

STAR WARS SAGA EDITION

TALENTS DE PRESTIGE

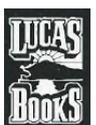
TECHNIQUES ET SECRETS DE FORCE

ROMAIN PIERRON

SOMMAIRE

2

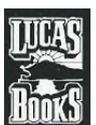
Ace Pilot	15
Vehicle Dodge	15
Begin Attack Run ^{SoG}	16
Blind Spot ^{SoG}	16
Clipping Hit ^{SoG}	16
Close Cover ^{sv}	16
Close Scrape ^{SoG}	16
Dogfight Gunner.....	16
Elusive Dogfighter	16
Expert Gunner	16
Full Throttle.....	16
Great Shot ^{SoG}	17
Improved Attack Run ^{SoG}	17
Juke	17
Keep It Together.....	17
Outrun ^{sv}	17
Punch Trough ^{sv}	17
Quick Trigger	17
Regroup ^{SoG}	17
Relentless Pursuit.....	17
Renowned Pilot ^{CW}	17
Small Target ^{sv}	17
Squadron Maneuvers ^{SoG}	18
Squadron Tactics ^{SoG}	18
Synchronized Fire ^{SoG}	18
System Hit	18
Vehicle Focus ^{SoG}	18
Vehicular Evasion	18
Watch This ^{sv}	18
Wingman ^{SoG}	18
Assassin ^{sv}	19
Mark	19
Advantageous Positioning.....	20
Deadly Repercussions	20
Get Some Distance	20



STAR WARS SAGA EDITION – PRESTIGE TALENTS, FORCE TECHNIQUES, FORCE SECRETS

3

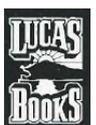
Improving Manipulating Strike.....	20
Manipulating Strike [<i>Mind-Effect</i>].....	20
Murderous Arts I	20
Murderous Arts II	20
Pulling the Strings.....	20
Ruthless.....	20
Shift	20
Sniping Assassin	20
Sniping Marksman.....	21
Sniping Master	21
Bounty Hunter	22
Familiar Foe.....	22
Dread [<i>Mind-Effect</i>] ^{SV}	23
Fearsome ^{TFU}	23
Findsman Ceremonies ^{SV}	23
Findsman’s Forcesight ^{SV}	23
Hunter’s Mark	23
Hunter’s Target	23
Jedi Hunter ^{TFU}	23
Notorious	23
Nowhere to Hide	24
Nowhere to Run ^{SV}	24
Omens ^{SV}	24
Relentless	24
Ruthless Negotiator	24
Signature Item ^{TFU}	24
Tag ^{SV}	24
Target Visions ^{SV}	24
Temporal Awareness ^{SV}	24
Charlatan ^{SV}	25
Score.....	25
Swindle.....	25
Cunning Distraction.....	26
Damaging Distraction.....	26
Distracting Shout.....	26
Improved Soft Cover	26
Innocuous.....	26



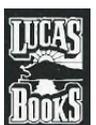
STAR WARS SAGA EDITION – PRESTIGE TALENTS, FORCE TECHNIQUES, FORCE SECRETS

4

Treacherous	26
Corporate Agent ^{KotOR}	27
Executive Leadership.....	27
Competitive Drive	28
Competitive Edge	28
Corporate Clout [Mind-Effect][Fear].....	28
Impose Confusion	28
Impose Hesitation [<i>Mind-Effect</i>].....	28
Willful resolve	28
Wrong Decision	28
Crime Lord	29
Command Cover.....	29
Attract Minion.....	30
Bodyguard I ^{SV}	30
Bodyguard II ^{SV}	30
Bodyguard III ^{SV}	30
Fear Me ^{SV}	30
Frighten [Mind-Effect] ^{SV}	30
Impel Ally I.....	30
Impel Ally II.....	31
Impel Ally III ^{SV}	31
Inspire Fear I [Mind-Effect][Fear].....	31
Inspire Fear II [Mind-Effect][Fear].....	31
Inspire Fear III [Mind-Effect][Fear].....	31
Inspire Wrath ^{SV}	31
Notorious	31
Shared Notoriety.....	31
Shelter ^{SV}	31
Tactical Superiority ^{SV}	32
Tactical Withdraw ^{SV}	32
Terrify [Mind-Effect][Fear] ^{SV}	32
Unsavoury Reputation [<i>Mind-Effect</i>][Fear] ^{SV}	32
Urgency ^{SV}	32
Wealth of Allies ^{SV}	32



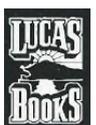
Droid Commander ^{CW}	33
Networked Mind	33
Automated Strike	34
Droid Defense	34
Droid Mettle.....	34
Expanded Sensors	34
Inspire Competence	34
Maintain Focus.....	34
Overclocked Troops	34
Reinforced Commands.....	34
Elite Trooper	35
Delay Damage	36
Damage Reduction	36
Accurate Blow ^{CW}	36
Ambush ^{CW}	36
Armored Mandalorian ^{KotOR}	36
Close-Quarters Fighter ^{CW}	36
Controlled Burst	36
Deny Move ^{TFU}	36
Exotic Weapon Mastery.....	36
Extended Critical Range (heavy weapons) ^{TFU}	37
Extended Critical Range (rifles) ^{TFU}	37
Flurry Attack ^{TFU}	37
Greater Devastating Attack.....	37
Greater Penetrating Attack.....	37
Greater Weapon Focus	37
Greater Weapon Specialization	37
Higher Yield ^{CW}	37
Ignore Armor ^{CW}	38
Ignore Damage Reduction ^{ToG}	38
Improve Stunning Strike ^{CW}	38
Knockback ^{TFU}	38
Mandalorian Advance ^{KotOR}	38
Mandalorian Ferocity ^{KotOR}	38
Mandalorian Glory ^{KotOR}	38
Multiattack Proficiency (heavy weapons).....	38
Multiattack Proficiency (rifles).....	38



STAR WARS SAGA EDITION – PRESTIGE TALENTS, FORCE TECHNIQUES, FORCE SECRETS

6

Rapid Reload ^{CW}	38
Reduce Defense ^{TFU}	38
Reduce Mobility ^{TFU}	39
Shoulder to Shoulder ^{CW}	39
Strength in Numbers ^{CW}	39
Teräs Käsi Basics ^{ToG}	39
Teräs Käsi Mastery ^{ToG}	39
Unarmed Counterstrike ^{ToG}	39
Unarmed Parry ^{ToG}	39
Weapon Shift ^{CW}	39
Whirling Death ^{CW}	39
Enforcer ^{tfu}	40
Targeted Suspect.....	40
Cover Bracing	41
Intentional Crash.....	41
Nonlethal Tactics.....	41
Pursuit	41
Respected Officer.....	41
Slowing Stun.....	41
Takedown.....	41
Force Adept	42
Attune Weapon.....	43
Channel Aggression.....	43
Channel Anger.....	43
Clipping Strike	43
Cower Enemies ^{tfu}	43
Embrace the Dark Side.....	43
Empower Weapon	43
Focused Force Talisman ^{CW}	43
Force Interrogation ^{tfu}	44
Force Power Adept.....	44
Force Talisman	44
Force Throw ^{KotOR}	44
Force Treatment.....	44
Fortified Body.....	44
Greater Focused Force Talisman ^{CW}	44
Greater Force Talisman	45

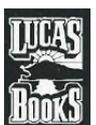


STAR WARS

STAR WARS SAGA EDITION – PRESTIGE TALENTS, FORCE TECHNIQUES, FORCE SECRETS

7

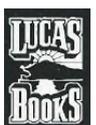
Inquisition ^{tfu}	45
Primitive Block ^{KotOR}	45
Unsettling Presence ^{tfu}	45
Force Disciple	46
Indomitable	46
Prophet	46
Jedi Master	46
Fearless	46
Serenity	46
Sith Lord	46
Fearless	46
Temptation	46
Gladiator ^{KotOR}	47
Unflinching	47
Brutal Attack	48
Call Out	48
Distracting Attack	48
Exotic Weapon Master	48
Lockdown Strike	48
Multiattack Proficiency (exotic weapons)	48
Personal Vendetta [<i>Mind-Effect</i>]	48
Unstoppable	48
Gunslinger	49
Trusty Sidearm	50
Blind Shot ^{CW}	50
Dash and Blast ^{SV}	50
Debilitating Shot	50
Deceptive Shot	50
Flanking Fire ^{SV}	50
Guaranteed Shot ^{SV}	50
Hailfire ^{SV}	50
Improved Quick Draw	50
Knockdown Shot	51
Mobile Attack (pistols) ^{KotOR}	51
Multiattack Proficiency (pistols)	51
Ranged Disarm	51
Ranged Flank ^{SV}	51



STAR WARS SAGA EDITION – PRESTIGE TALENTS, FORCE TECHNIQUES, FORCE SECRETS

8

Trigger Work	51
Twin Shot ^{sv}	51
Independent Droid ^{tfu}	52
Sapience	52
Independent Spirit	52
Computer Language	53
Computer Master	53
Defensive Electronics	53
Enhanced Manipulation	53
Hotwired Processor	53
Ion resistance	53
Modification Specialist	53
Power Surge	53
Repair Self	53
Skill Conversion	54
Soft Reset	54
Infiltrator ^{TFU}	55
Lead Infiltrator	55
Unarmed Stun	55
Always Ready	56
Bothan Resources	56
Concealed Weapon Expert.....	56
Creeping Approach.....	56
Knowledge Is Life	56
Knowledge Is Power	56
Knowledge Is Strength	56
Set for Stun.....	57
Silent Takedown [<i>Stun-Effect</i>].....	57
Six Questions	57
Spynet Agent	57
Jedi Knight	58
Ataru	60
Dark Deception ^{KotOR}	60
Defensive Circle ^{KotOR}	60
Direct ^{CW}	60
Djem So	60
Force Fortification	60



STAR WARS SAGA EDITION – PRESTIGE TALENTS, FORCE TECHNIQUES, FORCE SECRETS

Force Revive ^{KotOR} 60

Force Treatment ^{CW} 60

Force Warning ^{KotOR} 60

Greater Weapon Focus (lightsaber) 60

Healing Boost ^{CW} 61

Impart Knowledge ^{CW} 61

Improved Healing Boost ^{CW} 61

Improved Lightsaber Throw ^{TFU} 61

Improved Quick Draw (lightsaber) ^{KotOR} 61

Improved Riposte ^{KotOR} 61

Improved Sentinel Strike ^{KotOR} 61

Improved Sentinel’s Gambit ^{KotOR} 61

Improved Redirect ^{KotOR} 62

Insight of the Force ^{CW} 62

Jar’kai 62

Jedi Battle Commander ^{KotOR} 62

Juyo 62

Makashi 62

Master Advisor ^{CW} 62

Mobile Attack (lightsaber) ^{KotOR} 62

Multiattack Proficiency (lightsaber) 62

Niman 62

Rebuke the Dark ^{KotOR} 63

Scholarly Knowledge ^{CW} 63

Severing Strike 63

Sheltering Stance ^{KotOR} 63

Shien 63

Shii-Cho 63

Slashing Charge ^{KotOR} 63

Sokan 63

Soothe ^{CW} 64

Soresu 64

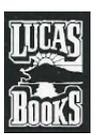
Taint of the Dark Side ^{KotOR} 64

Thrown Lightsaber Mastery ^{TFU} 64

Tràkata 64

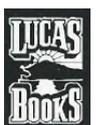
Vaapad 64

Vigilance ^{KotOR} 64

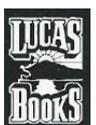


STAR WARS SAGA EDITION – PRESTIGE TALENTS, FORCE TECHNIQUES, FORCE SECRETS

Watchman’s Advance ^{KotOR}	64
Master Privateer ^{tfu/sv}	65
Veteran Privateer	65
Armored Spacer ^{TFU}	66
Attract Privateer ^{TFU}	66
Blaster and Blade I ^{TFU}	66
Blaster and Blade II ^{TFU}	66
Blaster and Blade III ^{TFU}	66
Bloodthirsty ^{SV}	66
Boarder ^{TFU}	66
Ion Mastery ^{TFU}	66
Fight to the Death ^{SV}	67
Keep Them Reeling ^{SV}	67
Multiattack Proficiency (advanced melee weapons) ^{TFU}	67
Preserving Shot ^{TFU}	67
Raider’s Frenzy ^{SV}	67
Raider’s Surge [<i>Mind-Effect</i>] ^{SV}	67
Savage Reputation [<i>Mind-Effect</i>][<i>Fear</i>] ^{SV}	67
Take Them Alive ^{SV}	67
Medic ^{tfu}	68
Battlefield Medic	69
Bring Them Back	69
Emergency Team	69
Extra First Aid	69
Medical Miracle	69
Natural Healing	69
Second Chance	69
Steady Under Pressure	69
Improved First Aid	70
Improved Heal Damage	70
Improved Long-Term Care	70
Improved Perform Surgery	70
Improved Revivify	70
Improved Treatment	70
Personal Physician	70

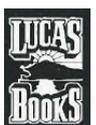


Melee Duelist ^{KotOR}	71
Master of Movement	71
Advantageous Strike	72
Dirty Tricks	72
Dual Weapon Flourish I	72
Dual Weapon Flourish II	72
Master of Elegance.....	72
Multiattack Proficiency (advanced melee weapons)	72
Out of Nowhere	72
Single Weapon Flourish I.....	72
Single Weapon Flourish II.....	72
Military Engineer ^{CW}	73
Field-Created Weapon	73
Breach Cover	74
Breaching Explosives	74
Droid Expert	74
Prepared Explosive.....	74
Problem Solver	74
Quick Modifications	74
Repairs on the Fly.....	74
Sabotage Device.....	74
Tech Savant	74
Vehicular Boost	74
Officer	75
Command Cover.....	75
Share Talent	75
Assault Tactics [<i>Mind-Effect</i>].....	76
Combined Fire ^{SoG}	76
Deployment Tactics [<i>Mind-Effect</i>].....	76
Exploit Weakness ^{CW}	76
Field Tactics [<i>Mind-Effect</i>].....	76
Fleet Deployment ^{SoG}	76
Fleet Tactics [<i>Mind-Effect</i>] ^{SoG}	76
Grand Leader ^{CW}	77
It's a Trap! ^{SoG}	77
Legendary Commander ^{SoG}	77
One for the Team	77

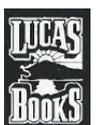


STAR WARS SAGA EDITION – PRESTIGE TALENTS, FORCE TECHNIQUES, FORCE SECRETS

- Outmaneuver 77
- Shift Defense I 77
- Shift Defense II 77
- Shift Defense III 77
- Tactical Edge 78
- Uncanny Defense ^{CW} 78
- Outlaw** ^{SV} 79
- Fugitive 79
- Confounding Attack 80
- Double Up 80
- Find an Opening 80
- Opportunistic Defense 80
- Preternatural Senses 80
- Seize the Movement 80
- Tangle Up 80
- Uncanny Instincts 80
- Saboteur** ^{TFU} 81
- Destructive 81
- Master Saboteur 81
- Quick Sabotage 81
- Unexpected Result 81
- Blaster Turret I 82
- Blaster Turret II 82
- Blaster Turret III 82
- Device Jammer 82
- Droid Jammer 82
- Extreme Explosion 82
- Ion Turret 82
- Mine Mastery 82
- Shaped Explosion 83
- Skilled Demolitionist 83
- Stun Turret 83
- Turret Self-Destruct 83

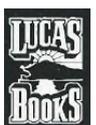


Sith Apprentice	84
Affliction ^{KotOR}	85
Dark Healing	85
Dark Healing Field ^{KotOR}	85
Dark Scourge	85
Dark Side Adept.....	85
Dark Side Master	85
Drain Force ^{KotOR}	85
Force Deception	85
Improved Dark Healing	85
Sith Alchemy ^{KotOR}	86
Stolen Form ^{ToG}	86
Wicked Strike	86
Vanguard ^{CW}	87
Surprise Attack.....	87
Enhanced Vision.....	88
Impenetrable Cover	88
Invisible Attacker.....	88
Mark the Target	88
Maximize Cover.....	88
Shellshock.....	88
Soften the Target	88
Triangulate	88
Force Techniques	89
Advanced Vital Transfer ^{CW}	89
Dominate Mind ^{KotOR}	89
Force Point Recovery	89
Force Power Mastery	89
Improved Battle Strike ^{tfu}	89
Improved Cloak ^{CW}	89
Improved Dark Rage ^{tfu}	89
Improved Energy Resistance ^{KotOR}	89
Improved Force Disarm ^{tfu}	89
Improved Force Grip ^{tfu}	89
Improved Force lightning ^{tfu}	90
Improved Force Slam ^{KotOR}	90
Improved Force Storm ^{tfu}	90



STAR WARS SAGA EDITION – PRESTIGE TALENTS, FORCE TECHNIQUES, FORCE SECRETS

Improved Force Stun ^{KotOR}	90
Improved Force Thrust ^{tfu}	90
Improved Force Trance	90
Improved Ionize ^{KotOR}	90
Improved Kinetic Combat ^{KotOR}	90
Improved Levitate ^{CW}	90
Improved Malacia ^{CW}	90
Improved Mind Trick ^{tfu}	90
Improved Move Light Object	91
Improved Rebuke ^{tfu}	91
Improved Rend ^{CW}	91
Improved Repulse ^{tfu}	91
Improved Resist Force ^{KotOR}	91
Improved Sense Force	91
Improved Sense Surroundings	91
Improved Shatterpoint ^{CW}	91
Improved Technometry ^{CW}	91
Improved Telepathy	91
Improved Valor ^{KotOR}	91
Improved Vital Transfer ^{KotOR}	91
Language Absorption ^{KotOR}	91
Force Secrets	92
Corrupted Power ^{tfu}	92
Debilitating Power ^{tfu}	92
Devastating Power	92
Distant Power	92
Enlarged Power ^{tfu}	92
Extend Power ^{CW}	92
Linked Power ^{CW}	92
Multitarget Power	93
Pure Power ^{tfu}	93
Quicken Power	93
Remote Power ^{tfu}	93
Shaped Power	93
Unconditional Power ^{CW}	93



STAR WARS

ACE PILOT

TALENT TREES

BLOCKADE RUNNER ^{SV}

OUTRUN ^{SV}

PUNCH TROUGH ^{SV}

SMALL TARGET ^{SV}

WATCH THIS ^{SV}

CLOSE COVER ^{SV}

15

EXPERT PILOT

BLIND SPOT ^{SoG}

CLOSE SCRAPE ^{SoG}

ELUSIVE DOGFIGHTER

FULL THROTTLE

IMPROVED ATTACK RUN ^{SoG}

KEEP IT TOGETHER

RELENTLESS PURSUIT

RENOWNED PILOT ^{CW}

VEHICLE FOCUS ^{SoG}

VEHICULAR EVASION

JUKE

WINGMAN ^{SoG}

GUNNER

EXPERT GUNNER

DOGFIGHT GUNNER

QUICK TRIGGER

SYNCHRONIZED FIRE ^{SoG}

SYSTEM HIT

CLIPPING HIT ^{SoG}

GREAT SHOT ^{SoG}

SQUADRON LEADER ^{SoG}

BEGIN ATTACK RUN ^{SoG}

REGROUP ^{SoG}

SQUADRON MANEUVERS ^{SoG}

SQUADRON TACTICS ^{SoG}

POWER DESCRIPTION

Vehicle Dodge

A partir du niveau 2, vous appliquez un bonus d'esquive à la Reflex Defense de tout véhicule que vous pilotez. Ce bonus est égal à la moitié de votre niveau de Ace Pilot, arrondi à l'inférieur. Si le pilote perd son Bonus de Dexterity pour une raison quelconque, le bonus d'esquive est perdu également. Ce bonus est cumulatif avec les autres bonus d'esquive.

TALENT DESCRIPTION

Begin Attack Run ^{SoG}

En action rapide, vous désignez une cible. Quand vous utilisez l'action de charge contre cette cible, les véhicules de votre escadron gagnent un bonus de +5 à leur jet d'attaque (au lieu de +2). Vous ne pouvez avoir qu'une cible active à la fois.

Prérequis : Charisma 13.

Blind Spot ^{SoG}

Vous pouvez voler si près d'une cible d'au moins deux catégories de taille supérieure, qu'il en devient difficile de vous éviter ou de vous attaquer. Vous devez être sur une case adjacente pour l'utilisation de ce talent. En action rapide, vous faites un jet opposé de Pilot contre la cible. Si vous réussissez, vous bougez dans le même espace que la cible. Vous bougez avec votre cible si elle se déplace (tant que vous avez assez de vitesse pour suivre la cible), et vous devez faire un nouveau jet opposé de Pilot chaque round pour rester dans son angle mort.

Aussi longtemps que vous restez dans l'angle mort de votre cible, vous gagnez un bonus de +2 pour toute attaque l'attaquant, et elle écope d'un malus de -2 pour vous attaquer.

Clipping Hit ^{SoG}

A chaque fois que vous effectuez une attaque faisant perdre au moins un rang de condition à la cible, vous pouvez choisir qu'elle perde l'un des systèmes suivants : hyperdrive, une arme ou batterie d'arme, ou les communications. Le système reste inopérant tant que les rangs de condition ne sont pas regagnés.

Prérequis : Expert Gunner, System Hit.

Close Cover ^{SV}

Si vous occupez le même espace qu'un véhicule plus grand que le véhicule que vous pilotez, votre véhicule gagne un bonus de couvert de +5 octroyé par le véhicule plus grand.

Prérequis : Watch This.

Close Scrape ^{SoG}

Quand vous pilotez un véhicule de taille Colossal ou plus petit, vous pouvez faire un jet de Pilot en réaction, pour transformer une attaque critique reçue en une attaque normale. Le DC du jet de Pilot est égal au jet d'attaque total du coup critique. Si vous réussissez, les dommages effectués par l'attaque ne sont pas doublés (par contre, c'est toujours considéré comme une touche automatique).

Dogfight Gunner

En situation de dogfight, vous ne subissez aucun malus pour réaliser vos jets d'attaque avec les armes du véhicule, même si vous n'êtes pas le pilote.

Prérequis : Expert Gunner.

Elusive Dogfighter

Quand vous êtes engagé dans un dogfight, votre adversaire a une pénalité de -10 sur ses jets d'attaque si vous remportez le jet de Pilot en opposition.

Expert Gunner

Vous gagnez un bonus de +1 sur vos jets d'attaque avec les armes d'un véhicule.

Full Throttle

Vous pouvez choisir de faire 10 sur vos jets de Pilot effectués pour augmenter la vitesse du véhicule. De plus, quand vous utilisez l'action de mouvement complet quand vous pilotez un véhicule, votre véhicule bouge à cinq fois sa vitesse maximale (au lieu de du normal x4).

Great Shot ^{SoG}

Quand vous attaquez avec une arme de véhicule, vous considérez les malus de distance comme un cran en dessous. Par exemple si vous attaquez une cible qui est à portée courte, vous la considérez comme étant à bout portant pour le calcul des bonus et pénalités.

