

STAR WARS SAGA EDITION

Liste et description des talents

Romain Pierron

STAR WARS

STAR WARS SAGA EDITION – TALENT TREE LISTS & DESCRIPTIONS

SOMMAIRE

JEDI	12
<i>Acrobatic Recovery</i>	14
<i>Adept Negotiator [Mind-Effect]</i>	14
<i>Adversary Lore</i> ^{JA}	14
<i>Agressive Negociator</i> ^{LEG}	14
<i>Battle Meditation [Mind-Effect]</i>	14
<i>Block</i>	14
<i>Cleanse Mind</i> ^{TFU}	14
<i>Clear Mind</i>	15
<i>Close Maneuvering</i> ^{REB}	15
<i>Collective Visions</i> ^{KOTOR}	15
<i>Consular's Vitality</i> ^{CW}	15
<i>Consular's Wisdom</i> ^{LEG}	15
<i>Cortosis Gauntlet Block</i> ^{LEG}	15
<i>Cover Escape</i> ^{GaW}	15
<i>Dampen Presence [Mind-Effect]</i> ^{TFU}	15
<i>Dark Retaliation</i> ^{KOTOR}	16
<i>Dark Side Bane</i> ^{LEG}	16
<i>Dark Side Scourge</i>	16
<i>Dark Side Sense</i>	16
<i>Defensive Acuity</i> ^{LEG}	16
<i>Deflect</i>	16
<i>Elusive Target</i>	16
<i>Entreat Aid</i> ^{LEG}	16
<i>Exposing Strike</i> ^{CW}	17
<i>Forceful Warrior</i> ^{TFU}	17
<i>Force Haze</i>	17
<i>Force Intuition</i>	17
<i>Force of Will [Mind-Effect]</i> ^{TFU}	17
<i>Force Persuasion</i>	17
<i>Gradual Resistance</i> ^{REB}	17
<i>Grenade Defense</i> ^{JA}	17
<i>Guardian Strike</i> ^{CW}	18
<i>Guiding Strikes</i> ^{REB}	18
<i>Hold the Line</i> ^{JA}	18
<i>Immovable</i> ^{REB}	18
<i>Improved Battle Meditation</i> ^{KOTOR}	18
<i>Improved Consular's Vitality</i> ^{CW}	18
<i>Know Weakness</i> ^{JA}	18
<i>Lightsaber Defense</i>	18
<i>Lightsaber Throw</i>	19
<i>Master Negotiator</i>	19
<i>Master of the Great Hunt</i> ^{JA}	19
<i>Mobile Combatant</i> ^{TFU}	19
<i>Persistent Haze</i> ^{SV}	19
<i>Precise Redirect</i> ^{REB}	19

2



STAR WARS SAGA EDITION – TALENT TREE LISTS & DESCRIPTIONS

<i>Precision</i> ^{LEG}	19
<i>Prime Target</i> ^{GaW}	19
<i>Reap Retribution</i> ^{REB}	19
<i>Recall</i> ^{REB}	20
<i>Redirect Shot</i>	20
<i>Renew Visions</i> ^{KOTOR}	20
<i>Resilience</i>	20
<i>Resist the Dark Side</i>	20
<i>Riposte</i> ^{KOTOR}	20
<i>Sentinel Strike</i> ^{KOTOR}	20
<i>Sentinel's Gambit</i> ^{KOTOR}	20
<i>Sentinel's Observation</i> ^{CW}	20
<i>Shoto Focus</i> ^{JA}	20
<i>Skilled Advisor [Mind-Effect]</i>	21
<i>Steel Resolve</i> ^{TFU}	21
<i>Unseen Eyes</i> ^{CW}	21
<i>Visionary Attack</i> ^{KOTOR}	21
<i>Visionary Defense</i> ^{KOTOR}	21
<i>WatchCircle Initiate</i> ^{KOTOR}	21
<i>Weapon Specialization (lightsaber)</i>	21
NOBLE	22
<i>Ambush</i> ^{SV}	25
<i>Anticipate Movement</i> ^{GaW}	25
<i>Assault Gambit</i> ^{REB}	25
<i>Beloved</i> ^{SV}	25
<i>Bolster Ally</i>	25
<i>Born Leader</i>	25
<i>Cast Suspicion</i> ^{LEG}	25
<i>Castigate</i> ^{SV}	26
<i>Commanding Presence</i> ^{GaW}	26
<i>Connections</i>	26
<i>Coordinate</i>	26
<i>Demand Surrender [Mind-Effect]</i>	26
<i>Demoralizing Defense [Mind-Effect]</i> ^{KOTOR}	26
<i>Direct Fire</i> ^{REB}	27
<i>Dirty Tactics</i> ^{SV}	27
<i>Distant Command</i>	27
<i>Distress to Discord</i> ^{LEG}	27
<i>Double Agent [Mind-Effect]</i> ^{CW}	27
<i>Educated</i>	27
<i>Enemy Tactics</i> ^{CW}	27
<i>Engineer</i> ^{SoG}	27
<i>Face the Foe</i> ^{REB}	27
<i>Fearless Leader</i>	27
<i>Feed Information</i> ^{CW}	28
<i>Fluster [Mind-Effect]</i> ^{KOTOR}	28
<i>Forewarn Allies</i> ^{GaW}	28
<i>Friend or Foe</i> ^{LEG}	28

SoG : STARSHIPS OF THE GALAXY | TOG : THREATS OF THE GALAXY | KOTOR : KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC CAMPAIGN GUIDE
 TFU : THE FORCE UNLEASHED CAMPAIGN GUIDE | SV : SCUM AND VILLAINY | CW : CLONE WARS CAMPAIGN GUIDE
 LEG : LEGACY ERA CAMPAIGN GUIDE | JA : JEDI ACADEMY TRAINING MANUAL | REB : REBELLION ERA CAMPAIGN GUIDE
 GAW : GALAXY AT WAR | SGD : SCAVENGER'S GUIDE TO DROIDS



