

Battle Strike (Attaque de Combat)

Vous employez la Force pour augmenter votre prouesse de bataille.

Temps: action Rapide.

Cible: personnelle.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 15: Gain de +1 de bonus de force au prochain jet d'attaque et 1d6 points de dégâts supplémentaires si l'attaque touche.

DC 20: Comme DC 15, à l'exception que vous causez 2d6 points de dégâts supplémentaires.

DC 25: Comme DC 15, à l'exception que vous causez 3d6 points de dégâts supplémentaires.

Spécial: Vous pouvez utiliser un Point de Force pour causez 2d6 points de dégâts supplémentaires à votre prochaine attaque.

Force Blast (Tir de Force)

Vous utilisez la Force pour créer une bulle d'air et de débris comprimés que vous pouvez lancer vers un ennemi.

Temps: action Standard.

Cible: Une cible à moins de 12 cases et dans le champ de vision.

Faites un jet de Use the Force. Si le résultat du jet égale ou dépasse la *Reflex Defense* de la cible, elle subit les dommages du *Force Blast*. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 15: La cible subit 2d6 points de dégâts de Force.

DC 20: La cible subit 3d6 points de dégâts de Force.

DC 25: La cible subit 4d6 points de dégâts de Force.

DC 30: La cible subit 5d6 points de dégâts de Force.

Spécial: Vous pouvez utiliser un Point de Force pour ajouter la moitié de votre niveau aux dégâts du *Force Blast*, comme vous le feriez avec une arme.

Farseeing (Vision lointaine)

Vous avez une impression vague et momentanée des événements se produisant autour d'un être particulier dans un endroit éloigné.

Temps: action de Round Entier.

Cible: Une créature que vous connaissez ou que vous avez rencontrée dans le passé.

Faites un jet de Use the Force. Si votre résultat est inférieur à la *Will Defense* de la cible, vous n'obtenez aucune information (comprenant si la cible est vivante ou morte) et ne pouvez pas employer ce pouvoir contre la même cible pendant 24 heures. Si votre résultat égale ou dépasse la *Will Defense* de la cible, vous pouvez sentir si la cible est vivante ou morte et gagner un sens vague de ses environnements immédiats, ce qu'il fait actuellement, et toutes les émotions fortes qu'elle ressent actuellement. Une cible morte a une *Will Defense* de 30 pour l'utilisation de ce pouvoir.

Spécial: Si vous employez avec succès ce pouvoir, vous pouvez dépenser un Point de Force pour obtenir une image mentale claire des environnements de la cible, aussi bien que d'autres créatures et objets à moins de 6 cases d'elle.

Force Disarm [Telekinetic] (Désarmement de Force)

Vous désarmez un adversaire en employant la Force pour tirer l'arme de sa prise.

Temps: action Standard.

Cible: Une cible à moins de 6 cases et dans le champ de vision.

Faites un jet de Use the Force. Employez ce jet au lieu de votre jet d'attaque quand vous essayez de désarmer la cible (cf. Disarm, page 152). Si votre attaque de désarmement réussit, vous pouvez choisir de laisser l'arme tomber à terre dans l'espace du combat de la cible ou alors que l'arme vole jusque dans votre main (dans ce cas, vous devez avoir une main libre pour l'attraper).

Spécial: Les Dons (Feats) qui améliorent les attaques de désarmement ne s'appliquent pas à ce pouvoir. Vous pouvez dépenser un point de force pour endommager ou détruire l'arme de cible à la place. Si votre attaque de désarmement réussit, les dommages subis par l'arme sont égaux à votre jet de Use the Force. Vous devez déclarer que vous employez cette option avant le jet d'attaque de désarmement.

Force Grip [Telekinetic] (Poigne de Force)

Vous employez la force pour obstruer ou écraser votre ennemi.

Temps: action Standard.

Cible: Une cible à moins de 6 cases ou dans le champ de vision.

Faites un jet de **Use the Force**. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 15 : Si le résultat égale ou dépasse le *damage threshold* de la cible, la cible subit 2d6 points de dégâts et peut seulement prendre une action rapide à son prochain tour. Autrement, la cible prend la moitié des dégâts et peut agir normalement, et vous ne pouvez pas maintenir le pouvoir.

DC 20: Comme DC 15, à l'exception que la cible subit 4d6 points de dégâts.

DC 25: Comme DC 15, à l'exception que la cible subit 6d6 points de dégâts.

Spécial: Vous pouvez maintenir votre concentration sur la créature visée pour continuer de l'endommager de round en round. Le maintien de la poigne de force est une action standard, et vous devez faire un nouveau jet à chaque round. Si vous subissez des dommages tout en maintenant une poigne de force, vous devez réussir un jet de **Use the Force** (DC = 15 + dommages subis) pour continuer de se concentrer.

Vous pouvez dépenser un Point de Force pour ajouter 2d6 points de dégâts à votre poigne de force.

Force Lightning [Dark Side] (Éclair de Force)

Vous frappez un ennemi avec des arcs mortels d'énergie de Force.

Temps: action Standard.

Cible: Une cible à moins de 6 cases et dans le champ de vision.

Faites un jet de **Use the Force**. Comparez le résultat à la *Reflex Defense* de la cible. Si l'attaque frappe, la cible subit 8d6 points de dommages de Force, et sa Condition baisse de 1 étape. Si l'attaque manque, la cible prend la moitié des dommages et ne perd pas de Condition.

Spécial: Vous pouvez dépenser un Point de Force pour déplacer la condition de la cible d'une étape supplémentaire quand vous la frappez avec succès avec l'éclair de Force.

Force Slam [Telekinetic] (Marteau de Force)

Vous martelez une ou plusieurs créatures avec la force.

Temps: action Standard.

Cibles: Toutes les cibles dans un cône 6 cases et dans le champ de vision.

Faites un jet de **Use the Force**. Comparez le résultat au *damage threshold* de chaque cible. Si le résultat égale ou dépasse le seuil de dommages d'une cible, il subit 4d6 points de dégâts de force et tombe à terre. Si le résultat est moins que le seuil de dommages de la cible, il prend demi-dégâts et n'est pas mis à terre. C'est un effet de zone.

Spécial: Quand vous utilisez ce pouvoir, vous pouvez dépenser un Point de Force pour ajouter 2d6 points de dégâts aux cibles dans la zone.

Force Stun (Etourdissement de Force)

Vous faites appel à la Force pour surcharger les sens d'un ennemi, et potentiellement l'étourdir.

Temps: action Standard.

Cible: Une cible à moins de 6 cases ou dans le champ de vision.

Faites un jet de **Use the Force**. Comparez le résultat au *damage threshold* de la cible. Si le résultat égale ou dépasse le *damage threshold* de la cible, la cible perd 1 étape de Condition. Pour tous les 5 points par lesquels vous dépassez le *damage threshold* de la cible, la cible perd une étape additionnelle.

Spécial: Quand vous utilisez ce pouvoir, vous pouvez utiliser un point de force, pour faire perdre à la cible 1 étape supplémentaire de Condition.

Force Thrust [Telekinetic] (Poussée de Force)

Vous employez la Force pour pousser une cible loin de vous.

Temps: action Standard.

Cible: Un objet ou personnage à moins de 12 cases et dans le champ de vision.

Faites un jet de Use the Force. La cible fait un jet de force. Si vous battez le jet de force de la cible, vous le repoussez d'une case plus une case additionnelle pour tous les 5 points par lesquels vous dépassez le résultat du jet de la cible. Si vous poussez la cible dans un plus grand objet, la cible subit 1d6 points de dommages. La cible ajoute son modificateur de taille à son jet de force :

Colossal, +20	Gargantuan, +15	Huge, +10	Large, +5
Medium, +0	Small, -5	Tiny, -10	Diminutive, -15
Fine, -20.			

En outre, il obtient un bonus de stabilité de +5 s'il a plus de deux jambes ou est particulièrement stable.