Improved Attack Run ^{SoG}

Vous n'êtes plus obligé de bouger en ligne droite lorsque vous utiliser l'action d'attaque charge.

Juke

Quand vous combattez sur la défensive en tant que pilote d'un véhicule, vous pouvez annuler une attaque sur votre véhicule en utilisant le don Vehicular Combat une fois de plus par round.

Prérequis: *Vehicular Evasion.*

Keep It Together

Une fois par rencontre, lorsque le véhicule que vous pilotez subit des dégâts égaux ou supérieurs à son damage threshold, le véhicule ne perd pas un rang de Condition comme normalement.

Outrun ^{SV}

A chaque fois que vous utilisez l'action de mouvement complet en tant que pilote d'un véhicule, votre véhicule gagne un bonus d'esquive de +2 à sa *Reflex Defense*.

Punch Trough ^{SV}

Si vous êtes le pilote d'un véhicule, les véhicules plus petits essayant de vous engager dans un dogfight subissent une pénalité de -10 sur leurs jets de Pilot au lieu du -5 normal.

Quick Trigger

Quand un ennemi sort de votre zone de contrôle, vous pouvez faire une attaque contre cet ennemi au titre d'une attaque d'opportunité.

Prérequis: *Expert Gunner.*

Regroup ^{SoG}

Une fois par rencontre, en action standard, vous pouvez remonter la condition de tous les véhicules de votre escouade d'un rang.

Prérequis: *Charisma 13.*

Relentless Pursuit

Vous pouvez relancer un jet de Pilot pour initier un dogfight, gardant le meilleur des deux résultats.

Renowned Pilot ^{CW}

Votre réputation de pilote émérite vous précède et augmente la volonté de vos alliés. Tout allié à moins de 6 cases du véhicule que vous pilotez peut relancer un jet de Pilote, gardant le meilleur des deux. Une fois qu'un allié à utiliser cette aptitude, il ne pourra plus bénéficier des effets de ce talent pour le restant de la rencontre.

Small Target ^{SV}

Quand vous êtes le pilote d'un véhicule Colossal ou plus petit, les armes subissant un malus de -20 au toucher contre votre véhicule (comme les turbolasers) ne font pas un coup critique automatique en cas de 20 naturel. Cette attaque n'est critique que dans le cas où le jet d'attaque total (20 + le bonus d'attaque de l'arme) serait suffisant pour frapper votre véhicule. Sinon l'attaque effectue les dommages normaux.

Squadron Maneuvers SoG

Choisissez un talent que vous connaissez déjà. Ce talent doit être choisi parmi les arbres Expert Pilot ou Gunner. Une fois par rencontre, en action standard, vous pouvez faire bénéficier à tous les membres de votre escouade des effets du talent choisi. Une fois gagnés, les bénéfices restent jusqu'à la fin de la rencontre.

Prérequis: *Charisma 13, n'importe quel autre talent d'Ace Pilot.*

Squadron Tactics SoG

Une fois par rencontre, quand vous utilisez une manœuvre de vaisseau, vous donnez à toute votre escouade l'opportunité d'utiliser cette même manœuvre quand leur tour viendra, cette manœuvre ne doit pas être une manœuvre de configuration de combat (attack pattern). Le pilote de chaque vaisseau qui choisit d'utiliser la manœuvre doit faire un jet de Pilot ou d'attaque requis pour la manœuvre ; votre succès ou réussite de la manœuvre n'a aucun effet sur la possible réussite des autres unités de votre escouade.

Prérequis: *Charisma 13, Wisdom 13, un autre talent d'Ace Pilot, Squadron Maneuvers, Starship Tactics.*

Synchronized Fire SoG

Une fois par rencontre, vous pouvez caler l'attaque d'une seule arme sur l'attaque d'une autre seule arme d'un allié, et coordonnez les deux attaques sur une même cible. Si les deux attaques touchent, vous pouvez additionner les dégâts des deux attaques avant d'appliquer le DR et SR de la cible, et la traiter comme une seule attaque pour le calcul du dépassement du damage threshold.

Prérequis: *Expert Gunner.*

System Hit

Quand vous faites des dégâts à un véhicule qui égale ou dépasse son damage threshold, la cible perd un rang de condition supplémentaire.

Prérequis: *Expert Gunner.*

Vehicle Focus SoG

Choisissez un seul type de véhicule parmi la liste suivante : airspeeder, capital ship, space transport, speeder, starfighter ou walker. Quand vous êtes le pilote ou tireur de ce type de véhicule, vous gagnez un bonus de +2 pour toutes les attaques faites avec ce véhicule, et pouvez choisir de faire 10 pour les jets de Pilot effectués à l'intérieur de ce type de véhicule, et ce, même si vous ne devriez pas pouvoir le faire.

Prérequis: *Wisdom 13.*

Vehicular Evasion

Si le véhicule que vous pilotez est la cible d'une attaque de zone, vous subissez la moitié des dommages si l'attaque touche, et aucun dommage si l'attaque échoue. Vous ne pouvez utiliser ce talent si votre véhicule est en vol stationnaire ou désactivé.

Watch This SV

Vous pouvez vous déplacer dans ou à travers un espace occupé par un véhicule de taille Colossal (frigate) ou plus sans provoquer de collision. De plus, si vous pilotez un véhicule de taille Colossal ou moins, vous pouvez occuper le même espace qu'un véhicule de taille Colossal (frigate) ou plus grand.

Wingman SoG

En action rapide, vous pouvez faire un jet de Pilot DC 15 pour assister un starfighter ou airspeeder allié à moins de 2 cases (échelle de vaisseau). Si vous réussissez, le pilote du véhicule gagne un bonus de +5 à ses jet de Pilot en opposition en relation avec le dogfight, et ce jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Prérequis: *Wisdom 13.*

ASSASSIN^{SV}TALENT TREES

ASSASSIN

MURDEROUS ARTS I

MURDEROUS ARTS II

RUTHLESS

SHIFT

ADVANTAGEOUS POSITIONING

GET SOME DISTANCE

SNIPING ASSASSIN

SNIPING MARKSMAN

SNIPING MASTER

GENOHARADAN

DEADLY REPERCUSSIONS

MANIPULATING STRIKE

IMPROVING MANIPULATING STRIKE

PULLING THE STRINGS

POWER DESCRIPTION**Mark**

En tant qu'assassin, vous êtes spécialisé dans l'attaque-surprise, le coup brutal éliminant votre cible de la manière la plus rapide. Au début de la rencontre, vous pouvez choisir une cible en ligne de vue pour être votre marque. Pour toute la durée de la rencontre, vous gagnez un bonus égal à la moitié de votre niveau de classe (arrondi à l'inférieur) sur vos jets de dommages contre cet adversaire. Ces dommages sont en addition au bonus de dommage dus à votre niveau de personnage. Ces dommages sont doublés en cas de coup critique. Si vous réduisez votre cible à 0 point de vie, vous pouvez placer votre marque d'assassin sur une autre cible en ligne de vie en action libre.

En action rapide, vous pouvez sacrifier le bonus pour rendre votre cible prise au dépourvu face à votre prochaine attaque effectuée avant la fin de votre prochain tour. Une fois que vous avez sacrifié ce bonus, il est perdu pour le restant de la rencontre.

TALENT DESCRIPTION

Advantageous Positioning

Tout ennemi que vous prenez en tenaille est considéré comme pris au dépourvu et perd sont bonus de Dexterity à sa Reflex Defense contre vous.

Prérequis: *Shift*.

Deadly Repercussions

Quand vous réduisez une cible à 0 point de vie ou au bas de l'échelle de condition, tout adversaire en ligne de vue de vous et de votre cible subit une pénalité de -2 sur ses jets d'attaque jusqu'au début de votre prochain tour.

Get Some Distance

Une fois par rencontre en action standard vous pouvez effectuer une attaque de mêlée contre une cible puis vous déplacer de votre vitesse pour vous éloigner de cette dernière. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Prérequis: *Advantageous Positioning, Shift*.

Improving Manipulating Strike

A chaque fois que vous utilisez avec succès le talent Manipulating Strike, vous choisissez ce que fera la cible de son action de mouvement lors de son prochain round. Vous ne pouvez pas faire se déplacer un adversaire dans un danger (comme dans de la lave ou se jeter d'une falaise).

Prérequis: *Manipulating Strike*.

Manipulating Strike [Mind-Effect]

Une fois par tour quand vous blessez avec succès une cible à l'aide d'une attaque (pas de zone), faites immédiatement un jet de Persuasion contre la Will Defense de la cible. Si réussi, vous pouvez choisir ce que fera la cible de son action rapide lors de son prochain round.

Murderous Arts I

Quand une attaque réussie fait baisser la condition de la cible d'au moins un rang, cet adversaire subit immédiatement 1d6 points de dommages supplémentaires.

Murderous Arts II

Quand vous réussissez une attaque sur une cible marquée, votre attaque de mêlée ou à distance provoque 1d6 points de dommages supplémentaires.

Prérequis: *Murderous Arts I*.

Pulling the Strings

En action standard, vous pouvez faire un jet de Persuasion contre la Will Defense de toute cible à moins de 12 cases. Si vous réussissez, vous déplacez la cible de la moitié de sa vitesse vers vous par la route la plus sûre, et pouvez faire immédiatement une attaque à distance ou de mêlée contre une cible à portée. Vous ne pouvez pas faire se déplacer un adversaire dans un danger (comme dans de la lave ou se jeter d'une falaise).

Ruthless

Une fois par rencontre, quand vous faites tomber un ennemi à 0 point de vie ou au bas de l'échelle de condition, vous pouvez immédiatement prendre une action standard bonus.

Shift

En action de mouvement, vous pouvez vous déplacer d'une case sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Sniping Assassin

Quand vous faites une attaque à distance contre une cible n'étant pas à bout portant, vous ajoutez la moitié de votre niveau de classe à vos jets de dommages.

Sniping Marksman

Une fois par rencontre, quand vous faites une attaque à distance contre une cible n'étant pas à bout portant, vous pouvez ignorer le bonus d'armure de la cible à sa Reflex Defense.

Prérequis: *Sniping Assassin.*

Sniping Master

En prenant une seule action rapide, vous pouvez viser une cible n'étant pas à bout portant.

Prérequis: *Sniping Assassin, Sniping Marksman.*

STAR WARS

BOUNTY HUNTER

TALENT TREES

BOUNTY HUNTER

HUNTER'S MARK

HUNTER'S TARGET

DREAD ^{SV}

RELENTLESS

TAG ^{SV}

JEDI HUNTER ^{TFU}

NOTORIOUS

FEARSOME ^{TFU}

RUTHLESS NEGOTIATOR

NOWHERE TO HIDE

NOWHERE TO RUN ^{SV}

SIGNATURE ITEM ^{TFU}

GAND FINDSMAN ^{SV}

FINDSMAN CEREMONIES ^{SV}

FINDSMAN'S FORCESIGHT ^{SV}

OMENS ^{SV}

TARGET VISIONS ^{SV}

TEMPORAL AWARENESS ^{SV}

POWER DESCRIPTION

Familiar Foe

En observant son adversaire en combat, le chasseur de primes sait comment le vaincre plus facilement. S'il passe un round complet à observer son adversaire en combat, le chasseur de primes gagne un bonus d'attaque et un bonus à sa Reflex Defense équivalent à la moitié de son niveau de Bounty Hunter, arrondi à l'inférieur. L'effet dure jusqu'à la fin de la rencontre. Il n'est pas possible d'utiliser ce pouvoir tant que l'adversaire n'a pas encore agi dans le combat.

TALENT DESCRIPTION

Dread [Mind-Effect] ^{SV}

En action standard, vous pouvez instiller une crainte à faire froid dans le dos à un adversaire que vous avez choisi pour la Hunter's Target. Faites un jet de Persuasion, si votre jet égal ou dépasse la Will Defense de votre cible, cette dernière subie un malus de -5 à sa Will Defense. La pénalité reste active tant que vous avez une ligne de vue sur la cible et se termine immédiatement si la ligne de vue est rompue.

Prérequis: Hunter's Mark, Hunter's Target.

Fearsome ^{TFU}

Votre réputation vous précède, frappant vos cibles de peur. Tout ennemi à moins de 6 cases de niveau égal ou inférieur au vôtre subit un malus de -1 pour toutes attaques portées contre vous.

Prérequis: Notorious.

Findsman Ceremonies ^{SV}

Une fois par jour, vous pouvez prendre 10 minutes pour pratiquer un rituel augmentant votre connexion à la Force, recevant visions et présages. Pendant ce temps vous pouvez dépenser autant de Points de Force que vous voulez dans l'exécution du rituel, jusqu'au maximum restant. Pour le restant de la journée, à chaque fois que vous devez faire un jet de Perception ou Stealth, à la place, faites un jet de Use the Force pour utiliser le pouvoir de Force *farseeing*, ou faite un jet d'attaque, vous pouvez choisir de relancer le jet, mais devez garder le second résultat, même s'il est pire. Vous pouvez faire cela un nombre de fois par jour égal au nombre de Points de Force dépensé durant le rituel. A la fin de la journée, vous regagnez un nombre de Points de Force égal au nombre de relances restantes.

Prérequis: don Force Sensitivity.

Findsman's Foresight ^{SV}

Les visions que vous recevez fournissent parfois des indices au sujet des situations dangereuses. A chaque fois que vous faites un jet de Perception pour éviter d'être surpris, vous pouvez lancer deux dés et garder le meilleur des deux.

Prérequis: Findsman Ceremonies.

Hunter's Mark

Si vous visez avant d'effectuer une attaque à distance, la cible de l'attaque perd un rang de condition si l'attaque effectue des dommages.

Hunter's Target

Une fois par rencontre, vous pouvez choisir un ennemi. Pour le reste de la rencontre, quand vous réussissez une attaque de mêlée ou à distance contre celui-ci, vous ajoutez votre niveau de classe aux jets de dommage.

Prérequis: Hunter's Mark.

Jedi Hunter ^{TFU}

Vous êtes entraînés à combattre les Jedis et autre utilisateur de la Force. Vous gagnez un bonus de perspicacité de +1 à vos Fortitude et Reflex Defense, ainsi qu'un bonus de +1 dé de dommages contre les créatures sensibles à la Force.

Notorious

Votre réputation en tant que chasseur de prime a traversé la galaxie, jusqu'au monde de la bordure. Quand vous n'êtes pas déguisé, vous pouvez relancer tout jet de Persuasion fait pour intimider, gardant le meilleur des deux jets.

Nowhere to Hide

Vous pouvez choisir de relancer vos jets de Gather Information effectués pour localiser un individu, mais vous devez garder le résultat du deuxième jet, même s'il est plus mauvais.

Nowhere to Run ^{SV}

Une fois par tour, à chaque fois que celui ciblé par votre Hunter's Target essaye de faire un pas de placement pour quitter le combat, vous pouvez faire une attaque d'opportunité contre cet adversaire.

Prérequis: Hunter's Mark, Hunter's Target, Nowhere to Hide.

Omens ^{SV}

Vous voyez des présages dans le succès, mais aussi dans l'échec. A chaque fois qu'un allié à moins de 10 cases et en ligne de vue fait un 1 naturel ou un 20 naturel sur un jet d'attaque ; vous gagnez un bonus de perspicacité de +2 à votre prochain jet d'attaque fait avant la fin de votre prochain tour, ou un bonus de perspicacité de +2 à votre Reflex Defense jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Prérequis: Findsman Ceremonies.

Relentless

Ce talent s'applique seulement à l'ennemi ciblé par votre Hunter's Target. Toute attaque ou tout effet provenant de la cible qui devrait faire baisser votre condition, ne pourra pas dans les faits faire baisser votre condition.

Prérequis: Hunter's Mark, Hunter's Target.

Ruthless Negotiator

Quand vous négociez le montant d'une prime, vous pouvez relancer le jet de Persuasion et garder le meilleur des deux jets.

Prérequis: Notorious.

Signature Item ^{TFU}

Vous êtes connu pour l'utilisation de certains objets, et êtes devenu compétent dans leur utilisation. Choisissez une arme simple (simple weapon), une armure, un véhicule, un starship, ou un autre objet. Quand vous portez cette arme, cette armure, pilotez ce véhicule ou starship, ou utilisez cet objet, vous gagnez un bonus de moral de +2 sur tout jet de compétence en opposition.

Vous pouvez choisir ce talent plus d'une fois. A chaque fois, vous choisissez un nouvel objet de signature. L'effet de plusieurs objets de signature se cumule, augmentant le bonus de moral de 1 pour chaque objet en plus du premier.

Tag ^{SV}

A chaque fois que vous effectuez des dommages sur celui ciblé par votre Hunter's Target, tout allié gagne un bonus de +2 sur son prochain jet d'attaque contre cette cible avant le début de votre prochain tour.

Prérequis: Hunter's Mark, Hunter's Target.

Target Visions ^{SV}

Vous avez des visions qui indiquent ce que vos ennemies sont susceptibles de faire avant même qu'ils ne le fassent. Une fois par rencontre, quand une créature ennemie bouge à 6 de vous, vous pouvez faire une attaque de mêlée ou à distance contre cette cible en réaction à son mouvement.

Prérequis: Findsman Ceremonies.

Temporal Awareness ^{SV}

Le timing est crucial pour un Findsman. Une fois par rencontre, en réaction à une attaque ennemie, vous pouvez vous déplacer de votre vitesse.

Prérequis: Findsman Ceremonies.

STAR WARS

CHARLATAN ^{SV}

TALENT TREES

TRICKERY

CUNNING DISTRACTION

DAMAGING DISTRACTION

DISTRACTING SHOUT

INNOCUOUS

IMPROVED SOFT COVER

TREACHEROUS

25

POWER DESCRIPTION

Score

Quand vous prenez le temps d'observer une victime potentielle, vous pouvez gagner de précieux renseignements à propos de ces désirs et motivations. Si vous dépensez une action complexe à regarder une cible, jusqu'à la fin de la rencontre vous pouvez relancer tout jet de Deception effectué contre cette cible, gardant le meilleur des deux.

Swindle

Vous pouvez prendre avantage des couillons potentiels, utilisant les informations que vous avez apprises pour les duper et leur faire croire que vous avez une grande destinée. Vous pouvez substituer votre jet de Deception pour un jet de Stealth fait pour voler les poches de la cible. Un jet réussi ne veut pas dire que vous avez volé la cible, mais plutôt que vous l'avez convaincu de vous donner l'objet désiré de sa propre volonté. Généralement, la cible se rend compte de ce qu'elle a fait à la fin de la rencontre.

Au niveau 6, vous gagnez un bonus de +1 pour ce jet. Ce bonus passe à +2 au niveau 8, et +5 au niveau 10.

TALENT DESCRIPTION

Cunning Distraction

Quand vous effectuez une feinte avec succès durant un combat, vous pouvez immédiatement vous déplacer de la moitié de votre vitesse.

Damaging Distraction

Vous savez comment distraire une cible, exposant ses points faibles à vos alliés. En action standard, vous pouvez faire un jet de Deception contre la Will Defense de toute cible en ligne de vue pouvant vous voir, vous entendre et vous comprendre. Si réussi, la prochaine attaque portée par l'un de vos alliés contre la cible effectuera deux dés de dommages supplémentaires.

Prérequis: *Cunning Distraction.*

Distracting Shout

Une fois par rencontre, en réaction au fait que l'un de vos alliés est attaqué, vous pouvez faire un jet de Deception, remplaçant les scores de défenses de la cible par le résultat de votre jet pour la résolution de l'attaque. Si l'une des défenses de votre allié est supérieure au résultat de votre jet, il pourra tout de même utiliser son score de défense. Si l'attaque touche quand même, le talent ne compte pas comme étant utilisé.

Prérequis: *Cunning Distraction.*

Improved Soft Cover

Quand vous occupez une case adjacente à une autre créature, vous pouvez utiliser une action rapide pour gagner un bonus de couvert de +2 à votre Reflex Defense jusqu'au début de votre prochain tour ou jusqu'à ce que vous ne soyez plus adjacente à une créature, en fonction de ce qui vient en premier.

Prérequis: *Innocuous.*

Innocuous

En action rapide, vous pouvez faire un jet de Deception contre un ennemi à moins de 6 cases de vous et en ligne de vue. Si le jet égal ou dépasse la Will Defense de la cible, elle subit un malus de -5 sur tous ses jets d'attaque contre vous jusqu'au début de votre prochain tour.

Treacherous

A chaque fois que vous êtes attaqué en combat et êtes adjacente à une créature autre que votre agresseur, vous pouvez vous déplacer d'une case en réaction. L'attaque qui vous visait prend pour cible la créature adjacente, bien que vous vous soyez séparé de la créature qui vous menaçait, elle peut porter une attaque d'opportunité avant que l'attaque originale ne soit résolue.

Prérequis: *Improved Soft Cover, Innocuous.*

CORPORATE AGENT ^{KOTOR}

TALENT TREES

CORPORATE POWER

COMPETITIVE DRIVE

COMPETITIVE EDGE

IMPOSE HESITATION

IMPOSE CONFUSION

CORPORATE CLOUT

WILLFUL RESOLVE

WRONG DECISION

27

POWER DESCRIPTION

Executive Leadership

En action rapide, un nombre de fois égal à votre niveau de Corporate Agent divisé par deux (arrondi à l'inférieur) pendant une rencontre. Vous pouvez gratifier un allié en ligne de vue d'un bonus à sa vitesse, à son attaque ou à ses défenses. Jusqu'à la fin de leur tour, il gagne l'un de ses bonus (de votre choix) : vitesse de base accrue de 2 cases, bonus de moral de +2 à ses jets d'attaques, ou un bonus de moral de +2 à toutes ses défenses.

TALENT DESCRIPTION

Competitive Drive

Vous êtes entraîné à l'affrontement et à réussir. Une fois par rencontre, vous pouvez relancer n'importe quel jet de compétence basé sur la Wisdom, Intelligence ou Charisma (à l'exception d'Use the Force) et prendre le meilleur des deux.

Competitive Edge

Quand vous et vos alliés n'êtes pas surpris, vous et un nombre d'alliés égal à votre modificateur de Charisma (minimum 1) que vous désignez lors de votre premier tour bénéficiez du don Quick Draw pour le reste de la rencontre.

28

Corporate Clout [Mind-Effect][Fear]

Vous êtes adepte des situations qui font réfléchir vos adversaires sur le côté qu'il devrait choisir. Une fois par rencontre, en action standard, vous pouvez faire un jet de Persuasion contre la Will Defense d'un ennemi en ligne de vue. Si votre jet égal ou dépasse la Will Defense de la cible, la cible ne peut pas vous attaquer pour le reste de la rencontre. Si votre jet dépasse la Will Defense de la cible de 5 points ou plus, la cible ne peut attaquer ni vous, ni vos alliés, et fuis le combat. Si votre jet dépasse la Will Defense de la cible de 10 points ou plus, la cible passe dans votre camp et devient votre allié pour le reste de la rencontre, sous le contrôle du maître de jeu. Si vous ou un allié attaquez la cible, la cible redevient hostile.