STAR WARS SAGA EDITION – TALENT TREE LISTS & DESCRIPTIONS

<i>Friendly Fire</i> ^{CW}	28
<i>Get Down</i> ^{GaW}	28
<i>Heavy Fire Zone</i> ^{GaW}	28
<i>Idealist</i> ^{TFU}	28
<i>Ignite Fervor</i>	29
<i>Improved Weaken Resolve</i>	29
<i>Influential Friends</i> ^{TFU}	29
<i>Inspire Confidence</i>	29
<i>Inspire Haste</i>	29
<i>Inspire Loyalty</i> ^{CW}	29
<i>Inspire Zeal</i>	29
<i>Instruction</i> ^{TFU}	29
<i>Intimidating Defense [Mind-Effect]</i> ^{KOTOR}	30
<i>Know Your Enemy</i> ^{TFU}	30
<i>Known Dissident [Mind-Effect]</i> ^{TFU}	30
<i>Lead by Example</i> ^{TFU}	30
<i>Lead From the Front</i> ^{REB}	30
<i>Leading Feint</i> ^{KOTOR}	30
<i>Luck Favors the Bold</i> ^{REB}	30
<i>Misplaced Loyalty</i> ^{SV}	31
<i>Noble Fencing Style</i> ^{KOTOR}	31
<i>Personal Affront</i> ^{KOTOR}	31
<i>Powerful Friends</i> ^{TFU}	31
<i>Presence</i>	31
<i>Protection</i> ^{CW}	31
<i>Protector Actions</i> ^{CW}	32
<i>Punishing Protection</i> ^{CW}	32
<i>Rally</i>	32
<i>Reactionary Attack</i> ^{KOTOR}	32
<i>Seize the Moment</i> ^{LEG}	32
<i>Spontaneous Skill</i>	32
<i>Stolen Advantage</i> ^{LEG}	33
<i>Summon Aid</i> ^{GaW}	33
<i>Tactical Savvy</i> ^{GaW}	33
<i>Transposing Strike</i> ^{KOTOR}	33
<i>True Betrayal [Mind-Effect]</i> ^{LEG}	33
<i>Trust</i>	33
<i>Two Faced</i> ^{SV}	34
<i>Undying Loyalty</i> ^{CW}	34
<i>Unreadable</i> ^{SV}	34
<i>Unwavering Ally</i> ^{REB}	34
<i>Weaken Resolve [Mind-Effect][Fear]</i>	34
<i>Wealth</i>	34
<i>Willpower</i> ^{TFU}	34



STAR WARS

STAR WARS SAGA EDITION – TALENT TREE LISTS & DESCRIPTIONS

SCOUNDREL	35
<i>Advantageous Opening</i> ^{CW}	38
<i>Art of Concealment</i> ^{TFU}	38
<i>Avert Disaster</i> ^{SV}	38
<i>Backstabber</i> ^{GaW}	38
<i>Befuddle</i> ^{SV}	38
<i>Better Lucky Than Dead</i> ^{SV}	38
<i>Biotech Adept</i> ^{LEG}	38
<i>Bugbite</i> ^{LEG}	38
<i>Cheap Shot</i> ^{KOTOR}	38
<i>Cheap Trick</i> ^{GaW}	38
<i>Cramped Quarter Fighting</i> ^{SV}	39
<i>Cunning Strategist</i> ^{SV}	39
<i>Curved Throw</i> ^{LEG}	39
<i>Dastardly Strike</i>	39
<i>Disruptive</i>	39
<i>Dumb Luck</i> ^{SV}	39
<i>Easy Prey</i> ^{GaW}	39
<i>Electronic Forgery</i> ^{TFU}	40
<i>Electronic Sabotage</i> ^{TFU}	40
<i>Fast Repairs</i> ^{SoG}	40
<i>Fast Talker</i> ^{TFU}	40
<i>Find Openings</i> ^{REB}	40
<i>Fool's Luck</i>	40
<i>Fortune's Favor</i>	40
<i>Gambler</i>	40
<i>Gimmick</i>	40
<i>Hesitate</i> ^{SV}	40
<i>Hidden Weapon</i> ^{TFU}	41
<i>Hit the Deck</i> ^{REB}	41
<i>Hot Wire</i> ^{SoG}	41
<i>Hyperdriven</i>	41
<i>Improved Skirmisher</i> ^{SV}	41
<i>Improved Sneak Attack</i> ^{GaW}	41
<i>Illicite Dealings</i> ^{TFU}	41
<i>Knack</i>	41
<i>Labyrinthine Mind</i> ^{SV}	41
<i>Lucky Shot</i>	42
<i>Lucky Stop</i> ^{KOTOR}	42
<i>Lure Closer [Mind-Effect]</i> ^{REB}	42
<i>Make a Break for It</i> ^{SV}	42
<i>Malkite Techniques</i> ^{ToG}	42
<i>Master Slicer</i>	42
<i>Modify Poison</i> ^{ToG}	42
<i>No Escape</i> ^{KOTOR}	43
<i>Numbing Poison</i> ^{ToG}	43
<i>Opportunistic Shot</i> ^{KOTOR}	43
<i>Personalized Modifications</i> ^{SoG}	43

5

SoG : STARSHIPS OF THE GALAXY | ToG : THREATS OF THE GALAXY | KOTOR : KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC CAMPAIGN GUIDE
 TFU : THE FORCE UNLEASHED CAMPAIGN GUIDE | SV : SCUM AND VILLAINY | CW : CLONE WARS CAMPAIGN GUIDE
 LEG : LEGACY ERA CAMPAIGN GUIDE | JA : JEDI ACADEMY TRAINING MANUAL | REB : REBELLION ERA CAMPAIGN GUIDE
 GAW : GALAXY AT WAR | SGD : SCAVENGER'S GUIDE TO DROIDS

©2008-2010 & TM LUCASFILM LTD AND WIZARDS OF THE COAST – VER 5.0 - TRADUCTION : ROMAIN PIERRON



STAR WARS SAGA EDITION – TALENT TREE LISTS & DESCRIPTIONS

Quick Fix ^{SoG}	43
Quick Strike ^{GaW}	43
Retribution ^{CW}	43
Ricochet Shot ^{SV}	43
Risk for Reward ^{REB}	43
Security Slicer ^{TFU}	44
Seducer ^{LEG}	44
Seize Object ^{LEG}	44
Skirmisher.....	44
Slip By ^{CW}	44
Slippery Strike ^{KOTOR}	44
Sly Combatant ^{GaW}	44
Sneak Attack.....	45
Sow Confusion ^{SV}	45
Spacehound.....	45
Starship Raider.....	45
Stellar Warrior.....	45
Strike and Run ^{KOTOR}	45
Stymie [Mind-Effect] ^{CW}	45
Sudden Strike ^{SV}	45
Surprise Strike ^{TFU}	46
Surprising Weapons ^{LEG}	46
Thrive on Chaos ^{CW}	46
Trace.....	46
Trick Step ^{REB}	46
Uncanny Luck ^{SV}	46
Undetectable Poison ^{ToG}	46
Unlikely Shot ^{SV}	46
Veiled Biotech ^{LEG}	46
Vicious Poison ^{ToG}	47
Vindication ^{CW}	47
Virus ^{SV}	47
Walk The Line.....	47
Weakening Strike ^{SV}	47
SCOUT.....	48
Acute Senses.....	50
Adapt and Survive ^{LEG}	50
Advanced Intel ^{CW}	50
Aggressive Surge ^{REB}	50
Barter	50
Blast Back ^{REB}	50
Blend In ^{TFU}	50
Close-Combat Assault ^{CW}	50
Deep-Space Gambit ^{KOTOR}	50
Defensive Protection ^{LEG}	50
Dig In ^{GaW}	51
Evasion	51
Expert tracker.....	51

