 2K/5K

ERŐ 2K+1/4K+1

TECHNOLÓGIA 1K/3K

Különleges képességek:

Energia Érzékenység: Mivel a Gotálok szokatlanul érzékenyek a sugárzás kibocsátásra, +3K-t kapnak a fürkészésre amikor széles nyitott területen keres 10 km-es körben saját maguk körül. Sűrűn lakott területeken, pl. kisebb-nagyobb városokban a bónusz +1K-ra esik. Az erős sugárzásnak kitett területeken -1K levonást jár mert az érzékeik túlterheltekké válnak az állandó sugárzás miatt.

Hangulat Érzékelés: Mások aurájának és hangulatának olvasása által, a Gotálok pozitív és negatív bónuszt kaphatnak, amikor másokkal való érintkezéshez képzettségeket alkalmaznak. A Gotál ekkor egy közepes Érzékelés próbát csinál, és a következő bónuszokkal módosítja az Érzékeléshez tartozó képzettségeit a további harc vagy párbeszéd során.

Elhibázza a nehézséget:	Levonás:
6-tal vagy többel	-3K
2-5	-2K
1	-1K
Megdobja a nehézséget:	Bónusz:
0-7	+1K
8-14	+2K
15+	+3K

Gyors Kezdeményezés: Azok a Gotálok, akik nem szenvednek állandó sugárzás miatt, +1K-t kapnak kezdeményezésre nem Gotál ellenfelek ellen. Ez abból a képességükből adódik, hogy olvasni tudják mások érzelmeit és szándékait.

Sztorielemek:

Droidgyűlölők: A Gotálok nem szeretik a droidokat, mert az azok által kibocsátott sugárzás túlterheli a speciális érzékelésüket. -1K-t kapnak az Érzékelés alapú képzettségeikre, ha 3 m-es körzetükben tartózkodik egy droid.

Hírnév: Mivel a Gotálokat úgy ismerik mint érzésekre és hangulatokra rendkívül érzékeny lények, más fajok nem szívesen tárgyalnak velük. Ez gyakran hátrányt jelent nekik alkudozásnál, mert más a fajokba tartozók, akik hallottak már róluk, nem szívesen kerülnek olyan helyzetbe, ahol üzletről eshet szó. Használd a megfelelő módosítókat.

Mozgás: 10/15

Méret: 1.8-2.1 méter magas

Gran

Leírás: A kecskeszerű humanoid humanoid faj a Kinyen bolygóról származik. A Granoknak három szeme van a fején egymástól függetlenül mozgó "kocsányokon". Általában békés lények. Ree-Yees, egy Gran, tagja lett Jabba a Hutt tanácsának.

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 1K/4K

TUDÁS 1K/3K

MECHANIKA 1K/3K+1

ÉRZÉKELÉS 2K/4K

ERŐ 1K/4K

TECHNOLÓGIA 1K/3K

Különleges képességek:

Látás: A Granoknak egyedülálló kocsányon ülő szemekből álló kombinációja nagyobb spektrumú látást tesz lehetővé mint más lényeké. Jól látnak az infravörös tartományban (nincs levonás sötétben), és +1K-t kapnak ha hirtelen mozgást kell érzékelniük.

Mozgás: 10/12

Méret: 1.1-1.8 méter magas

Herglic

Leírás: Nagy kétlábúak a Giju bolygóról. A Herglicek átlagosan 1,9 méter magasak. Nagyon széles testük van, és sima, szörtelen bőrük, melynek színe a világoskékűl kezdve akár közel fekete is lehet. Valószínűleg egy vízben élő emlős leszármazottai. Uszonyaik és farkuk karokká és lábakká alakult, ámbar még mindig léghólyagokkal lélegeznek, mely a fejük tetején található. A Herglicek mindig felfedezők és zsoldosok voltak, és első tagjai voltak a Régi Köztársaságnak. Akárhogy is, egy rövid és véres küzdelem után teljesen megadták magukat a Birodalomnak. A Hergliceket semlegesként kezelték az Új Köztársaságban. Mivel gyorsan elestek a Birodalommal folyó harcban, ezért fennmaradt az iparuk, és gyorsabban helyreálltak gazdaságilag is, mint azok a bolygók, melyeknek iparközpontjait megsemmisítették, mikor visszautasítottak a megadást a Birodalomnak. Ezért sok faj árulóként tekint rájuk. A Herglicek magabiztosak a méretük miatt, és szeretnek sokat szerencsejátékozni.

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 1K/3K

TUDÁS 1K/3K

MECHANIKA 1K/4K

ÉRZÉKELÉS 1K+2/3K+2

ERŐ 3K/3K

TECHNOLÓGIA 1K+1/4K+1

Különleges képességek:

Természetes testpáncél: A Herglicek külső bőre alatt található vastag réteg zsír +1K-t ad a sebzés ellenelálláshoz fizikai támadások esetén. Nem ad bónuszt energiátamadások ellen.

Sztorielemek:

Szerencsejáték mánia: A Herglicek, amikor lehetőségük nyílik rá, hogy szerencsejátékot játszanak, ellenállhatatlan vágyat éreznek rá, hogy megtegyék. Ha egy Herglic elhalad egy játék mellett, Közepes akaraterő próbát kell tennie, hogy ellen tudjon állni a kísértésnek, hogy játsszon. Kaphatnak bónuszt a dobáshoz, ha a játékkal nagy veszélybe, esetleg életveszélybe kerülnének.

Mozgás: 6/8
Méret: 1.7-1.9 méter

Gorvan Horansi

Főjellemzők: 12K
ÜGYESSÉG 2K/5K
TUDÁS 1K/2K
MECHANIKA 1K/2K+2
ÉRZÉKELÉS 1K+2/4K
ERŐ 1K/3K+2
TECHNOLÓGIA 1K/3K
Mozgás: 12/13
Méret: 2.6-3 méter magas

Kasa Horansi

Főjellemzők: 12K
ÜGYESSÉG 1K/3K
TUDÁS 2K/4K+2
MECHANIKA 1K/3K+2
ÉRZÉKELÉS 1K/4K
ERŐ 2K+2/5K+2
TECHNOLÓGIA 1K/2K+2

Sztorielemek:

Technológiailag elmaradott: A Kasa Horansik technológiailag elmaradott szinten vannak tartva a Gorvan Horansik politikája miatt. Miután lenyűgözi őket a technológia (és ha hozzájutnának, hamar megtanulnák), a Mutandán ritkán birtokolhatnak fejlettebb eszközöket, mint fjakat és lándzsákat.

Mozgás: 12/15
Méret: 2-2.7 méter magas

Mashi Horansi

Főjellemzők: 12K
ÜGYESSÉG 1K/4K+2
TUDÁS 1K/3K+3
MECHANIKA 1K/3K
ÉRZÉKELÉS 3K/5K
ERŐ 1K/4K+1
TECHNOLÓGIA 1K/2K+2

Különleges képességek:

Kifinomult érzékek: A Mashi Horansik az éjszakai élethez vannak szokva, ezért inkább hagyatkoznak a szaglásukra, hallásukra, ízlelésükre és tapintásukra, mint a látásukra. Nem jár nekik levonás az Érzékelésükre sötétben.