Si la cible est de plus haut niveau que vous, elle gagne un bonus de +5 à sa Will Defense.

Prérequis: *Impose Hesitation, Wrong Decision.*

Impose Confusion

La zone d'effet de *Impose Hesitation* passe à un cône de 12 cases de long. De plus, une fois par rencontre, après avoir fait un jet de Persuasion pour activer *Impose Hesitation*, vous pouvez choisir que les cibles perdent une action standard lors de leur prochain tour.

Prérequis: *Impose Hesitation.*

Impose Hesitation [Mind-Effect]

En action standard, faites un jet de Persuasion prenant pour cible tout ennemi dans un cône de 6 cases de long. Si vous égalez ou dépassez la Will Defense de la cible, la cible perd une action rapide lors de son prochain round et ne pourra pas faire d'action complète. Les cibles doivent vous voir, vous entendre et vous comprendre pour pouvoir être affectées.

Willful resolve

Une fois par rencontre, vous pouvez annuler l'effet d'une attaque ou d'un effet ciblant votre Will Defense.

Wrong Decision

A chaque fois que vous êtes attaqué, l'ennemi qui vous à attaqué subit un malus de moral de -2 à sa Will Defense jusqu'à la fin de votre prochain tour. Cette pénalité n'est pas cumulative, donc si la cible porte plusieurs attaques contre vous, elle ne subit le malus qu'une fois par tour.

STAR WARS

CRIME LORD

TALENT TREES

INFAMY

INSPIRE FEAR I

FRIGHTEN^{SV}

INSPIRE FEAR II

FEAR ME^{SV}

INSPIRE FEAR III

UNSAVORY REPUTATION^{SV}

TERRIFY^{SV}

NOTORIOUS

SHARED NOTORIETY

MASTERMIND

ATTRACT MINION

BODYGUARD I^{SV}

BODYGUARD II^{SV}

BODYGUARD III^{SV}

SHELTER^{SV}

WEALTH OF ALLIES^{SV}

IMPEL ALLY I

IMPEL ALLY II

IMPEL ALLY III^{SV}

INSPIRE WRATH^{SV}

URGENCY^{SV}

TACTICAL SUPERIORITY^{SV}

TACTICAL WITHDRAW^{SV}

POWER DESCRIPTION

Command Cover

A partir du deuxième niveau, le seigneur du crime peut utiliser ses alliés pour mieux se protéger. Ainsi, pour chaque allié dans un rayon d'une case autour de lui, il gagne un bonus de +1 à sa Reflex Defense, à concurrence d'un maximum équivalent à son niveau de seigneur du crime divisé par deux (arrondi à l'inférieur).

TALENT DESCRIPTION

Attract Minion

Vous attirez un subordonné loyal. Celui-ci est un personnage non héroïque avec un niveau de classe égal aux trois quarts de votre niveau de personnage, arrondi à l'inférieur.

Vous pouvez choisir ce talent plus d'une fois ; à chaque fois, vous gagnez un nouveau subordonné. En temps normal, vous ne pouvez avoir qu'un seul subordonné avec vous à la fois. Les autres travaillent pour vous. Si vous perdez un subordonné, vous pouvez en appeler un autre si vous en avez encore en réserve (le temps de trajet s'applique normalement).

Chaque subordonné qui vous accompagne en aventure compte dans le partage de l'expérience. Par exemple, un subordonné qui suit un groupe de cinq personnages recevra un sixième de l'XP du groupe.

Bodyguard I ^{sv}

A chaque fois que vous êtes adjacent à un subordonné gagné grâce au talent Attract Minion, une fois par tour en réaction à une attaque subie vous pouvez rediriger cette attaque contre ce subordonné. Comparez le jet d'attaque à la défense du subordonné et résolvez l'attaque comme normalement.

Prérequis: *Attract Minion.*

Bodyguard II ^{sv}

Quand vous redirigez une attaque vers un subordonné à l'aide du talent Bodyguard I, la défense appropriée du subordonné gagne un bonus égal à la moitié de votre niveau de classe.

Prérequis: *Attract Minion, Bodyguard I.*

Bodyguard III ^{sv}

Quand vous redirigez une attaque vers un subordonné à l'aide du talent Bodyguard I, ce subordonné peut immédiatement effectuer une attaque de mêlée ou à distance contre votre attaquant, s'il est à portée. De plus, le bonus donné par le talent Bodyguard II augmente à votre niveau de classe.

Prérequis: *Attract Minion, Bodyguard I, Bodyguard II.*

Fear Me ^{sv}

La crainte instillée dans vos subordonnés est tellement grande, que quand ils sont en votre présence, ils préféreraient mourir plutôt que vous décevoir. Une fois par rencontre, en réaction au fait que l'un de vos subordonnés perde de la condition vous pouvez réduire le nombre de rang de condition perdu de un. De plus, la cible regagne un nombre de points de vie égal à votre niveau héroïque. Si la cible est réduite à 0 point de vie ou tombe inconsciente, vous ne pouvez pas utiliser ce talent sur cette cible.

Prérequis: *Attract Minion, Inspire Fear I, Inspire Fear II.*

Frighten [Mind-Effect] ^{sv}

Une fois par rencontre, vous pouvez désigner un subordonné en action libre pour propager la peur parmi vos ennemis. A n'importe quel moment de la rencontre, vous pouvez activer l'aptitude de forcer vos ennemis adjacents à votre subordonné à se déplacer à 1 case au loin de votre subordonné. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Prérequis: *Attract Minion, Inspire Fear I.*

Impel Ally I

Vous pouvez dépenser une action rapide pour donner à un allié l'occasion d'effectuer un déplacement. Cet allié doit faire son mouvement immédiatement, avant que vous fassiez autre chose, ou alors l'opportunité est perdue. Vous pouvez utiliser ce talent jusqu'à trois fois par round (utilisant une action rapide à chaque fois).

Impel Ally II

Vous pouvez dépenser deux actions rapides pour donner à un allié l'occasion d'effectuer une action standard ou une action de mouvement. Cet allié doit faire son action immédiatement, avant que vous fassiez autre chose, ou alors l'opportunité est perdue.

Prérequis: *Impel Ally I.*

Impel Ally III ^{SV}

Une fois par rencontre, vous pouvez dépenser trois actions rapides lors de tours consécutifs pour donner à un allié l'aptitude de prendre une action standard et une action de mouvement. L'allié doit agir lors de votre tour quand la dernière action rapide est dépensée, avant que vous ne fassiez quelque chose d'autre, ou alors l'opportunité est perdue.

Prérequis: *Impel Ally I, Impel Ally II.*

Inspire Fear I [Mind-Effect][Fear]

Votre infamie et réputation est telle que tout ennemi vous prenant pour cible subit un malus de -1 à ses jets d'attaque et de compétence en opposition, mais aussi au jet d'activation de pouvoir de Force vous prenant pour cible.

Inspire Fear II [Mind-Effect][Fear]

Comme Inspire Fear I, sauf que le malus passe à -2.

Prérequis: *Inspire Fear I.*

Inspire Fear III [Mind-Effect][Fear]

Comme Inspire Fear I, sauf que le malus passe à -5.

Prérequis: *Inspire Fear I, Inspire Fear II.*

Inspire Wrath ^{SV}

En action standard, vous pouvez désigner une cible pour qu'elle subisse le courroux de vos alliés. Tant que vos alliés ont une ligne de vue sur vous et tant que vous ne tombez ni inconscient ni mort, vos alliés gagnent un bonus de moral de +2 sur leurs jets d'attaque contre la cible et un bonus de moral de +2 sur leurs jets de compétence contre la cible.

Vous pouvez désigner une nouvelle cible à chaque round au prix d'une action standard. Vous ne pouvez utiliser ce talent que sur un seul ennemi à la fois.

Prérequis: *Impel Ally I, Impel Ally II.*

Notorious

Votre réputation en tant que seigneur du crime est connue dans toute la galaxie, jusqu'au monde de la bordure. Quand vous n'êtes pas déguisé, vous pouvez relancer tout jet de Persuasion fait pour intimider, gardant le meilleur des deux jets.

Shared Notoriety

Quand vos subordonnés invoquent votre nom, les autres le prennent en note. Si vous avez des subordonnés, ils peuvent relancer leur jet de Persuasion pour intimider les autres, mais le résultat de la relance doit être gardé même s'il est pire.

Prérequis: *Notorious.*

Shelter ^{SV}

A chaque fois que vous êtes adjacent à l'un de vos subordonnés, vous gagnez un bonus de couvert de +2 à votre Reflex Defense.

Prérequis: *Attract Minion.*

Tactical Superiority ^{SV}

Dépenser deux actions rapides pour choisir deux alliés. Chacun peut se déplacer de 2 cases en réaction. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Tactical Withdraw ^{SV}

Dépenser deux actions rapides pour donner à tout allié à moins de 6 cases et en ligne de vue l'aptitude de se retirer du combat en action libre jusqu'au début de votre prochain tour.

Terrify [Mind-Effect][Fear] ^{SV}

En action standard, vous pouvez faire un jet de Persuasion contre une cible en ligne de vue et déjà affecté par votre talent Inspire Fear. Si votre jet égal ou dépasse la Will Defense de la cible, alors lors de son prochain tour, la cible devra utiliser au moins une action de mouvement pour vous fuir. Si quelque chose l'empêche de le faire, alors la pénalité de Inspire Fear est doublée jusqu'au début de votre prochain tour.

Prérequis: *Frighten, Inspire Fear I, Inspire Fear II.*

Unsavory Reputation [Mind-Effect][Fear] ^{SV}

Tout adversaire à moins de 6 cases qui est réduit à moins de la moitié de ses points de vie subit un malus de -2 sur ses jets d'attaque et de compétence pour toute la durée de la rencontre.

Prérequis: *Inspire Fear I, Inspire Fear II, Inspire Fear III, Notorious.*

Urgency ^{SV}

Une fois par rencontre, vous pouvez dépenser trois actions rapides lors de tour successif pour augmenter la vitesse de tout allié en ligne de vue de 2. La vitesse accrue dure jusqu'au début de votre prochain tour après l'utilisation de la troisième action rapide.

Prérequis: *Impel Ally I, Impel Ally II.*

Wealth of Allies ^{SV}

A chaque fois que l'un de vos subordonnés est tué, il ou elle est remplacé par un subordonné de niveau identique. Le remplacement se produit 24 heures plus tard.

Prérequis: *Attract Minion.*

STAR WARS

DROID COMMANDER ^{CW}

TALENT TREES

DROID COMMANDER

AUTOMATED STRIKE

DROID DEFENSE

DROID METTLE

OVERCLOCKED TROOPS

REINFORCED COMMANDS

EXPANDED SENSORS

INSPIRE COMPETENCE

MAINTAIN FOCUS

33

POWER DESCRIPTION

Networked Mind

Vous pouvez choisir un nombre de droïds allié égal à la moitié de votre niveau de classe comme étant en réseau avec vous. Un droïd en réseau peut recevoir les bénéfices d'effets mentaux provenant de vous. Une fois désigné, le droïd allié pris pour cible de cette aptitude ne peut être changé qu'après la fin de la rencontre, et choisir un droïd comme cible de cette aptitude est une action libre. De plus, vous êtes considéré comme ayant une ligne de vue sur un droïd en réseau tant que vous et l'allié avez un communicateur actif (si le communicateur est sujet à un brouillage, vous perdez ce bénéfice).

TALENT DESCRIPTION

Automated Strike

En action rapide, vous pouvez faire un jet de Knowledge (tactics) DC 15. Si réussi, tout droïd allié pouvant vous entendre et vous comprendre gagne le bénéfice du don Double Attack pour un groupe d'arme dans lequel vous êtes entraînés, et ce, jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Prérequis: Double Attack avec l'arme choisie.

Droid Defense

En action standard, vous pouvez transmettre des données tactiques à tout droïd allié pouvant vous entendre et vous comprendre, lui donnant un bonus égal à votre modificateur d'Intelligence à l'une de ses défenses de votre choix, et ce, jusqu'au début de votre prochain tour.

Droid Mettle

En action rapide une fois par tour, vous pouvez désigner un droïd en ligne de vue. Ce droïd gagne un nombre de points de vie temporaire égal à 10 + votre niveau de classe.

Prérequis: Droid Defense.

Expanded Sensors

Si vous ou tout autre droïd allié à une ligne de vue sur une cible dont il est conscient, tout droïd allié pouvant vous entendre et vous comprendre est considéré comme ayant une ligne de vue (mais pas nécessairement une ligne d'effet) sur la cible.

Inspire Competence

En action rapide une fois par tour, vous pouvez à un droïd allié en ligne de vue un bonus de compétence, égal à la moitié de votre niveau de classe, sur son prochain jet d'attaque effectué avant le début de votre prochain tour. De plus, tout droïd désigné comme cible de votre aptitude de classe Networked Mind est considéré comme ayant un processeur heuristique à chaque fois qu'il peut en tirer bénéfice, même s'il n'a pas vraiment de processeur heuristique.

Prérequis: Expanded Sensors.

Maintain Focus

En action rapide une fois par tour, vous pouvez donner à tout droïd allié en ligne de vue la capacité d'utiliser l'action de récupérer en deux actions rapide (au lieu de trois actions rapide) jusqu'au début de votre prochain round.

Overclocked Troops

Vous repoussez les limites des droïds sous votre commandement. Vous pouvez une fois par tour utiliser une action rapide pour permettre à tout droïd allié en réseau (voir l'aptitude Networked Mind) de se déplacer de sa vitesse immédiatement.

Prérequis: Droid Defense.

Reinforced Commands

Quand vous utilisez une capacité donnant à un droïd allié un bonus de moral ou de perspicacité, augmentez la valeur du bonus de 1.

Prérequis: Droid Defense.

STAR WARS

ELITE TROOPER

TALENT TREES

CRITICAL MASTER ^{TFU}

EXTENDED CRITICAL RANGE (HEAVY WEAPONS) ^{TFU}

EXTENDED CRITICAL RANGE (RIFLES) ^{TFU}

FLURRY ATTACK ^{TFU}

KNOCKBACK ^{TFU}

REDUCE DEFENSE ^{TFU}

REDUCE MOBILITY ^{TFU}

DENY MOVE ^{TFU}

MANDALORIAN WARRIOR ^{KOTOR}

MANDALORIAN ADVANCE ^{KOTOR}

MANDALORIAN FEROCITY ^{KOTOR}

MANDALORIAN GLORY ^{KOTOR}

ARMORED MANDALORIAN ^{KOTOR}

MASTER OF TERÄS KÄSI ^{TOG}

TERÄS KÄSI BASICS ^{TOG}

IGNORE DAMAGE REDUCTION ^{TOG}

UNARMED PARRY ^{TOG}

UNARMED COUNTERSTRIKE ^{TOG}

TERÄS KÄSI MASTERY ^{TOG}

MELEE SPECIALIST ^{CW}

ACCURATE BLOW ^{CW}

CLOSE-QUARTERS FIGHTER ^{CW}

IGNORE ARMOR ^{CW}

IMPROVE STUNNING STRIKE ^{CW}

WHIRLING DEATH ^{CW}

REPUBLIC COMMANDO ^{CW}

AMBUSH ^{CW}

HIGHER YIELD ^{CW}

RAPID RELOAD ^{CW}

SHOULDER TO SHOULDER ^{CW}

STRENGTH IN NUMBERS ^{CW}

WEAPON SHIFT ^{CW}

WEAPON MASTER

CONTROLLED BURST

EXOTIC WEAPON MASTERY

GREATER WEAPON FOCUS

GREATER DEVASTATING ATTACK

GREATER PENETRATING ATTACK

GREATER WEAPON SPECIALIZATION

MULTIATTACK PROFICIENCY (HEAVY WEAPONS)

MULTIATTACK PROFICIENCY (RIFLES)

POWER DESCRIPTION

Delay Damage

Les Elite Trooper comptent parmi les individus les plus coriaces de la galaxie. Après avoir été exposé à de nombreux dangers, ennemis, et diverses situations de combat ; vous avez développé l'aptitude de retarder les effets qui aurait déjà fait tomber des créatures faibles.

Une fois par rencontre, en réaction, vous pouvez choisir de retarder l'effet d'une seule attaque, aptitude, ou un effet vous prenant pour cible. Les dégâts ou l'effet ne seront subis qu'à la fin de votre prochain tour.

Damage Reduction

Au second niveau, le soldat d'élite gagne ce pouvoir. Il réduit de 1 les dégâts de chaque attaque qui lui sont portés. Tous les niveaux pairs suivants, cette réduction augmente de un point (jusqu'à un maximum de 5 au niveau 10).

36

TALENT DESCRIPTION

Accurate Blow ^{cw}

Choisissez une arme exotique ou l'un des groupes d'armes suivants, que vous sachiez manier : advanced melee weapons, lightsabers ou simple weapons. Quand vous effectuez une attaque avec une arme du groupe choisi et que le jet d'attaque dépasse la Reflex Defense de la cible de 5 ou plus, votre attaque effectue 1 dé de dommage supplémentaire.

Ambush ^{cw}

Quand vous réussissez une attaque sur une cible n'ayant pas encore agi durant le combat, votre attaque effectue 2 dés de dommage supplémentaire.

Armored Mandalorian ^{KotOR}

Les Mandaloriens portent des armures en permanence et apprennent comment ajuster l'impact sur la partie la plus résistante de l'armure. Vous ajouter le bonus de Fortitude Defense de votre armure à votre réduction de dommage d'élite trooper (le bonus de DR dû à l'armure avec ce talent ne peut dépasser le DR max d'élite trooper ; par exemple si vous êtes niveau 3 d'élite trooper, donc un DR de 1, l'armure vous donnera un maximum de +1 au DR). De plus si un sabrelaser prend en compte le DR de l'armure (cortosis weave/phrik alloy armor), le sabrelaser prend en compte aussi votre propre DR.

Prérequis: *Dexterity 13, Mandalorian Glory, Armor Proficiency pour l'armure portée.*

Close-Quarters Fighter ^{cw}

A chaque fois que vous occupez le même espace que votre cible, ou êtes adjacent à votre cible, vous gagnez un bonus de circonstance de +1 à vos jets d'attaque de mêlée contre cette cible.

Controlled Burst

La pénalité pour les attaques en mode autofire ou pour l'utilisation du don Burst Fire est réduite de -2. De plus si vous utilisez une arme qui ne fonctionne qu'en autofire, vous ne subissez aucun malus.

Deny Move ^{TFU}

Quand vous faites une attaque critique avec une arme de mêlée ou à distance, votre cible ne pourra pas bouger lors de son prochain tour.

Prérequis: *Reduce Mobility.*

Exotic Weapon Mastery

Vous savez manier toutes les armes exotiques même si vous n'avez pas les dons spécifiques (Exotic Weapon Proficiency), ce qui vous permet de les utiliser sans malus.

Extended Critical Range (heavy weapons) ^{TFU}

Quand vous utilisez une arme lourde (heavy weapon), vous augmentez la plage de critique de 1 (par exemple 19-20 au lieu de 20). Par contre, tout jet autre qu'un 20 naturel n'est toujours pas considéré comme un toucher automatique ; si vous faites tout autre jet qu'un 20 naturel et manquez quand même la cible ; vous ne faites pas de coup critique.

Prérequis: Base attack bonus +10, Weapon Proficiency (heavy weapons).

Extended Critical Range (rifles) ^{TFU}

Quand vous utilisez un fusil (rifle), vous augmentez la plage de critique de 1 (par exemple 19-20 au lieu de 20). Par contre, tout jet autre qu'un 20 naturel n'est toujours pas considéré comme un toucher automatique ; si vous faites tout autre jet qu'un 20 naturel et manquez quand même la cible ; vous ne faites pas de coup critique.

Prérequis: Base attack bonus +10, Weapon Proficiency (rifles).

Flurry Attack ^{TFU}

Choisissez une arme exotique ou un groupe d'arme que vous savez manier. Quand vous effectuer une attaque critique avec l'arme choisie, vous pouvez faire immédiatement une attaque (en plus des autres effets du coup critique) contre une cible à portée. Vous pouvez utiliser ce talent une seule fois par tour.

Vous pouvez choisir ce talent plus d'une fois. Son effet n'est pas cumulable, il s'applique à une nouvelle arme exotique ou groupe d'arme.

Prérequis: Weapon Proficiency pour l'arme choisie.

Greater Devastating Attack

Choisissez une arme exotique ou un groupe d'arme que vous savez manier. A chaque fois que vous réussissez une attaque avec l'arme choisie, le Damage Threshold de la cible est considéré comme de 10 points inférieurs pour le calcul des effets de l'attaque. Ce talent remplace les effets du talent Devastating Attack.

Prérequis: Greater Weapon Focus, Devastating Attack, et Weapon Focus avec l'arme ou groupe d'arme choisi.

Greater Penetrating Attack

Choisissez une arme exotique ou un groupe d'arme que vous savez manier. A chaque fois que vous réussissez une attaque avec l'arme choisie, la réduction de dommages de la cible est considérée comme de 10 points inférieurs pour le calcul des effets de l'attaque. Ce talent remplace les effets du talent Penetrating Attack.

Prérequis: Greater Weapon Focus, Penetrating Attack, Weapon Focus avec l'arme ou le groupe d'arme choisi.

Greater Weapon Focus

Choisissez une arme exotique ou un groupe d'arme que vous savez manier. Vous gagnez un bonus de +1 à l'attaque avec l'arme ou groupe d'arme. Ce bonus s'ajoute à celui du don Weapon Focus.

Vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, à chaque fois vous choisissez une arme exotique ou un groupe d'arme différent.

Prérequis: Weapon Focus avec l'arme exotique ou le groupe d'arme choisi.

Greater Weapon Specialization

Choisissez une arme exotique ou un groupe d'arme que vous savez manier. Les dégâts de l'arme ou du groupe d'arme augmentent de +2. Ce bonus s'ajoute à celui du talent Weapon Specialization.

Vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, à chaque fois vous choisissez une arme exotique ou un groupe d'arme différent.

Prérequis: Greater Weapon Focus, Weapon Specialization et Weapon Focus avec l'arme exotique ou le groupe d'arme choisi.

Higher Yield ^{CW}

Une fois par rencontre, vous pouvez choisir d'effectuer 1 dé de dommage supplémentaire avec une grenade ou tout autre explosif.

Prérequis: entraîné en Mechanics.

Ignore Armor ^{cw}

Une fois par rencontre, lors d'une attaque de mêlée, vous pouvez ignorer tout bonus d'armure ou d'équipement donné par l'armure de votre cible.

Ignore Damage Reduction ^{ToG}

Quand vous effectuez une attaque à mains nues contre une cible bénéficiant d'une réduction de dommage, et que vous faites plus de dégâts que le DR de la cible, vous ignorez totalement le DR de la cible.