SoG : STARSHIPS OF THE GALAXY | ToG : THREATS OF THE GALAXY | KOTOR : KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC CAMPAIGN GUIDE
 TFU : THE FORCE UNLEASHED CAMPAIGN GUIDE | SV : SCUM AND VILLAINY | CW : CLONE WARS CAMPAIGN GUIDE
 LEG : LEGACY ERA CAMPAIGN GUIDE | JA : JEDI ACADEMY TRAINING MANUAL | REB : REBELLION ERA CAMPAIGN GUIDE
 GAW : GALAXY AT WAR | SGD : SCAVENGER'S GUIDE TO DROIDS



STAR WARS SAGA EDITION – TALENT TREE LISTS & DESCRIPTIONS

<i>Extreme Effort</i>	51
<i>Fade Away</i> ^{REB}	51
<i>Flee</i> ^{SV}	51
<i>Forward patrol</i> ^{GaW}	51
<i>Fringe Savant</i>	51
<i>Get Into Position</i> ^{CW}	51
<i>Ghost Assailant</i> ^{GaW}	51
<i>Guidance</i> ^{KOTOR}	52
<i>Hidden Attacker</i> ^{KOTOR}	52
<i>Hidden Eyes</i> ^{CW}	52
<i>Hidden Movement</i>	52
<i>Hide in Plain Sight</i> ^{SV}	52
<i>Hunker Down</i> ^{SV}	52
<i>Hunt the Hunter</i> ^{CW}	52
<i>Hyperspace Savant</i> ^{KOTOR}	52
<i>Improved Initiative</i>	52
<i>Improved Stealth</i>	53
<i>Improved Surveillance</i> ^{TFU}	53
<i>Incognito</i> ^{TFU}	53
<i>Intimidate Knowledge</i> ^{TFU}	53
<i>Jury-Rigger</i>	53
<i>Keen Shot</i>	53
<i>Keep it Together</i> ^{SV}	53
<i>Long Stride</i>	53
<i>Mobile Combatant</i> ^{GaW}	54
<i>Quick on Your Feet</i> ^{LEG}	54
<i>Ready and Willing</i> ^{LEG}	54
<i>Reconnaissance Actions</i> ^{CW}	54
<i>Reconnaissance Team Leader</i> ^{CW}	55
<i>Reset Initiative</i> ^{TFU}	55
<i>Second Strike</i> ^{REB}	55
<i>Seek and Destroy</i> ^{CW}	55
<i>Shadow Striker</i> ^{SV}	55
<i>Sidestep</i> ^{SV}	55
<i>Slip By</i> ^{GaW}	56
<i>Spotter</i> ^{CW}	56
<i>Sprint</i>	56
<i>Surefooted</i>	56
<i>Surge</i> ^{SV}	56
<i>Surveillance</i> ^{TFU}	56
<i>Swerve</i> ^{REB}	56
<i>Swift Strider</i> ^{SV}	56
<i>Total Concealment</i>	57
<i>Traceless Tampering</i> ^{TFU}	57
<i>Trailblazer</i> ^{GaW}	57
<i>Unbalancing Adaptation</i> ^{LEG}	57
<i>Uncanny Dodge I</i>	57
<i>Uncanny Dodge II</i>	57
<i>Vehicle Sneak</i> ^{KOTOR}	57

SOG : STARSHIPS OF THE GALAXY | TOG : THREATS OF THE GALAXY | KOTOR : KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC CAMPAIGN GUIDE
 TFU : THE FORCE UNLEASHED CAMPAIGN GUIDE | SV : SCUM AND VILLAINY | CW : CLONE WARS CAMPAIGN GUIDE
 LEG : LEGACY ERA CAMPAIGN GUIDE | JA : JEDI ACADEMY TRAINING MANUAL | REB : REBELLION ERA CAMPAIGN GUIDE
 GAW : GALAXY AT WAR | SGD : SCAVENGER'S GUIDE TO DROIDS



STAR WARS

STAR WARS SAGA EDITION – TALENT TREE LISTS & DESCRIPTIONS

<i>Watchful Step</i> ^{GaW}	57
<i>Weak point</i> ^{KOTOR}	57

SOLDIER 58

<i>Ambush Specialist</i> ^{REB}	61
<i>Armor Mastery</i>	61
<i>Armored Defense</i>	61
<i>Autofire Assault</i> ^{GaW}	61
<i>Battle Analysis</i>	61
<i>Battlefield Remedy</i> ^{GaW}	61
<i>Bayonet Master</i> ^{CW}	61
<i>Burning Assault</i> ^{KOTOR}	61
<i>Cantina Brawler</i> ^{SV}	62
<i>Combined Fire</i> ^{TOG}	62
<i>Commanding Officer</i> ^{CW}	62
<i>Commanding Presence [Mind-Effect][Fear]</i> ^{TFU}	62
<i>Comrades in Arms</i> ^{CW}	62
<i>Coordinated Tactics</i> ^{CW}	62
<i>Counterpunch</i> ^{SV}	62
<i>Cover Fire</i>	62
<i>Crushing Assault</i> ^{SV}	62
<i>Defensive Jab</i> ^{GaW}	63
<i>Defensive Position</i> ^{GaW}	63
<i>Demolitionist</i>	63
<i>Devastating Attack</i>	63
<i>Devastating Melee Smash</i> ^{KOTOR}	63
<i>Destructive Ambusher</i> ^{REB}	63
<i>Dirty Fighting</i> ^{TFU}	63
<i>Disarming Attack</i> ^{KOTOR}	63
<i>Draw Fire</i>	63
<i>Experienced Brawler</i> ^{SV}	64
<i>Expert Grappler</i>	64
<i>Feared Warrior [Mind-Effect] [Fear]</i> ^{TFU}	64
<i>Fire at Will</i> ^{CW}	64
<i>Focused Targeting</i> ^{CW}	64
<i>Gang Leader</i> ^{LEG}	64
<i>Grabber</i> ^{LEG}	64
<i>Grizzled Warrior</i> ^{GaW}	65
<i>Gun Club</i>	65
<i>Hammerblow</i> ^{LEG}	65
<i>Hard Target</i> ^{TOG}	65
<i>Harm's Way</i>	65
<i>Impaling Assault</i> ^{SV}	65
<i>Improved Armored Defense</i>	65
<i>Improved Suppression Fire</i> ^{LEG}	66
<i>Improved Trajectory</i> ^{KOTOR}	66
<i>Indomitable</i>	66
<i>Jet Pack Training</i> ^{KOTOR}	66
<i>Jet Pack Withdraw</i> ^{KOTOR}	66