Spécial: Vous pouvez dépenser un Point de Force pour appliquer une pénalité de -5 au jet de force de la cible pour résister à votre Poussée de Force. En plus, si vous poussez avec succès la cible dans un plus grand objet, elle subit 2d6 points de dommages additionnels du à la force extrême de la poussée.

Mind Trick [Mind-Effect] (Tour d'esprit)

Vous employez la Force pour changer les perceptions d'une cible ou pour introduire une suggestion dans son esprit.

Temps: action Standard.

Cible: Une créature d'une intelligence de 3 ou plus dans le champ de vision et à moins de 12 cases de vous.

Faites un jet de Use the Force. Si vous égalez ou dépassez la *Will Defense* de la cible, vous pouvez choisir un des effets suivants :

- Vous créez une hallucination passagère qui distrait la cible et vous permet d'employer la compétence de discrétion même si la cible est consciente de votre présence.
- Vous exécutez une feinte de sorte que la prochaine attaque que vous faites contre la cible ignore sa bonification de dextérité à la défense réflexe (le cas échéant).
- Vous faites une suggestion autrement désagréable qui semble complètement raisonnable à la cible. Vous devez pouvoir communiquer avec la cible, et la suggestion ne peut pas évidemment menacer la vie de la cible. La cible ne se rendra pas compte plus tard que ce qu'il a fait est inacceptable.
- Vous remplissez la cible de terreur, la faisant vous fuir à toute vitesse pendant 1 minute. La créature affectée cesse de se sauver si elle est blessée. L'effet est annulé si le niveau de la cible est égal à ou supérieur à votre niveau de personnage.

Spécial: Si vous faites une suggestion, vous pouvez dépenser un Point de Force pour améliorer l'attitude de la cible d'une étape, plus une étape additionnelle pour tous les 5 points par lesquels votre résultat de Use the Force dépasse la *Will Defense* de la cible.

Move Object [Telekinetic] (Télékinésie)

Vous déplacez une cible jusqu'à 6 cases dans n'importe quelle direction utilisant la force.

Temps: action Standard.

Cible: Une personne ou objet à moins de 6 cases ou dans votre champ de vision.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine la taille maximum de la cible que vous pouvez soulever (voir ci-dessous). Si la cible est une créature qui résiste à votre tentative, votre jet doit également dépasser la *Will Defense* de la cible. Vous pouvez lancer la cible (ou la laisser tomber dessus) sur une autre cible à portée si votre jet dépasse la *Reflex Defense* de la seconde cible. Les deux cibles subissent des dégâts déterminés par votre jet de Use the Force.

DC 15: Bouger un objet jusqu'à une taille Medium (2d6 points de dégâts)

DC 20: Bouger un objet jusqu'à une taille Large (4d6 points de dégâts)

DC 25: Bouger un objet jusqu'à une taille Huge (6d6 points de dégâts)

DC 30: Bouger un objet jusqu'à une taille Gargantuan (8d6 points de dégâts)

DC 35: Bouger un objet jusqu'à une taille Colossal (10d6 points de dégâts)

Spécial: Vous pouvez maintenir votre concentration sur l'objet visé pour continuer à le déplacer de round en round. Le maintien du pouvoir est une action standard, et vous devez faire un nouveau jet chaque round. Si vous subissez des dommages tout en maintenant la télékinésie, vous devez réussir un jet de Use the Force (DC = 15 + dommages pris) pour continuer de se concentrer. Si vous effectuez des dégâts, vous cessez de le maintenir. Si vous employez ce pouvoir sur une cible planante ou volante (telle qu'un speeder ou un starship), la cible peut s'opposer à votre jet avec un jet de lutte en réaction. Si la cible gagne le contrôle opposé, vous ne pouvez pas déplacer la cible.

Vous pouvez dépenser un point de force pour augmenter la taille maximum de l'objet d'une catégorie et pour effectuer 2d6 points de dégâts additionnels (taille maximum colossal [frégate], dommages 12d6). Alternativement, vous pouvez dépenser un point de destin pour augmenter la taille maximum de l'objet de trois catégories et pour effectuer 6d6 points de dégâts additionnels (taille maximum colossal [station], dommages 16d6).

Negate Energy (Annulation d'énergie)

Vous annulez spontanément une attaque simple qui effectue des dégâts d'arme d'énergie, tels qu'un sabrolaser ou un blaster.

Temps: Réaction.

Cible: Une attaque d'arme énergétique faite contre vous.

Faites un jet de Use the Force. Si le résultat du jet égale ou dépasse les dommages effectués par l'arme d'énergie, l'attaque est annulée et vous ne prenez aucun dommage. Si votre résultat est moins que la quantité de dommages occupée, vous n'annulez pas l'attaque et prenez les dommages normalement.

Spécial: Vous devez être averti de l'attaque (et non pris au dépourvu) pour l'annuler. Si vous réussissez, vous pouvez dépenser un point de force pour regagner un nombre de points de vie égal aux dégâts de l'attaque, jusqu'à un maximum de votre total normal.

Rebuke (Repousse)

Vous absorbez ou reflétez, sans danger, un pouvoir de Force utilisé contre vous, peut-être même le retournant contre son créateur.

Temps: Réaction.

Cible: Un pouvoir de la Force dirigé sur vous.

Faites un jet de Use the Force. Si votre résultat égal ou dépasse le résultat du jet du pouvoir dirigé sur vous, vous la réorientez sans danger et ne souffrez d'aucuns mauvais effet. Si votre résultat dépasse le résultat du jet du pouvoir dirigé sur vous par 5 ou plus, vous pouvez choisir de retourner le pouvoir de Force contre son créateur, qui souffre de l'effet.

Spécial: Si vous reflétez avec succès un pouvoir de Force sur son créateur, le créateur peut essayer de repousser le pouvoir aussi bien. S'il le reflète à son tour, vous et le créateur êtes affectés par le pouvoir de force. Vous pouvez dépenser un Point de Force en réaction pour ne souffrir aucun mauvais effet d'un pouvoir de Force ayant été repoussé deux fois - une fois par vous et une fois par le créateur du pouvoir.

Sever Force [Light Side] (Bloquer la Force)

Vous pouvez bloquer l'accès à la Force des autres utilisateurs de la Force, l'empêchant d'utiliser des points de Force et lui rendant difficile l'emploi de pouvoir de Force.

Temps: action Standard.

Cible: Une créature utilisatrice de la Force avec un score de Côté Obscur de 1 ou plus, qui est à moins de 12 cases et dans votre ligne de vue.

Faites un jet de Use the Force. Si votre résultat égale ou dépasse la *Will Defense* de la cible, l'effet est déterminé par le résultat de votre jet:

DC 25: La cible ne peut plus dépenser de Points de Force pour un nombre d'heures égal à son score de Côté Obscur.

DC 30: Comme DC 25, et la cible perd une étape de condition à chaque fois qu'elle utilise un pouvoir de la Force dans la même période de temps.

DC 35: Comme DC 25, et la cible perd deux étapes de condition à chaque fois qu'elle utilise un pouvoir de la Force dans la même période de temps.

Spécial: Ce pouvoir n'a aucun effet sur des cibles avec un 0 point de Côté Obscur. Vous pouvez dépenser un Point de Force pour doubler la durée de l'effet. Alternativement, vous pouvez dépenser un Point de Destin pour augmenter la durée à un certain nombre de jours égal au score du Côté Obscur de la cible.

Surge (Super Vitesse)

La force te permet de sauter de grandes hauteurs et distances aussi bien que te mouvoir plus rapidement.

Temps: action Libre.

Cible: Personnelle.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 10: Vous gagnez un bonus de force de +10 sur les jets de saut et votre vitesse augmente de 2 cases jusqu'au début de votre prochain tour. Le bonus de force sur les jets de Saut inclut l'ajustement pour la vitesse accrue.

DC 15: Comme DC 10, excepté : +20 sur les jets de Saut, vitesse accrue de 4 cases.

DC 20: Comme DC 10, excepté : +30 sur les jets de Saut, vitesse accrue de 6 cases.