Lopakodás Bónusz: Karakterakotáskor a Mashi Horansi 2K-t kap minden 1K-ra amit a lopakodás képzettségre oszt (tehát ha a kezdéskor 2K-t rak erre az 4K-s lesz a lopakodása).

Sztorielemek:

Éjjeli lények: A Mashi Horansik éjszakai lények, de míg a fajtájukból eredően nem jutnak előnyökhöz, az életük során nyert éjszakai étellel kapcsolatos tapasztalataik megadják nekik a fent leírt Különleges képességeket.

Mozgás: 11/14
Méret: 1.5-2 méter magas

Treka Horansi

Főjellemzők: 12K
ÜGYESSÉG 1K/4K+1
TUDÁS 1K/3K+2
MECHANIKA 1K/3K
ÉRZÉKELÉS 2K/4K+2
ERŐ 2K/4K+2

TECHNOLÓGIA 1K/3K+2

Mozgás: 11/15

Méret: 2.3-2.6 méter magas

Humán

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 1K/4K

TUDÁS 1K/4K

MECHANIKA 1K/4K

ÉRZÉKELÉS 1K/4K

ERŐ 1K/4K

TECHNOLÓGIA 1K/4K

Mozgás: 10/12

Humánok: Hapán

Főjellemzők: 13K

ÜGYESSÉG 2K/4K+2

TUDÁS 2K/5K

MECHANIKA 2K/4K

ÉRZÉKELÉS 1K+1/3K+2

ERŐ 2K/4K+2

TECHNOLÓGIA 2K/4K

Különleges képességek:

Vonzero: A Hapán emberek, mind a férfiak mind a nők, rendkívül szépek. Hapánok +1K bónuszt kapnak minden alkudozás, szélhámoság, parancsnoklás, vagy meggyőzés dobásukra, ha ellenkező nemű, nem Hapán személlyel tárgyalnak.

Nyelv: A Hapánoknak a Hapán nyelvet tanítják születésüktől kezdve. Csak néhányan beszélnek a Közös Nyelvet, és ők is csak második nyelvként.

Látás: A szülőbolygójukon erős a fény, ezért nagyon rossz az éjszakai látásuk. Minden kisebb sötétség miatti módosítót (mint pl. gyenge fény és holdfényes éjszaka) teljes sötétségként kell kezelni, +4K-t adva minden távoli támadás nehézségéhez.

Mozgás: 10/12

Méret: 1.5-2.1 méter magas

Humánok: Xa Fel

Főjellemzők: 9K

ÜGYESSÉG 1K/3K

TUDÁS 1K/3K

MECHANIKA 1K/4K+1

ÉRZÉKELÉS 2K/4K

ERŐ 1K/2K

TECHNOLÓGIA 1K/4K+1

Különleges képességek:

Mechanikai érzék: A Xa Feleknek úgy tűnik, hogy természetes érzékük van a gépekhez, és járművekhez, főleg az űrhajókhoz. Karakteralkotáskor 2K-t kapnak minden 1K-ra, amit űrhajó vezetésre, vagy javítás képzettségre tesznek.

Sztorielemek:

Társadalmi rabszolgák: A Xa Felek látszólag a Kuat Drive Yard rabszolgái már több évtizede, szigorú munkamenetnek alávetve. Megvetik a társadalmi uraikat. Mivel bolygójuk természetes forrásai kimerültek, és egészségügyi problémáik vannak a szennyezések miatt, képtelenek felvenni a harcot a megvetett urakkal szemben.

Mozgás: 7/10

Méret: 1.5-1.8 méter magas

Huttok

Leírás: Elhújasodott érzékeny puhatestű lények, akik a galaxis bűnöző alvilágát vezetik. A Huttoknak duzzadt feje van, hüllő szeme, zömök karjai vannak, és izmos farkuk. Úgy mozognak, hogy vagy csúsznak a földön, vagy személyes repulzorliftjük segíti őket. A legtöbb Hutt rendkívül rugalmas és hosszú életű, egyesek több mint ezer évig élnek. Életük során a Huttok hatalmas vagyont halmoznak fel szinte majdnem csak illegális tevékenységen keresztül, beleértve a fűszercsempészetet, rabszolgák eladását, gyilkosságot, és zsarolást. Eredetileg a Varl nevű bolygóról származnak, de a Huttok végül rákényszerültek, hogy elhagyják a szülőbolygójukat sok ezer évvel a yavini-csata előtt. A fajuk végül felfedezte az Evocar bolygót, melyetők Nal Hutta-nak vagy "ragyogó ékszernek"- Hutt nyelven -, neveztek el. Nal Hutta körül kering a Nar Shadda, vagy más néven a "Csempészek Holdja". A Nal Hutta kolonizációja óta a Huttok szétszóródtak a galaxisban, bűnöző birodalmat hozva létre számos rendszerben.

A Hutt élettan eléggé jelentős sok szempontból. A lénynek örült izmos teste van, habár nincsen csontváza. Ezen felül a Huttok bőre áthatolhatatlan a legtöbb fegyver számára, és a legerősebbeket kivéve szinte minden vegyülettel szemben. Ez a rugalmas test állandóan rejt nyálkát, és zsíros izzadtságot, ezzel nehézzé téve a Hutt megfogását. A bőre alatt, sok réteg izom és zsír védi a belső szerveket a támadástól. A Huttok hermafroditák, magukban hordozzák mind a hím, mind a nőstény szaporítószerveket. Bármit elfogyasztanak, ami ehető, de különösen rajonganak az élő táplálékért. Mivel a szájukat szinte elképzelhetetlenül nagyra ki tudják nyitni, a Huttok képesek befalni nagyobb darab táplálékot is. A Huttoknak nagy, hüllőszeme van, melyet egy vékony nyálkás membrán véd. A Huttok oxigént lélegeznek, melyet az emberekhez hasonló tüdejükben hasznosítanak. Amikor vízben vannak, a Huttok orra lezárul, hogy megakadályozza a víz bejutását. Erkölcstelen tevékenységük és ellenszenves kinézetük ellenére a Huttoknak kevés ellensúlyozó tulajdonsága van. A családi szálak örült fontosak a faj képviselői számára, és nagy távolságokat megtesznek, hogy megtoroljanak, vagy megvédjenek egy rokont. Az árulás a családon belül nagyon ritka. A Huttoknak roppant hatékony kormányzata van, melyet az öregek tanácsa vezet, melyeket az Ősök Klánjából választanak.

Főjellemzők: 14K

ÜGYESSÉG 0K+1/3K

TUDÁS 2K/5K

MECHANIKA 1K/3K+2

ÉRZÉKELÉS 2K/5K

ERŐ 2K/5K

TECHNOLÓGIA 1K/4K

Különleges képességek:

Erőellenállás: A Huttoknak ösztönös védekezésük van az Erő alapú tudatbefolyásolási technikák ellen, ami megduplázza az Érzékelésre dobott kockák számát ilyen támadások esetén. Ezért a Huttok nem valószínű, hogy Erő-alkalmazásokat tudnának elsajátítani.