STAR WARS

STAR WARS SAGA EDITION – TALENT TREE LISTS & DESCRIPTIONS

<i>Juggernaut</i>	66
<i>Keep It Going</i> ^{REB}	66
<i>Keep Them at Bay</i> ^{CW}	66
<i>Keep Them Reeling</i> ^{REB}	66
<i>Make Do</i> ^{SV}	66
<i>Man Down</i> ^{SV}	67
<i>Melee Assault</i> ^{LEG}	67
<i>Melee Brute</i> ^{LEG}	67
<i>Melee Opportunist</i> ^{LEG}	67
<i>Melee Smash</i>	67
<i>Mercenary's Determination</i> ^{TOG}	67
<i>Mercenary's Grift</i> ^{TOG}	67
<i>Mercenary's Teamwork</i> ^{TOG}	67
<i>Nimble Dodge</i> ^{GaW}	67
<i>Penetrating Attack</i>	67
<i>Perceptive Ambusher</i> ^{REB}	68
<i>Phalanx</i> ^{CW}	68
<i>Pick a Fight</i> ^{SV}	68
<i>Reckless</i> ^{GaW}	68
<i>Retaliation Jab</i> ^{GaW}	68
<i>Ruthless</i> ^{TFU}	68
<i>Second Skin</i>	68
<i>Seen It All</i> ^{GaW}	68
<i>Shield Expert</i> ^{KOTOR}	68
<i>Spring the Trap</i> ^{REB}	69
<i>Squad Actions</i> ^{CW}	69
<i>Squad Brutality</i> ^{LEG}	69
<i>Squad Superiority</i> ^{LEG}	69
<i>Stick Together</i> ^{CW}	69
<i>Stinging Assault</i> ^{SV}	69
<i>Stinging Jab</i> ^{GaW}	69
<i>Strong Grab</i> ^{LEG}	70
<i>Stunning Shockboxer</i> ^{GaW}	70
<i>Stunning Strike</i>	70
<i>Sucker Punch</i> ^{SV}	70
<i>Tested in Battle</i> ^{GaW}	70
<i>Tough as Nails</i>	70
<i>Unbalance opponent</i>	70
<i>Unrelenting Assault</i> ^{CW}	70
<i>Watch Your Back</i> ^{CW}	70
<i>Weapon Specialization</i>	70

DROIDS

<i>Adept Assistant</i> ^{TFU}	72
<i>Burst Transfer</i> ^{SGD}	72
<i>Cargo Hauler</i> ^{TFU}	72
<i>Combat Repairs</i> ^{TFU}	72
<i>Droid Smash</i> ^{TFU}	72
<i>Dull the Pain</i> ^{TFU}	72

SOG : STARSHIPS OF THE GALAXY | TOG : THREATS OF THE GALAXY | KOTOR : KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC CAMPAIGN GUIDE
 TFU : THE FORCE UNLEASHED CAMPAIGN GUIDE | SV : SCUM AND VILLAINY | CW : CLONE WARS CAMPAIGN GUIDE
 LEG : LEGACY ERA CAMPAIGN GUIDE | JA : JEDI ACADEMY TRAINING MANUAL | REB : REBELLION ERA CAMPAIGN GUIDE
 GAW : GALAXY AT WAR | SGD : SCAVENGER'S GUIDE TO DROIDS



STAR WARS SAGA EDITION – TALENT TREE LISTS & DESCRIPTIONS

<i>Durable</i> ^{SGD}	72
<i>Environmentally Shielded</i> ^{TFU}	72
<i>Etiquette</i> ^{TFU}	72
<i>Heavy-Duty Actuators</i> ^{SGD}	72
<i>Helpful</i> ^{TFU}	73
<i>Interrogator</i> ^{TFU}	73
<i>Just a Scratch</i> ^{SGD}	73
<i>Known Vulnerability</i> ^{SGD}	73
<i>Load Launcher</i> ^{SGD}	73
<i>Mechanics Mastery</i> ^{TFU}	73
<i>Medical Analyzer</i> ^{SGD}	73
<i>Medical Droid</i> ^{TFU}	73
<i>Nuanced</i> ^{SGD}	73
<i>Observant</i> ^{SGD}	74
<i>On-Board System Link</i> ^{SGD}	74
<i>Power Supply</i> ^{TFU}	74
<i>Protocol</i> ^{TFU}	74
<i>Quick Astrogation</i> ^{SGD}	74
<i>Science Analyzer</i> ^{SGD}	74
<i>Scomp Link Slicer</i> ^{SGD}	74
<i>Supervising Droid</i> ^{SGD}	75
<i>Talkdroid</i> ^{SGD}	75
<i>Target Acquisition</i> ^{SGD}	75
<i>Target Lock</i> ^{SGD}	75
<i>Targeting Package</i> ^{TFU}	75
<i>Task Optimization</i> ^{SGD}	75
<i>Triage Scan</i> ^{SGD}	75
<i>Vehicle Mechanic</i> ^{TFU}	76
<i>Weapon Power Surge</i> ^{SGD}	76
FORCE	77
<i>At Peace</i> ^{CW}	79
<i>Attuned</i> ^{CW}	79
<i>Aversion [Mind-Effect]</i> ^{CW}	79
<i>Beast Trick</i> ^{KOTOR}	79
<i>Channel Energy</i> ^{JA}	79
<i>Consumed by Darkness</i> ^{CW}	79
<i>Crucial Advice</i> ^{JA}	79
<i>Damage Reduction 10</i>	79
<i>Dark Presence</i>	79
<i>Dark Preservation</i> ^{LEG}	80
<i>Dark Side Savant</i> ^{JA}	80
<i>Disciplined Strike</i>	80
<i>Distracting Apparition</i> ^{JA}	80
<i>Drain Knowledge</i> ^{TOG}	80
<i>Equilibrium</i>	80
<i>Feel the Force</i> ^{TFU}	80
<i>Focused Attack</i> ^{CW}	80
<i>Force Exertion</i> ^{TFU}	81