Spécial: Vous pouvez dépenser un Point de Force pour augmenter le bonus de force sur le jet de saut de 10 et pour augmenter votre vitesse de 2 cases supplémentaires. Utiliser ce pouvoir compte comme un départ en courant pour déterminer un DC de Saut. Vous pouvez dépenser un Point de Destin pour gagner les 4 cases supplémentaires de mouvement ; quand vous faites ainsi, vous en pouvez également employer tout le mouvement du round comme partie d'un saut (aucun jet de saut requis).

Vital Transfer [Light Side] (Transfert de Vie)

Vous employez votre propre force vitale pour guérir une autre créature vivante, utilisant la force comme conduit.

Temps: action Standard.

Cible: Une créature touchée.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 15: La cible est guérie de 2 x son niveau points de vie.

DC 20: La cible est guérie de 3 x son niveau points de vie.

DC 25: La cible est guérie de 4 x son niveau points de vie.

A chaque utilisation de ce pouvoir, vous subissez des dommages égaux à la moitié des points de vie guéris à la cible (arrondis à l'inférieur).

Spécial: Vous pouvez utiliser un Point de Force pour éviter de subir les dégâts du à l'utilisation de ce pouvoir. Vous pouvez utiliser un Point de Destin pour faire récupérer à la cible 5 rangs de condition en plus de lui guérir des points de vie.

Energy Resistance (Résistance à l'énergie)

Vous employez la Force pour vous protéger contre des dommages provoqués par des sources énergétiques, soniques, de feu, de froid et électriques.

Temps: action Standard.

Cible: Personnelle.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 20: Vous gagnez un DR 5 contre les dégâts énergétiques jusqu'à la fin de votre prochain round.

DC 25: Comme DC 20, sauf que le DR monte à 10.

DC 30: Comme DC 20, sauf que le DR monte à 15.

DC 35: Comme DC 20, sauf que le DR monte à 20.

Spécial: Vous pouvez utiliser un Point de Force pour utiliser ce pouvoir en tant qu'action rapide.

Vous pouvez maintenir ce pouvoir de round en round, prolongeant la durée normale. Maintenir ce pouvoir est une action rapide. Si vous prenez des dégâts pendant que vous maintenez ce pouvoir, vous devez réussir un jet de Use the Force (DC = 15 + dommages subis) pour continuer à maintenir ce pouvoir.

Force Whirlwind [Telekinetic] (Tourbillon de Force)

Vous appelez la Force à entourer un ennemi dans un vortex de tourbillonnement d'énergie de force. Le tourbillon les soulève à environ 50 cm du sol, les faisant tourner dans l'air et les secouant avec de l'énergie de Force.

Temps: action Standard.

Cible: Une créature ou droid, à moins de 12 cases et dans votre ligne de vue.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

Si le jet égal ou dépasse la *Fortitude Defense* de la cible, la cible est capturée dans le tourbillon, et immobilisée jusqu'à la fin de votre prochain round. La cible subit un malus de -5 à tous ses jets d'attaques ou de compétence. Quand l'effet prend fin, la cible tombe à terre et subit des dommages déterminés par le jet de Use the Force.

DC 15: La cible subit 1d6 points de dégâts de Force.

DC 20: La cible subit 2d6 points de dégâts de Force.

DC 25: La cible subit 3d6 points de dégâts de Force.

DC 30: La cible subit 4d6 points de dégâts de Force.

La cible ajoute un bonus de taille à sa *Fortitude Defense* : Colossal +50; Gargantuan +20; Huge +10; Large +5.

Spécial: Vous pouvez utiliser un Point de Force pour accroître le malus de -5 à -10.

Vous pouvez maintenir ce pouvoir de round en round, prolongeant la durée normale. Maintenir ce pouvoir est une action de mouvement. Si vous prenez des dégâts pendant que vous maintenez ce pouvoir, vous devez réussir un jet de Use the Force (DC = 15 + dommages subis) pour continuer à maintenir ce pouvoir. Si la cible du pouvoir est attaquée, subit des dégâts ou une baisse de condition, les effets du pouvoir cessent immédiatement.

Ionize (Ionisation)

Vous faites appel à la Force pour surcharger un système électronique ou un droid, lui infligeant des dégâts, pouvant le détruire.

Temps: action Standard.

Cible: Une cible, à moins de 6 cases et dans votre ligne de vue.

Faites un jet de Use the Force. Si le jet égal ou dépasse la *Reflex Defense* de la cible, la cible subit des dommages en fonction du jets de Use the Force:

DC 20: La cible subit 1d6 points de dégâts Ionique.

DC 25: La cible subit 2d6 points de dégâts Ionique.

DC 30: La cible subit 3d6 points de dégâts Ionique.

Spécial: Vous pouvez utiliser un Point de Force pour augmenter les dégâts ioniques effectués par ce pouvoir de 2d6.

Kinetic Combat [Telekinetic] (Combat Kinésique)

Vous employez la force pour manœuvrer votre arme choisie, lui permettant d'agir indépendamment de votre prise.

Temps: action Standard.

Cible: Personnelle.

Faites un jet de Use the Force. Si vous réussissez un jet DC 20, vous pouvez déplacer télékinésiquement une arme à une main de mêlée que vous déplacez à 12 cases et faire une attaque avec elle. L'arme est considérée tenue par vous, même si elle plane tout près et pas dans une de vos mains. L'attaque emploie votre *base attack bonus* modifiée par votre modificateur de Charisme comme bonus d'attaque. Une attaque réussie fait les dégâts normaux de l'arme plus la moitié de votre niveau, plus votre modificateur de Charisme (en remplacement du modificateur de Force). Les Talents et Dons qui améliorent l'arme ne s'appliquent pas dans un *Combat Kinésique*. L'arme contrôle toutes les cases adjacentes à elle, et peut effectuer des attaques d'opportunité. Toutes attaques d'opportunité portée par l'arme comptent comme étant effectuées par vous.

Spécial: Vous pouvez maintenir ce pouvoir de round en round, prolongeant la durée normale. Maintenir ce pouvoir est une action rapide, et en action standard vous pouvez déplacer l'arme de 6 cases et faire une seule attaque contre une cible adjacente. Il faut que l'arme reste à 12 cases de vous ou le pouvoir prend fin. Si vous prenez des dégâts pendant que vous maintenez ce pouvoir, vous devez réussir un jet de Use the Force (DC = 15 + dommages subis) pour continuer à maintenir ce pouvoir.

Vous pouvez utiliser un Point de Force pour avoir un bonus de +1 aux jets d'attaque effectués avec l'arme kinésique.

Resist Force (Résistance à la Force)

Vous utilisez la Force pour vous protéger contre les pouvoirs de Force.

Temps: action Standard.

Cible: Personnelle.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 15: Vous gagnez, jusqu'à la fin de votre prochain round, +1 à une Défense au choix, contre les pouvoirs de Force.

DC 20: Comme DC 15, excepté que le bonus de Défense passe à +2.

DC 25: Comme DC 15, excepté que le bonus de Défense passe à +5.

Spécial: Vous pouvez utiliser un Point de Force pour appliquer le bonus à deux Défenses de votre choix.

Vous pouvez maintenir ce pouvoir de round en round, prolongeant la durée normale. Maintenir ce pouvoir est une action rapide. Si vous prenez des dégâts pendant que vous maintenez ce pouvoir, vous devez réussir un jet de Use the Force (DC = 15 + dommages subis) pour continuer à maintenir ce pouvoir. Vous pouvez avoir plusieurs Resist Force actifs au même moment, pour tous les maintenir, il faut dépenser une action rapide pour chacun.

Slow [Telekinetic] (Ralentissement)

La Force vous permet de ralentir votre cible, comme si elle était encombrée par une charge extrêmement lourde, lui rendant tout mouvement difficile.

Temps: action Standard.

Cible: Une créature ou droid, à moins de 12 cases et dans votre ligne de vue.