Prérequis: *Teräs Käsi Basics, Martial Arts I.*

Improve Stunning Strike ^{cw}

Quand vous blessez un adversaire avec une attaque de mêlée réduisant sa condition, la cible ne peut prendre aucune action standard ou complète lors de son prochain tour.

Prérequis: *Stunning Strike.*

Knockback ^{TFU}

Quand vous faites une attaque critique contre une cible qui ne fait pas plus de deux catégories de taille de plus que vous, vous pouvez choisir de déplacer la cible d'une case dans n'importe quelle direction en action libre. Vous ne pouvez utiliser ce talent contre un ennemi immobilisé, et ne pouvez déplacer votre cible contre un objet solide ou dans une zone sous contrôle.

Mandalorian Advance ^{KotOR}

Les Mandaloriens vétérans savent comment avancer sur le champ de bataille. Une fois par rencontre, à votre tour, vous pouvez vous déplacer de votre vitesse en action libre avant toutes autres actions.

Mandalorian Ferocity ^{KotOR}

Les Mandaloriens peuvent être des combattants féroces. Choisissez une arme exotique ou un groupe d'arme que vous savez manier. Une fois par rencontre, lorsque vous faites plus d'une attaque dans un round, vous pouvez ajouter un dé de dommage pour chaque attaque qui touche avec l'arme ou groupe d'arme choisi. Vous pouvez choisir ce talent plusieurs fois, choisissant une nouvelle arme exotique ou un nouveau groupe d'arme à chaque fois.

Prérequis: Dexterity 13, savoir manier l'arme ou groupe d'arme choisi.

Mandalorian Glory ^{KotOR}

Par dessus tout, les Mandaloriens combattent pour la gloire. Une fois par rencontre, quand vous réduisez les points de vie d'un ennemi à 0, vous gagnez un bonus d'attaque de +5 pour votre prochain jet d'attaque durant la même rencontre.

Multiattack Proficiency (heavy weapons)

A chaque fois que vous faites une attaque multiple avec n'importe quelle arme lourde (heavy weapon) en tant qu'action complète, vous réduisez le malus aux jets d'attaques de 2.

Vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, à chaque fois le malus est réduit de 2 de plus.

Multiattack Proficiency (rifles)

A chaque fois que vous faites une attaque multiple avec n'importe quel fusil (rifle) en tant qu'action complète, vous réduisez le malus aux jets d'attaques de 2.

Vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, à chaque fois le malus est réduit de 2 de plus.

Rapid Reload ^{cw}

Vous pouvez sortir une energy cell de votre sac et recharger votre arme en une action rapide.

Reduce Defense ^{TFU}

Quand vous faites une attaque critique avec une arme de mêlée ou à distance, votre cible subit un malus de -2 à sa Reflex Defense jusqu'à ce qu'elle soit pleinement restaurée (point de vie maximum).

Reduce Mobility ^{TFU}

Quand vous faites une attaque critique avec une arme de mêlée ou à distance, vous réduisez la vitesse de la cible de moitié jusqu'à ce qu'elle soit pleinement restaurée (point de vie maximum).

Shoulder to Shoulder ^{CW}

A chaque fois que vous commencez votre tour adjacent à un allié, vous gagnez un nombre de points de vie temporaire égal à votre niveau héroïque. Les dégâts subits sont soustraits d'abord des points de vie temporaires, et les points de vie temporaire disparaissent à la fin de la rencontre. Les points de vie temporaires ne sont pas cumulables.

Strength in Numbers ^{CW}

Si vous êtes à moins de 10 cases d'un allié, vous pouvez ajouter +2 à votre DR.

Teräs Käsi Basics ^{TOG}

Vous faites un dé de dommage supplémentaire avec vos attaques à mains nues.

Prérequis: *Martial Arts I.*

Teräs Käsi Mastery ^{TOG}

Si vous faites que des attaques à mains nues lors d'une action d'attaque complète, vous pouvez faire votre attaque complète en une action standard au lieu d'une action complète.

Prérequis: *Teräs Käsi Basics, Martial Arts I, Martial Art II, Martial Art III.*

Unarmed Counterstrike ^{TOG}

Quand vous parez avec succès une attaque de mêlée avec le talent Unarmed Parry, vous pouvez immédiatement en réaction effectuer une attaque à mains nues contre l'attaquant.

Prérequis: *Teräs Käsi Basics, Unarmed Parry, Martial Arts I, Martial Art II.*

Unarmed Parry ^{TOG}

Quand vous combattez sur la défensive, en réaction vous pouvez annuler une attaque de mêlée en réussissant une attaque à mains nues. Si votre jet d'attaque égal ou dépasse le jet de l'attaque vous frappant, l'attaque est bloquée. Vous devez être conscient de l'attaque et ne pas être pris au dépourvu, et vous subissez un malus cumulatif de -2 à vos jets d'attaque pour chaque jet d'attaque effectué depuis la fin de votre dernier tour.

Prérequis: *Teräs Käsi Basics, Martial Arts I, Martial Art II.*

Weapon Shift ^{CW}

Si vous utilisez une arme à distance en tant qu'arme de mêlée (comme avec le talent Gun Club), vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque de mêlée avec cette arme.

Prérequis: *Gun Club.*

Whirling Death ^{CW}

Vous faites tourner votre arme autour de vous, créant un cercle de mort autour de vous. Tout ennemi commençant son tour adjacent à vous subit des dommages égaux à votre modificateur de Strength. Vous devez avoir en main une arme de mêlée pour user de ce talent.

Prérequis: *Melee Smash, Unrelenting Assault.*

ENFORCER^{TFU}

TALENT TREES

ENFORCEMENT

COVER BRACING
INTENTIONAL CRASH
NONLETHAL TACTICS
PURSUIT
RESPECTED OFFICER
SLOWING STUN
TAKEDOWN

40

POWER DESCRIPTION

Targeted Suspect

Le temps pris à enquêter sur un suspect vous donne des avantages lorsque vous aurez affaire avec lui lors d'une rencontre. Si vous dépensez une action complète à observer un adversaire durant un combat, vous gagnez un bonus d'attaque et pour vos jets de Deception, Perception et Persuasion, égal à la moitié de votre niveau de classe (arrondi à l'inférieur). Le bénéfice reste jusqu'à la fin de la rencontre. Vous ne pouvez pas user de cette aptitude avant que votre adversaire n'agisse dans le combat.

TALENT DESCRIPTION

Cover Bracing

Vous pouvez poser une arme réglée en autofire en une action rapide (au lieu de deux) si vous êtes adjacent à un objet (incluant murs, barrières et véhicules) qui vous donne un couvert contre toutes les cibles de l'attaque.

Intentional Crash

Vous savez comment crasher intentionnellement un véhicule ennemi en mouvement. Quand vous faites des dommages à un véhicule lors d'un coup de bélier, votre véhicule ne subit que la moitié des dommages dus à la collision. De plus si la cible est de la même catégorie de taille que votre véhicule ou plus petit, ce véhicule ne pourra pas bouger lors du prochain round.

Prérequis: entraîné en Pilot.

Nonlethal Tactics

Quand vous utilisez une arme à distance réglée sur assommant (stun), une grenade assommante (stun grenade), un filet (net) ou un bâton assommant (stun baton), vous gagnez un bonus de +1 au toucher et +1 dé de dommage assommant.

Pursuit

Quand vous courez, vous n'êtes plus limité à une ligne droite, et vous pouvez relancer vos jets d'Endurance, gardant le meilleur des deux, lors d'une course.

Prérequis: Dexterity 13.

Respected Officer

Vous avez une réputation qui force le respect de vos alliés et de vos ennemis. Une personne indifférente devient automatiquement amicale à votre rencontre, sans aucun jet requis.

Slowing Stun

Quand vous faites perdre à une cible un rang de condition à l'aide d'une attaque, sa vitesse est réduite de moitié jusqu'à ce qu'elle regagne toutes ses conditions.

Takedown

Quand vous réussissez une attaque de mêlée qui effectue des dommages à la suite d'une charge, vous faites tomber la cible à terre, tant que votre cible ne fait pas plus d'une catégorie de taille de plus que vous.

STAR WARS

FORCE ADEPT

TALENT TREES

DARK SIDE DEVOTEE

CHANNEL AGGRESSION

CHANNEL ANGER

EMBRACE THE DARK SIDE

CLIPPING STRIKE

42

FORCE ADEPT

FORCE POWER ADEPT

FORCE TREATMENT

FORTIFIED BODY

FORCE ITEM

ATTUNE WEAPON

EMPOWER WEAPON

PRIMITIVE BLOCK ^{KOTOR}

FORCE THROW ^{KOTOR}

FORCE TALISMAN

FOCUSED FORCE TALISMAN ^{CW}

GREATER FOCUSED FORCE TALISMAN ^{CW}

GREATER FORCE TALISMAN

IMPERIAL INQUISITOR ^{TFU}

FORCE INTERROGATION ^{TFU}

COWER ENEMIES ^{TFU}

UNSETTLING PRESENCE ^{TFU}

INQUISITION ^{TFU}

TALENT DESCRIPTION

Attune Weapon

Vous pouvez dépenser un point de Force pour accorder une arme de mêlée. Accorder une arme prend une action complète. A partir de ce moment, à chaque fois que vous portez cette arme, vous gagnez un bonus de Force de +1 à vos jets d'attaques. L'arme est accordée pour vous seul ; les autres qui portent cette arme ne bénéficient pas du bonus.

Channel Aggression

Si vous réussissez une attaque contre un ennemi pris au dépourvu ou toute autre cible ayant perdu son bonus de Dexterity à sa Reflex Defense, vous pouvez dépenser un point de Force en action libre pour faire des dégâts additionnels égaux à 1d6 par niveau de classe (maximum 10d6).

Channel Anger

Vous laissez votre colère augmenter en rage. En action rapide, vous pouvez dépenser un point de Force pour gagner un bonus de rage de +2 à vos jets d'attaques et de dommages pour un nombre de rounds égal à 5 + votre modificateur de Constitution. A la fin de cette durée, vous perdez un rang de condition.

Quand vous êtes enragé, vous ne pouvez utiliser de compétence nécessitant patience et concentration, telle que Mechanics, Stealth ou Use the Force.

Prérequis: Channel Aggression.

Clipping Strike

A chaque fois que vous faites une attaque critique, vous pouvez dépenser un point de Force pour réduire la vitesse de la cible de moitié jusqu'à ce qu'elle soit pleinement restaurée (point de vie maximum).

Prérequis: Channel Aggression.

Cower Enemies ^{tu}

Quand vous utilisez la compétence Persuasion pour intimider, vous pouvez intimider toutes les cibles dans un cône de 6 cases de long (ayant pour début votre case) au lieu d'intimider une seule cible. Toutes autres limitations de l'utilisation de la compétence s'appliquent normalement.

Prérequis: Force Interrogation.

Embrace the Dark Side

A chaque fois que vous utilisez un pouvoir ayant le descripteur [dark side], vous pouvez relancer vos jets de Use the Force, mais vous devez accepter le résultat de la relance, même s'il est plus mauvais.

Si vous choisissez ce talent, vous ne pouvez plus utiliser les pouvoirs ayant le descripteur [light side].

Prérequis: Channel Aggression, Channel Anger.

Empower Weapon

Vous pouvez dépenser un point de Force pour fortifier une arme de mêlée. Fortifier une arme prend une action complète. A partir de ce moment, cette arme fortifiée fait un dé de dommage supplémentaire (par exemple, un sabrelaser fortifié fera 3d8 points de dégâts au lieu des 2d8 normaux). L'arme est fortifiée pour vous seul ; les autres qui portent cette arme ne bénéficient pas du bonus.

Focused Force Talisman ^{cw}

Lors de la création d'un talisman de Force, vous pouvez choisir un pouvoir de Force de votre suite. A chaque fois que vous portez ce talisman et activez ce pouvoir de Force, vous pouvez dépenser immédiatement un Point de Force pour regagner ce pouvoir, l'ajoutant à votre suite.

Prérequis: Force Talisman.

Force Interrogation ^{tfu}

Quand vous faites des dommages à une ou plusieurs créatures par l'utilisation d'un pouvoir de Force, vous pouvez immédiatement effectuer un jet de Persuasion en action libre pour intimider une des cibles que vous avez endommagées.

Force Power Adept

Vous êtes particulièrement bien entraîné dans l'utilisation d'un pouvoir de Force en particulier. Choisissez un pouvoir de Force que vous connaissez. Quand vous utilisez ce pouvoir, vous avez l'option de dépenser un point de Force pour faire deux jets de Use the Force, gardant le meilleur résultat.

Vous pouvez choisir ce talent plusieurs fois. L'effet n'est pas cumulatif. A chaque fois que vous reprenez ce talent, choisissez un nouveau pouvoir différent des précédents.

44

Force Talisman

Vous pouvez dépenser un point de Force pour imprégner une arme ou tout autre objet portable avec la Force, créant un talisman qui vous protège. Créer un talisman prend une action complète. Quand vous portez le talisman sur votre personne, vous gagnez un bonus de force de +1 à une de vos défenses (Reflex, Fortitude ou Will). Vous ne pouvez avoir qu'un seul talisman actif à la fois, et si votre talisman est détruit, vous ne pouvez pas créer d'autre talisman avant 24 h.

Force Throw ^{KOTOR}

Vous pouvez lancer une arme de mêlée simple ou avancée (simple ou advanced melee weapon) de votre taille ou plus petite en action standard, la traitant comme une arme lancée (thrown weapon). Vous êtes considéré comme sachant la manier. L'arme lancée cause les dégâts normaux si elle touche. Si l'arme cause des dommages tranchants (slashing) ou perforant (piercing), l'arme reste enfoncée dans la cible, causant un dé de dommage à chaque round qu'elle reste enfoncée, le fait de l'enlever cause aussi un dé de dommage (enlever une arme enfoncée est une action rapide, un allié adjacent peut le faire à votre place). La cible doit être à 6 cases ou moins de vous. L'arme ne revient pas vers vous automatiquement, mais vous pouvez la récupérer avec un move object (causant un dé de dommage durant le processus comme précisé plus haut).

Prérequis: Empower Weapon.

Force Treatment

Vous pouvez utiliser votre score de Use the Force à la place de votre score de Treat Injury. Vous êtes considéré comme entraîné en Perception. Si vous deviez relancer un jet de Perception, vous pouvez lancer un jet de Use the Force à la place.

De plus, vous pouvez pratiquer un premier secours, soigner une maladie, un poison, ou une radiation sans medical kit ou medpac.

Fortified Body

La Force pour sert de bouclier contre les affections, les toxines, et les radiations, vous immunisant à la maladie, au poison et aux radiations.

Prérequis: Equilibrium.

Greater Focused Force Talisman ^{cw}

Comme Focused Force Talisman, à l'exception que le Point de Force utilisé pour récupérer le pouvoir ne compte pas dans le total de la restriction du « un par tour » dans l'utilisation des Points de Force.

Prérequis: Force Talisman, Focused Force Talisman.

Greater Force Talisman

Comme Force Talisman, sauf que le bonus de Force du talisman s'étend à vos trois défenses (Reflex, Fortitude et Will).

Prérequis: Force Talisman.

Inquisition ^{tfu}

Vous êtes particulièrement à même d'avoir affaire avec les ennemis sensibles à la Force. Vous gagnez un bonus de +1 à vos jets d'attaques et +1 dé de dommage contre les cibles ayant le don Force Sensitivity.

Primitive Block ^{KotOR}

En réaction vous pouvez annuler une attaque de mêlée avec un jet de Use the Force. Le DC du jet est égal au résultat du jet d'attaque que vous voulez annuler, et vous subissez un malus cumulable de -5 pour chaque utilisation de ce talent depuis le début de votre dernier tour. Vous devez avoir une arme fortifiée en main pour pouvoir utiliser ce talent, et vous devez être conscient de l'attaque et ne pas être pris au dépourvu. Vous pouvez utiliser un point de Force pour utiliser ce talent pour bloquer une attaque portée contre un allié adjacent.

Vous pouvez user de ce talent pour parer les attaques de mêlée à aire d'effet, comme celle effectuée avec le don Whirlwind Attack. Si vous réussissez le jet de Use the Force, vous subissez la moitié des dégâts si l'attaque réussie, et aucun dégât, si l'attaque rate.

Prérequis: Empower Weapon.

Unsetting Presence ^{tfu}

Vous pouvez dépenser un point de Force en action standard pour créer une aura déstabilisante autour de vous. Faites un jet de Use the Force quand vous activez ce talent, et comparé le résultat aux Will Defense de toute créature à moins de 6 cases de vous. Si votre Use the Force dépasse la Will Defense, la cible subit un malus de -2 à tous ses jets d'attaque et de compétence tant qu'il reste à moins de 6 cases de vous. Cette aura reste active le temps de la rencontre.

Prérequis: Force Interrogation.

FORCE DISCIPLE

POWER DESCRIPTION

Indomitable

Vous êtes immunisé à tous les effets mentaux (Mind-Affect).

Prophet

Chaque fois que le Force Disciple gagne un niveau supplémentaire, il gagne deux points de destinée au lieu d'un seul. Le point de destinée peut être dépensé immédiatement et permet au disciple de la Force d'avoir une vision grâce à la Force dont le contenu est laissé à la discrétion du MJ. Cette vision est instantanée et ne demande donc pas d'y consacrer du temps. En plus de voir la vision, vous pouvez choisir de changer de destinée tant que celle-ci est en relation avec la vision. Le MJ est l'arbitre final sur la nouvelle destinée (ou destinées) appropriée.

46

JEDI MASTER

POWER DESCRIPTION

Fearless

Vous êtes immunisé à tous les effets de peur (Fear).

Serenity

Le Maître Jedi peut utiliser une action de round complet pour entrer dans une brève méditation. Le Maître Jedi peut rester le temps qu'il souhaite dans cet état, vous êtes toujours conscient de ce qu'il se passe autour de vous, mais vous êtes considéré comme sans défense. Lorsqu'il sort de cette transe (une action rapide), le premier jet d'attaque ou de compétence Use the Force qu'il fait, lors du round qui suit, est considéré comme un 20 naturel.

SITH LORD

POWER DESCRIPTION

Fearless

Vous êtes immunisé à tous les effets de peur (Fear).

Temptation

Vous êtes un adepte du Dün Moch, une ancienne et ville technique de tentation pour amener autrui dans les méandres du Côté Obscur. En action standard, faites un jet de Persuasion et comparez le résultat à la Will Defense d'une cible en ligne de vue. Si le jet est réussi, la cible est remplie de peur et de haine, lui montrant le chemin du Côté Obscur. Si la cible dépense un Point de Force avant la fin de votre prochain tour, elle devra soit ajouter 1 à son Dark Side Score, ou alors perdre 1 rang de condition prise par le doute et le remords. Si la cible dépense un Point de Destinée avant la fin de votre prochain tour, elle devra soit ajouter 2 à son Dark Side Score, ou alors perdre 2 rangs de condition.

STAR WARS

GLADIATOR KOTOR

TALENT TREES

GLADIATORIAL COMBAT

BRUTAL ATTACK

DISTRACTING ATTACK

EXOTIC WEAPON MASTER

MULTIATTACK PROFICIENCY (EXOTIC WEAPONS)

LOCKDOWN STRIKE

PERSONAL VENDETTA

CALL OUT

UNSTOPPABLE

47

POWER DESCRIPTION

Unflinching

Au niveau deux, votre entraînement de gladiateur vous a rendu beaucoup plus dur à intimider ou décourager. Une fois par rencontre, vous pouvez ajouter votre niveau de gladiateur à votre Fortitude Defense (et Damage Threshold) ou à votre Will Defense jusqu'à la fin de votre prochain tour, et ce, en réaction ; vous choisissez à quelle défense appliquer ce bonus lors de l'utilisation de cette aptitude, vous devez déclarer l'utilisation de cette aptitude avant de connaître le résultat de l'effet vous prenant pour cible. A chaque niveau pair, vous gagnez une utilisation de cette aptitude.

TALENT DESCRIPTION

Brutal Attack

Choisissez une arme exotique ou un groupe d'arme que vous sachiez manier. Les attaques portées avec ces armes et causant des dommages dépassant le damage threshold de la cible font un dé de dégâts supplémentaire.

Vous pouvez choisir ce talent plus d'une fois. Son effet n'est pas cumulable, il s'applique à une nouvelle arme exotique ou groupe d'arme.

Prérequis: *Weapon Focus pour l'arme choisie.*

Call Out

Quand vous utilisez le talent Personnel Vendetta, vous pouvez désigner une cible de ce talent pour qu'elle subisse un malus de -5 pour ses jets d'attaques ne vous prenant pas pour cible à la place du -2 de base.

Prérequis: *Personnel Vendetta.*

Distracting Attack

Quand vous effectuez des dommages à une cible avec une attaque de mêlée ou à distance, comparez le jet d'attaque à la Will Defense de la cible. Si le jet d'attaque est égal ou supérieur à la Will Defense de la cible, cette dernière subit une pénalité de -2 à sa Reflex Defense jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Prérequis: *Brutal Attack pour l'arme utilisée.*

Exotic Weapon Master

Vous considérez toutes les armes exotiques comme un seul groupe d'arme (armes exotiques). Si vous aviez déjà des dons qui vous permettaient de manier une arme exotique ou qui en amélioreraient l'usage, ces dons agissent maintenant sur toutes les armes exotiques. Par exemple si vous aviez le don Exotic Weapon Proficiency (shyarn) et le don Weapon Focus (shyarn), ils se transforment en Weapon Proficiency (Exotic Weapons) et Weapon Focus (Exotic Weapons), et leurs effets agissent sur toutes les armes exotiques.

Prérequis: *Savoir manier au moins une arme exotique.*

Lockdown Strike

Quand vous touchez un ennemi en mouvement, qui est d'une catégorie de taille supérieure à vous ou plus petit, avec une attaque d'opportunité, vous mettez immédiatement fin au mouvement de cet ennemi.

Multiattack Proficiency (exotic weapons)

A chaque fois que vous faites une attaque multiple avec n'importe quelle arme exotique (exotic weapons) en tant qu'action complète, vous réduisez le malus aux jets d'attaques de 2.

Vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, à chaque fois le malus est réduit de 2 de plus.

Prérequis: *Exotic Weapon Master.*

Personal Vendetta [Mind-Effect]

En action rapide, vous pouvez provoquer tout ennemi dans les 12 cases et en ligne de vue ; lors de leur prochain tour, ces ennemis subiront une pénalité de -2 à leurs jets d'attaques s'ils ne vous prennent pas pour cible.

Unstoppable

Vous pouvez de temps en temps faire abstraction des effets débilissants de certaines attaques. Une fois par rencontre, si vous êtes touché par une attaque qui devrait faire baisser votre condition, vous pouvez réduire le nombre de rang de condition perdu de 1 (jusqu'à un minimum de 0).