STAR WARS

STAR WARS SAGA EDITION – TALENT TREE LISTS & DESCRIPTIONS

Force Flow ^{KOTOR}	81
Force Focus.....	81
Force Harmony ^{JA}	81
Force Perception.....	81
Force Pilot.....	81
Force Recovery	81
Force Reflexes ^{SOG}	81
Force Suppression ^{KOTOR}	81
Foresight	82
Gauge Force Potential.....	82
Guardian Spirit ^{JA}	82
Heightened Awareness ^{CW}	82
Illusion [Mind-Effect] ^{KOTOR}	82
Illusion Bond ^{JA}	82
Indomitable Will ^{TFU}	82
Influence Savant ^{JA}	83
Instinctive Navigation ^{JA}	83
Link ^{JA}	83
Masquerade ^{JA}	83
Manifest Guardian Spirit ^{JA}	83
Motion of the Future ^{JA}	83
Move Massive Object ^{LEG}	84
Power of the Dark Side.....	84
Psychometry ^{CW}	84
Revenge.....	84
Shift Sense ^{CW}	84
Suppress Force ^{JA}	84
Surge of Light ^{CW}	84
Swift Power	85
Telekinetic Power	85
Telekinetic Prodigy ^{TFU}	85
Telekinetic Savant	85
Telekinetic Stability ^{LEG}	85
Telepathic Influence ^{KOTOR}	85
Telepathic Link ^{KOTOR}	85
Transfer Essence ^{JA}	86
The Will To Resist ^{CW}	86
Visions	86
Vital Encouragement ^{JA}	86
Wrath of the Dark Side ^{TFU}	86



STAR WARS

STAR WARS SAGA EDITION – TALENT TREE LISTS & DESCRIPTIONS

JEDI

TALENT TREES

JEDI CONSULAR

ADEPT NEGOTIATOR

AGRESSIVE NEGOCIATOR^{LEG}

CONSULAR'S WISDOM^{LEG}

FORCE PERSUASION

MASTER NEGOTIATOR

ADVERSARY LORE^{JA}

KNOW WEAKNESS^{JA}

CLEANSE MIND^{TFU}

COLLECTIVE VISIONS^{KOTOR}

CONSULAR'S VITALITY^{CW}

IMPROVED CONSULAR'S VITALITY^{CW}

ENTREAT AID^{LEG}

FORCE OF WILL^{TFU}

GUIDING STRIKES^{REB}

RECALL^{REB}

RENEW VISIONS^{KOTOR}

SKILLED ADVISOR

WATCHCIRCLE INITIATE^{KOTOR}

VISIONARY ATTACK^{KOTOR}

VISIONARY DEFENSE^{KOTOR}

JEDI GUARDIAN

ACROBATIC RECOVERY

BATTLE MEDITATION

IMPROVED BATTLE MEDITATION^{KOTOR}

COVER ESCAPE^{GAW}

CLOSE MANEUVERING^{REB}

DEFENSIVE ACUITY^{LEG}

ELUSIVE TARGET

EXPOSING STRIKE^{CW}

FORCE INTUITION

FORCEFUL WARRIOR^{TFU}

GRENADE DEFENSE^{JA}

GUARDIAN STRIKE^{CW}

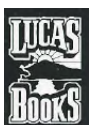
HOLD THE LINE^{JA}

IMMOVABLE^{REB}

MOBILE COMBATANT^{TFU}

SOG : STARSHIPS OF THE GALAXY | TOG : THREATS OF THE GALAXY | KOTOR : KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC CAMPAIGN GUIDE
TFU : THE FORCE UNLEASHED CAMPAIGN GUIDE | SV : SCUM AND VILLAINY | CW : CLONE WARS CAMPAIGN GUIDE
LEG : LEGACY ERA CAMPAIGN GUIDE | JA : JEDI ACADEMY TRAINING MANUAL | REB : REBELLION ERA CAMPAIGN GUIDE
GAW : GALAXY AT WAR | SGD : SCAVENGER'S GUIDE TO DROIDS

©2008-2010 & TM LUCASFILM LTD AND WIZARDS OF THE COAST – VER 5.0 - TRADUCTION : ROMAIN PIERRON



STAR WARS

STAR WARS SAGA EDITION – TALENT TREE LISTS & DESCRIPTIONS

RESILIENCE

JEDI SENTINEL

CLEAR MIND

FORCE HAZE

UNSEEN EYES ^{CW}

PERSISTENT HAZE ^{SV}

DAMPEN PRESENCE ^{TFU}

DARK SIDE SENSE

DARK SIDE BANE ^{LEG}

DARK SIDE SCOURGE

RESIST THE DARK SIDE

GRADUAL RESISTANCE ^{REB}

MASTER OF THE GREAT HUNT ^{JA}

PRIME TARGET ^{GAW}

REAP RETRIBUTION ^{REB}

SENTINEL'S GAMBIT ^{KOTOR}

SENTINEL'S OBSERVATION ^{CW}

SENTINEL STRIKE ^{KOTOR}

DARK RETALIATION ^{KOTOR}

STEEL RESOLVE ^{TFU}

LIGHTSABER COMBAT

BLOCK

RIPOSTE ^{KOTOR}

CORTOSIS GAUNTLET BLOCK ^{LEG}

DEFLECT

REDIRECT SHOT

PRECISE REDIRECT ^{REB}

LIGHTSABER DEFENSE

PRECISION ^{LEG}

LIGHTSABER THROW

SHOTO FOCUS ^{JA}

WEAPON SPECIALIZATION (LIGHTSABER)

13



TALENT DESCRIPTION

Acrobatic Recovery

Si vous subissez un effet qui devrait vous mettre à terre, vous pouvez faire un jet d'Acrobatics DC 20 pour rester debout.

Adept Negotiator [Mind-Effect]

En action standard, vous pouvez baisser la résolution d'un ennemi avec vos paroles. La cible doit au moins avoir 3 en Intelligence, et doit pouvoir vous voir, vous entendre et vous comprendre. Effectuer un jet de Persuasion ; si le résultat est supérieur à la Will Defense de la cible, elle perd 1 rang de condition. La cible a un bonus de +5 à sa défense si elle est de niveau supérieur au vôtre. Si la cible passe au dernier rang de condition, elle ne tombe pas inconsciente, mais ne peut plus attaquer ni vous, ni vos alliés jusqu'à la fin de la rencontre, ou jusqu'au moment où vous ou un allié l'attaque.

14

Adversary Lore ^{JA}

En action standard, vous pouvez scruter la Force à la recherche des faiblesses dans la défense de vos ennemis. Faites un jet de Use the Force pour chaque créature à moins de 12 cases et en ligne de vue. Si le jet égal ou dépasse la Will Defense de la cible, elle subit un malus de -2 à sa Reflex Defense, contre vous et tout allié pouvant vous entendre et vous comprendre, jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Agressive Negociator ^{LEG}

Chaque fois que vous blessez un adversaire avec une attaque au sabrelaser, vous pouvez faire 10 sur n'importe quel jet de Persuasion effectué avant la fin de votre prochain tour, même si vous ne pourriez pas le faire en temps normal.