Faites un jet de Use the Force. Si votre résultat égale ou dépasse la *Fortitude Defense* de la cible, l'effet est déterminé par le résultat de votre jet :

DC 15: La vitesse de la cible est réduite de 1 case jusqu'à la fin de votre prochain round.

La cible est aussi encombrée comme si elle portait une charge lourde, subissant un malus de -10 aux jets : *Acrobatic*, *Climb*, *Endurance*, *Initiative*, *Jump*, *Stealth* et *Swim*.

DC 20: Comme DC 15, excepté que la vitesse est réduite de 2 cases.

DC 25: Comme DC 15, excepté que la vitesse est réduite de 3 cases.

DC 30: Comme DC 15, excepté que la vitesse est réduite de 4 cases.

La cible ajoute un bonus de taille à sa *Fortitude Defense*: Colossal +50; Gargantuan +20; Huge +10; Large +5.

Spécial: Vous pouvez utiliser un Point de Force, pour imposer un malus de -5 à la *Fortitude Defense* pour la détermination de l'effet ce pouvoir.

Valor [Light Side] (Valeur)

Vous faites appel à la puissance de la Force, atteignant votre allié et partageant votre force avec lui.

Temps: action Standard.

Cible: Un allié, à moins de 12 cases et dans votre ligne de vue.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 15: La cible obtient un bonus de +1 à sa *Will Defense* contre les effets de peur et de coercition, jusqu'à la fin de votre prochain round.

DC 20: Comme DC 15, excepté que le bonus passe à +2.

DC 25: Comme DC 15, excepté que le bonus passe à +5.

DC 30: Comme DC 15, excepté que le bonus passe à +10.

Spécial: Vous pouvez dépenser un Point de Force pour accroître la défense mentale à tous les effets prenant pour cible la *Will Defense* (et pas seulement la peur et la coercition).

Vous pouvez maintenir ce pouvoir de round en round, prolongeant la durée normale. Maintenir ce pouvoir est une action rapide. Si vous prenez des dégâts pendant que vous maintenez ce pouvoir, vous devez réussir un jet de Use the Force (DC = 15 + dommages subis) pour continuer à maintenir ce pouvoir. Vous pouvez avoir plusieurs Valor actifs au même moment (un sur chaque allié), pour tous les maintenir, il faut dépenser une action rapide pour chacun.

Wound [Dark Side] (Blesser)

Vous causez des spasmes dans les tripes de votre cible, lui infligeant de terribles souffrances qui le blessent.

Temps: action Standard.

Cible: Une créature, à moins de 6 cases et dans votre ligne de vue.

Faites un jet de Use the Force. Si le résultat égal ou dépasse la *Fortitude Defense* de la cible, elle subit 4d6 points de dégâts de Force. La cible ajoute un bonus de taille à sa *Fortitude Defense*: Colossal +50; Gargantuan +20; Huge +10; Large +5.

Spécial: Si la cible perd un rang de condition (ou plus), la condition devient permanente, jusqu'à ce qu'elle subisse une chirurgie (Treat Injury, DC20, trained only). Vous pouvez utiliser un Point de Force pour augmenter les dégâts de 2d6.

Cloak (Manteau de Force)

Vous pouvez plier la lumière autour de votre corps, vous rendant invisible à n'importe quel regard dans votre direction.

Temps: action Standard.

Cible: Personnelle.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 15 : Vous gagnez un camouflage total contre toutes les cibles jusqu'au début de votre prochain tour.

DC 20 : Comme DC 15, et vous gagnez un bonus en Stealth de +2 jusqu'au début de votre prochain tour.

DC 25 : Comme DC 15, et vous gagnez un bonus en Stealth de +3 jusqu'au début de votre prochain tour.

DC 30 : Comme DC 15, et vous gagnez un bonus en Stealth de +5 jusqu'au début de votre prochain tour.

Spécial: Vous pouvez maintenir ce pouvoir de round en round, prolongeant la durée normale. Maintenir ce pouvoir est une action standard et vous devez faire un jet de Use the Force à chaque round. Si vous prenez des dégâts pendant que vous maintenez ce pouvoir, vous devez réussir un jet de Use the Force (DC = 15 + dommages subis) pour continuer à maintenir ce pouvoir.

Vous pouvez dépenser un Point de Force pour augmenter le bonus en Stealth de +5.

Levitate [Telekinetic] (Lévitiation)

Vous pouvez flotter vers le haut ou vers le bas sans aide de quiconque.

Temps: action de Mouvement.

Cible: Personnelle.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 15: Vous gagnez une vitesse de vol de 2 cases, mais vous ne pouvez vous déplacer que verticalement. Vous pouvez vous déplacer de votre vitesse de vol en partie de cette action, et si vous finissez votre mouvement adjacent à une surface horizontale, vous pouvez bouger de 1 case sur cette surface en action libre. Au début de votre prochain tour, si vous n'êtes pas sur une surface horizontale ou si vous ne vous y tenez pas, vous tombez sur le sol.

DC 20: Comme DC 15, excepté que la vitesse de vol est de 4 cases.

DC 25: Comme DC 15, excepté que la vitesse de vol est de 6 cases.

Spécial: Vous pouvez utiliser un Point de Force en réaction pour activer ce pouvoir quand vous tombez. Vous pouvez réduire la distance de chute d'un nombre de cases égale à la vitesse de vol donné par ce pouvoir. Si vous réduisez la distance de chute à 0 case, vous retombez sur vos pieds.

Vous pouvez maintenir ce pouvoir de round en round, prolongeant la durée normale. Maintenir ce pouvoir est une action de mouvement. Si vous prenez des dégâts pendant que vous maintenez ce pouvoir, vous devez réussir un jet de Use the Force (DC = 15 + dommages subis) pour continuer à maintenir ce pouvoir, si vous échouez ce jet, vous tombez au sol.

Malacia [Light Side]

Vous créez le vertige et la nausée en perturbant l'équilibre de votre ennemi.

Temps: action Standard.

Cible: Une créature vivante, à moins de 6 cases et dans votre ligne de vue.

Faites un jet de Use the Force. Si le résultat égal ou dépasse la *Fortitude Defense* de la cible, la cible perd un rang de condition. De plus jusqu'à la fin de son prochain tour, la cible subit une pénalité de -5 à son damage threshold.

Spécial: Vous pouvez dépenser un Point de Force pour accroître la pénalité au damage threshold à -10.

Vous pouvez maintenir ce pouvoir de round en round, prolongeant la durée normale. Maintenir ce pouvoir est une action standard et vous devez faire un nouveau et de Use the Force à chaque round. Si vous subissez des dégâts pendant que vous maintenez ce pouvoir, vous devez réussir un jet de Use the Force (DC = 15 + dommages subis) pour continuer à maintenir ce pouvoir.

Morichro

Vous ralentissez les fonctions vitales de la cible, la faisant tomber dans un profond sommeil, voire la mort.

Temps: action Standard.

Cible: Une créature vivante que vous avez saisie ou attrapée.

Faites un jet de Use the Force. Si le résultat égal ou dépasse la *Fortitude Defense* de la cible, elle perd un rang de condition. Chaque round que vous maintenez ce pouvoir, si votre jet de Use the Force dépasse la *Fortitude Defense* de la cible, la cible perd un nouveau rang de condition. Si vous faites perdre à une cible tout ses rangs de condition avec ce pouvoir, vous pouvez choisir soit de tuer la cible soit de la placer dans une tranche de Force même si elle est non consentante (voir page 28). De plus, si vous utilisez ce pouvoir sur une cible déjà inconsciente, vous pouvez considérer la cible comme consentante dans le but de la placer dans une tranche de Force.

Spécial: Vous pouvez maintenir ce pouvoir de round en round, prolongeant la durée normale. Maintenir ce pouvoir est une action standard et vous devez faire un nouveau et de Use the Force à chaque round. Si vous subissez des dégâts pendant que vous maintenez ce pouvoir, vous devez réussir un jet de Use the Force (DC = 15 + dommages subis) pour continuer à maintenir ce pouvoir. Si la cible échappe à votre emprise ou si votre emprise s'arrête pour n'importe quelle raison, vous ne pourrez plus maintenir ce pouvoir lors du round prochain.