STAR WARS

GUNSLINGER

TALENT TREES

GUNSLINGER

BLIND SHOT ^{CW}
DEBILITATING SHOT
DECEPTIVE SHOT
IMPROVED QUICK DRAW
KNOCKDOWN SHOT
MULTIATTACK PROFICIENCY (PISTOLS)
MOBILE ATTACK (PISTOLS) ^{KOTOR}
RANGED DISARM
RANGED FLANK ^{SV}
TRIGGER WORK

49

NB : LES TALENTS DE CET ARBRE NE PEUVENT ÊTRES UTILISÉS QU'AVEC DES PISTOLETS OU DES FUSILS.

PISTOLEER ^{SV}

DASH AND BLAST ^{SV}
FLANKING FIRE ^{SV}
GUARANTEED SHOT ^{SV}
HAILFIRE ^{SV}
TWIN SHOT ^{SV}

NB : LES TALENTS DE CET ARBRE NE PEUVENT ÊTRES UTILISÉS QU'AVEC DES PISTOLETS.

POWER DESCRIPTION

Trusty Sidearm

A partir du second niveau et tous les niveaux pairs, le personnage inflige des dégâts supplémentaires lorsqu'il réussit une attaque avec un pistolet. Ces dégâts supplémentaires sont égaux à la moitié de son niveau de classe Gunslinger et s'ajoutent aux dégâts traditionnels. De plus, ils sont doublés en cas de coup critique.

TALENT DESCRIPTIONS

Blind Shot ^{cw}

Vous ignorez les pénalités à vos jets d'attaque à distance lorsque la cible profite d'un camouflage ou d'un camouflage total.

Dash and Blast ^{sv}

Une fois par rencontre en action complète, si vous avez en main deux pistolets, vous pouvez vous déplacer de deux fois votre vitesse et faire une attaque à distance avec chacun des pistolets. Les pénalités normales pour attaquer avec deux armes s'appliquent.

Prérequis: *Dual Weapon Mastery I, Running Attack.*

Debilitating Shot

Si vous visez avant d'effectuer une attaque à distance, et si l'attaque fait des dommages, la cible perd un rang de condition en plus des effets normaux.

Deceptive Shot

Choisissez une cible en ligne de vue et à dans les 6 cases autour de vous. Vous pouvez dépenser deux actions rapides durant le même tour pour faire un jet de Deception ; si le jet égal ou dépasse la Will Defense de la cible, elle perd son bonus de Dexterity à sa Reflex Defense jusqu'au début de votre prochain tour.

Flanking Fire ^{sv}

A chaque fois que vous êtes pris en tenaille par au moins deux adversaires et que vous avez en main deux pistolets, vous pouvez faire une attaque complète en action standard au lieu d'une action de round entier. Ceci dans le cas où vous prenez pour cible au moins deux des attaquants vous prenant en tenaille.

Prérequis: *Dual Weapon Mastery I.*

Guaranteed Shot ^{sv}

Si vous avez en main deux pistolets et effectuer une attaque à distance avec l'un des pistolets en action standard, même si vous ratez la cible subit des dommages égaux à la moitié de votre niveau héroïque. Ceci consume un tir de la seconde arme et le nombre de tirs requis par l'attaque pour la première.

Prérequis: *Dual Weapon Mastery I.*

Hailfire ^{sv}

Si vous avez en main deux pistolets, en action standard vous pouvez faire une attaque autofire avec l'un des pistolets comme s'il réglé sur autofire, même s'il n'en est pas capable en temps normal. Les pénalités normales d'un autofire s'appliquent et vous pouvez diviser le nombre de tirs consommé entre les deux pistolets.

Prérequis: *Dual Weapon Mastery I.*

Improved Quick Draw

Si vous portez un pistolet (soit dans la main ou dans un holster), vous pouvez dégainer le pistolet et faire une attaque durant un round de surprise même si vous êtes surpris. Si vous n'êtes pas surpris, vous pouvez faire n'importe quelle action standard de votre choix, comme en temps normal.

Knockdown Shot

Si vous visez avant d'effectuer une attaque à distance, et si l'attaque touche, la cible tombe à terre en plus des effets normaux. Vous ne pouvez utiliser ce talent sur les cibles qui ont deux catégories de taille ou plus, de plus que vous.

Mobile Attack (pistols) ^{KoTOR}

Immédiatement après avoir effectué une attaque complète durant laquelle vous avez attaqué avec deux pistolets, vous pouvez vous déplacer de votre mouvement en action libre.

Prérequis: *Multiattack Proficiency (pistols), Dual Weapon Mastery I, Weapon Focus (pistols).*

Multiattack Proficiency (pistols)

A chaque fois que vous faites une attaque multiple avec n'importe quel pistolet (pistols) en tant qu'action complète, vous réduisez le malus aux jets d'attaques de 2.

Vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, à chaque fois le malus est réduit de 2 de plus.

Ranged Disarm

Vous pouvez désarmer un ennemi avec une attaque à distance. Si votre attaque à distance échoue, votre adversaire ne gagne pas d'attaque gratuite contre vous.

Ranged Flank ^{SV}

Si vous êtes à moins de 6 cases d'une cible et êtes armés avec un pistolet ou un fusil, vous pouvez agir comme si vous occupiez la case adjacente la plus proche pour déterminer si vous et vos alliés prenez en tenaille ou non la cible. Vous ne pouvez prendre en tenaille à distance qu'une cible à la fois. Vous devez dépenser une action rapide lors de votre tour pour désigner la cible que vous essayez de prendre en tenaille.

Trigger Work

Vous ne subissez plus de la pénalité à l'attaque quand vous utilisez le don Rapid Shot.

Twin Shot ^{SV}

Si vous avez en main deux pistolets, vous gagnez un bonus de +2 aux jets de dommages quand vous utilisez le don Rapid Shot.

Prérequis: *Dual Weapon Mastery I, Rapid Shot.*

STAR WARS

INDEPENDENT DROID ^{TFU}

TALENT TREES

AUTONOMY

DEFENSIVE ELECTRONICS
ION RESISTANCE
SOFT RESET
MODIFICATION SPECIALIST
REPAIR SELF

52

SPECIALIZED DROID

COMPUTER LANGUAGE
COMPUTER MASTER
ENHANCED MANIPULATION
HOTWIRED PROCESSOR
POWER SURGE
SKILL CONVERSION

POWER DESCRIPTION

Sapience

Vous pouvez choisir de ne pas être immunisé à certains effets mentaux, pour ainsi pouvoir profiter des effets positifs.

En outre, vous avez désactivé de manière permanente votre processeur d'inhibition, ce qui vous permet de faire n'importe quelle action. Enfin, vous êtes immunisé aux effets du restraining bolt.

Independent Spirit

Au niveau deux, vous gagnez l'aptitude d'affirmer votre indépendance et vous protéger vous-même contre les dommages. Une fois par rencontre, vous pouvez choisir d'augmenter l'une de vos défenses, d'un bonus de moral égal à la moitié de votre niveau de classe (arrondi à l'inférieur).

TALENT DESCRIPTION

Computer Language

Vous pouvez substituer votre score de Persuasion à votre score d'Use Computer quand vous faites des jets d'Use Computer. Vous êtes considéré comme entraîné en Use Computer pour l'utilisation de cette compétence. Si vous devez relancer un jet d'Use Computer, vous pouvez relancer un jet de Persuasion à la place.

Prérequis: connaître le langage Binary.

Computer Master

Vous pouvez relancer tout jet d'Use Computer en opposition, gardant le meilleur des deux.

Defensive Electronics

Vous défendez votre indépendance de tout le monde. Quand quelqu'un essaye de vous reprogrammer, ajouter votre niveau de classe à votre Will Defense.

Enhanced Manipulation

Vous avez amélioré vos routines de manipulation. Vous pouvez choisir de faire 10 pour tout jets de compétence basés sur la Dexterity, même si vous êtes menacé ou que vous ne pouvez pas le faire en temps normal.

Prérequis: Dexterity 15.

Hotwired Processor

Vous gagnez temporairement de la puissance de calcul, augmentant vos attributs mentaux. Quand vous overlockez votre processeur (action rapide), vous gagnez un bonus de circonstance de +5 aux jets de compétence basée sur l'Intelligence ou la Wisdom et gagnez un bonus de circonstance de +1 à vos jets d'attaque à distance. Cet état dure un nombre de rounds égal à la moitié de votre niveau (arrondi à l'inférieur). Quand l'overclock est terminé, vous perdez un rang permanent de condition dû à la surchauffe. Ce rang permanent ne peut être regagné qu'avec une réparation.

Ion resistance

Vous gagnez un DR 10 contre les dégâts ioniques.

Modification Specialist

Vous commencez à être compétent dans la reprogrammation et la modification de votre propre système. Vous ne subissez plus le malus de -5 sur vos jets de Mechanics et Use Computer fait pour vous reprogrammer ou effectuer des modifications.

Power Surge

Vous surchargez temporairement votre système pour accroître vos attributs physiques. Quand vous amorcez une surcharge (action rapide), vous gagnez un bonus de circonstance de +1 pour vos jets d'attaque de mêlée, +1 dé de dommage en mêlée, et votre vitesse de base augmente de 2 cases. Cette surcharge dure un nombre de round égal à la moitié de votre niveau (arrondi à l'inférieur).

Quand la surcharge est terminée, vous perdez un rang permanent de condition dû à la surchauffe. Ce rang permanent ne peut être regagné qu'avec une réparation.

Repair Self

Quand vous vous réparez vous-même, vous réparez 1 point de vie supplémentaire pour chaque point que votre jet dépasse la difficulté.

Skill Conversion

Quand vous effectuez votre reprogrammation, vous pouvez sacrifier une compétence entraînée pour gagner le don Skill Focus. Vous devez pour cela avoir les prérequis du don, et vous ne pouvez faire cela qu'une seule fois par reprogrammation.

Soft Reset

Vous savez comment remettre en route votre électronique interne. Si vous êtes réduit au bas de l'échelle de condition (désactivé) par n'importe quel moyen autre que dommage surpassant votre damage threshold, vous regagnez automatiquement un rang de condition après deux rounds de désactivation.

INFILTRATOR ^{TFU}TALENT TREES

INFILTRATION

ALWAYS READY
 CONCEALED WEAPON EXPERT
 CREEPING APPROACH
 SET FOR STUN
 SILENT TAKEDOWN

55

BOTHAN SPYNET

SPYNET AGENT

BOTHAN RESOURCES
KNOWLEDGE IS LIFE
KNOWLEDGE IS POWER
KNOWLEDGE IS STRENGTH
SIX QUESTIONS

POWER DESCRIPTION**Lead Infiltrator**

A partir du niveau 4, vous êtes un chef d'équipe d'infiltration émérite. Vous pouvez faire un jet de Stealth pour un nombre d'alliés égal à votre bonus de Charisma (au minimum 1), utilisant votre résultat à la place de celui de votre allié. Au niveau 8, le nombre d'alliés pouvant être aidés double. Les alliés doivent rester en ligne de vue pour être la cible de cette aptitude.

Unarmed Stun

A partir du second niveau, vous pouvez utiliser votre attaque sans arme pour effectuer des dégâts assommants. Vous devez proclamer votre intention d'assommer votre cible avant d'effectuer l'attaque, et vous faites +1 dé de dommage sans arme, qui fait un dégât assommant. Ce bonus passe à +2 dés au niveau 6, et +3 dés au niveau 10.

TALENT DESCRIPTION

Always Ready

Vous êtes accoutumé à opérer en fonction des actions de l'ennemi. Quand vous préparez l'action de viser, cela ne change pas votre ordre d'initiative.

Prérequis: entraîné en Initiative.

Bothan Resources

Votre statut au sein du Spynet vous donne accès à des ressources supplémentaires, et vous connaissez les meilleures sources pour des objets restreint ou rare. Avec un jet de Gather Information DC 20 réussi, vous pouvez acheter des armes et équipements standard ainsi que des services de transport à moitié prix ; ou alors des armes exotiques, des armes et équipement restreint et des services de transport à moins 75%.

Prérequis: Spynet Agent.

Concealed Weapon Expert

Vos attaques à mains nues, au blaster hold-out, à la dague (dagger), à la vibrodague (vibrodammer) ou toute autre petite arme pouvant facilement être caché (à l'appréciation du maître de jeu) sont mortelles. Une fois par round vous pouvez utiliser une action rapide pour relancer un jet d'attaque si vous utilisez l'une de ces armes, mais vous devez garder le deuxième jet même s'il est pire.

Creeping Approach

En action rapide vous pouvez désigner un adversaire dans les 12 cases et qui est inconscient de votre présence, comme cible de ce talent. Jusqu'au début de votre prochain tour, cette cible ne pourra pas faire de jet de Perception pour notifier votre présence, même si vous entrez dans sa ligne de vue. Si vous ou un de vos alliés attaque la cible, l'effet du talent se termine.

Prérequis: entraîné en Stealth.

Knowledge Is Life

En action rapide, vous pouvez désigner une cible en ligne de vue et effectuer un jet de Knowledge (galactic lore) DC 15 + CL de la cible. Si le jet est réussi, pour le restant de la rencontre vous gagnez un bonus de moral de +2 au score de défense de votre choix contre cette cible (Fortitude, Reflex ou Will).

Prérequis: Spynet Agent.

Knowledge Is Power

En action rapide, vous pouvez désigner une cible en ligne de vue et effectuer un jet de Knowledge (galactic lore) DC 15 + CL de la cible. Si le jet est réussi, pour le restant de la rencontre vous faites un coup critique contre cette cible sur un jet naturel de 19 ou 20. Si vous avez une autre aptitude qui modifie la plage de critique, la plage de critique augmente de 1 (par exemple 19-20 passe à 18-20). Toutefois, tout jet autre qu'un 20 naturel n'est pas considéré comme une touche automatique, si vous faites un jet autre qu'un 20 naturel, et manquez la cible, vous ne faites pas de coup critique.

Prérequis: Spynet Agent.

Knowledge Is Strength

En action rapide, vous pouvez désigner une cible en ligne de vue et effectuer un jet de Knowledge (galactic lore) DC 15 + CL de la cible. Si le jet est réussi, pour le restant de la rencontre vous gagnez un bonus de moral de +2 à vos jets d'attaque contre cette cible.

Prérequis: Spynet Agent.

Set for Stun

Vous êtes particulièrement adroit avec les armes assommantes. Si vous utilisez une arme à distance qui fait des dégâts assommants (incluant une arme létale réglée sur stun), vous pouvez dépenser deux actions rapides consécutives lors du même round pour activer ce talent. Si les dégâts assommants de votre prochaine attaque dépassent le damage threshold de la cible, la cible perd 3 rangs de condition au lieu de 2.

Vous perdez le bénéfice de ce talent si vous perdez de vue la cible ou si vous faites une autre action avant d'attaquer.

Silent Takedown [*Stun-Effect*]

Vous êtes entraîné à éliminer les gardes sans bruits quand ils sont surpris. Si vous faites des dégâts à une cible inconsciente de votre présence, la cible ne pourra pas parler ni faire aucun bruit jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Prérequis: entraîné en *Stealth*.

Six Questions

Vous avez maîtrisé les bases de la philosophie Bothan des six questions pour glaner plus d'informations de vos contacts en moins de questions. En action rapide, vous pouvez effectuer un jet de Knowledge (galactic lore) DC 15 + CL de la cible. Si le jet est réussi, vous apprenez sur la cible son niveau, ses classes, ses scores de caractéristiques, et ses points de Force et de Destinée restant.

Prérequis: *Spynet Agent*.

Spynet Agent

Vous pouvez substituer votre score de Gather Information à votre score de Knowledge (galactic lore) quand vous faites des jets de Knowledge (galactic lore). Vous êtes considéré comme entraîné en Knowledge (galactic lore) pour l'utilisation de cette compétence. Si vous devez relancer un jet de Knowledge (galactic lore), vous pouvez relancer un jet de Gather Information à la place.

Prérequis: être un *Bothan* ou deux talents de *l'arbre d'Infiltration*.

STAR WARS

JEDI KNIGHT

TALENT TREES

DUELIST

FORCE FORTIFICATION
GREATER WEAPON FOCUS (LIGHTSABER)
IMPROVED LIGHTSABER THROW ^{TFU}
THROWN LIGHTSABER MASTERY ^{TFU}
IMPROVED RIPOSTE ^{KOTOR}
IMPROVED REDIRECT ^{KOTOR}
MULTIATTACK PROFICIENCY (LIGHTSABER)
SEVERING STRIKE

58

JEDI ARCHIVIST ^{CW}

DIRECT ^{CW}
IMPART KNOWLEDGE ^{CW}
INSIGHT OF THE FORCE ^{CW}
MASTER ADVISOR ^{CW}
SCHOLARLY KNOWLEDGE ^{CW}

JEDI BATTLEMASTER ^{KOTOR}

JEDI BATTLE COMMANDER ^{KOTOR}
DEFENSIVE CIRCLE ^{KOTOR}
FORCE REVIVE ^{KOTOR}
SLASHING CHARGE ^{KOTOR}
MOBILE ATTACK (LIGHTSABER) ^{KOTOR}

JEDI HEALER ^{CW}

FORCE TREATMENT ^{CW}
HEALING BOOST ^{CW}
IMPROVED HEALING BOOST ^{CW}
SOOTHE ^{CW}

JEDI SHADOW KOTOR

DARK DECEPTION KOTOR

TAINT OF THE DARK SIDE KOTOR

IMPROVED SENTINEL STRIKE KOTOR

IMPROVED SENTINEL'S GAMBIT KOTOR

REBUKE THE DARK KOTOR

59

JEDI WATCHMAN KOTOR

FORCE WARNING KOTOR

WATCHMAN'S ADVANCE KOTOR

IMPROVED QUICK DRAW (LIGHTSABER) KOTOR

VIGILANCE KOTOR

SHELTERING STANCE KOTOR

LIGHTSABER FORMS

ATARU

DJEM SO

JUYO

VAAPAD

MAKASHI

NIMAN

JAR'KAI

SHIEN

SHII-CHO

SOKAN

SORESU

TRÀKATA

TALENT DESCRIPTION

Ataru

Vous pouvez ajouter votre bonus de Dexterity (à la place du bonus de Strength) aux jets de dommages faits avec un sabrelaser. Si vous portez votre sabrelaser à deux mains, ce bonus est doublé.

Dark Deception KotOR

Vous pouvez masquer vos intentions sous un voile de haine et de colère. Quand un autre personnage essaye de vous sentir à travers la Force, vous pouvez faire croire que votre score de Dark Side soit égal à votre Wisdom. De plus, Deception est une compétence de classe pour vous désormais.

Defensive Circle KotOR

En action rapide, vous et vos alliés affectés par votre Battle Meditation gagnez un bonus de perspicacité de +2 à votre Reflex Defense jusqu'à la fin du Battle Meditation. En outre, vous gagnez un bonus de +1 à votre jet de Use the Force pour utiliser les talents Block ou Deflect pour chaque allié adjacent portant un sabrelaser.

Prérequis: Battle Meditation, Block ou Deflect, Jedi Battle Commander.

Direct cw

En action standard, vous pouvez retourner un pouvoir de Force utilisé à la suite de Force d'un allié à moins de 6 cases de vous et en ligne de vue. Le pouvoir de Force doit avoir été utilisé par l'allié ciblé.

Djem So

Une fois par round, quand un ennemi vous touche avec une attaque de mêlée, vous pouvez dépenser un point de Force en réaction pour faire une attaque immédiate contre cet adversaire.

Force Fortification

En réaction, vous pouvez dépenser un point de Force pour annuler un coup critique qui vous touche et subir les dégâts normaux à la place. Vous pouvez dépenser ce point de Force même si vous en avez déjà utilisé un plus tôt lors de ce round.

Force Revive KotOR

Quand un allié affecté par votre Battle Meditation voit ses points de vie réduits à 0, vous pouvez utiliser un point de Force en réaction, permettant à cet allié d'utiliser son Second Wind en réaction immédiate (par contre, la cible tombe quand même inconsciente avant l'utilisation du second wind).

Prérequis: Battle Meditation, Jedi Battle Commander.

Force Treatment cw

Vous pouvez utiliser votre score de Use the Force à la place de votre score de Treat Injury. Vous êtes considéré comme entraîné en Treat Injury. Si vous deviez relancer un jet de Treat Injury, vous pouvez lancer un jet de Use the Force à la place.

Force Warning KotOR

Tout allié à moins de 12 cases de vous peut choisir de relancer son jet d'initiative au début du combat, mais doit garder le second résultat, même s'il est pire. Par ailleurs, si n'importe quel allié à moins de 12 cases est surpris au début de la rencontre, mais pas vous, vous pouvez en désigner un nombre parmi eux égal à votre modificateur de Wisdom (minimum 1); ces alliés ne sont plus considéré comme surpris et peuvent agir normalement durant le round de surprise.

Greater Weapon Focus (lightsaber)

Vous gagnez un bonus de +1 à l'attaque avec les sabrelasers (lightsaber). Ce bonus s'ajoute à celui du don Weapon Focus (lightsaber).

Prérequis: Weapon Focus (lightsaber).

Healing Boost ^{cw}

Quand vous soignez quelqu'un à l'aide du pouvoir *vital transfer*, le total de dommages soigné augmente de votre niveau de classe.

Prérequis: *Vital transfer*.

Impart Knowledge ^{cw}

Vous pouvez aider un allié à moins de 6 cases de vous sur un jet de Knowledge en réaction pour les domaines de connaissance dans lesquelles vous êtes entraînés.

Prérequis: *Skilled Advisor*.

Improved Healing Boost ^{cw}

Quand vous soignez quelqu'un à l'aide du pouvoir *vital transfer*, le total de dommages soigné augmente de deux fois votre niveau de classe.

Prérequis: *Healing Boost*, *Vital transfer*.

Improved Lightsaber Throw ^{tfu}

Vous pouvez utiliser un point de Force en action standard pour lancer votre sabrelaser sur un groupe d'ennemi. Vous faites un seul jet d'attaque à distance (traitant le sabrelaser comme une arme de jet) et comparez le résultat à la Reflex Defense de chaque cible sur une ligne de 6 cases de long commençant sur votre case. Si votre jet d'attaque dépasse la Reflex Defense, vous faites les dégâts normaux (et seulement la moitié si vous ratez). Cette attaque est une attaque de zone.

Vous pouvez ramener votre sabrelaser dans votre main en une action rapide en effectuant un jet de Use the Force DC 20.

Prérequis: *Lightsaber Throw*.

Improved Quick Draw (lightsaber) ^{KotOR}

Si vous portez un sabrelaser (soit dans la main ou à la ceinture), vous pouvez le dégainer, l'activer et faire une seule attaque durant un round de surprise même si vous êtes surpris.

Si vous n'êtes pas surpris, vous pouvez faire n'importe quelle action normale de votre choix.

De plus, une fois par tour vous pouvez dégainer et activer un sabrelaser en action libre pendant votre tour.

Prérequis: *Quick Draw*, *Weapon Focus (lightsaber)*.