Prérequis: Adept Negotiator.

Battle Meditation [Mind-Effect]

En action complète, vous pouvez dépensez un point de Force pour vous donner, ainsi qu'à tous vos alliés à moins de 6 cases, un bonus de perspicacité de +1 à tous les jets d'attaque, jusqu'à la fin de la rencontre. Le bonus ne s'applique pas aux alliés à plus de 6 cases, même s'il se rapproche plus tard. Ceux qui bénéficient du bonus doivent rester à moins de 6 cases de vous, sous peine de perdre le bonus, ils le perdent également si vous tombez inconscient ou mort.

Block

En réaction, vous pouvez bloquer une attaque de mêlée en réussissant un jet de Use de Force. Le DC du jet est égal au jet d'attaque de l'ennemi ; de plus, vous avez un malus cumulable de -5 pour chaque tentative de Block ou de Deflect effectuée durant le même round. Vous pouvez utiliser Block pour annuler des attaques de mêlées de zone, comme celle effectuée par le don Whirlwind Attack. Si vous réussissez votre jet de Use the Force, vous subissez la moitié des dommages si l'attaque touche, et aucun si l'attaque rate. Vous pouvez utiliser un Point de Force pour utiliser ce talent pour bloquer une attaque de mêlée faite contre un allié adjacent. Vous devez avoir un sabre laser allumé en main, pour pouvoir utiliser ce talent, de plus vous devez être conscient de l'attaque et ne pas être pris au dépourvu.

Cleanse Mind ^{TFU}

Une fois par tour, en action rapide, vous pouvez enlever un effet mental (tout effet provoqué par un talent ou un pouvoir ayant pour caractéristique [Mind-Effect], est un effet mental) d'un allié en ligne de vue.

Clear Mind

Vous pouvez relancer les jets de Use the Force pour effacer votre présence aux autres utilisateurs de la Force. Vous devez accepter le résultat du second jet, même s'il est pire que le premier.

Close Maneuvering ^{REB}

Une fois par tour, vous pouvez utiliser une action rapide pour désigner une cible. Jusqu'au début de votre prochain tour, vos mouvements ne provoquent pas d'attaque d'opportunité de la part de la cible, tant que vous finissez votre mouvement adjacent à la cible.

Collective Visions ^{KOTOR}

15

Quand vous utilisez *farseeing*, ou un pouvoir de Force, ou un talent ayant pour prérequis *farseeing*, les autres utilisateurs de la Force avec *farseeing* dans leurs suites peuvent effectuer une action d'aide pour votre jet de Use the Force, en tant que réaction, s'ils sont à moins de 6 cases de vous.

Consular's Vitality ^{CW}

Durant la Guerre des Clones, les Jedis apprennent à faire appel à la Force non seulement pour leur propre usage, mais aussi pour aider les soldats clones et leurs autres alliés sous leurs commandements. Une fois par round, en action rapide, vous donnez à un allié à moins de 12 cases de vous (et en ligne de vue) un nombre de Points de Vie bonus égal à 5 + votre modificateur de Charisma. Ces points de vie bonus disparaissent au début de votre prochain tour (tout point de vie bonus restant est perdu), et tout dommage effectué sur cet allié enlève les points de vie bonus en premier. Vous subissez un malus de -5 à tous vos jets de Use the Force jusqu'au début de votre prochain tour.

Consular's Wisdom ^{LEG}

Une fois par rencontre, en action rapide, vous pouvez choisir un allié en ligne de vue pouvant vous entendre et vous comprendre. Jusqu'à la fin de la rencontre, cet allié ajoute votre modificateur de Wisdom à sa Will Defense pour résister aux effets mentaux.

Prérequis: *Adept Negotiator*.

Cortosis Gauntlet Block ^{LEG}

Vous avez reçu un entraînement particulier dans l'utilisation des gantelets en cortose. Vous pouvez utiliser le talent Block, même si vous n'êtes pas armé d'un sabrelaser, dans le cas où vous êtes équipés de gantelets de cortose. Si vous bloquez avec succès une attaque de sabrelaser avec les gantelets en cortose, le sabrelaser attaquant est désactivé.

Prérequis: *Armor Proficiency (light, medium)*.

Cover Escape ^{GaW}

Quand vous annulez avec succès une attaque portée contre un allié adjacent, en utilisant le talent Block ou Deflect au prix d'un Point de Force ; cet allié peut se déplacer de 2 cases en action libre. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Dampen Presence [*Mind-Effect*] ^{TFU}

Quand vous interagissez avec une créature sensible, vous pouvez utiliser une action rapide pour réduire l'impression que vous lui donnez. Quand vous avez fini la conversation, faites un jet de Use the Force, si le jet dépasse la Will Defense de la cible, elle ne se rappellera plus de vous avoir parlé une fois que vous serez parti. Si la cible est de niveau supérieur au votre, elle a +5 à sa Will Defense pour résister.



Dark Retaliation KOTOR

Une fois par rencontre, vous pouvez dépenser un Point de Force pour activer un pouvoir de Force en réaction au fait d'être ciblé par un pouvoir du [Dark Side].

Prérequis: *Sentinel Strike*.

Dark Side Bane LEG

Quand vous utiliser un Pouvoir de Force effectuant des dommages sur une créature ayant un score de Dark Side de 1 ou plus, le pouvoir effectue un nombre de points de dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Charisma (minimum +1).

Prérequis: *Dark Side Sense*.

16

Dark Side Scourge

Contre les créatures avec un score de Dark Side de 1 ou plus, vos attaques de mêlée font des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Charisma (minimum +1).

Prérequis: *Dark Side Sense*.

Dark Side Sense

Vous pouvez relancer tout jet de Use the Force effectué pour sentir la présence et la location relative d'une créature ayant un score de Dark Side de 1 ou plus. Vous devez accepter le résultat du second jet, même s'il est pire que le premier.

Defensive Acuity LEG

Quand vous utiliser l'action de combat sur la défensive, vos attaques de sabrelaser effectuent 1 dé de dégâts supplémentaire, et vous gagnez un bonus de circonstance de +2 sur vos jets de Use the Force effectué pour utiliser le talent Block ou Deflect. Ces bonus perdurent jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Deflect

En réaction, vous pouvez bloquer une attaque à distance en réussissant un jet de Use de Force. Le DC du jet est égal au jet d'attaque de l'ennemi ; de plus, vous avez un malus cumulable de -5 pour chaque tentative de Block ou de Deflect effectuée durant le même round. Vous devez avoir un sabre laser allumé en main, pour pouvoir utiliser ce talent, de plus vous devez être conscient de l'attaque et ne pas être pris au dépourvu.