Phase

Vous pouvez passer à travers les objets solides, comme les murs et les portes.

Temps: action de Mouvement.

Cible: Personnelle.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 25: Vous gagnez une vitesse de phase de 2 cases, votre vitesse de phase ne peut jamais excéder votre vitesse de base. Quand vous utilisez votre vitesse de phase, vous pouvez passer à travers l'espace ennemi, à travers les murs, véhicules, gros objets, et toute autre obstruction ; mais devez finir votre mouvement sur une case inoccupée normale. Vous gardez cette vitesse de phase jusqu'au début de votre prochain tour. Vous pouvez vous déplacer de votre vitesse de phase en partie de cette action.

DC 30: Comme DC 15, excepté que la vitesse de phase est de 4 cases.

DC 35: Comme DC 15, excepté que la vitesse de phase est de 6 cases.

DC 40: Comme DC 15, excepté que la vitesse de phase est de 8 cases.

Spécial: Vous pouvez utiliser un Point de Force pour augmenter votre vitesse de phase de 2 cases.

Vous pouvez maintenir ce pouvoir de round en round, prolongeant la durée normale. Maintenir ce pouvoir est une action de mouvement, et à chaque fois que vous maintenez ce pouvoir vous pouvez vous déplacer de votre vitesse de phase. Si vous prenez des dégâts pendant que vous maintenez ce pouvoir, vous devez réussir un jet de Use the Force (DC = 15 + dommages subis) pour continuer à maintenir ce pouvoir, si vous échouez ce jet, vous tombez au sol.

Rend [Dark Side] (Fendre)

Vous pouvez déplacer une cible, que ce soit une créature ou un objet, en deux directions à la fois.

Temps: action Standard.

Cible: Une cible à moins de 6 cases et dans votre ligne de vue.

Faites un jet de Use the Force. Si votre résultat égale ou dépasse la *Reflex Defense* de la cible, cette dernière subie 3d6 points de dommages. Si votre jet de Use the Force est un 20 naturel, vous faites l'équivalent d'un coup critique, et la cible prend le double des dommages. Si vous faites assez de dommages pour réduire les Points de Vie de la cible à 0, vous déchirez la cible en deux parties séparées (les créatures vivantes sont automatiquement tuées).

Spécial: Si votre jet de Use the Force est réussi, vous pouvez utiliser un Point de Force, pour faire 2d6 point de dommages supplémentaire.

Shatterpoint (Point Critique)

Vous pouvez voir le talon d'Achille de quelque chose, que ce soit une personne ou un objet, qui éclatera si frappé au bon moment.

Temps: action Rapide.

Cible: Personnelle.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 25: Si votre prochaine attaque effectuée avant la fin de la rencontre touche, le damage threshold de la cible est considéré comme 5 points en dessous pour le calcul de cette attaque.

DC 30: Comme DC 25, excepté que le damage threshold est considéré comme étant de 10 points inférieurs.

DC 35: Comme DC 25, excepté que le damage threshold est considéré comme étant de 15 points inférieurs.

DC 40: Comme DC 25, excepté que le damage threshold est considéré comme étant de 20 points inférieurs.

Spécial: Vous pouvez dépenser un Point de Force pour ignorer la DR (réduction de dommage) de la cible en addition des effets normaux de ce pouvoir.

Technometry (Technométrie)

Vous pouvez vous brancher et lire les dispositifs technologiques et, dans certains cas, les commander.

Temps: action Standard.

Cible: Un droïd ou appareil électronique que vous touchez.

Faites un jet de Use the Force. Si le résultat égal ou dépasse la *Will Defense* de la cible, vous découvrez une information contenue dans la mémoire de la cible comme avec l'action d'accéder à l'information de la compétence Use Computer. Pour chaque 5 points au dessus de la *Will Defense*, vous apprenez une nouvelle information.

Alternativement, si la cible est un droïd et que vous réussissez votre jet de Use the Force, vous pouvez choisir l'un des effets suivants et l'appliquer au droïd ciblé :

- Les senseurs du droïd sont piratés, vous autorisant à effectuer des jets de Stealth contre ce droïd jusqu'à la fin de votre prochain tour, même s'il est conscient de votre présence.
- Le droïd perd son bonus de Dexterity à sa Reflex Defense pour votre prochaine attaque effectuée avant la fin de votre prochain tour.
- Lors de son prochain tour, le droïd ne fait rien sauf vous fuir à sa vitesse maximale.

Spécial: Vous pouvez dépenser un Point de Force pour apprendre deux autres informations ou étendre l'un des effets spécifiques au droïd d'un round supplémentaire.

Crucitorn (Résister à la douleur)

Vous pouvez ignorer les effets débilissants de la douleur physique et rester concentré en dépit du grand trauma physique.

Temps: Réaction (à une attaque ou un pouvoir de Force).

Cible: Personnelle.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 15: Vous gagnez un bonus de Force de +5 à votre Damage Threshold contre les dommages subis par une attaque ou un pouvoir de Force.

DC 20: Comme DC 15, sauf que le bonus passe à +10.

DC 25: Comme DC 15, sauf que le bonus passe à +15.

DC 30: Comme DC 15, sauf que le bonus passe à +20.

Spécial: Vous pouvez utiliser un Point de Force pour augmenter le bonus à votre Damage Threshold d'un +5 additionnel.

Cryokinesis (Cryokinésie)

Vous pouvez employer la Force pour aspirer la chaleur d'un objet, faisant chuter sa température rapidement.

Temps: action Standard.

Cible: Un objet non tenu à moins de 12 cases et en ligne de vue.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 20: L'objet commence à devenir froid au toucher et plus fragile. La solidité de l'objet (DR) baisse de 5 points jusqu'à la fin de votre prochain tour. De plus, si la cible est un objet mécanique ou électronique, il perd un rang de condition automatiquement.

DC 25: Comme DC 20, sauf que la solidité baisse de 10 points.

DC 30: Comme DC 20, sauf que la solidité baisse de 15 points.

DC 35: Comme DC 20, sauf que la solidité baisse de 20 points.

Spécial: Vous pouvez utiliser un Point de Force pour baisser la solidité de l'objet de 5 points supplémentaires. Un objet descendu en bas de l'échelle de condition avec ce pouvoir cesse de fonctionner jusqu'à ce qu'il soit réparé, mais sinon il est intact.

Vous pouvez maintenir ce pouvoir de round en round, prolongeant la durée normale (mais ne baissant pas plus la condition de l'objet). Maintenir ce pouvoir est une action rapide. Si vous prenez des dégâts pendant que vous maintenez ce pouvoir, vous devez réussir un jet de Use the Force (DC = 15 + dommages subis) pour continuer à maintenir ce pouvoir.

Drain Energy (Drain d'énergie)

Vous pouvez aspirer l'énergie d'un objet, comme un power pack d'un pistolet blaster.

Temps: action Standard.

Cible: Une arme ou objet à énergie à moins de 6 cases et en ligne de vue.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 20: Vous drainez l'énergie d'une cellule d'énergie fournissant l'énergie d'un Petit objet ou arme. Vous drainez complètement l'énergie et l'objet est inutile tant que sa cellule d'énergie n'est pas remplacée.

DC 25: Comme DC 20, sauf que vous drainez l'énergie d'un objet Moyen ou plus petit.

DC 30: Comme DC 20, sauf que vous drainez l'énergie d'un objet Large ou plus petit.

DC 35: Comme DC 20, sauf que vous drainez l'énergie d'un objet Huge ou plus petit. Si l'énergie de l'objet est fournie par un générateur, vous drainez toute l'énergie du générateur à la place.

Spécial: Vous pouvez utiliser un Point de Force pour augmenter la taille d'objet dont vous pouvez drainer l'énergie d'un cran.

Fold Space (Plier l'Espace)

Vous pouvez employer la force pour plier l'espace. Transportant un objet presque instantanément d'un endroit à l'autre.