Sztorielemek:

Hírnév: A Huttokat egész Univerzumszerte megvetik, még azok is akik hasznot húznak a Huttok tevékenységéből. Ha a Huttok nem vennék magukat körül védelmi gyűrűvel, bizonyára néhány éven belül kiirtanák őket.

Énközpontúság: A Huttok nem látnak tovább a saját (vagy a szüleik és leszármazottaik) érdekein a döntéshozatalaikkor. Továbbá, mivel ők a manipuláció nagymesterei, tudnak kompromisszumot kötni - "Megadom neki amit akar, hogy én is megkaphassam amit akarok." Nem emberszerető, csak ha valami háttérgondolat vezérli őket.

Mozgás: 0/4

Méret: 3-5 méter hosszú

Iotrai

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 2K/4K

TUDÁS 1K/3K+2

MECHANIKA 1K+1/3K+2

ÉRZÉKELÉS 1K+2/4K

ERŐ 2K/4K+1

TECHNOLÓGIA 1K/3K

Sztorielemek:

Katonai képzés: Majdnem minden Iotrai részesül alapvető katonai képzésben.

Mozgás: 10/12

Méret: 1.5-2 méter magas

Ithori

Leírás: Egy humanoid faj nagy, domború formájú fejjel a hegyesen hajló nyakukon, melyekre gyakran Kalapácsfejúekként utalnak. Az Ithoriaknak két szájuk van, és csillogó barna húruk. Általában véve odaadó környezetvédők, megbízható növényevők, és tökéletesen pacifisták. Sokuk vált galaktikus kereskedővé, akik békésen utaznak a csillagrendszerek között óriási hajórajokkal. Csak akkor folyamodnak erőszakhoz, ha fenyegetve érzik magukat. Békés viselkedésük miatt az Ithoriak kerülnek a Galaktikus Civil Háborút, habár egy kevés csatlakozott a Lázadók Szövetségéhez, és az Új Köztársasághoz. Az általában "Kalapácsfejúként" ismert Ithoriak az Ithor bolygó őslakói, egy buja bolygónak, melyen esőerdő terpeszkedik. Az Ithoriak Dzsungel Anyát imádják, és valaha megfogadták hogy sohasem szentségtelenítik meg bolygójukat. Amióta felfedezték a repulzorlift technológiát, az Ithoriak kiterjedt lebegő "városrajokat" emeltek az égre, magasan a szülőbolygójuk felé. A lények benépesítették ezen teraszokat, ezzel biztosítva, hogy az Ithor örökké hajdani virágkorába maradjon. Az Ithoriak folytatták a technológiájuk tökéletesítését, és ennek segítségével egyre erőteljesebb hajórajokat hozva létre. Ezek az űrhajók átutazták a galaxist, lehetővé téve az Ithoriaknak, hogy más fajokkal kereskedjenek, és új világokat fedezzenek fel. Az Ithoriak továbbfejlesztették a kertészeti és a klónozási technikákat. Akárhogy is, mivel a fajuk békés, ezért megtagadták a fegyverek kifejlesztését, és ennek következtében a Birodalom áldozataivá váltak. Idegenben az Ithoriak jól beépültek az intergalaktikus közösségbe. A saját nyelvük rendkívül szép, bár nagyon nehéz megtanulni, mivel az Ithoriaknak ikerszájuk van, a nyakuk mindkét oldalán. Szerencsére beszélnek a Közös Nyelvet, jöllehet egy furcsa akcentussal.

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 1K/3K

TUDÁS 2K+2/5K

MECHANIKA 1K/2K

ÉRZÉKELÉS 1K+1/4K

ERŐ 1K/3K

TECHNOLÓGIA 1K/2K+1

Speciális Képzettségek:

Tudás képzettségek:

Mezőgazdaság: Felhasználási idő: Legalább egy standard hét. A karakternek jó gyakorlati ismeretei vannak a gabonáról, és az állattartásról, javasolni tud különböző talajokhoz megfelelő természetű növényeket, vagy meg tudja magyarázni, hogy a gabonamezőket milyen betegség támadta meg.

Ökológia: Felhasználási idő: legalább egy standard hónap. A karakternek jó gyakorlati ismeretei vannak az ökoszféra örökös kölcsönhatásban lévő természetéről, és meg tudják határozni, hogy a tervezett változtatások milyen hatásokat fognak előidézni a szférában. A képzettség arra is használható, hogy egy perc alatt meg tudja határozni egy életforma valószínűleg milyen szerepet tölt be egy adott bioszférában: ragadozó, zsákmányállat, szimbióta vagy parazita, és más gyors leírást is adhat az ökológiai szerepéről.

Sztorielemek:

Csorda hajók: Sok Ithori Csorda hajókról származik amelyek bolygóról bolygóra szállnak árukkal üzletelve. Valaki, aki ezen világok egyikéről származik, valószínű, hogy találkozni fog olyanokkal akiket már ismer ha a galaxis civilizált részében kalandozik.

Mozgás: 10/12

Méret: 2.3 méter magasságig

Java

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 1K/4K

TUDÁS 1K/3K+1

MECHANIKA 2K/4K+2

ÉRZÉKELÉS 1K/3K

ERŐ 1K/2K+2

TECHNOLÓGIA 2K/4K+2

Különleges képességek:

Technológiai érzék: Karakteralkotáskor a Javák 2K-t kapnak minden 1K után, amit javítással kapcsolatos Technológiai képzettségre raknak.

Sztorielemek:

Üzleti nyelv: A Javák kifejlesztettek egy rugalmas üzleti nyelvet, ami más fajok számára lényegében érthetetlen - akkor ha a Javák azt akarják, hogy érthetetlen legyen.

Mozgás: 8/10

Méret: 0.8-1.2 méter magas

Khil

Főjellemezők: 12K
ÜGYESSÉG 1K/4K
TUDÁS 2K/4K
MECHANIKA 1K/4K
ÉRZÉKELÉS 1K/4K
ERŐ 1K/3K
TECHNOLÓGIA 1K+1/4K
Mozgás: 8/10
Méret: 1.2-2 méter magas

Klatooniak

Főjellemezők: 12K
ÜGYESSÉG 2K/4K+1
TUDÁS 1K/3K
MECHANIKA 2K/4K
ÉRZÉKELÉS 1K/3K+2
ERŐ 2K/4K
TECHNOLÓGIA 2K/4K
Mozgás: 10/12
Méret: 1.6-2 méter magas

Krikthasi

Főjellemezők: 11+2
ÜGYESSÉG 1K+2/4K+1
TUDÁS 1K/2K+2
MECHANIKA 1K/3K+2
ÉRZÉKELÉS 1K/4K
ERŐ 1K/4K+1
TECHNOLÓGIA 0K/1K+2

Különleges képességek:

Színváltoztatás: A Krikthasik megtudják változtatni bőrük színét, meg tudják határozni a változás, pontos színét, helyét, sebességét, mintáját és vibrálását.