Improved Riposte ^{KotOR}

Une fois par tour, quand vous réussissez une contre-attaque en utilisant le talent Riposte, l'utilisation de Block ne compte pas dans le compteur d'utilisation (vous ne subissez pas de malus pour cette utilisation-ci). Toute utilisation ultérieure de tentative de Block avant le début de votre prochain tour imposera une pénalité, comme d'habitude.

Prérequis: *Block*, *Riposte*.

Improved Sentinel Strike ^{KotOR}

Le dé de dégâts de votre Sentinel Strike passé du d6 au d8.

Prérequis: *Sentinel Strike*.

Improved Sentinel's Gambit ^{KotOR}

Vous pouvez utiliser Sentinel's Gambit un nombre de fois en plus égal à la moitié de votre niveau de classe (minimum 1).

Prérequis: *Sentinel's Gambit*.

Improved Redirect KotOR

Une fois par tour, quand vous réussissez une contre-attaque en utilisant le talent Redirect Shot, l'utilisation de Deflect ne compte pas dans le compteur d'utilisation (vous ne subissez pas de malus pour cette utilisation-ci). Toute utilisation ultérieure de tentative de Deflect avant le début de votre prochain tour imposera une pénalité, comme d'habitude.

Prérequis: *Deflect, Redirect Shot.*

Insight of the Force CW

Vous pouvez utiliser votre score de Use the Force à la place de votre score de Knowledge pour les domaines de connaissance dans lesquels vous n'êtes pas entraînés. Vous êtes considéré comme entraîné dans le domaine de connaissance. Si vous deviez relancer un jet de Knowledge, vous pouvez lancer un jet de Use the Force à la place.

Jar'kai

Quand vous utilisez le talent Lightsaber Defense, le bonus de déflexion à votre Reflex Defense est doublé si vous utilisez deux sabrelasers.

Prérequis: *Lightsaber Defense, Niman.*

Jedi Battle Commander KotOR

Vous êtes entraîné pour diriger les Jedis durant le début de la bataille. Votre méditation de bataille (battle meditation) donne un bonus de perspicacité de +2 sur les jets d'attaque au lieu de +1.

Prérequis: *Battle Meditation.*

Juyo

Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser un point de Force en action rapide pour désigner un seul ennemi en ligne de vue. Pour le reste de la rencontre, vous pouvez relancer votre premier jet d'attaque de chaque round contre la cible, gardant le meilleur des deux résultats.

Prérequis: *Weapon Focus (lightsaber), Weapon Specialization (lightsaber), base attack bonus +10.*

Makashi

Quand vous portez un seul sabrelaser dans une seule main, le bonus de déflexion provenant du talent Lightsaber Defense augmente de 2 (maximum +5).

Prérequis: *Lightsaber Defense.*

Master Advisor CW

Quand vous utilisez le talent Skilled Advisor, l'allié aidé gagne un Point de Force temporaire à la fin de son prochain tour. Si le Point de Force n'est pas utilisé avant la fin de la rencontre, il est perdu.

Prérequis: *Skilled Advisor.*

Mobile Attack (lightsaber) KotOR

Immédiatement après avoir effectué une attaque complète durant laquelle vous avez attaqué avec deux sabrelasers (ou les deux moitiés d'un sabrelaser double), vous pouvez vous déplacer de votre mouvement en action libre.

Prérequis: *Multiattack Proficiency (lightsaber), Dual Weapon Mastery I, Weapon Focus (lightsaber).*

Multiattack Proficiency (lightsaber)

A chaque fois que vous faites une attaque multiple avec n'importe quel sabrelaser (lightsaber) en tant qu'action complète, vous réduisez le malus aux jets d'attaques de 2.

Vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, à chaque fois le malus est réduit de 2 de plus.

Niman

Quand vous portez un sabrelaser en main, vous gagnez un bonus de +1 à vos Reflex et Will Defense.

Rebuke the Dark KotOR

Quand vous utilisez le pouvoir Rebuke pour contrer un pouvoir du [dark side], lancer deux dés au lieu d'un seul pour la tentative de Rebuke et garder le meilleur des deux.

Scholarly Knowledge cw

En action rapide, vous pouvez relancer un jet de Knowledge et garder le meilleur des deux. Ceci peut être utilisé avec n'importe quel domaine de connaissance dans lequel vous êtes entraîné.

Severing Strike

Quand vous faites des dommages avec un sabrelaser supérieur à la fois aux points de vie restante et au damage threshold de la cible (c'est à dire quand vous faites assez de dommages pour tuer votre cible), vous pouvez choisir d'utiliser ce talent. Au lieu de lui infliger la totalité des dommages, vous réduisez les dommages de moitié et la cible perd un rang de condition. De plus, vous tranchez un des bras de votre cible au niveau du poignet ou du coude, ou alors l'une des jambes au niveau du genou ou de la cheville (à votre convenance).

Trancher un bras empêche la cible d'utiliser une arme ou un outil avec cette main, et lui impose un malus de -5 pour tous jets basé sur la Strength ou la Dexterity. Trancher une jambe, le fait tomber à terre, réduit sa vitesse de moitié, réduit sa capacité de transport de moitié, et lui impose un malus de -5 pour tous jets basé sur la Strength ou la Dexterity.

A cause de la gravité d'une telle blessure, la perte d'un membre la perte de condition est permanente qui ne peut être enlevé que par la chirurgie. Un membre cybernétique de remplacement annule les malus et pénalités.

Sheltering Stance KotOR

Quand vous êtes adjacent à un allié, vous pouvez user de votre talent Block ou Deflect pour bloquer les attaques portées contre cet allié sans avoir besoin d'utiliser un point de Force.

Prérequis: Block ou Deflect, Vigilance.

Shien

A chaque fois que vous redirigez un tir de blaster, vous gagnez un bonus de +5 pour le jet d'attaque à distance.

Prérequis: Deflect, Redirect Shot.

Shii-Cho

Quand vous utilisez le talent Block ou Deflect, vous subissez seulement un malus de -2 à vos jets de Use the Force pour chaque utilisation précédente depuis votre dernier tour.

Prérequis: Block, Deflect.

Slashing Charge KotOR

Une fois par rencontre, lors d'une charge, vous ne prenez pas de malus cumulatif pour chaque utilisation du talent Block durant cette charge. Quand vous effectuez une charge tranchante (slashing charge), vous pouvez appliquer le bonus de charge à la contre-attaque effectuée avec Riposte. Vous devez préciser l'utilisation de ce talent après avoir commencé votre charge, mais avant la première contre-attaque portée.

Prérequis: Block, Riposte, Weapon Focus (lightsaber), Weapon Proficiency (lightsaber).

Sokan

Vous pouvez choisir de faire 10 à votre jet d'Acrobatics pour effectuer une acrobatie même si vous êtes distrait ou menacé. De plus, chaque case contrôlée ou occupée que vous traversez en acrobatie compte comme une case de déplacement.

Prérequis: Acrobatic Recovery.

Soothe ^{cw}

Quand vous utilisez le pouvoir *vital transfer* pour soigner quelqu'un, vous pouvez le faire gagner un rang de condition à la place de lui soigner ses blessures. Si vous faites ainsi, vous perdez un rang de condition.

Prérequis: *Vital transfer*.

Soresu

Vous pouvez relancer un jet raté de Use the Force pour utiliser le talent Deflect ou Block. (NDT : Vous avez le droit à une relance par test, quelque soit le nombre de tests déjà effectués durant ce tour).

Prérequis: *Block, Deflect*.

Taint of the Dark Side ^{KotOR}

Ajouter un pouvoir ayant le descripteur [dark side] à votre suite de pouvoirs. Une fois par rencontre vous pouvez utiliser ce pouvoir sans augmenter votre score de Dark Side.

Prérequis: *Dark Deception*.

Thrown Lightsaber Mastery ^{tfu}

Chaque cible touchée par un lancer de sabrelaser voit sa vitesse de déplacement réduite de moitié jusqu'au début de votre prochain tour.

Prérequis: *Improved Lightsaber Throw, Lightsaber Throw*.

Tràkata

En exploitant les caractéristiques uniques du sabrelaser, vous avez appris à faire perdre sa garde à votre adversaire en éteignant et rallumant rapidement la lame. Quand vous portez un sabrelaser, vous pouvez utiliser deux actions rapides pour faire un jet de Deception pour effectuer une feinte.

Prérequis: *Weapon Focus (lightsaber), Weapon Specialization (lightsaber), base attack bonus +12*.

Vaapad

Quand vous utilisez un sabrelaser, vous augmentez la plage de critique de 1 (par exemple 19-20 au lieu de 20). Par contre, tout jet autre qu'un 20 naturel n'est toujours pas considéré comme un toucher automatique ; si vous faites tout autre jet qu'un 20 naturel et manquez quand même la cible ; vous ne faites pas de coup critique.

Prérequis: *Juyo, Weapon Focus (lightsaber), Weapon Specialization (lightsaber), base attack bonus +12*.

Vigilance ^{KotOR}

En action rapide, vous pouvez désigner un allié adjacent comme cible de ce talent. La cible gagne un bonus de déflexion de +1 à sa Reflex Defense aussi longtemps qu'elle reste adjacente à vous. Vous pouvez changer la cible de ce talent en une action rapide.

Watchman's Advance ^{KotOR}

Quand vous agissez lors d'un round de surprise, vous et vos alliés pouvez effectuer une action de mouvement extra. Chaque allié ne peut gagner qu'une seule action de mouvement extra, qu'importe le nombre de Jedis ayant ce talent.

Prérequis: *Force Warning*.

MASTER PRIVATEER ^{TFU/SV}

TALENT TREES

PRIVATEER ^{TFU}

ARMORED SPACER ^{TFU}

ATTRACT PRIVATEER ^{TFU}

BLASTER AND BLADE I ^{TFU}

BLASTER AND BLADE II ^{TFU}

BLASTER AND BLADE III ^{TFU}

BOARDER ^{TFU}

ION MASTERY ^{TFU}

MULTIATTACK PROFICIENCY (ADVANCED MELEE WEAPONS) ^{TFU}

PRESERVING SHOT ^{TFU}

PIRACY ^{SV}

BLOODTHIRSTY ^{SV}

FIGHT TO THE DEATH ^{SV}

SAVAGE REPUTATION ^{SV}

KEEP THEM REELING ^{SV}

RAIDER'S FRENZY ^{SV}

RAIDER'S SURGE ^{SV}

TAKE THEM ALIVE ^{SV}

65

POWER DESCRIPTION

Veteran Privateer

Votre expérience de corsaire (ou pirate) vous à endurci face à la réalité du combat, vous donnant l'aptitude de maîtriser votre adversaire avec facilité. Quand vous faites un jet d'attaque, en action libre, vous pouvez vous attribuer un bonus de compétence de +2 pour cette attaque. Vous pouvez faire cela un nombre de fois par rencontre, égal à la moitié de votre niveau de classe (arrondi à l'inférieur).

TALENT DESCRIPTION

Armored Spacer ^{TFU}

Vous pouvez utiliser les armored spacesuit comme si vous aviez le don armor proficiency (heavy).

Attract Privateer ^{TFU}

Vous attirez un loyal lieutenant corsaire. Celui-ci est un personnage non héroïque avec un niveau de classe égal aux trois quarts de votre niveau de personnage, arrondi à l'inférieur.

Vous pouvez choisir ce talent plus d'une fois ; à chaque fois, vous gagnez un nouveau corsaire. En temps normal, vous ne pouvez avoir qu'un seul corsaire avec vous à la fois. Les autres travaillent pour vous. Si vous perdez un corsaire, vous pouvez en appeler un autre si vous en avez encore en réserve (le temps de trajet s'applique normalement).

Chaque corsaire qui vous accompagne en aventure compte dans le partage de l'expérience. Par exemple, un corsaire qui suit un groupe de cinq personnages recevra un sixième de l'XP du groupe.

Blaster and Blade I ^{TFU}

Quand vous faites une seule attaque avec une arme de mêlée avancée (advanced melee weapon) en action standard, vous pouvez faire immédiatement une attaque avec un pistolet en action libre, si vous avez l'arme de mêlée et le pistolet en mains au moment de l'attaque. Vous appliquez les malus inhérents au combat à deux armes pour ces deux attaques.

Prérequis: Dual Weapon Mastery I, Weapon Proficiency (advanced melee weapons, pistols).

Blaster and Blade II ^{TFU}

Quand vous avez en mains à la fois une arme de mêlée avancée et un pistolet, vous traitez l'arme de mêlée comme si elle était portée à deux mains (incluant le fait de doubler de bonus de Strength aux dégâts).

Prérequis: Blaster and Blade I, Dual Weapon Mastery I, Weapon Proficiency (advanced melee weapons, pistols).

Blaster and Blade III ^{TFU}

Quand vous avez en mains à la fois une arme de mêlée avancée et un pistolet, vous pouvez faire une attaque complète en action standard au lieu d'une action de round entier, vous permettant ainsi d'attaquer avec les deux armes.

Prérequis: Blaster and Blade I, Blaster and Blade II, Dual Weapon Mastery I, Weapon Proficiency (advanced melee weapons, pistols).

Bloodthirsty ^{SV}

Vous pouvez effectuer un coup de grâce en action de mouvement. A chaque fois que vous réussissez un coup de grâce et tuez la cible, tout allié en ligne de vue gagne un bonus de moral de +2 à ses jets d'attaque pour le restant de la rencontre.

Boarder ^{TFU}

Vous êtes compétent dans l'abordage de vaisseau hostile. Vous ignorez les couverts (mais pas les couverts totaux) avec vos attaques à distance à bord d'un vaisseau ou d'une station spatiale (mais seulement avec les armes personnelles).

Ion Mastery ^{TFU}

Vous connaissez les faiblesses des véhicules et des droïds, et vous savez comment les préserver pour les capturer plutôt que les détruire. Lors d'attaque avec des armes à ion, vous gagnez un bonus de +1 au toucher et de +1 dé de dommage ionique.

Fight to the Death ^{SV}

Une fois par rencontre, en action rapide, vous pouvez donner à vos compagnons une seconde vigueur. Tout allié à moins de 6 cases de vous se voit soigner ses blessures à hauteur de votre niveau héroïque.

Prérequis: *Bloodthirsty*.

Keep Them Reeling ^{SV}

En action standard, vous pouvez faire une attaque de mêlée contre une cible à portée. Si l'attaque touche, vous ne faites aucun dommage, par contre la cible doit sortir du combat ou se déplacer au loin lors de son prochain tour.

Multiattack Proficiency (advanced melee weapons) ^{TFU}

A chaque fois que vous faites une attaque multiple avec n'importe quelle arme avancée de mêlée (advanced melee weapons) en tant qu'action complète, vous réduisez le malus aux jets d'attaques de 2.

Vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, à chaque fois le malus est réduit de 2 de plus.

Preserving Shot ^{TFU}

Quand vous faites des dommages avec une arme de véhicule qui égal ou dépasse à la fois les points de vie restant et le damage threshold du véhicule ciblé (c'est à dire, si vous faites assez de dommage pour détruire la cible), vous pouvez choisir d'utiliser ce talent.

Au lieu de faire les dégâts totaux, la cible ne subit que la moitié des dommages et elle perd un rang de condition. De plus, vous désactivez le système de propulsion subliminique et l'hyperdrive. Le vaisseau ne peut alors plus se mouvoir ou faire un saut en vitesse lumière avant qu'il n'ait subi des réparations.

Raider's Frenzy ^{SV}

Une fois par round, quand l'un de vos alliés à moins de 6 cases blesse une cible, vous donnez à tout allié en ligne de vue un bonus aux jets de dommages contre la cible égal à la moitié de votre niveau de classe, et ce, jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Raider's Surge [*Mind-Effect*] ^{SV}

Une fois par rencontre, en action standard, vous pouvez faire un jet de Deception ou Persuasion contre tout ennemi en ligne de vue. Si le jet égal ou dépasse la Will Defense de la cible, l'ennemi doit se retirer du combat ou subir un malus de -1 sur ses jets d'attaques jusqu'à la fin de la rencontre.

Savage Reputation [*Mind-Effect*][*Fear*] ^{SV}

Vous avez cultivé une réputation effroyable, et quand vous êtes reconnu, la peur s'installe dans vos ennemis. Tout adversaire à moins de 6 cases de vous subit un malus de -1 à tous ses jets d'attaques.

Prérequis: *Bloodthirsty*.

Take Them Alive ^{SV}

A chaque fois que vous ou un de vos alliés à moins de 6 cases de vous réduit une cible à 0 point de vie, vous pouvez choisir de faire en sorte que cet adversaire a été réduit à 0 point de vie par des dégâts assommants (et ainsi, tombe inconscient au lieu de mourir).

STAR WARS

MEDIC ^{TFU}

TALENT TREES

ADVANCED MEDICINE

BRING THEM BACK
EMERGENCY TEAM
EXTRA FIRST AID
MEDICAL MIRACLE
NATURAL HEALING
STEADY UNDER PRESSURE
BATTLEFIELD MEDIC
SECOND CHANCE

68

MEDICAL SECRETS

IMPROVED FIRST AID
IMPROVED HEAL DAMAGE
IMPROVED LONG-TERM CARE
IMPROVED PERFORM SURGERY
IMPROVED REVIVIFY
IMPROVED TREATMENT
PERSONAL PHYSICIAN

TALENT DESCRIPTION

Battlefield Medic

Vous pouvez promulguer les premiers soins en action standard au lieu d'une action de round entier.

Prérequis: *Steady Under Pressure.*

Bring Them Back

Vous pouvez ramener à la vie une cible qui est morte depuis un nombre de rounds inférieurs à la moitié de votre niveau héroïque (arrondi à l'inférieur).

Emergency Team

Vous êtes entraîné à travailler dans l'urgence et à manager une équipe médicale. Les alliés réussissent automatiquement leur test lorsque qu'il vous aide dans l'utilisation de Treat Injury.

Extra First Aid

Vous pouvez faire les premiers soins sur une cible ayant déjà reçu un premier secours une fois de plus par jour.

Medical Miracle

En action standard, vous pouvez faire un jet de Treat Injury DC 20 sur une cible adjacente. Si le jet est réussi, la cible utilise immédiatement son second souffle, même si elle n'a pas encore perdu la moitié de ses points de vie totaux. Si la cible a déjà utilisé tous ses seconds souffles du jour, ce talent n'a aucun effet.

Natural Healing

Votre connaissance accrue de la guérison naturelle vous permet d'effectuer des premiers soins, soigner une maladie, soigner un poison sans utiliser de medical kit, si vous avez accès à des substituts naturels (à l'appréciation du maitre de jeu).

Second Chance

Si vous échouez à votre test de Treat Injury, votre patient ne subit pas de dommage additionnel, et ne meurt pas non plus, même si le jet raté devrait le faire.

Prérequis: *Steady Under Pressure.*

Steady Under Pressure

Vous pouvez choisir de relancer vos jets de Treat Injury, gardant le meilleur des deux jets.

MEDICAL SECRETS

Improved First Aid

Quand vous utilisez un medpac pour faire un premier soin avec la compétence Treat Injury, la créature gagne un point de vie additionnel pour chaque point auquel vous dépassez la difficulté.

Improved Heal Damage

Sur une réussite d'une tentative de chirurgie pour guérir des blessures, la cible gagne un nombre de points de vie additionnels égaux à votre niveau de classe.

Improved Long-Term Care

Sur une réussite d'une tentative de soins sur le long terme, la cible gagne un nombre de points de vie additionnels égaux à votre niveau de classe.

Improved Perform Surgery

Vos tentatives de chirurgie prennent moitié moins de temps.

Improved Revivify

Vous pouvez tenter un jet de Treat Injury pour ramener une cible à la vie en une action standard au lieu d'une action de round entier.

Improved Treatment

Vous pouvez tenter un jet de Treat Injury pour soigner une radiation en 1 h au lieu des 8 h normales. De plus, vous pouvez traiter deux fois plus de patients qu'en temps normal.

Personal Physician

Vous ne subissez aucune pénalité lors de l'utilisation de la compétence Treat Injury sur vous-même.

MELEE DUELIST KOTOR

TALENT TREES

MELEE DUELIST

ADVANTAGEOUS STRIKE

DIRTY TRICKS

DUAL WEAPON FLOURISH I

MASTER OF ELEGANCE

DUAL WEAPON FLOURISH II

MULTIATTACK PROFICIENCY (ADVANCED MELEE WEAPONS)

OUT OF NOWHERE

SINGLE WEAPON FLOURISH I

MASTER OF ELEGANCE

SINGLE WEAPON FLOURISH II

71

POWER DESCRIPTION

Master of Movement

Vous savez comment tirer avantage du terrain dans lequel vous combattez. Un nombre de fois par rencontre égal à la moitié de votre niveau de duelliste, vous pouvez ignorer les pénalités de mouvement du à un terrain difficile, passez par-dessus des petits objets en une seule action de mouvement, ou alors relancer un jet d'acrobatie (acrobatics) ou de saut (jump).

TALENT DESCRIPTION

Advantageous Strike

Vous savez prendre à votre avantage l'imprudence de votre adversaire. Vous gagnez un bonus de +5 pour toutes attaques d'opportunité avec les armes de mêlée que vous savez manier.

Dirty Tricks

Vous n'êtes pas contre l'utilisation de petit coup tordu pour gagner. Vous pouvez utiliser la feinte, qui est une application de la compétence Deception, en deux actions rapides contre un ennemi dans votre zone de contrôle.

Prérequis: entraîné en Deception.

72

Dual Weapon Flourish I

Quand vous portez deux armes légères de mêlée ou deux sabrelasers, chaque fois que vous portez une seule attaque avec l'une des deux armes en action standard, vous pouvez faire immédiatement une attaque avec la deuxième arme en action libre. Vous appliquez les malus inhérents au combat à deux armes comme normalement.

Prérequis: Dual Weapon Mastery I, Weapon Finesse.

Dual Weapon Flourish II

Quand vous portez deux armes légères de mêlée ou deux sabrelasers, vous pouvez faire une attaque complète en tant qu'action standard au lieu d'une action de round entier, vous offrant l'opportunité d'attaquer avec les deux armes durant l'attaque. Vous appliquez les malus inhérents au combat à deux armes comme normalement.

Prérequis: Dual Weapon Mastery I, Dual Weapon Mastery II, Dual Weapon Flourish I, Master of Elegance, Weapon Finesse.

Master of Elegance

Vous pouvez ajouter votre modificateur de Dexterity (au lieu de celui de Strength) à vos jets de dommages effectués avec une arme légère de mêlée. Si vous portez une arme légère de mêlée à deux mains, vous pouvez doubler le modificateur.

Prérequis: Dual Weapon Flourish I ou Single Weapon Flourish I, Weapon Finesse.

Multiattack Proficiency (advanced melee weapons)

A chaque fois que vous faites une attaque multiple avec n'importe quelle arme avancée de mêlée (advanced melee weapons) en tant qu'action complète, vous réduisez le malus aux jets d'attaques de 2.

Vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, à chaque fois le malus est réduit de 2 de plus.