Temps: action Complète.

Cible: un objet tenu ou non à moins de 6 cases et en ligne de vue, ou un véhicule que vous occupez.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine la taille maximale de l'objet et la distance à laquelle il peut être téléporté :

DC 20: Vous pouvez déplacer un objet Moyen ou plus petit jusqu'à 6 cases.

DC 25: Vous pouvez déplacer un objet Large ou plus petit jusqu'à 12 cases.

DC 30: Vous pouvez déplacer un objet Huge ou plus petit jusqu'à 18 cases.

DC 35: Vous pouvez déplacer un objet Gargantuan ou plus petit jusqu'à 24 cases.

DC 30: Vous pouvez déplacer un objet Colossal ou plus petit jusqu'à 30 cases.

Spécial: Si l'objet que vous transportez contient d'autres objets ou créatures (comme les vaisseaux), tout ce qui est à l'intérieur de l'objet est aussi transporté.

Vous pouvez utiliser un Point de Force pour augmenter la catégorie de taille d'objet que vous pouvez déplacer de deux crans jusqu'à Colossal (cruiser), ou doubler la distance de transport.

Force Shield [Telekinetic] (Bouclier de Force)

Vous employez la Force pour créer une bulle télékinésique autour de vous, pour vous protéger du mal.

Temps: Réaction.

Cible: Personnelle.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 15: Vous gagnez un score de bouclier (SR) de 5 jusqu'à la fin de votre prochain tour. À l'inverse des autres boucliers, celui-ci est fait de pure énergie et ne peut donc être rechargé par un quelconque moyen.

DC 20: Comme DC 15, sauf que le SR monte à 10.

DC 25: Comme DC 15, sauf que le SR monte à 15.

DC 30: Comme DC 15, sauf que le SR monte à 20.

Spécial: Vous pouvez utiliser un Point de Force pour augmenter le SR de 5. Vous pouvez maintenir ce pouvoir de round en round, prolongeant la durée normale. Maintenir ce pouvoir est une action standard. Si le SR est réduit à zéro, l'effet prend fin.

Repulse [Telekinetic] (Répulsion)

Vous faites appel à la Force pour libérer l'espace autour de vous.

Temps: action Standard.

Cible: Toutes les cibles adjacentes.

Faites un jet de Use the Force. La cible fait un jet de Strength + base attack bonus. Si vous battez son jet, elle est repoussée d'une case plus une case tout les 5 points au dessus de son jet. Si vous poussez la cible dans un objet plus grand, la cible prend 1d6 point de dégâts.

La cible ajoute un bonus 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. En plus, il gagne un bonus de +5, s'il a plus de deux jambes ou qu'il est extrêmement stable.

Spécial: Vous pouvez utiliser un Point de Force pour donner un malus supplémentaire de -5 pour résister à votre *Repulse*. Et si vous poussez la cible dans un objet plus grand, elle subit 2d6 point de dégâts supplémentaires du à l'extrême puissance de la poussée.

Blind [Telekinetic] (Aveuglement)

Vous lancez la saleté, la poussière, et les débris sur votre ennemi, affectant sa perception.

Temps: action Rapide.

Cible: Une créature à moins de 12 cases et en ligne de vue.

Faites un jet de Use the Force. Si le jet égal ou dépasse la Reflex Defense de la cible, elle est considérée comme prise au dépourvu, et toutes les créatures bénéficient d'un camouflage pour la cible, et ce, jusqu'au début de votre prochain tour. Les créatures ne s'appuyant pas sur leurs visions pour percevoir (comme les Miraluka) sont immunisées à cet effet.

Spécial: Vous pouvez utiliser un Point de Force pour utiliser ce pouvoir en action Libre, au lieu d'une action Rapide.

Convection

Vous altérez la chimie interne de votre corps, rendant votre peau brûlante comme le feu.

Temps: action Rapide.

Cible: Personnelle.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 15: Jusqu'au début de votre prochain tour, toutes vos attaques à mains nues effectuent +1d6 points de dégâts de feu. Toute cible subissant les dommages de feu prend feu (voir livre de règles page 255)

DC 20: Comme DC 15, sauf que les dégâts bonus passent à +2d6.

DC 25: Comme DC 15, sauf que les dégâts bonus passent à +3d6.

DC 30: Comme DC 15, sauf que les dégâts bonus passent à +4d6.

Spécial: Vous pouvez utiliser un Point de Force pour effectuer les dégâts de feu à toutes créatures qui vous touchent avec une attaque à mains nues ou en situation de lutte avec vous, aussi longtemps que le pouvoir reste actif.

Vous pouvez maintenir ce pouvoir de round en round, prolongeant la durée normale. Maintenir ce pouvoir est une action rapide, et vous devez faire un nouveau jet de Use the Force chaque round. Si vous prenez des dégâts pendant que vous maintenez ce pouvoir, vous devez réussir un jet de Use the Force (DC = 15 + dommages subis) pour continuer à maintenir ce pouvoir.

Force Light [Light Side] (Lumière de Force)

Vous vous imprégnez de Force, vous transformant en balise de lumière purgeant les traces du Côté Obscur.

Temps: action Standard.

Cible: voir description.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 20: Jusqu'à la fin de votre prochain tour, toute créature avec un score de Dark Side de 1+ qui commence son tour à moins de 6 cases de vous subit automatiquement 1d6 point de dégâts de Force et un malus de -1 à ses jets d'attaques. Ceci est un effet de zone.

DC 25: Comme DC 20, sauf que les dommages passent à 2d6.

DC 30: Comme DC 20, sauf que les dommages passent à 3d6.

DC 35: Comme DC 20, sauf que les dommages passent à 4d6.

Spécial: Vous pouvez utiliser un Point de Force pour augmenter les dommages de +1d6. Vous pouvez maintenir ce pouvoir de round en round, prolongeant la durée normale. Maintenir ce pouvoir est une action standard, et vous devez faire un jet de Use the Force à chaque tour. Si vous prenez des dégâts pendant que vous maintenez ce pouvoir, vous devez réussir un jet de Use the Force (DC = 15 + dommages subis) pour continuer à maintenir ce pouvoir.

Force Storm [Dark Side] (Orage de Force)

Vous faites appel à la Force pour libérer l'espace autour de vous.

Temps: action Standard.

Cible: Une zone désignée à moins de 12 cases et en ligne de vue.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 20: Vous créez un Orage de Force couvrant un carré de 3 cases par 3. Au moins une case de la zone doit être dans les portées du pouvoir. Toutes les cases dans l'Orage de Force sont remplies de pluies acides qui fournissent un camouflage et infligeant 2d6 points de dégâts acides à n'importe quelle créature qui entre dans l'Orage de Force ou commençant son tour dans le secteur. L'Orage impose également un malus de -5 aux jets de perception pour écouter, car l'orage hurle fort.

L'Orage de Force dure jusqu'à la fin de votre prochain tour. C'est un effet de zone.

DC 25: Comme DC 20, sauf que l'Orage de Force occupe une zone de 4x4.

DC 30: Comme DC 20, sauf que l'Orage de Force occupe une zone de 5x5.

DC 35: Comme DC 20, sauf que l'Orage de Force occupe une zone de 6x6.

Spécial: Vous pouvez utiliser un Point de Force pour augmenter les dommages occasionnés par les pluies acides de +2d6.

Vous pouvez maintenir ce pouvoir de round en round, prolongeant la durée normale. Maintenir ce pouvoir est une action standard, et vous devez faire un nouveau jet de Use the Force chaque round. Si vous prenez des dégâts pendant que vous maintenez ce pouvoir, vous devez réussir un jet de Use the Force (DC = 15 + dommages subis) pour continuer à maintenir ce pouvoir.

Force Track (Traque de Force)

Vous scrutez dans la force pour des conseils, relevant les traces de votre proie.

Temps: action Rapide.