Úszás: Karakteralkotáskor a Krikthasik 2K-t kapnak minden 1K-ra amit úszásra tesznek.

Vízhiány: A Krikthasik 5K-t sebződnek minden percben, amit vízben kívül töltenek.

Sztorielemek:

Háborús faj: A Krikthasik agresszívok és erőszakosak.

Mozgás: 3/6 (járva), 12/15 (úszva)

Méret: 2.5 méter hosszú

Krish

Főjellemezők: 11K
ÜGYESSÉG 2K/4K
TUDÁS 1K+2/3K
MECHANIKA 2K/3K+2
ÉRZÉKELÉS 1K/3K
ERŐ 2K/3K+2
TECHNOLÓGIA 2K/3K+2

Sztorielemek:

Megbízhatatlanok: A Krishek nem túl megbízhatóak. Könnyen elcsábítja őket a szórakozás és a sport, és gyakran elfelejtik a rájuk bízott munka egy-egy kisebb részletét.

Mozgás: 8/12

Méret: 1.5-2 méter magas

Mon Kalamári

Főjellemezők: 12K

ÜGYESSÉG 1K/3K+1

TUDÁS 1K/4K

MECHANIKA 1K+1/3K+1

ÉRZÉKELÉS 1K/3K

ERŐ 1K/3K

TECHNOLÓGIA 1K+1/4K

Különleges képességek:

Nedves környezet: Nedves környezetben a Kalamáriak +1K-t kapnak az Ügyesség, Érzékelés és Erő főjellemezőkre és a hozzájuk tartozó képzettségeikre. Ez tisztán pszichológiai előny. Száraz környezet: Nagyon száraz környezetben a Kalamáriak lehangoltnak, és visszahúzódónak tűnnek. -1K jár az Ügyesség, Érzékelés és Erő főjellemezőkre és a hozzájuk tartozó képzettségeikre. Ez is pszichológiai hatás miatt van. Vízi lények: A Mon Kalamáriak mind levegőn, mind vízben képesek lélegezni, és el tudják viselni az óceánok mélyén levő óriási nyomásokat is.

Sztorielemek: Rabszolgák: Az endori csata előtt a legtöbb Kalamári, aki nem volt közvetlen kapcsolatban a Felkelők Szövetségével a Birodalom rabszolgája volt, és munkatáborokban dolgozott. A Birodalmi tisztviselők sportot űztek a "szabad" Mon Kalamáriak elfogásából, mivel azok ellenálltak a Birodalomnak. Az ő rendszerük egyike volt az első rendszereknek, akik nyíltan támogatták a Felkelést.

Mozgás: 9/12

Méret: 1.3-1.8 méter magas

Mriss

Főjellemezők: 7K

ÜGYESSÉG 1K/2K+1

TUDÁS 2K/5K+1

MECHANIKA 0K/3K

ÉRZÉKELÉS 1K/3K+2

ERŐ 1K/3K

TECHNOLÓGIA +1/3K+1

Különleges képességek:

Tanítási képesség: A Mrissek nagytöbbsége tudós, és kell lennie tudós képzettségének, és specializációjának. A Mrissek fejleszthetik az tudós képzettség minden specializációját, a normál Karakterpont-ár feléért.

Sztorielemek:

Rabszolgaság: A Mrisseket leigázta a Birodalom. Akkoriban sok Mriss elhagyta a bolygóját, és sokan máig is az űr útjain bolyonganak. Néhányan menekülteként, de sokan kíváncsi tanítványként.

Mozgás: 4/8

Méret: 0.3-0.5 méter magas

Mrlsst

Főjellemezők: 12K

ÜGYESSÉG 1K+2/2K+1

TUDÁS 3K/4K+2

MECHANIKA 3K/5K

ÉRZÉKELÉS 1K+1/3K

ERŐ 1K/1K+2

TECHNOLÓGIA 2K/4K

Mozgás: 5/8

Méret: 0.3-0.5 méter magas

Multoposz

Főjellemezők: 12K

ÜGYESSÉG 2K/4K+1

TUDÁS 1K/4K

MECHANIKA 0K/3K

ÉRZÉKELÉS 2K/4K

ERŐ 1K/4K

TECHNOLÓGIA 0K/1K+2

Különleges képességek:

Úszóhártyás kezek: Úszóhártyás kezeik miatt, a Multoposzok -1K levonást kapnak, ha pontos kézi vezérlést igénylő tárgyat használnak.

Dehidratáció: Bármely Multoposznak sikeres közepes Állóképesség próbát kell tennie ha több mint egy napot eltölt vízen kívül, vagy naponként 1K dehidratációs sérülés éri.

Membránok: A Multoposzoknak vastag úszóhártyák csatlakoznak a kezeikhez és lábaikhoz, +1K-t adva az úszásukhoz

Vízi lények: A Multoposzok mind levegőn, mind vízben képesek lélegezni, és el tudják viselni az óceánok mélyén levő óriási nyomásokat is.

Mozgás: 7/9 (járva), 11/14 (úszva)

Méret: 1.6-2 méter magas

Nalroni

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 1K/3K+2

TUDÁS 1K+2/4K+2

MECHANIKA 1K/4K

ÉRZÉKELÉS 2K/4K+2

ERŐ 1K+2/4K

TECHNOLÓGIA 1K/3K+2

Mozgás: 9/12

Méret: 1.5-1.8 méter magas

Orgonok

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 1K/4K

TUDÁS 1K/4K+2

MECHANIKA 0K/3K

ÉRZÉKELÉS 2K/4K

ERŐ 2K/4K+2

TECHNOLÓGIA 0K/1K+2

Speciális képzettségek:

Tudás képzettségek:

Biokémia: Felhasználási idő: Több nap. A Biokémia az a képzettség amellyel az Orgonok képesek új vegyületeket létrehozni saját használatra. Új vegyületek elkészítése napokat, hónapokat, sőt éveket vehet igénybe.

Különleges képességek:

Természetes rejtőzködés: Az Orgonok +2K-t kapnak a lopakodásukhoz dzsungel jellegű területeken.

Ellenálló a tompa fegyverekkel szemben: Az Orgonok +1K bónuszt kapnak az Erő dobásaikhoz, amikor tompa fegyverek által okozott sebesülést kell kivédeniük.

Sztorielemek:

Ismeretlenség: Az Orgonok ismeretlenek a Galaxis többi lakója számára, csak a Genetech tudósai ismerik ezt a fajt.

Mozgás: 3/5

Méret: max. 1.5 méter magas

Megjegyzés: Erősen javasolt, hogy játékos karakterek ne legyenek Orgonok.

Qieg

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 2K/3K

TUDÁS 1K/2K

MECHANIKA 2K/3K

ÉRZÉKELÉS 2K/3K

ERŐ 1K/2K

TECHNOLÓGIA 4K/5K

Különleges képességek:

Testpáncél : A Quiegek természetes kitin váza +1K ERŐ-t ad fizikális támadások ellen.