Out of Nowhere

Une fois par rencontre, en action libre lors de votre tour, vous pouvez faire une attaque avec une arme légère de mêlée ou un sabrelaser après une feinte réussie.

Prérequis: entraîné en Deception, Weapon Finesse.

Single Weapon Flourish I

Quand vous portez une arme légère de mêlée ou un sabrelaser, et que vous portez une attaque complète, vous pouvez effectuer un mouvement en action libre n'importe quand lors de votre tour.

Prérequis: Double Attack (advanced melee weapons, exotic melee weapon, ou lightsaber), Weapon Finesse.

Single Weapon Flourish II

Quand vous portez une arme légère de mêlée ou un sabrelaser, vous pouvez porter une attaque complète en tant qu'action standard au lieu d'action de round entier.

Prérequis: Double Attack (advanced melee weapons, exotic melee weapon, ou lightsaber), Master of Elegance, Single Weapon Flourish I, Weapon Finesse.

MILITARY ENGINEER ^{CW}

TALENT TREES

MILITARY ENGINEER

BREACH COVER

BREACHING EXPLOSIVES

REPAIRS ON THE FLY

DROID EXPERT

QUICK MODIFICATIONS

PREPARED EXPLOSIVE

PROBLEM SOLVER

SABOTAGE DEVICE

TECH SAVANT

VEHICULAR BOOST

73

POWER DESCRIPTION

Field-Created Weapon

Vous êtes capable de récupérer des pièces d'objets technologiques et les utiliser pour construire une arme personnelle d'utilisation limitée. L'objet crée n'a qu'une toute petite durée de vie, et les pièces utilisées pour la fabrication deviennent inutilisables.

En action standard, vous pouvez faire un jet de Mechanics (DC 20) pour créer une arme de mêlée ou à distance de votre choix. Le prix de base de l'arme ne peut dépasser 600 crédits x votre niveau de classe. De plus, l'arme vous donne (seulement à vous) un bonus d'équipement, sur vos jets d'attaque, égal à la moitié de votre niveau de classe. Vous pouvez utiliser cette aptitude une seule fois par rencontre, et à la fin de la rencontre l'arme est détruite. Si l'arme nécessite une cellule d'énergie pour fonctionner, vous en créez une (pas de coup supplémentaire) pour l'arme durant le processus de fabrication de l'arme. Vous ne pouvez créer que des armes que vous sachiez manier.

TALENT DESCRIPTION

Breach Cover

Quand vous utilisez une arme avec un rayon d'explosion ou d'éclaboussement (burst ou splash) sur une cible à couvert, vous ignorez ce couvert.

Breaching Explosives

Vous ignorez le damage threshold des portes et murs quand vous utilisez des mines et des explosifs fixes (autre que grenade).

Droid Expert

Quand vous réparez un droïd, vous réparez 1 point de vie additionnel pour chaque point que votre jet de Mechanics bat le DC de base de 20.

Prérequis: *Repairs on the Fly.*

Prepared Explosive

Quand vous utilisez des mines ou des explosifs fixes (autre que grenade), vous pouvez choisir que le rayon d'explosion de l'explosive devienne un terrain difficile après la détonation de l'explosif. Alternativement, si vous posez une mine ou un explosif fixe sur une zone de terrain difficile, vous pouvez faire en sorte que l'explosif ne fasse aucun dégât et faire devenir le terrain difficile en terrain normal.

Problem Solver

Une fois par tour en action rapide, vous pouvez désigner un véhicule en ligne de vue dont le pilote peut vous entendre et vous comprendre. Le pilote du véhicule ignore les terrains difficiles jusqu'au début de votre prochain tour, et le pilote gagne un bonus de perspicacité de +5 à ses jets de Pilot pour éviter les dangers et les collisions jusqu'au début de votre prochain tour.

Quick Modifications

Quand vous créez une arme fabrication maison (avec l'aptitude Field-Created Weapon), vous pouvez choisir une modification d'arme du don Tech Specialist et l'appliquer à l'arme fabriquée durant le processus de fabrication.

Prérequis: *Repairs on the Fly, don Tech Specialist.*

Repairs on the Fly

Vous pouvez utiliser l'application Réparation de la compétence Mechanics pour réparer un droïd ou un objet en une action standard. Vous ne pouvez utiliser ce talent qu'une seule fois par jour par droïd, objet, véhicule réparé.

Sabotage Device

En action rapide, vous pouvez saboter tout objet ou arme utilisant une cellule d'énergie pour qu'elle devienne une grenade. L'objet ou arme est considéré comme étant une grenade à fragmentation, mais la modification peut être annulée pour rendre à l'objet son utilisation originale en une autre action rapide.

Tech Savant

En action standard, vous pouvez accroître la vitesse d'un droïd adjacent ou d'un véhicule que vous occupez d'une case (s'appliquant à n'importe quel moyen de locomotion) jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Prérequis: *entraîné en Knowledge (technology).*

Vehicular Boost

En action standard, vous pouvez faire un jet de Mechanics DC 15 pour donner à un véhicule que vous occupez un nombre de points de vie temporaire égaux à 5 x votre niveau de classe. Les dégâts subits sont soustraits d'abord des points de vie temporaires, et les points de vie temporaire disparaissent à la fin de la rencontre. Les points de vie temporaires ne sont pas cumulables.

OFFICER

TALENT TREES

MILITARY TACTICS

ASSAULT TACTICS

EXPLOIT WEAKNESS ^{CW}

DEPLOYMENT TACTICS

FIELD TACTICS

OUTMANEUVER

*ONE FOR THE TEAM*GRAND LEADER ^{CW}

SHIFT DEFENSE I

SHIFT DEFENSE II

SHIFT DEFENSE III

TACTICAL EDGE

UNCANNY DEFENSE ^{CW}NAVAL OFFICER ^{SOG}COMBINED FIRE ^{SOG}FLEET DEPLOYMENT ^{SOG}*FLEET TACTICS* ^{SOG}IT'S A TRAP! ^{SOG}LEGENDARY COMMANDER ^{SOG}

75

POWER DESCRIPTION**Command Cover**

A partir du deuxième niveau, vous pouvez utiliser vos alliés pour mieux vous protéger. Ainsi, pour chaque allié dans un rayon d'une case autour de vous, vous gagnez un bonus de +1 à votre Reflex Defense, à concurrence d'un maximum équivalent à votre niveau d'Officier divisé par deux (arrondi à l'inférieur).

Share Talent

Tous les niveaux impairs, l'Officier choisit un talent qu'il possède déjà. Ce talent doit figurer dans l'un des arbres à talents suivants : Influence ; Inspiration ; Commando ; Military Tactics ou Naval Officer. Une fois par jour, en action standard, il permet à ses alliés dans une zone de 10 cases autour de lui de bénéficier des effets de ce talent. Le bénéfice se poursuit jusqu'à la fin de la scène. Ce talent peut être partagé avec un nombre d'alliés équivalent au niveau de classe de l'officier divisé par deux (arrondi à l'inférieur). L'officier doit choisir un talent spécifique à chaque fois qu'il gagne un Talent partagé. Une fois choisi, celui-ci ne peut plus changer.

TALENT DESCRIPTION

Assault Tactics *[Mind-Effect]*

Au prix d'une action de mouvement, vous pouvez désigner une créature unique ou un objet comme la cible d'un assaut. Si vous réussissez un jet de Knowledge (Tactics) DC 15, vous et vos alliés capables de vous entendre et de vous comprendre ajoutez +1d6 à leur jet de dommage à la cible pour chaque attaque de mêlée ou à distance réussie, et ce jusqu'au début de votre prochain tour.

Combined Fire ^{SoG}

En action rapide, vous pouvez désigner une créature unique, véhicule ou objet en ligne de vue comme cible du tir groupé. Toute batterie d'arme attaquant la cible effectue un dé de dégâts supplémentaire pour chaque 2 points que le jet d'attaque dépasse le Reflex Defense de la cible (au lieu de 3 points). En outre, quand vous utilisez le tir de couverture tactique pour un capital ship, vous pouvez désigner une arme ou batterie d'arme et lui permettre de faire une seule attaque.

Deployment Tactics *[Mind-Effect]*

Vous pouvez utiliser votre savoir tactique pour diriger vos alliés durant la bataille. En action de mouvement, faites un jet de Knowledge (Tactics) DC 15. Si le jet est réussi, vous et vos alliés qui peuvent vous voir, vous entendre et vous comprendre gagnent un bonus de compétence de +1 à leur jet d'attaque contre les ennemis pris de flanc ou un bonus d'esquive de +1 à leur Reflex Defense contre les attaques d'opportunité (choisissez l'un des deux bonus). Ce bonus dure jusqu'au début de votre prochain tour.

Si vous avez le talent Born Leader ou Battle Analysis, le bonus donné par ce talent passe à +2.

Exploit Weakness ^{CW}

Quand vous utilisez le talent Assault Tactics sur un ennemi, la cible subit un malus cumulatif de -1 à sa Reflex Defense à chaque fois qu'il est blessé par l'un de vos alliés (maximum -5). Cette pénalité reste jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Prérequis: Assault Tactics.

Field Tactics *[Mind-Effect]*

Vous savez utiliser le terrain existant à votre avantage. En action de mouvement, faites un jet de Knowledge (Tactics) DC 15. Si le jet est réussi, vous et vos alliés à moins de 10 cases de vous pouvez utiliser les couverts accessibles pour gagner un bonus à leur Reflex Defense de +10 (au lieu de +5). Les alliés doivent pouvoir vous entendre et vous comprendre pour bénéficier de ce bonus, et ce bonus dure jusqu'au début de votre prochain tour. Ce talent ne donne aucun bonus à ceux qui ne bénéficient pas d'un couvert.

Prérequis: Deployment Tactics.

Fleet Deployment ^{SoG}

En action complète, vous pouvez désigner un nombre de véhicules en ligne de vue égal à votre niveau de classe. Ces véhicules peuvent immédiatement se déplacer d'un nombre de cases égal à leur vitesse.

Prérequis: Charisma 13.

Fleet Tactics *[Mind-Effect]* ^{SoG}

En action standard, vous pouvez désigner un seul véhicule comme la cible d'une attaque à grande échelle. Si vous réussissez votre jet de Knowledge (Tactics) DC 15, tout allié tireur en ligne de vue ajoutera un dé de dommage à la cible pour chaque attaque qui la touche, et ce, jusqu'au début de votre prochain tour.

Prérequis: Charisma 13, Fleet Deployment.

Grand Leader ^{cw}

En action rapide, une fois par rencontre, vous pouvez donner à tout allié à moins de 20 cases de vous et en ligne de vue un nombre de points de vie temporaire égaux à 5 + la moitié de votre niveau de personnage. Les dégâts subits sont soustraits d'abord des points de vie temporaires, et les points de vie temporaire disparaissent à la fin de la rencontre. Les points de vie temporaires ne sont pas cumulables.

It's a Trap! ^{SoG}

Vous êtes compétent dans la compréhension des tactiques adverse et dans l'élaboration de contre-mesures. Une fois par rencontre en réaction, vous pouvez donner au pilote d'un véhicule en ligne de vue (incluant le véhicule que vous commandez) une action de mouvement immédiate.

77

Legendary Commander ^{SoG}

Quand vous êtes le commandant d'un capital ship, calculer la Reflex Defense du vaisseau en ajoutant votre niveau héroïque plus la moitié du bonus d'armure du vaisseau (arrondi à l'inférieur), le niveau héroïque du pilote, ou alors le bonus d'armure du vaisseau ; garder le meilleur des trois résultats. De plus, tous les tireurs de votre vaisseau ajoutent la moitié de votre niveau héroïque ou la moitié de leur niveau héroïque (en fonction de celui qui est le plus élevé) à leur jet de dégâts avec des armes de véhicule. Enfin, vous traitez tout équipage générique comme étant d'un cran de qualité supérieure (maximum ace).

Prérequis: Charisma 13, Intelligence 13, Born Leader.

One for the Team

En réaction, vous pouvez choisir de prendre la moitié des dégâts subis par un allié adjacent provenant d'une seule attaque. De l'autre côté, un allié peut en réaction faire la même chose pour vous (même s'il n'a pas ce talent).

Prérequis: Deployment Tactics.

Outmaneuver

Un officier apprend à déjouer les tactiques ennemies. En action standard, vous pouvez faire un jet de Knowledge (Tactics) DC 15. Si le jet est réussi, les ennemies en ligne de vue perdent tout bonus de compétence, perspicacité et moral sur leur jet d'attaque, mais aussi tout bonus d'esquive à leur Reflex Defense ; et ce, jusqu'au début de votre prochain tour.

Si un ou plusieurs officiers ennemis sont en ligne de vue, l'officier de plus haut niveau parmi eux peut tenter un jet Knowledge (Tactics) en réaction. Si son jet est meilleur que le vôtre, votre tentative d'outrepasser la tactique adverse échoue.

Prérequis: Deployment Tactics, Field Tactics.

Shift Defense I

En une action rapide, vous pouvez prendre une pénalité de -2 dans une de vos défenses (Reflex, Fortitude ou Will) pour gagner un bonus de compétence de +1 dans une autre défense de votre choix, et ce, jusqu'au début de votre prochain tour.

Shift Defense II

En une action rapide, vous pouvez prendre une pénalité de -5 dans une de vos défenses (Reflex, Fortitude ou Will) pour gagner un bonus de compétence de +2 dans une autre défense de votre choix, et ce, jusqu'au début de votre prochain tour.

Prérequis: Shift Defense I.

Shift Defense III

En une action rapide, vous pouvez prendre une pénalité de -5 dans une de vos défenses (Reflex, Fortitude ou Will) pour gagner un bonus de compétence de +2 dans une autre défense de votre choix, et ce, jusqu'au début de votre prochain tour.

Prérequis: Shift Defense I, Shift Defense II.



Tactical Edge

Vous pouvez utiliser le talent Assault Tactics, Deployment Tactics ou Field Tactics en une action rapide au lieu d'une action de mouvement, du moment que vous avez le talent.

Uncanny Defense ^{cw}

Une fois par jour, vous pouvez ajouter la moitié de votre niveau d'Officier à toutes vos défenses pour un round. Vous devez déclarer l'utilisation de ce talent au début de votre tour. Les bénéfices durent jusqu'au début de votre prochain tour.

STAR WARS

OUTLAW^{SV}

TALENT TREES

OUTLAW

PRETERNATURAL SENSES

SEIZE THE MOVEMENT

FIND AN OPENING

DOUBLE UP

UNCANNY INSTINCTS

OPPORTUNISTIC DEFENSE

TANGLE UP

CONFOUNDING ATTACK

79

POWER DESCRIPTION

Fugitive

En tant que Hors-la-loi, vous devez avoir une étape d'avance sur les autorités et les chasseurs de primes ou alors ils vont captureront une fois pour toutes. Vos expériences vous ont appris à être rapide sur vos pieds. Une fois par rencontre, à partir du second niveau, vous pouvez bouger d'une case supplémentaire à chaque fois que vous utilisez l'action de sortir du combat. Ainsi, si vous avez une vitesse de 6, vous pouvez vous retirer du combat jusqu'à 4 cases (3 pour la demi-vitesse + 1 de cette aptitude). Ce bonus augmente de 1 pour chaque niveau pair suivant (+2 cases au 4^e, +3 au 6^e, +4 au 8^e, +5 au 10^e).

TALENT DESCRIPTION

Confounding Attack

Une fois par rencontre, quand vous utilisez Uncanny Instincts, vous pouvez passer outre l'étape du mouvement pour faire immédiatement une attaque de mêlée ou à distance contre l'adversaire qui vient de vous toucher. Si votre attaque est une attaque de mêlée qui touche et blesse, vous et votre adversaire échangez immédiatement vos places, si vous et votre adversaire pouvez finir dans un espace légal.

Prérequis: *Tangle Up, Uncanny Instincts.*

Double Up

Une fois par rencontre, quand vous utilisez Seize the Movement, vous pouvez renoncer à l'action rapide supplémentaire pour faire immédiatement une attaque de mêlée ou à distance contre l'adversaire blessé. Si votre attaque est une attaque à distance qui touche et blesse la cible, vous faites la somme des dégâts de votre attaque et de celle de votre allié comme si ce n'était qu'une seule et même attaque pour le calcul du DR, SR, et pour déterminer si le total dépasse le damage threshold de la cible ou non.

Prérequis: *Find an Opening, Seize the Movement.*

Find an Opening

A chaque fois que vous utilisez Seize the Movement, vous pouvez renoncer à l'action rapide pour être capable de viser en une seule action rapide lors de votre prochain tour.

Prérequis: *Seize the Movement.*

Opportunistic Defense

Une fois par rencontre, quand vous utilisez Uncanny Instincts, vous pouvez renoncer au mouvement supplémentaire pour augmenter votre Reflex Defense de 5 jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Prérequis: *Uncanny Instincts.*

Preternatural Senses

Une fois par rencontre, en réaction, vous pouvez ajouter la moitié de votre niveau de classe à l'une des défenses de votre choix (Fortitude, Reflex ou Will).

Seize the Movement

Une fois par round, quand un allié blesse avec succès un adversaire, vous pouvez prendre une action rapide en réaction.

Tangle Up

En action standard, vous pouvez faire attaque de mêlée ou à distance, qui n'est pas une attaque de zone, contre un adversaire à portée. Si l'attaque touche, vous faites la moitié des dommages (minimum 1 point), par contre votre adversaire perd sa prochaine action de mouvement.

Prérequis: *Uncanny Instincts.*

Uncanny Instincts

Une fois par rencontre, quand un adversaire vous provoque des dommages avec succès, vous pouvez bouger d'une case en réaction. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

SABOTEUR^{TFU}TALENT TREES

SABOTAGE

DEVICE JAMMER
 DROID JAMMER
 MINE MASTERY
 SKILLED DEMOLITIONIST
 SHAPED EXPLOSION
 EXTREME EXPLOSION

81

TURRET

BLASTER TURRET I
 BLASTER TURRET II
 BLASTER TURRET III
ION TURRET
STUN TURRET
TURRET SELF-DESTRUCT

POWER DESCRIPTION**Destructive**

A partir du niveau 2, vous effectuez toujours le double de dommages sur les objets inanimés et les véhicules.

Master Saboteur

Quand vous atteignez le niveau 10, vous excellez dans l'inhibition et la destruction de l'équipement ennemi. Vous pouvez relancer tout jet de Mechanics pour désactiver un système, débrancher un appareil ou utiliser des explosifs, utilisant le meilleur des deux jets.

Quick Sabotage

Vous savez comment désactiver les équipements rapidement et efficacement. Vous pouvez tenter un jet de Mechanics pour désactiver un dispositif, en utilisant des outils improvisés si aucun Security Kit n'est accessible. Au niveau 4, vous pouvez désactiver un dispositif simple en une action rapide. Au niveau 6, vous pouvez désactiver un dispositif difficile en une action rapide. Au niveau 8, vous pouvez désactiver un dispositif complexe en deux actions rapides.

Unexpected Result

Quand vous êtes actif en tant que saboteur, vous voyez occasionnellement les résultats de votre travail à des moments inattendus. Quand un ennemi fait une attaque contre vous et effectue un 1 naturel sur son jet d'attaque avec une advanced melee weapon, lightsaber, pistol, rifle ou heavy weapon ; cette arme cesse immédiatement de fonctionner, et doit être réparée avant de pouvoir à nouveau fonctionner.

TALENT DESCRIPTION

Blaster Turret I

Une fois par rencontre, en action standard vous pouvez créer une tourelle blaster (Taille Tiny, Initiative +4, Perception +4, Reflex Defense 10, 10hp, damage threshold 10) qui peut être montée sur n'importe quelle surface plane. La tourelle tire comme un pistolet blaster standard une fois par round, utilisant votre bonus de bas à l'attaque plus votre modificateur d'Intelligence et fait 3d6 points de dommage. La tourelle tire sur la cible que vous désignez (action libre, une fois par round lors de votre tour), tant que vous restez adjacent à la tourelle pour la commander. La tourelle est détruite à la fin de la rencontre.

Blaster Turret II

Les caractéristiques de votre tourelle évoluent de la sorte : Initiative +8, Perception +8, Reflex Defense 12, 15hp, damage threshold 10, et la tourelle fait 3d8 points de dommages. La tourelle peut être commandée à distance jusqu'à 12 cases.

Prérequis: *Blaster Turret I.*

Blaster Turret III

Votre tourelle peut maintenant tirer deux fois par round avec un malus de -5 sur chaque jet d'attaque, et gagne une réduction de dommage de 5 (DR5).

Prérequis: *Blaster Turret I, Blaster Turret II.*

Device Jammer

Vous pouvez construire un brouilleur à courte portée qui affecte un certain type de système électronique comme un générateur de bouclier personnel, un ordinateur ou un datapad. En action de round entier, vous sélectionnez une pièce particulière d'équipement (tout objet sauf droïd, véhicule ou arme) et faites un jet de Mechanics DC 20. Si le jet est réussi, tout objet du type choisi cesse de fonctionner s'il est dans les 12 cases autour de vous. Vous ne pouvez avoir qu'un seul brouilleur actif (système ou droïd) en même temps.

Droid Jammer

Vous pouvez construire un brouilleur à courte portée qui affecte les droïds. En action de round entier, faites un jet de Mechanics pour construire le brouilleur. Quand un droïd arrive à 6 cases de vous, comparez le résultat de votre jet de Mechanics à la Will Defense du droïd. Si le jet est égal ou supérieur à la Will Defense, le droïd ne peut faire que des actions rapides aussi longtemps qu'il reste à portée du brouilleur. Les droïds immunisés aux effets du restraining bolt sont immunisés aux effets de ce talent. Le brouilleur fonctionne le temps de la rencontre. Vous ne pouvez avoir qu'un seul brouilleur actif (système ou droïd) en même temps.

Extreme Explosion

Vous savez comment régler les grosses charges et utiliser des douzaines de charges pour effectuer d'énormes explosions. Vous augmentez le rayon d'effet des mines et des explosifs d'une case.

Prérequis: *Skilled Demolitionist, Shaped Explosion.*

Ion Turret

Vous pouvez construire une tourelle extrêmement efficace contre les droïds. La tourelle inflige des dommages ioniques au lieu de dommage normal.

Prérequis: *Blaster Turret I.*

Mine Mastery

Vous pouvez placer une mine en une action standard au lieu d'une action de round entier.

Shaped Explosion

Vous savez comment positionner les charges pour diriger l'explosion vers une direction spécifique. Vous pouvez modeler l'explosion causée par des explosifs ou des mines pour faire en sorte que la zone d'effet soit en ligne ou en cône au lieu d'un cercle. La longueur de la ligne est de 2 x le rayon de l'explosion, la longueur du cône est égal à 3 x le rayon de l'explosion, et les deux prennent pour origine la case de l'explosif.