Cible: Personnelle.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 15: Vous déterminez le chemin pris par une créature spécifiquement désignée, si vous êtes dans le champ de vision des traces de la créature. Vous pouvez pister la créature (selon l'application Pistage de la compétence Survival) sans devoir faire de jet de Survival pendant 1 heure, si la créature que vous pistez traversait le secteur dans la dernière minute.

DC 20: Comme DC 15, sauf que la créature pistée doit être passée dans la zone durant les 10 dernières minutes.

DC 25: Comme DC 15, sauf que la créature pistée doit être passée dans la zone durant la dernière heure.

DC 30: Comme DC 15, sauf que la créature pistée doit être passée dans la zone durant le dernier jour.

Spécial: Vous pouvez utiliser un Point de Force pour pister deux cibles en simultanée.

Hatred [Dark Side] (Haine)

Vous vous donnez au Côté Obscur, laissant votre haine rayonner en dehors de votre corps dans des vagues palpables.

Temps: action Standard.

Cible: voir description.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 20: Jusqu'à la fin de votre prochain tour, toute créature qui commence son tour à moins de 6 cases de vous subit automatiquement 1d6 point de dégâts de Force et un malus de -1 à toutes ses défenses. Ceci est un effet de zone.

DC 25: Comme DC 20, sauf que les dommages passent à 2d6.

DC 30: Comme DC 20, sauf que les dommages passent à 3d6.

DC 35: Comme DC 20, sauf que les dommages passent à 4d6.

Spécial: Vous pouvez utiliser un Point de Force pour augmenter les dommages de +1d6. Vous pouvez maintenir ce pouvoir de round en round, prolongeant la durée normale. Maintenir ce pouvoir est une action rapide, et vous devez faire un jet de Use the Force à chaque tour. Si vous prenez des dégâts pendant que vous maintenez ce pouvoir, vous devez réussir un jet de Use the Force (DC = 15 + dommages subis) pour continuer à maintenir ce pouvoir.

Inertia (Inertie)

Vous pouvez employer la Force pour décaler l'inertie de votre corps, vous permettant d'exécuter des impossibles.

Temps: action de Mouvement.

Cible: Personnelle.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 15: Vous vous déplacez de la moitié de votre vitesse le long d'un mur comme si c'était le sol, ignorant les effets normaux de la gravité le temps de ce mouvement. Si vous n'êtes pas sur le sol à la fin de ce mouvement, vous faites une chute.

DC 20: Comme DC 15, sauf que vous vous déplacez à votre vitesse de base.

DC 25: Comme DC 15, sauf que vous vous déplacez à votre vitesse de base + 2 cases.

DC 30: Comme DC 15, sauf que vous vous déplacez à votre vitesse de base + 4 cases.

Spécial: Vous pouvez utiliser un Point de Force pour augmenter la vitesse de déplacement le long du mur de + 2 cases.

Inspire [Light Side] (Inspiration)

Vous remplissez vos alliés d'espoir et de courage, leur permettant de faire face même aux événements les plus intimidants.

Temps: action Rapide.

Cible: Tout allié à moins de 6 cases de vous et en ligne de vue.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 20: La cible gagne un bonus de Force de +2 à sa Will Defense contre les effets mentaux et effets de peur, jusqu'à la fin de votre prochain tour.

DC 25: Comme DC 20, sauf que le bonus passe à +5.

DC 30: Comme DC 20, sauf que le bonus passe à +10.

DC 35: Comme DC 20, sauf que les cibles deviennent immunisées aux effets de peur et effets mentaux.

Spécial: Vous pouvez utiliser un Point de Force pour donner 2d6 points de vie temporaire à la cible lors de l'activation du pouvoir.

Vous pouvez maintenir ce pouvoir de round en round, prolongeant la durée normale. Maintenir ce pouvoir est une action rapide, et vous devez faire un nouveau jet de Use the Force chaque round. Si vous prenez des dégâts pendant que vous maintenez ce pouvoir, vous devez réussir un jet de Use the Force (DC = 15 + dommages subis) pour continuer à maintenir ce pouvoir.

Intercept [Telekinetic] (Interception)

Vous employez la Force pour lancer un petit objet dans le chemin d'un projectile approchant, l'empêchant de vous frapper.

Temps: Réaction.

Cible: Une attaque à distance vous prenant pour cible.

Faites un jet de Use the Force. Si votre jet égal ou dépasse le jet de toucher de l'attaque à distance (incluant tous les modificateurs), vous annulez l'attaque portée contre vous.

Spécial: Vous pouvez utiliser ce pouvoir pour annuler une attaque portée à l'aide du pouvoir de Télékinésie ou de Move Object; dans tous les cas, le DC de votre jet est égal au jet de Use the Force de l'adversaire. Si vous réussissez, l'objet de vous touche pas, ne vous occasionne donc aucun dommage, et l'attaquant ne peut maintenir son pouvoir.

Vous pouvez utiliser un point de Force pour intercepter quelques tiers provenant d'un tir de barrage provenant d'une arme en autofire. Si vous réussissez vous subissez la moitié des dommages si l'attaque touche et aucun si l'attaque rate.

Memory Walk [Dark Side, Mind-Effect] (Tourment psy.)

Vous tourmentez un ennemi en lui faisant revivre ses souvenirs les plus horribles.

Temps: action Standard.

Cible: Une créature intelligente à moins de 6 cases et en ligne de vue.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 20: Si le jet égal ou dépasse la Will Defense de la cible, cette dernière subie 2d6 points de dégâts de Force, et perd son action rapide lors de son prochain round.

DC 25: Comme DC 20, sauf que la cible perd son action de mouvement.

DC 30: Comme DC 20, sauf que la cible perd son action standard.

DC 35: Comme DC 20, sauf que la cible perd son action standard et son action rapide.

Spécial: Vous pouvez utiliser un Point de Force pour augmenter les dommages de +2d6. Vous pouvez maintenir ce pouvoir de round en round, prolongeant la durée normale. Maintenir ce pouvoir est une action standard, et vous devez faire un jet de Use the Force à chaque tour. Si vous prenez des dégâts pendant que vous maintenez ce pouvoir, vous devez réussir un jet de Use the Force (DC = 15 + dommages subis) pour continuer à maintenir ce pouvoir.

Mind Shard [Mind-Effect] (Dévastation Psychique)

Vous employez la Force pour briser l'esprit d'un adversaire. Le dévastant avec douleur.

Temps: action Standard.

Cible: Une créature à moins de 12 cases et en ligne de vue.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 15: Si le jet égal ou dépasse la Will Defense de la cible, cette dernière subie 2d8 points de dégâts de Force et perd un rang de condition. De plus, la cible ne peut regagner de condition avant la fin de votre prochain tour (toutefois, d'autres créatures peuvent utiliser des capacités pour augmenter la condition de la cible).

DC 20: Comme DC 15, sauf que les dommages passent à 3d8.

DC 25: Comme DC 15, sauf que les dommages passent à 4d8.

DC 30: Comme DC 15, sauf que les dommages passent à 5d8.

Spécial: Vous pouvez utiliser un Point de Force pour augmenter les dommages de +2d8.

Plant Surge (Accroissement Végétal)

Vous faites ressortir la Force pour supplier l'aide des plantes, les faisant sortir et immobilisant votre ennemi.

Temps: action Standard.

Cible: Tout allié à moins de 12 cases de vous et en ligne de vue.

Faites un jet de Use the Force. Si le jet égal ou dépasse la Fortitude Defense de la cible, la vitesse de cette dernière est réduite à 0 jusqu'à la fin de votre prochain tour. Une créature peut se sortir de l'étreinte (et retrouver sa vitesse de mouvement) en effectuant un test de lutte en opposition à votre jet de Use the Force.

Spécial: Il doit y avoir une plante ou plus adjacente(s) à la cible, ou le pouvoir échoue automatiquement.

Vous pouvez utiliser un point de Force pour imposer un malus de 10 au jet de lutte de la cible effectué pour se retirer de l'étreinte.