Mozgás: 12

Méret: 1 méter magas

Quarren

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 1K+2/4K+2

TUDÁS 1K/4K

MECHANIKA 2K/4K+2

ÉRZÉKELÉS 1K/3K+2

ERŐ 1K/4K+1

TECHNOLÓGIA 1K+2/5K

Különleges képességek:

Vízi túlélés: Karakteralkotáskor, a játékosok 2K-t kapnak az úszás, és túlélés: vízben képzettségerekott 1K mellé.

Vízi lények: A Quarrenek mind levegőn, mind vízben képesek lélegezni, és el tudják viselni az óceánok mélyén levő óriási nyomásokat is.

Mozgás: 9/12 (járva), 10/13 (úszva)

Méret: 1.4-1.9 méter magas

Quockanok

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 2K/3K

TUDÁS 2K/3K+2

MECHANIKA 1K/3K

ÉRZÉKELÉS 3K/4K+2

ERŐ 1K/3K

TECHNOLÓGIA 3K/6K+1

Különleges képességek:

Belső szervek: A Quockranoknak nincsenek elkülönülő belső szerveik, úgy állnak ellen minden sérülésnek, mintha az Erejük 7K lenne.

Sztorielemek:

Idegenfóbia: A Quockranok teljes szívükből gyűlölik a külhoniakat, de ez csak ritkán nyilvánul meg erőszakban.

Ennek ellenére, ha egy nem Quockran belekeveredik a Quockranok ügyeibe, bajba kerülhet. Nagy bajba.

Mozgás: 8/10

Méret: 2 méter magas

Rellarins

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 2K/4K

TUDÁS 2K/4K

MECHANIKA 1K/3K+1

ÉRZÉKELÉS 1K/4K+1

ERŐ 2K/4K

TECHNOLÓGIA 1K/2K+2

Mozgás: 8/12

Méret: 1.7-2.3 méter magas

Revwians

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 1K/3K

TUDÁS 2K/4K+2

MECHANIKA 1K/3K

ÉRZÉKELÉS 1K/4K

ERŐ 1K/3K+2

TECHNOLÓGIA 1K/3K+2

Mozgás: 10/12

Méret: 1-2 méter magas

Rodiánok

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 1K+1/4K+2

TUDÁS 1K/3K

MECHANIKA 1K/2K+2

ÉRZÉKELÉS 1K/3K+2

ERŐ 1K/4K+1

TECHNOLÓGIA 1K/2K+1

Sztorielemelek:

Hírnév: A Rodiánok hírhedtek a szívósságukról és a lelkesedésükről amivel értelmes lényeket gyilkolnak néhány kreditért. A galaktikus civilizáció bizonyos frakciói (leginkább a bünszervezetek, tekintélyi/diktatórikus bolygókormányzatok és a Birodalom) nélkülözhetetlen munkaerőként ismeri el őket, annak ellenére hogy egyik más fajba tartozó lény sem bízik meg bennük. Amikor egy ismeretlen Rodián megjelenik, a legtöbb lény arra következtet, hogy valakire vadászik, és nagy ívben elkerüli.

Mozgás: 10/12

Méret: 1.5-1.7 méter magas

Sarkan

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 1K/3K+2

TUDÁS 2K/4K+1

MECHANIKA 1K/3K+2

ÉRZÉKELÉS 2K/4K+2

ERŐ 3K/6K+1

TECHNOLÓGIA 1K/3K

Különleges képességek:

Éjszakai látás: A Sarkanoknak kitűnő az éjszakai látásuk, és sötétben levonások nélkül tevékenykedhetnek.

Hideg vér: A Sarkanok hidegvérűek. Rendkívüli hidegben, rendkívül lomhává válnak(minden értékük 3K-val csökken). Ha 20 percnél tovább vannak fagyponthoz közeli hőmérsékleten, az a halálukat jelenti.

Farok: A Sarkanok harcban használhatják vastag farkukat, ami Erő+3K-t sebez.

Sztorielemelek:

Sarkan Protokoll: A Sarkanokat egy általuk úgy nevezett "megfelelő tisztelettel" kell kezelni. A Sarkan protokoll szabályai eléggé világosak, és csak egy kicsit kell megsérteni az üdvözlési procedúrát, az már komoly sértést jelent. Az "átlag" Sarkanok üdvözlése rövid és lényegretörő, de a tsd. tiszteletreméltó tagjai által bemutatott üdvözlési szertartás eléggé körülményes is lehet.

Mozgás: 4/7

Méret: 1.9-2.2 méter magas

Saurton

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 1K+2/4K

TUDÁS 1K/4K

MECHANIKA 1K/2K+2

ÉRZÉKELÉS 2K/4K

ERŐ 1K+2/4K

TECHNOLÓGIA 1K/3K+2

Különleges képességek:

Betegségellenállás: A Saurton faj magas szintű ellenállással rendelkezik a különböző kórok ellen (megduplázódik az állóképességük amikor azért dobnak, hogy ellenálljanak valamilyen betegségnek), mégis veszélyes hordozói sok betegségnek.

Sztorielemelek:

Aggresszivitás: A Saurtonok agresszívek, tolakodóak, és szeretnek harcolni. Más fajok nem nagyon kedvelik őket.

Mozgás: 6/10
Méret: 1.75-1.9 méter magas

Szilika

Főjellemzők: 11K
ÜGYESSÉG 2K/4K
TUDÁS 2K/5K
MECHANIKA 2K/5K
ÉRZÉKELÉS 2K/4K
ERŐ 3K/5K
TECHNOLÓGIA 2K/5K

Különleges képességek:

Sziklatest: A testük sziklás felépítése miatt, a Szilikák +2K-t kapnak a közelharc ellenállásukhoz. Lőfegyverek ellen nem működik.

Mozgás: 8/13

Méret: 1.1-1.6 méter magas

Sludir

Főjellemzők: 13K
ÜGYESSÉG 2K/4K+2
TUDÁS 1K/3K+2
MECHANIKA 1K/3K
ÉRZÉKELÉS 2K/4K
ERŐ 3K/5K
TECHNOLÓGIA 1K/3K+2

Különleges képességek:

Természetes páncél: A Sludirok kemény bőre +1K-t ad fizikai támadások ellen.

Mozgás: 8/10

Méret: 1.5-2 méter magas, 1.5-2.5 méter hosszú

Ssi-Ruuk

Főjellemzők: 12K
ÜGYESSÉG 2K/5K
TUDÁS 1K+1/4K
MECHANIKA 1K/3K+2
ÉRZÉKELÉS 1K/3K+1
ERŐ 3K/5K
TECHNOLÓGIA 1K+2/3K+2

Különleges képességek:

Fokozott érzékek (Szaglás): A Ssi-ruukok szaglószervei nagyok fejlettek. +1K-t kapnak a fűrkészés dobásokra, ha a keresés szag alapján történik (Max. 20 m távolságban). Továbbá, egy Ssi-ruuk gyakran még azt is meg tudja mondani a szagából, ha egy ember hazudik, feltéve ha sikeres Közepes nehézségű Idegen fajok ismerete: ember dobást csinál (kell hogy ilyen specializációja legyen), emeli a kihallgatás alatt álló személy akaraterő-próba nehézségi szintjét egy szinttel, ha a Ssi-ruuk ellentmondásokat keres a vallomásban.