Prérequis: *Skilled Demolitionist.*

Skilled Demolitionist

Vous pouvez mettre en place un détonateur en une action rapide, et vos explosifs ne s'activent jamais lors de l'installation du détonateur même si vous ratez votre jet de Mechanics de 10 ou plus. Vous devez quand même faire un jet pour savoir si la charge explosera comme prévu.

83

Stun Turret

Vous pouvez construire une tourelle non létale. La tourelle inflige des dommages assommants (stun) au lieu de dommage normal.

Prérequis: *Blaster Turret I.*

Turret Self-Destruct

Votre tourelle s'autodétruit automatiquement lorsqu'elle atteint 0 point de vie. Elle explose dans un rayon de 2 cases, causant ses dégâts normaux. Si vous êtes adjacent à la tourelle, vous pouvez désactiver cette capacité en réaction.

Prérequis: *Blaster Turret I.*

SITH APPRENTICE

TALENT TREES

SITH

AFFLICTION ^{KOTOR}

DRAIN FORCE ^{KOTOR}

DARK HEALING

IMPROVED DARK HEALING

DARK HEALING FIELD ^{KOTOR}

DARK SCOURGE

DARK SIDE ADEPT

DARK SIDE MASTER

SITH ALCHEMY ^{KOTOR}

FORCE DECEPTION

STOLEN FORM ^{TOG}

WICKED STRIKE

TALENT DESCRIPTION

Affliction KotOR

Vos pouvoirs de Force sont bien plus corrompus par le côté obscur que les pouvoirs d'autre utilisateur du côté obscur. Quand vous blessé une cible avec l'un de vos pouvoirs de Force, cette cible subit 2d6 points de dommages de Force au début de son prochain tour, avant d'avoir pu agir.

Dark Healing

Vous pouvez dépenser un Point de Force pour soigner vos blessures en drainant la force vitale d'une autre créature à moins de 6 cases de vous. Utiliser cette aptitude est une action standard, et vous devez réussir une attaque à distance. Si l'attaque égale ou dépasse la Fortitude Defense de la cible, vous effectuez 1d6 points de dégâts par niveau de classe à la cible et vous êtes guéris du même nombre de points. Si l'attaque échoue, il ne se passe rien.

Dark Healing Field KotOR

Vous pouvez dépenser un Point de Force pour soigner vos blessures en drainant la vie de trois créatures à moins de 12 cases de vous. Une fois par rencontre, faite un jet de Use the Force. Si l'attaque égale ou dépasse la Fortitude Defense de la cible, la cible subit 1d6 points de dommages par niveau de classe. Vous soignez vos blessures de la moitié du total des dommages subit par les cibles. Si l'attaque échoue, la cible subit la moitié des dommages et vous récupérez autant en points de vie.

Prérequis: *Dark Healing, Improved Dark Healing.*

Dark Scourge

Vous avez dédié votre vie à l'anéantissement des Jedis, et votre haine envers eux ne connaît aucune limite. Contre les personnages Jedi, vous gagnez un bonus de côté obscur de +1 sur vos jets d'attaque.

Dark Side Adept

Les pouvoirs de Force qui sont extrêmement attachés au Côté Obscur s'écoulent à travers vous très facilement. Vous pouvez relancer tout jet de Use the Force effectué pour activer un pouvoir de Force ayant le descripteur [Dark Side], mais vous devez garder le second jet, même s'il est pire.

Dark Side Master

Comme Dark Side Adept, à l'exception que vous pouvez dépenser un Point de Force et garder le meilleur des deux jets de Use the Force.

Prérequis: *Dark Side Adept.*

Drain Force KotOR

Une fois par rencontre, en réaction au fait que vous blessiez un adversaire sensible à la Force, la corruption de vos pouvoirs vous permet de saper un peu de la force de votre adversaire et de la convertir en pouvoir personnel, regagnant un pouvoir de Force utilisé. De plus, la cible perd un Point de Force.

Prérequis: *Affliction.*

Force Deception

Vous pouvez utiliser votre score de Use the Force à la place de votre score de Deception. Vous êtes considéré comme entraîné en Deception. Si vous deviez relancer un jet de Deception, vous pouvez lancer un jet de Use the Force à la place.

Improved Dark Healing

Votre aptitude de dark healing augmente. La portée de cette aptitude passe à 12 cases, et même si l'attaque échoue la cible subit la moitié des dommages et vous êtes guéris d'autant.

Prérequis: *Dark Healing.*

Sith Alchemy KotOR

Votre connaissance de la sorcellerie Sith vous permet d'imprégner les talismans ou tout autre objet avec la puissance du côté obscur.

Créer un Talisman Sith : Vous pouvez dépenser un Point de Force pour imprégner un objet portatif avec le côté obscur, créant un talisman Sith qui octroie un bonus offensif lors de l'utilisation de pouvoirs de Force ou de sabrelasers. Créer le talisman requiert une action complexe. Quand vous portez ce talisman sur vous, ajouter 1d6 aux dommages de vos pouvoirs de Force. Vous gagnez un point de Dark Side lorsque vous portez pour la première fois un talisman Sith. Vous ne pouvez avoir qu'un seul talisman Sith actif à la fois, et s'il est détruit, vous ne pouvez en créer un second avant 24 heures.

Créer une Arme Sith : Vous pouvez traiter alchimiquement une arme proprement préparée pour qu'elle devienne une arme Sith. Vous devez dépenser un Point de Force pour imprégner l'arme des propriétés de l'alchimie Sith, ceci prend une heure. [Voir le chapitre 5 pour les informations sur les armes Alchimique Sith]

Prérequis: *Dark Side Adept, Dark Side Master.*

Stolen Form ToG

Vous avez appris à utiliser une technique de combat Jedi pour défaire les Jedis en combat. Choisissez un talent dans l'arbre « Lightsaber Forms » ; vous gagnez les bénéfices de ce talent et êtes considéré comme ayant ce talent pour les prérequis. Vous devez avoir tous les prérequis nécessaires à l'obtention du talent, en plus des prérequis de ce talent.

Vous pouvez choisir ce talent plus une fois, à chaque fois choisissez une nouvelle forme de combat au sabrelaser.

Prérequis: *une technique de Force, Weapon Focus (lightsabers).*

Wicked Strike

Quand vous effectuez un coup critique avec un sabrelaser, vous pouvez dépenser un Point de Force pour faire perdre 2 rangs de conditions à la cible.

Prérequis: *Weapon Focus (lightsabers), Weapon Specialization (lightsabers).*

STAR WARS

VANGUARD ^{CW}

TALENT TREES

VANGUARD

ENHANCED VISION

TRIANGULATE

MAXIMIZE COVER

IMPENETRABLE COVER

INVISIBLE ATTACKER

MARK THE TARGET

SOFTEN THE TARGET

SHELLSHOCK

87

POWER DESCRIPTION

Surprise Attack

A chaque fois que vous attaquez une cible inconsciente de votre présence ou voyant son bonus de Dexterity à sa Reflex Defense annulé, vous gagnez un bonus sur votre premier jet d'attaque du round contre la cible égal à la moitié de votre niveau.

TALENT DESCRIPTION

Enhanced Vision

Quand vous cherchez activement des ennemis cachés, vous pouvez faire un jet de Perception en action rapide au lieu d'une action standard.

Impenetrable Cover

A chaque fois que vous bénéficiez d'un couvert contre une cible, vous gagnez un DR égal à votre niveau de classe contre les attaques portées par la cible jusqu'au début de votre prochain tour, si vous bénéficiez toujours d'un couvert contre la cible au moment où l'attaque est portée.

Prérequis: *Maximize Cover.*

Invisible Attacker

Si votre cible est inconsciente de votre présence, vos attaques à distance effectuent +1 dé de dommage contre cette cible.

Prérequis: *Maximize Cover.*

Mark the Target

A chaque fois que vous blessez une cible avec une attaque à distance standard (pas de zone), vous pouvez désigner un allié en ligne de vue en action rapide. La cible est considérée comme étant prise au dépourvue contre la première attaque, de l'allié choisi, effectuée avant le début de votre prochain tour.

Maximize Cover

Quand un adversaire utilise l'action de viser pour annuler votre couvert, vous pouvez faire un jet de Stealth en opposition à son jet d'Initiative. Si réussi, vous gardez votre bonus de couvert.

Shellshock

A chaque fois que vous blessez une cible inconsciente de votre présence avec une attaque de zone, la cible est considérée comme prise au dépourvue jusqu'au début de votre prochain tour.

Prérequis: *Soften the Target.*

Soften the Target

A chaque fois que vous blessez une cible avec une attaque à distance standard, vous pouvez désigner un allié en ligne de vue en action rapide. L'allié ciblé ignore la réduction de dommage et le SR de la cible jusqu'au début de votre prochain tour.

Triangulate

Si vous et au moins un allié avez une ligne de vue sur une cible dont vous êtes tout deux conscient, vous et tout allié pouvant vous entendre et vous comprendre peu relancer un jet d'attaque à distance contre la cible, prenant le second résultat même s'il est pire. Vous et vos alliés pouvez gagner le bénéfice de ce talent une seule fois par rencontre.

STAR WARS

FORCE TECHNIQUES

LIST & DESCRIPTION

Advanced Vital Transfer ^{CW}

Quand vous utilisez *Vital Transfer*, vous pouvez utiliser un Point de Destinée pour soigner la totalité des blessures de la cible, mais aussi lui retirer toutes les conditions handicapantes.

Dominate Mind ^{KotOR}

Quand vous utilisez *Mind Trick*, si vous excédez la Will Defense de la cible de 10 points ou plus, vous pouvez choisir ce que fera votre cible avec son action standard lors de son prochain round.

Force Point Recovery

A la fin d'une rencontre, vous regagnez automatiquement un point de Force utilisé lors de cette rencontre. Vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, à chaque fois vous regagnez un point de Force utilisé durant la rencontre.

Force Power Mastery

Choisissez un seul pouvoir de Force. Vous pouvez choisir de faire 10 sur vos jet de Use the Force pour activer ce pouvoir même si vous êtes distrait ou menacé.

Vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, à chaque fois il s'applique à un nouveau pouvoir.

Improved Battle Strike ^{TFU}

Quand vous utilisez le pouvoir *Battle Strike*, vous pouvez appliquer les bonus à l'attaque et au dommage à toutes vos attaques faites lors d'une action d'attaque complète.

Improved Cloak ^{CW}

Vous pouvez maintenir le pouvoir *Cloak* en une action de mouvement au lieu d'une action standard.

Improved Dark Rage ^{TFU}

Quand vous utilisez le pouvoir *Dark Rage*, vous ignorez les restrictions vous empêchant d'utiliser vos compétences ou d'effectuer des tâches nécessitant patience et concentration. De plus, vous pouvez toujours activer ce pouvoir lors d'un round de surprise, même si vous êtes surpris.

Improved Energy Resistance ^{KotOR}

Quand vous activez *Energy Resistance*, vous pouvez choisir qu'il agisse sur un allié dans les 6 cases au lieu qu'il agisse sur vous.

Improved Force Disarm ^{TFU}

Quand vous utilisez le pouvoir *Force Disarm*, vous pouvez augmenter le temps d'activation à une action de round entier ; si vous faites ainsi, votre adversaire ne gagne pas le bonus habituel de +10 à sa Reflex Defense due au désarmement.

Improved Force Grip ^{TFU}

Quand vous utilisez le pouvoir *Force Grip*, vous pouvez dépenser un Point de Force en action libre pour maintenir le pouvoir 1 round supplémentaire sans avoir à se concentrer. Par contre, à la fin de ce round vous ne pourrez pas reprendre votre concentration pour maintenir ce pouvoir.

Improved Force lightning ^{tfu}

Quand vous utilisez le pouvoir *Force Lightning* et modifiez le temps d'activation à une action de round entier, votre cible doit faire un jet de Strength. Si votre jet de Use the Force dépasse le jet de Strength de la cible, vous la pousser d'une case plus 1 case additionnelle tous les 5 points au dessus. Si vous poussez votre cible dans un objet plus gros qu'elle, elle subit 1d6 points de dommages.

La cible ajoute son base attack bonus et son modificateur de taille à son jet de Strength : Colossal +20; Gargantuan +15; Huge +10; Large +5; Medium +0; Small -5; Tiny -10; Diminutive -15; Fine -20. De plus, elle gagne un bonus de stabilité de +5 si elle à plus de deux jambes ou si elle exceptionnellement stable.

Improved Force Slam ^{KotOR}

Quand vous utilisez le pouvoir *Force Slam*, vous pouvez augmenter le temps d'activation à une action de round entier pour pouvoir prendre pour cible toutes les cibles dans un rayon de 2 cases autour de vous. Vous pouvez dépenser un Point de Force pour augmenter le rayon à 4 cases.

Improved Force Storm ^{tfu}

En action rapide, vous pouvez mettre fin à votre pouvoir *Force Storm*, et ainsi effectuer 4d6 points de dommage à toutes les cibles dans un rayon de 2 cases autour de vous.

Improved Force Stun ^{KotOR}

Si votre *Force Stun* est réussi, il immobilise temporairement la cible pendant un round.

Improved Force Thrust ^{tfu}

Quand vous utilisez le pouvoir *Force Thrust*, vous pouvez modifier le temps d'activation à une action de round entier et utiliser un Point de Force pour prendre pour cible toutes les créatures dans un cône de 6 cases de long ayant pour départ votre case.

Improved Force Trance

Pour chaque heure restée en état de *Transe de Force* vous regagnez un nombre de points de vie égal à 2 fois votre niveau.

Improved Ionize ^{KotOR}

Quand vous utilisez le pouvoir *Force Ionize*, vous pouvez dépenser un Point de Force pour que la cible subisse tous les dommages ioniques (au lieu de la moitié normale).

Improved Kinetic Combat ^{KotOR}

Vous pouvez utiliser jusqu'à trois armes simultanément en usant du pouvoir *Kinetic Combat*, par contre bouger et attaquer avec une arme est toujours une action standard.

Improved Levitate ^{CW}

Si vous êtes poussé dans un puits ou hors d'une surface en hauteur de manière involontaire, comme en étant la cible d'un *Force Thrust* ou d'un *Bantha Rush*, vous pouvez dépenser un Point de Force pour active ce pouvoir en réaction. Si vous faites ainsi, vous finissez la fin de votre mouvement forcé au bord du précipice.

Improved Malacia ^{CW}

Vous pouvez maintenir la pénalité au damage threshold du pouvoir *malacia* en action rapide.

Improved Mind Trick ^{tfu}

Quand vous utilisez le pouvoir *Mind Trick*, vous pouvez modifier le temps d'activation à une action de round entier pour prendre pour cible toutes les créatures dans un cône de 6 cases de long ayant pour origine votre case. Vous pouvez utiliser un Point de Force pour allonger la longueur du cône à 12 cases.

Improved Move Light Object

Vous pouvez faire un jet de Use the Force pour déplacer un petit objet en une action rapide au lieu d'une action de mouvement. Utiliser l'objet comme une arme à distance est une action de mouvement (au lieu d'une action standard).

Improved Rebuke ^{tfu}

Quand un allié dans les 12 cases autour de vous et en ligne de vue est pris pour cible par un pouvoir de Force, vous pouvez utiliser le pouvoir *Rebuke* comme si vous étiez la cible du pouvoir.

Improved Rend ^{CW}

Quand vous utilisez le pouvoir *Rend*, vous pouvez finir un mouvement dans un espace occupé, mais vous devez toujours finir votre tour dans un espace inoccupé.

Improved Repulse ^{tfu}

Quand vous utilisez le pouvoir *Repulse*, vous pouvez modifier le temps d'activation à une action de round entier pour cibler toutes les créatures dans un rayon de 2 cases autour de vous. Vous pouvez utiliser un Point de Force pour accroître la zone d'effet à un rayon de 4 cases autour de vous.

Improved Resist Force ^{KotOR}

Quand vous activez *Resist Force*, vous pouvez choisir qu'il agisse sur un allié dans les 6 cases au lieu qu'il agisse sur vous.

Improved Sense Force

Vous pouvez utiliser l'aptitude *Sentir la Force* de la compétence Use the Force en une action de mouvement au lieu d'une action de round entier.

Improved Sense Surroundings

Vous pouvez utiliser l'aptitude *Sentir les alentours* de la compétence Use the Force en une action libre au lieu d'une action rapide.

Improved Shatterpoint ^{CW}

Quand vous faites perdre à une cible un rang de condition à l'aide d'une attaque bénéficiant du pouvoir *shatterpoint*, vous pouvez dépenser un Point de Force pour rendre cette perte permanente. La condition permanente ne peut être récupérée que par chirurgie (pour les créatures vivantes) ou par réparation (pour les droïds, objets, et véhicules).

Improved Technometry ^{CW}

Quand vous utilisez le pouvoir *Technometry*, vous pouvez changer le temps d'activation à une action complexe et prendre pour cible tout droïd dans un cône de 6 cases de long qui part de votre case.

Improved Telepathy

Quand vous utilisez l'aptitude *Télépathie* de la compétence Use the Force, vous pouvez choisir de relancer le jet et garder le meilleur des deux.

Improved Valor ^{KotOR}

Quand vous activez *Valor*, vous aussi, profitez des bénéfices de ce pouvoir.

Improved Vital Transfer ^{KotOR}

Vous pouvez utiliser *Vital Transfer* sur une cible à 6 cases et en ligne de vue.

Language Absorption ^{KotOR}

Vous pouvez utiliser la télépathie pour apprendre de force la langue d'une autre créature. Si la cible est non consentante, vous devez réussir un jet de Use the Force contre la Will Defense de la cible, comme pour une télépathie standard. Vous gardez l'aptitude de parler et de comprendre ce langage pendant 24 heures.

FORCE SECRETS

LIST & DESCRIPTION

Corrupted Power ^{TFU}

Quand vous activez un pouvoir de Force, vous pouvez dépenser un Point de Force pour corrompre le pouvoir. Ce pouvoir gagne le descripteur *[Dark Side]*, et les opposants qui ont un score de Dark Side inférieur au vôtre subissent un malus de -2 à tous leurs scores de défense contre l'activation de ce pouvoir. Alternativement, vous pouvez dépenser un Point de Destinée pour accroître le malus à -5. Vous ne pouvez utiliser ce secret de Force tant que votre score de Dark Side n'égale pas votre Wisdom.

Les pouvoirs ayant le descripteur *[Light Side]* ne peuvent pas être corrompus par l'utilisation de ce secret.

Debilitating Power ^{TFU}

Quand vous utilisez un pouvoir de Force qui effectue avec succès des dommages à la cible, vous pouvez dépenser un Point de Force pour faire perdre 1 rang de condition à la cible (en plus de toute perte de condition imposée par le pouvoir normalement) si votre jet de Use the Force dépasse le damage threshold de la cible. Alternativement, vous pouvez dépenser un Point de Destinée pour faire perdre 3 rangs de condition à la cible.

Devastating Power

Quand vous utilisez un pouvoir de Force causant des dommages, vous pouvez utiliser un Point de Force pour augmenter le nombre de dés dégâts du pouvoir de 50%. Alternativement, vous pouvez dépenser un Point de Destinée pour doubler le nombre de dés de dégâts.

Distant Power

Quand vous utilisez un pouvoir de Force qui à une portée numérique, vous pouvez utiliser un Point de Force pour multiplier la distance du pouvoir par 10. Alternativement, vous pouvez dépenser un Point de Destinée pour passer la distance à n'importe où dans le même système stellaire.

Ce secret de Force n'enlève pas pour autant le prérequis de ligne de vue.

Enlarged Power ^{TFU}

Quand vous utilisez un pouvoir de Force qui affecte des cibles dans une zone d'effet (comme un rayon ou un cône), vous pouvez dépenser un Point de Force pour doubler la distance de la zone d'effet (par exemple, un cône de 6 cases de long peut devenir un cône de 12 cases de long). Alternativement, vous pouvez dépenser un Point de Destinée pour multiplier la distance de l'effet par 5 (faisant d'un cône de 6 cases un cône de 30 cases de long).

Extend Power ^{CW}

Quand vous utilisez un pouvoir de Force qui vous permet de maintenir votre concentration (comme *Force Grip*), vous pouvez dépenser un Point de Force pour maintenir le pouvoir en une action rapide au lieu d'une action standard pour un nombre de rounds égal à votre modificateur de Charisma.

Linked Power ^{CW}

Vous pouvez dépenser un Point de Force pour lier un pouvoir de Force au pouvoir que vous utilisez dans ce round pour le libérer lors du prochain round. Vous devez choisir deux pouvoirs, un pour ce round et un pour le round suivant. Les deux ne peuvent être modifiés ou altérés de quelque manière, que ce soit par des techniques de Force, des secrets de Force ou par l'utilisation de Points de Force. Par contre, le second pouvoir est libéré lors du second round en action libre au début de votre tour.

Multitarget Power

Quand vous utilisez un pouvoir de Force qui affecte une seule cible, vous pouvez utiliser un Point de Force pour affecter une cible supplémentaire. Alternativement, vous pouvez dépenser un Point de Destinée pour affecter une cible tout les quatre niveaux.

Pure Power ^{TFU}

Quand vous activez un pouvoir de Force, vous pouvez dépenser un Point de Force pour purifier le pouvoir. Ce pouvoir gagne le descripteur *[Light Side]*, et les opposants qui ont un score de Dark Side de 1 ou plus subissent un malus de -2 à tous leurs scores de défense contre l'activation de ce pouvoir. Alternativement, vous pouvez dépenser un Point de Destinée pour accroître le malus à -5. Vous ne pouvez utiliser ce secret de Force tant que votre score de Dark Side est de 1 ou plus.

Les pouvoirs ayant le descripteur *[Dark Side]* ne peuvent pas être purifiés par l'utilisation de ce secret.

Quicken Power

Quand vous utilisez un pouvoir de Force qui requiert une action standard ou une action de mouvement pour être activé, vous pouvez utiliser un Point de Force pour activer le pouvoir en une action rapide à la place. Alternativement, vous pouvez dépenser un Point de Destinée pour activer le pouvoir en réaction.

Remote Power ^{TFU}

Quand vous utilisez un pouvoir de Force qui a un effet de zone tel un cône, une ligne, ou un rayon qui part de votre case, vous pouvez dépenser un Point de Force pour que le pouvoir prenne pour origine une case à 6 cases de vous. Alternativement, vous pouvez dépenser un Point de Destinée pour que le pouvoir ait pour origine n'importe quelle case en ligne de vue. Vous pouvez toujours choisir la direction du pouvoir comme si vous étiez dans la case choisie.

Shaped Power

Quand vous utilisez un pouvoir de Force qui à un cône pour zone d'effet, vous pouvez utiliser un Point de Force pour affecter une ligne d'une case de large et d'une longueur de 5 x longueur du cône. Alternativement, vous pouvez dépenser un Point de Destinée pour affecter une ou plusieurs cibles de votre choix dans un rayon autour de vous égal à la longueur du cône.

Unconditional Power ^{CW}

Quand vous activez un pouvoir avec une portée personnelle, vous ignorez tous les malus de condition à votre jet de Use the Force pour activer ce pouvoir.