Vous pouvez maintenir ce pouvoir de round en round, prolongeant la durée normale. Maintenir ce pouvoir est une action rapide, et vous devez faire un jet de Use the Force à chaque tour. Si vous prenez des dégâts pendant que vous maintenez ce pouvoir, vous devez réussir un jet de Use the Force (DC = 15 + dommages subis) pour continuer à maintenir ce pouvoir.

Thought Bomb [Mind-Effect] (Bombe de Pensée)

Vous employez la Force pour rayXpressar

onner des vagues nocives télépathiques, endommageant les esprits des ennemis voisins.

Temps: action Standard.

Cible: Tout ennemi à moins de 2 cases de vous.

Faites un jet de Use the Force. Si votre jet égal ou dépasse la Will Defense de la cible, cette dernière subie 2d6 points de dégâts de Force et perd son action rapide lors de son prochain tour. Ceci est un effet de zone.

Spécial: Vous pouvez utiliser un Point de Force pour augmenter les dommages de +2d6.

Ballistakinesis [Telekinetic] (Baliste kinésique)

Vous utilisez la Force pour pulvériser des débris sur un secteur donné.

Temps: action Standard.

Cible: Toutes cibles dans une zone de 2x2 (toute la zone doit être en ligne de vue et à moins de 12 cases de vous).

Faites un jet de Use the Force. Si votre jet égal ou dépasse la Reflex Defense de la cible, cette dernière subie 3d6 points de dégâts contondants, perforants ou tranchants (à votre guise) et subit un malus de -2 sur ses jets d'attaques jusqu'au début de votre prochain tour. Ceci est un effet de zone.

Spécial: Vous pouvez utiliser un Point de Force lors de l'activation de ce pouvoir, pour que les cibles dans la zone que vous ratez subissent tout de même la moitié des dommages.

Combustion

Vous employez la Force pour agiter les particules de l'air et pulvériser des étincelles pyrokinésiques.

Temps: action Standard.

Cible: Toutes cibles dans une zone de 2x2 (toute la zone doit être en ligne de vue et à moins de 12 cases de vous).

Faites un jet de Use the Force. Si votre jet égal ou dépasse la Fortitude Defense de la cible, cette dernière subit 4d6 points de dégâts de Feu et prend feu. Si l'attaque rate, la cible subit la moitié des dommages et ne prend pas feu. Ceci est un effet de zone.

Le résultat de votre jet de Use the Force détermine le bonus à l'attaque du feu pour chaque round qu'il brûle. Ceci remplace le bonus d'attaque normal du feu.

Spécial: Vous pouvez utiliser un Point de Force pour faire perdre, à une cible touchée par ce pouvoir, un rang de condition.

Dark Transfer [Dark Side] (Transfert Obscur)

Vous utilisez la Force pour restaurer la vitalité d'un allié en vie.

Temps: action Standard.

Cible: Une autre créature touchée et en vie.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 15: La cible est guérie de votre niveau points de vie.

DC 20: La cible est guérie de 2 x votre niveau points de vie.

DC 25: La cible est guérie de 3 x votre niveau points de vie.

DC 30: La cible est guérie de 4 x votre niveau points de vie.

À chaque utilisation de ce pouvoir, vous perdez un rang de condition permanente, et gagnez 1 point de Côté Obscur. Vous devez vous reposer 8 heures pour regagner cette condition.

Spécial: Vous pouvez utiliser un Point de Force pour éviter de perdre un rang de condition lorsque vous utilisez ce pouvoir.

Detonate [Telekinetic] (Exploser)

Vous pouvez percevoir des points faibles d'un objet et employer la Force pour presser télékinésiquement sur ces points, brisant l'objet.

Temps: action Standard.

Cible: Un objet inanimé à moins de 12 cases et en ligne de vue.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 20: L'objet subit 4d6 points de dégâts.

DC 25: L'objet subit 6d6 points de dégâts.

DC 30: L'objet subit 8d6 points de dégâts.

DC 35: L'objet subit 10d6 points de dégâts.

Spécial: Vous pouvez utiliser un Point de Force pour augmenter les dommages de +2d6.

Enlighten [Light Side, Mind-Effect] (Eclairer)

Vous atteignez un allié par télépathie, partageant des visions du futur proche pour donner à l'allié une avance ou pour le protéger contre le mal.

Temps: action Rapide ou Réaction.

Cible: Un allié à moins de 12 cases et en ligne de vue.

Faites un jet de Use the Force. La cible peut utiliser le résultat du jet à la place d'un jet d'attaque, de compétence ou de jet en opposition qu'il fera avant le début de votre prochain tour ; ou alors, la cible peut utiliser le résultat du jet à la place de l'une de ses défenses jusqu'au début de votre prochain tour.

Spécial: Vous pouvez utiliser un Point de Force lors de l'activation de ce pouvoir, pour prolonger les effets de ce pouvoir jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Lightning Burst [Dark Side] (Eclat de Foudre)

Vous faites appel au côté obscur pour faire sortir des arcs électriques de votre corps, frappant tout ennemi adjacent.

Temps: action Standard.

Cible: Toutes ennemi adjacent de vous.

Faites un jet de Use the Force. Si votre jet égal ou dépasse la Reflex Defense de la cible, cette dernière subie 3d6 points de dégâts de Force et perd un rang de condition. Si l'attaque rate, la cible subit la moitié des dommages et ne perd pas de condition.

Spécial: Vous pouvez utiliser un Point de Force lors de l'activation de ce pouvoir pour augmenter les dommages de +2d6.

Vous pouvez maintenir ce pouvoir de round en round si vous restez immobile, prolongeant la durée normale. Maintenir ce pouvoir est une action standard, et vous devez faire un jet de Use the Force à chaque tour.

Obscure [Mind-Effect] (Obscurcir)

Vous employez la force pour opacifier l'esprit d'un ennemi, rendant plus dure pour l'ennemi de voir sa cible.

Temps: Réaction.

Cible: Un ennemi à moins de 12 cases et en ligne de vue venant juste de faire un jet d'attaque.

Faites un jet de Use the Force. Si le jet égal ou dépasse la Will Defense de la cible, elle subit un malus de -5 sur son jet d'attaque. Si l'attaque portée échoue, vous pouvez choisir de lui faire relancer l'attaque contre une autre cible adjacente à la première ; toujours avec un malus de -5.

Spécial: Vous pouvez utiliser un Point de Force lors de l'activation de ce pouvoir pour que le malus au jet d'attaque subsiste jusqu'au début de votre prochain round.

Prescience

La Force vous octroie un flash de perspicacité pour faire face à vos ennemis.

Temps: action Rapide.

Cible: Un ennemi en ligne de vue.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 15: Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous gagnez un bonus de perspicacité de +1 à toutes vos défenses contre des effets provenant de la cible, mais aussi un bonus de perspicacité +1 à vos jets d'attaque contre la cible.

DC 20: Comme DC 15 sauf que le bonus passe à +2.

DC 25: Comme DC 20 sauf que le bonus passe à +3.

Spécial: Vous pouvez utiliser un Point de Force lors de l'activation de ce pouvoir pour affecter un second ennemi en ligne de vue.

Stagger [Telekinetic] (Chanceler)

Vous employez la Force pour repousser un ennemi adjacent, le faisant trébucher.

Temps: action Rapide.

Cible: Un ennemi adjacent de vous.

Faites un jet de Use the Force. Si le jet égal ou dépasse la Fortitude Defense de la cible, elle subit 2d6 points de dégâts de Force et est repoussée d'une case. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Spécial: Vous pouvez utiliser un Point de Force lors de l'activation de ce pouvoir, pour affecter tous les ennemis qui vous sont adjacents, dans ce cas comparez le jet de Use the Force à chacune des Fortitude Defense des cibles.



©2007 Lucasfilm Ltd. & Wizards of the Coast, ® or TM where indicated. All rights reserved.

Permission granted to photocopy for personal use.

Force Power Cards (front)



STAR WARS

ROLEPLAYING GAME

STAR WARS

ROLEPLAYING GAME

STAR WARS

ROLEPLAYING GAME

STAR WARS

ROLEPLAYING GAME