Rossz látás: A Ssi-ruukoknak az emberekhez képest rossz a látásuk. -1K-t kapnak az olyan cselekedetekre, amelyhez 50 méternél távolabbra kell látni. Ez a levonás nem jelentkezik akkor, ha olyan jármű vagy vadászgép fegyverzetet használ, aminek

van tűzvezetése és hasonlóan akkor sem ha komputer vagy szenzor kiegyenlíti a behatárolt látásukat.

Természetes testpáncél: A Ssi-ruukok vastag irhája és pikkelyei +2K-t adnak fizikai, és +1K-t energia támadások ellen.

Farok: A Ssi-ruukok farka Erő+1K-t sebez.

Karmok: A Ssi-ruukok karmai Erő+2K-t sebeznek.

Erő vakság: A Ssi-ruukok nem képesek érzékelni, vagy használni az Erőt. Egy Ssi-ruuk sem lehet Erő-érzékeny (a Felkelők Szövetsége legjobb tudomása szerint), habár kaphatnak, birtokolhatnak, és használhatnak Erő-, és Karakterpontokat.

Sztorielemek:

Ssi-ruuvi Vallás: A Ssi-ruuvi vallás kijelenti, hogy ha egy Ssi-ruuk egy nem tökéletesen megszentelt földön hal meg arra lesz kárhoztatva a lelke, hogy vég nélkül bolyongjon a Galaxisban. Emiatt a Ssi-ruukok arra törekszenek, hogy elkerüljék a nyílt konfliktusokat a saját bolygójukon kívül, és inkább droidokat, és P'w'ecceket küldenek maguk helyett a harcokba, és messziről figyelik a harcot. Ha egy szentségtelen földön harcra kerül sor, nagyon valószínű, hogy elmenekülnek a harcterről.

Mozgás: 11/14

Méret: 1.9-2.2 méter magas

Sullustiak

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 1K/3K

TUDÁS 1K/2K+2

MECHANIKA 2K/4K+1

ÉRZÉKELÉS 1K/3K+1

ERŐ 1K/2K+2

TECHNOLÓGIA 1K/3K+2

Különleges képességek:

Fokozott érzékek: A Sullustiaknak jól fejlett hallásuk és látásuk van. Amikor Érzékelés vagy Fürkészás próbát tesz amihez látás rossz fényviszonyok között, vagy hallás kell, +2K bónuszt kapnak.

Helyérzék: Ha egy Sullusti járt már egy helyen, mindig emlékezni fog rá ha oda visszatér - így soha nem veszhet el egy olyan helyen ahol már járt korábban. Ez automatikus és nem kell dobni rá. Asztrográciónál egy olyan helyre ahol a Sullusti már járt, +1 bónuszt kap a dobáshoz.

Mozgás: 10/12

Méret: 1/1.8 méter magas

Svivreni

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 1K/3K+2

TUDÁS 1K/3K

MECHANIKA 2K/3K+2

ÉRZÉKELÉS 1K/4K+1

ERŐ 2K/5K

TECHNOLÓGIA 1K/3K+1

Különleges képességek:

Állóképesség: A Svivren bolygó zord természeti adottságai miatt a Svivreniek +2K bónuszt kapnak az állóképesség, és az akaraterő dobásukhoz.

Értékbecslés: A Svivreniek +1K bónuszt kapnak az értékbecslés képzettségükhöz beleértve ércek, drágakövek, és más bányászott ásványokról értékbecslését is.

Sztorielemelek:

Makacsság: A Svivreniek nem tudják elviselni hogy behódoljanak valakinek, és a Birodalom hódítási kísérletei is csak megszilárdították ezt az elhatározottságukat. Bárki aki megpróbál meggyőzni egy Svivrenit olyan dologról amivel az nem ért egyet, eleve elvesztett csatába kezd.

Mozgás: 4/8

Méret: 0.6-0.9 méter magas

Tikiarri

Főjellemzők: 11K+2

ÜGYESSÉG 1K/3K+2

TUDÁS 1K/2K+2

MECHANIKA 1K/2K

ÉRZÉKELÉS 2K/4K+2

ERŐ 1K/3K

TECHNOLÓGIA 1K/2K+2

Speciális képzettségek:

Erő képzettség:

Repülés: Felhasználási idő: egy kör. Ezt a képzettséget repülésre használják. Egy kezdő Tikiarri karakter 15-öt tud repülve mozogni, és ezt később a Star Wars szerepjáték szabálykönyv, Második kiadás 15. oldalán leírt módon fejlesztheti.

Mozgás: 4/6 (járva), 15/20 (repülve)

Méret: 1.5-1.75 méter

Tinnell

Főjellemzők: 13K

ÜGYESSÉG 2K/3K+2

TUDÁS 1K/2K+2

MECHANIKA 2K/3K+2

ÉRZÉKELÉS 2K/4K+1

ERŐ 1K+2/4K

TECHNOLÓGIA 3K/5K

Különleges képességek:

Karmok: Minden Tinnellnek vannak karmai, amelyek 1K+2-vel növelik az Erő főjellemzőt közelharc során. Ezek a karmok nem elég erősek ahhoz, hogy bónuszt adjanak a mászás képzettséghez.

Sztorielemek:

Ritkák: A Tinnellek rendkívül ritkák. Inkább csak úgy beléjük botlik az ember (általában amikor engedély nélkül szerelnek hajót), mint keresi őket. Az Emberek nagyon rosszul bántak velük, így ha rájönnek, hogy vadásznak rájuk, eltűnnek, és nem lehet rájuk találni (legalább Hősiet kell dobni, hogy nyomukra bukkanjon valaki). Leginkább NJK-két használható karakterek, éppen abban a drámaian megfelelő pillanatban jelennek meg, amikor egy életmentő javítás dobásra van szükség.

Mozgás: 10/15

Méret: 1.2-1.8 méter magas

Tusken Raiderek (Buckalakók)

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 1K/4K+1

TUDÁS 1K/3K+2

MECHANIKA 1K/3K

ÉRZÉKELÉS 1K/4K

ERŐ 1K/4K

TECHNOLÓGIA 1K/3K

Mozgás: 10/12

Méret: 1.5-1.9 méter magas

Twi'lekek

Főjellemzők: 11K

ÜGYESSÉG 1K/3K

TUDÁS 1K/4K

MECHANIKA 1K/2K+1

ÉRZÉKELÉS 2K/4K+2

ERŐ 1K/3K

TECHNOLÓGIA 1K/3K

Különleges képességek:

Csápok: A Twi'lekek a csápjaikat használva, titokban tudnak kommunikálni egymással, akkor is ha egy dugig telt szobában vannak. A csápok összetett mozgásával egy bizonyos értelemben titkos nyelv alakult ki, amit minden Twi'lek folyékonyan "beszél".

Mozgás: 10/12

Méret: 1.6-2.4 méter magas

Uki

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 1K/3K

TUDÁS 1K/4K+1

MECHANIKA 2K/4K
ÉRZÉKELÉS 1K/4K
ERŐ 3K/4K
TECHNOLÓGIA 1K/3K+1

Különleges képességek:

Mezőgazdaság: Minden Uki +2K bónuszt kap a mezőgazdaság (Tudás képzettség) dobásához.

Sztorielemelek:

Rettegés a lehetetlentől: Minden Uki zavarttá válik, ha egy szerinte megoldhatatlan szituációval kell szembenéznie.

Mozgás: 5/11

Méret: 1.6-2 méter magas

Vaathkree

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 1K/3K

TUDÁS 1K/4K

MECHANIKA 2K/4K

ÉRZÉKELÉS 2K/5K

ERŐ 2K/4K+2

TECHNOLÓGIA 1K/3K+1

Különleges képességek:

Természetes testpáncél: A Vaathkree-k, sajátos anyagcseréjüknek köszönhetően, természetes testpáncéllal rendelkeznek. Ez Erő+2K-t ad a fizikai támadások kivédésére, és Erő+1K-t energiatámadások ellen.

Kereskedő nyelv: A Vaathkree-k létrehoztak egy furcsa, állandóan változó kereskedő nyelvet, amit az egymásközi kommunikációra használnak üzleti tárgyalások folyamán. Mivel a legtöbb üzlet akkor sikeres, ha az egyik fél birtokában olyan információ van amivel a másik nem bír, ez az kereskedő nyelv ezen információk megóvására jött létre a tárgyalások során. Ha egy nem Vaathkree megpróbálja megfejteni az kereskedő nyelvet, dobhat idegen nyelvek ismeretére a Vathkree ellen, de +15 büntető módosítással.

Sztorielemelek:

Kereskedő kultúra: A Vaathkree-k fanatikus alkudozók. A legtöbb felnőtt Vaathkree-nak legalább 2K-ás alkudozása vagy szélhámossága van (vagy mindkettő).

Mozgás: 6/11

Méret: 1.5-1.9 méter magas

Vernolok

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 1K/2K+2

TUDÁS 1K/4K

MECHANIKA 1K/3K+1

ÉRZÉKELÉS 2K/4K+2

ERŐ 1K/2K+2

TECHNOLÓGIA 1K/3K

Különleges képességek:

Felderítők: A Vernolok kitűnő felderítők (sokan úgy értelmezik ezt mint nyomozási rátermettséget). +1K bónuszt kapnak vagy a túlélésükhöz, vagy a felderítésükhöz, vagy pedig a fürkészésükhöz (a játékos választ, hogy karakteralkotáskor melyik képzettséget részesíti előnyben).

Mozgás: 8/10

Méret: max. 1.5 méter magas

Vukik

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 1K/3K+2

TUDÁS 1K/2K+1

MECHANIKA 1K/3K+2

ÉRZÉKELÉS 1K/2K+1

ERŐ 2K+2/6K

TECHNOLÓGIA 1K/3K+1

Különleges képességek:

Berserker düh: Ha a Vuki feldühödik (azaz a karakter úgy véli, hogy vagy ő maga, vagy valaki más, akihez életadósság fűzi közvetlen életveszélyben forog), a karakter Erejéhez +2K járul, amikor pusztakezes harcban veszteséget okoz (a karakter pusztakezes harc jártassága nem javul). Ezenkívül -2K járul minden olyan dobásához, amit nem az Erő főjellemezőjére vagy valamelyik hozzárendelt jártasságára tesz. Hatalmas dühe miatt a Vuki karakternek Közepesen nehéz kockadobást kell tennie az Érzékelés főjellemezőjére (a -2K módosítással), ha le akar csillapodni, miután az összes ellenfél harcképtelenné vált – eszméletét veszítette, meghalt, elmenekült vagy fogságba esett. Ha a kockadobás nem sikerült, a Vuki tovább dühöng. Közeli barátai együttműködhetnek a Vukival, hogy megkönnyébbítsék a dobást.

Mászókarmok: A Vukiknak hatalmas, visszahúzható mászókarmaik vannak, amiket kizárólag mászásra használnak. Ha a karmok segítségével másznak, a jártasság-dobásukhoz +2K járul. Azt a Vukit, aki szándékosan közelharcra használja a mászókarrait, fajtája azonnal kitisztítja, és később valószínűleg hajtóvadászatot rendelnek el ellene - a körülményekre való tekintet nélkül.

Sztorielemek:

Előítéletek: A Vukikat általában ingerlékeny vadembereknek tartják. A galaxis legtöbb polgára minden tőle telhetőt megtesz, nehogy felbőszítsen egy Vukit.

Rabszolgaság: A Birodalom bukását megelőzően szinte minden Vuki a Birodalom rabszolgája volt, és a 'szabad' Vukik fejére jókora vérdíjat tűztek.

Nyelv: A Vukik képtelenek kiejteni a Közös Nyelv szavait, bár érteni tökéletesen értik. Szinte mindig van egy közeli barátjuk, akivel együtt utaznak, és tolmácsol nekik... Bár az emberek ritkán értik félre egy Vuki szándékait.

Becsület: A Vukikat köti a becsületük. Ádáz harcosok és kirívóan büszkék; olykor örvengő harag fogja el őket, olykor pedig kegyetlenek és tisztességtelenek - de szigorú becsületkódexük van. Nem árulják el a fajtájukat - sem más Vukikat, sem a népük egészét. Nem árulják el, és nem hagyják cserben a barátaikat. A 'törvényt' megszeghetik, a becsületkódexüket azonban soha. A Vukik becsületkódexe ugyanolyan szigorú, mint amilyen ősi. A becsületbeli bűn levezeklése szinte lehetetlen - a vétkes Vuki általában csak a halála révén nyer feloldozást. A hamisan megvádolt Vukik azonban megszabadulhatnak a szégyen-bélyegtől, és számos legenda szól a kitisztított Vukik 'visszatéréséről'. De ezek csak legendák...

Mozgás: 11/15

Méret: max. 2.5 méter magas

Viska

Főjellemezők: 12K

ÜGYESSÉG 2K/4K+2

TUDÁS 1K/4K

MECHANIKA 1K/3K+1

ÉRZÉKELÉS 2K/4K+2

ERŐ 2K/5K

TECHNOLÓGIA 1K/3K+2

Speciális képzettségek:

Erő képzettségek:

Repülés: Felhasználási idő: egy kör. Ezt a képzettséget repülésre használják. Egy kezdő Viska karakter 15-öt tud repülve mozogni, és ezt később a Star Wars szerepjáték szabálykönyv, Második kiadás 17. oldalán leírt módon fejlesztheti.

Különleges képességek:

Blossur támadás: 4K-t sebez; bármely támadás ami sebződést okozott, azt jelenti, hogy a Viska áthatolt az áldozat bőrén. A Viska vérszívása percenként 3K veszteséget okoz.

Infravörös látás: A Viskák látnak az infravörös tartományban, ami azt jelenti, hogy levonások nélkül cselekedhetnek teljes sötétben is.

Sztorielemek:

Borzasztóak: A Viskáktól elborzad a többi faj. Ebből nagy előnyt kovácsolnak (néhányan azt mondják, még büszkék is a hírnevükre).

Mozgás: 12/18 (repülve), 5/7 (járva)

Méret: 2-3 hosszúak, szárnyfeszítvük max. 5 méter

Whiphids

Főjellemezők: 11K

ÜGYESSÉG 2K/4K

TUDÁS 1K/3K
MECHANIKA 1K/3K
ÉRZÉKELÉS 2K/4K+1
ERŐ 2K/4K+2
TECHNOLÓGIA 1K/3K
Különleges képességek:
Karmok: Erő+1K veszteség.
Mozgás: 9/12
Méret: 2.0-2.6 méter magas

Yaga

Főjellemzők: 12K
ÜGYESSÉG 1K/4K
TUDÁS 1K/2K+2
MECHANIKA 1K+2/4K+1
ÉRZÉKELÉS 2K/4K
ERŐ 1K/4K+2
TECHNOLÓGIA 2K/5K+2
Különleges képességek:
Rabszolgaság: A Yagákat a Technológia képzettségük miatt kényszerítette szolgálatába a Birodalom. Ennek eredményeképpen szinte egyetlen Yaga sem kóborol szabadon a galaxisban, akik távol vannak az otthonuktól, azok vagy szökött rabszolgák (és hajlamosak paranoiás félelemre, attól hogy elfogja őket a Birodalom), vagy dolgozók, akiket arra kényszerítettek, hogy rabszolgamunkát végezzenek, Birodalmi tisztségviselőknek, messze hazájuktól.
Mozgás: 10/12
Méret: 1.5-1.8 méter magas

Yaga Krone (Alfaj)

Főjellemzők: 8K
ÜGYESSÉG 1K/2K
TUDÁS 1K/1K+1
MECHANIKA 1K/4K+1
ÉRZÉKELÉS 1K/1K+1
ERŐ 2K/5K+2
TECHNOLÓGIA 2K/5K+2
Sztorielemek:
Megtervezett genetika: A Yaga Krone-okat úgy tervezték genetikailag, hogy képesek legyenek túlélni olyan zord közegben is, mint a mélyűr. Nagyon lomhák és terjedelmesek, és szinte soha sem beszélnek. Születésüktől fogva arra nevelik őket, hogy engedelmesek legyenek a Birodalomnak, de sokan közülük titokban Köztársaság-szimpatizánsokká válnak.
Zárt rendszerek: Amikor teljesen kifejtődnek, a Yaga Krone-ok nem igényelnek többé ételt, vizet, vagy más táplálékot, elraktározzák az abszorbált napenergiát és alkalmanként feltöltik magukat belőle.
Testpáncél: Minden Yaga Krone +2K bónuszt kap energiátámadások hártására, és +3K-t fizikai támadások ellen.
Mozgás: 8/12
Méret: 2.5-3 méter magas

Yevethák

Főjellemzők: 12K
ÜGYESSÉG: 2K/4K
TUDÁS: 1K/3K
MECHANIKA: 2K/4K
ÉRZÉKELÉS: 1K+2/4K+1
ERŐ: 2K+2/4K+1
TECHNOLÓGIA: 3K/5K
Különleges képességek:

Technológiai érzék: A Yevetháknak velük született tehetségük van a mérnöki munkákhoz. A Yevetha echnikusok képesek fejleszteni és lemásolni bármilyen eszközt, ha van alkalmuk tanulmányozni, és az megfelelő szinten van. Ez a vizsgálat 1K napot vesz igénybe. Ha egyszer megismerték, 2K-nyit tudnak rajta javítani, vagy módosítani. Ezek a módosítások megbízhatóak, és aligha romlanak el.

Nedves karmok: A Yevetha hímeknek nedves karmaik vannak, amit vissza tudnak húzni a csuklójukba. A karmok Erő+1K-t sebeznek. Harcban használják őket, de még inkább alattvalók kivégzésére. Sebezhető pontokat támadnak vele, mint pl. a torok.

Sztorielemek:

Xenofóbia: A Yevethák elutasítják az idegeneket, 'féregnek' tartva őket, és visszautasítják, hogy bepiszkítsák magukat azzal, hogy kapcsolatba lépnek velük. A Yevethák különösen messze mennek, hogy elkerüljék az idegenek általi megfertőződést, beleértve a tisztálkodási szertartást, fertőtlenítési eljárásokat, ha mégis időt kell tölteniük egy zárt helységben a 'féregekkel'. Ez a szélsőséges xenofóbia vezetett az idegenek által 'megfertőzött' kolóniák bolygó méretű megsemmisítéséhez.

Területiség: A Yevetha a Koornacht-ködön belül minden világot saját jogos tulajdonuknak tekintenek, és képesek véget nem érő harcokba bocsátkozni, hogy megakadályozzák, hogy a világokat az idegenek megfertőzzék.

Becsületkódex: Yevethák vakmerő és elszánt harcosok, akik képesek ölni és meghalni az embereikért, valamilyen ügyért és az Alkirályért, és nem hajlandóak megadni magukat még akkor sem, ha bizonyos, hogy legyőzték őket.

Elkülönülés: A Yevethák csak nagyon kevés kapcsolatot tartanak fenn idegenekkel, és a TUDÁSukat az Idegen Fajok Ismeretében csak közvetlen tapasztalat útján tudják növelni. Ennek következtében az idegen fajokkal kapcsolatos ismereteik maximálisan 2K-s értéket vehet fel.

Mozgás: 10

Méret: 1.5-2.5 méter magas.

Kalandmesteri megjegyzés: A Yevethákkal különösen nehéz összefutni a Koornacht-ködön kívül, de bárhol találkozhatnak is velük, az idegeneket alacsonyabbrendűeknek tekintik mint a Yevethákat, és ezért nem lehetnek játékos karakterek.

Személyes megjegyzés: Yevethák a feletteseikkel alázasosak, és dolyfősek az alattvalóikkal szemben. Nap mint nap a halál fenyegetésében élnek, és általában azon vannak, hogy elkerüljék azt.

ZeHethbra

Főjellemzők: 12K

ÜGYESSÉG 1K/4K

TUDÁS 1K/4K

MECHANIKA 2K/4K+1

ÉRZÉKELÉS 1K+1/3K+1

ERŐ 1K/4K

TECHNOLÓGIA 1K+2/3K+2

Különleges képességek:

Permetezés: ZeHethbra szűrős permetet képes kibocsátani, amely képes megvakítani és elkábítani azt, aki három méteres körzeten belül tartózkodik. A területen belül eső karaktereknek dobni kell egy Nehéz Akaraterő dobást, vagy 5K-s erősségű kábító sebzés éri őket; ha az eredmény sebesült vagy rosszabb, akkor a karakter a permet hatása alá kerül és a földre hanyatlik, és egy percre eszméletét veszti.

Mozgás: 9/12

Méret: 1.6-1.8 méter magas