Vous pouvez user de ce talent pour parer les tirs de barrage d'une arme en autofire, ou le pouvoir de Force : Force Lightning. 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.

Vous pouvez utiliser un Point de Force pour utiliser ce talent pour annuler une attaque à distance faite contre un allié adjacent. Ce talent ne peut être utilisé contre des attaques faites par des véhicules de taille colossale ou plus, sauf si elle est faite par des armes point-défense.

Elusive Target

Quand vous combattez un ou plusieurs ennemis en mêlée, tout autre ennemi essayant de vous tirer dessus, subit un malus supplémentaire de -5, en plus de celui pour tirer dans une mêlée, faisant grimper le malus à -10.

Entreat Aid LEG

Une fois par tour, en action rapide, vous pouvez dépenser un Point de Force pour permettre à un allié adjacent d'utiliser l'action d'aider un autre (en réaction) pour vous assister dans un jet de compétence. Vous devez faire le jet de compétence avant la fin de votre tour, ou le bénéfice de l'action d'aide est perdu. Un allié ayant déjà utilisé l'action d'aider un autre pour vous assister depuis la fin de votre dernier tour ne peut pas être pris pour cible de ce talent.

Exposing Strike ^{CW}

Quand vous utilisez un sabrelaser pour effectuer des dommages sur une cible, vous pouvez dépenser un Point de Force pour rendre cette cible sans défense jusqu'au début de votre prochain tour.

Forceful Warrior ^{TFU}

A chaque fois que vous faites un critique sur une attaque de mêlée au sabrelaser (lightsaber), vous gagnez un Point de Force. Si vous n'utilisez votre Point de Force gratuit avant la fin de la rencontre, il est perdu.

Force Haze

Vous pouvez dépenser un point de Force en action standard, pour créer une brume vous cachant vous et vos alliés de la perception des autres. Vous pouvez cacher un nombre de créatures égal à votre niveau. Faites un jet de Use the Force, et comparez-le aux Will Defense de tout ennemi se trouvant en ligne de vue des créatures cachées par la brume de Force. Si votre jet bat la Will Defense des ennemis, toutes les créatures cachées ont un couvert total contre les ennemis.

La brume dure une minute, ou jusqu'au moment où une des créatures cachées effectue une attaque.

Prérequis: *Clear Mind*.

Force Intuition

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

Force of Will [*Mind-Effect*] ^{TFU}

Vous gagnez un bonus de perspicacité de +2 à votre Will Defense.

De plus, en action rapide, vous pouvez dépenser un Point de Force pour donner à tout allié à moins de 6 cases de vous un bonus de perspicacité de +2 à leurs Will Defense, ce bonus dure jusqu'à la fin de la rencontre. Les alliés entrant dans la zone des 6 cases plus tard, ne gagnent pas le bonus. Cet effet perdure tant qu'ils restent à moins de 6 cases. L'effet cesse immédiatement si l'allié passe hors de portée, ou que vous tombez inconscient ou mort.

Force Persuasion

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

Gradual Resistance ^{REB}

Si vous subissez des dommages de la part d'un pouvoir de Force, jusqu'à la fin de la rencontre vous gagnez un bonus de +2 à toutes vos défenses contre ce pouvoir de Force.

Grenade Defense ^{JA}

Vous pouvez utiliser l'application *Déplacer de petits objets* de la compétence Use the Force pour jeter sur les côtés les grenades qui vous sont lancées dessus. En réaction au fait d'être attaqué par n'importe quel type de grenade, vous pouvez faire un jet de Use the Force; si votre jet égal ou dépasse le jet d'attaque de la grenade, vous la lancez en un endroit où elle explose sans danger, annulant l'attaque. Quelque soit la réussite ou non de votre action, vous subissez un malus de -5 sur vos jets de Use the Force jusqu'au début de votre prochain tour.

17



Guardian Strike ^{CW}

A chaque fois que vous utilisez un sabrelaser pour effectuer des dommages à une cible, cette cible subit une pénalité de -2 sur ses jets d'attaques contre toutes cibles autres que vous, et ce, jusqu'au début de votre prochain tour.

Guiding Strikes ^{REB}

Quand vous occasionnez des dommages à une cible en effectuant une attaque de sabrelaser lors de votre tour, vous pouvez utiliser une action rapide avant la fin de votre tour pour activer ce talent. Si vous faites ainsi, vos alliés adjacents à la cible au moment de l'attaque gagnent un bonus de circonstance de +2 sur leurs jets d'attaque de mêlée contre cette cible jusqu'au début de votre prochain tour.

18

Hold the Line ^{JA}

Quand vous portez une attaque d'opportunité avec succès contre une cible quittant votre zone de contrôle, vous stoppez le mouvement de la cible, mettant fin à son action.

Immovable ^{REB}

Vous pouvez activer ce talent en une action rapide. Jusqu'au début de votre prochain tour, toute personne tentant de vous déplacer contre votre volonté (comme avec le don bantha rush ou le pouvoir de Force *move object*) subit un malus de -5 sur son jet d'attaque ou de compétence effectué pour usé de l'effet qui devrait vous déplacer. Un ennemi ne peut subir la pénalité de ce talent qu'une seule fois par tentative, qu'importe le nombre de cibles usant de ce talent.

Improved Battle Meditation ^{KOTOR}

Vous pouvez activer votre Battle Meditation en action rapide au lieu d'une action complète. La portée passe de 6 cases à 12 cases. Les ennemis dans la zone subissent un malus de -1 à leurs jets d'attaques.

Prérequis: *Battle Meditation.*

Improved Consular's Vitality ^{CW}

A chaque fois que vous effectuez des dommages à une cible avec une attaque au sabrelaser réussie, vous pouvez utiliser le talent Consular's Vitality en action libre au lieu d'une action rapide avant le début de votre prochain tour.

Know Weakness ^{JA}

Quand vous utilisez Adversary Lore sur une cible avec succès, la cible subit également 1d6 point de dégâts supplémentaires de la part de toute attaque portée avec succès par vous-même ou vos alliés pouvant vous entendre et vous comprendre, et ce jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Prérequis: *Adversary Lore.*

Lightsaber Defense

En action rapide, vous pouvez utiliser votre Lightsaber pour parer les attaques ennemies, gagnant +1 à votre Reflex Defense jusqu'à la fin de votre prochain tour. Vous devez avoir un sabre laser allumé en main, pour pouvoir utiliser ce talent, de plus vous devez être conscient de l'attaque et ne pas être pris au dépourvu.

Vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois ; à chaque fois que vous prenez ce talent, le bonus augmente de +1 (maximum +3).



Lightsaber Throw

Vous pouvez jeter votre Lightsaber en action standard, l'utilisant comme une arme de jet. Vous êtes considéré comme entraîné dans le lightsaber lancé, et appliqué les malus de portée normaux. Le lightsaber lancé effectue des dégâts normaux.

Si la cible n'est pas à plus de 6 cases (bout portant), vous pouvez rappeler votre lightsaber avec une action rapide, en effectuant un jet de Use the Force DC 20.

Master Negotiator

Si vous utilisez avec succès le talent Adept Negotiator (voir plus haut), votre cible perd un rang de condition supplémentaire (soit -2 rangs).

Prérequis: Adept Negotiator.

19

Master of the Great Hunt JA

Vous gagnez un bonus de Force de +1 sur vos jets d'attaques et effectué +1 dé de dommage au sabrelaser contre les bêtes ayant un score de Dark Side de 1 ou plus.

Mobile Combatant TFU

Quand vous finissez votre mouvement à côté d'un adversaire, vous pouvez utiliser une action rapide pour activer ce talent. Si l'adversaire désigné se déplace ou rompt le combat avant le début de votre prochain tour, vous pouvez choisir de vous déplacer avec lui, jusqu'à votre mouvement maximal. Si l'adversaire n'utilise pas l'action de se retirer du combat ou n'effectue pas d'acrobatie pour éviter l'attaque d'opportunité, il provoque une attaque d'opportunité de votre part pour la première case parcourue. Si la cible se déplace plus vite que vous, vous devez finir votre mouvement aussi prêt que possible de la cible.

Persistent Haze SV

Quand quelqu'un est caché par votre brume de force créée avec le talent Force Haze attaque, vous gardez le couvert total sans avoir à effectuer de jets de Use the Force. Seulement ceux qui n'ont pas été attaqués bénéficient encore du couvert total, l'attaquant perd ce couvert même si vous utilisez ce talent.

Prérequis: Clear Mind, Force Haze.

Precise Redirect REB

Chaque fois que vous redirigez avec succès un tir de blaster et touchez la cible, l'attaque redirigée effectue +1 dé de dommages.

Prérequis: Redirect Shot.

Precision LEG

En action standard, vous pouvez porter une attaque de sabrelaser contre un adversaire adjacent. Si l'attaque touche, elle effectue les dégâts normaux et la vitesse de la cible est réduite de 2 cases jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Prime Target GaW

Quand vous touchez une cible avec une attaque de sabrelaser, si la cible n'a pas été attaquée depuis la fin du dernier tour, votre attaque occasionne 1 dé de dommages supplémentaire.

Reap Retribution REB

Si vous subissez des dommages de la part d'un pouvoir de Force, jusqu'à la fin de la rencontre vos attaques effectuent 2 points de dommage supplémentaire contre celui qui a utilisé le pouvoir de Force contre vous.



STAR WARS

STAR WARS SAGA EDITION – TALENT TREE LISTS & DESCRIPTIONS

Recall ^{REB}

Chaque fois que vous utilisez un Point de Force pour récupérer un pouvoir de Force dans votre suite, vous regagnez deux pouvoirs de Force au lieu d'un.

Redirect Shot

Une fois par round, quand vous utilisez Deflect avec brio, vous pouvez effectuer immédiatement une attaque contre quiconque en ligne de vue. Appliquer les malus de portée normaux. Si l'attaque réussit, elle effectue les dommages normaux de l'arme.

Seulement les tirs uniques de blaster peuvent être renvoyés de cette manière. Les tirs de barrage ainsi que tout autre projectile ne peuvent être renvoyés.

Prérequis: Deflect, base attack bonus +5.

20

Renew Visions ^{KOTOR}

Une fois par rencontre, vous pouvez récupérer tous les farseeing utilisés, au prix d'une action rapide.

Resilience

Vous pouvez dépenser un point de Force en action complète pour regagner 2 rangs de condition instantanément.

Resist the Dark Side

Vous gagnez +5 à toutes vos défenses pour résister aux pouvoirs de Force du [Dark Side], et contre les pouvoirs de Force lancés par un utilisateur de la Force du côté obscur (Score de Dark Side égal à sa Sagesse).

Prérequis: Dark Side Sense.

Riposte ^{KOTOR}

Une fois par rencontre, en réaction, vous pouvez effectuer une contre-attaque contre celui dont vous venez de bloquer l'attaque avec le talent Block. Les attaques de zones ne peuvent être ripostées de cette manière.

Prérequis: Block, base attack bonus +5.

Sentinel Strike ^{KOTOR}

A chaque attaque portée sur un ennemi pris au dépourvu, à l'aide d'un lightsaber ou d'un pouvoir de Force, vous effectuez 1d6 points de dégâts supplémentaires. Ce talent n'agit pas sur les pouvoirs du [Dark Side].

Vous pouvez choisir ce talent plusieurs fois, à chaque fois, les dégâts augmentent de +1d6 (maximum 5d6).

Sentinel's Gambit ^{KOTOR}

Une fois par rencontre, en action rapide, vous pouvez désigner un ennemi adjacent, ayant un score de Dark Side de 1 ou plus, comme cible de ce talent. La cible perd son bonus de Dextérité à sa Reflex Defense, contre vos attaques, et ce, jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Sentinel's Observation ^{CW}

Si vous bénéficiez d'un camouflage à l'encontre d'une cible, vous gagnez un bonus de circonstance de +2 sur vos jets d'attaque contre cette cible.

Shoto Focus ^{JA}

Quand vous utilisez à la fois un sabrelaser à une main et un shoto (ou guard shoto), vous gagnez un bonus de compétence de +2 sur vos jets d'attaques effectués avec le shoto.



Skilled Advisor *[Mind-Effect]*

Vous pouvez utiliser une action complète pour donner des conseils à un allié, lui donnant un bonus de +5 sur son prochain jet de compétence. Si vous utilisez un point de Force, le bonus octroyé passe à +10. La cible doit pouvoir (et vouloir) comprendre le conseil. Vous ne pouvez donner conseil à vous-même.

Steel Resolve *TFU*

Quand vous utilisez une action standard pour porter une attaque, vous pouvez prendre un malus allant de -1 à -5 à votre jet d'attaque, et gagner un bonus égal au double du malus (+2 à +10) à votre Will Defense. Ce bonus ne peut pas être supérieur à votre base attack bonus. Les bonus/malus subsistent jusqu'au début de votre prochain tour.

21

Unseen Eyes *CW*

A chaque fois que vous utilisez le talent Force Haze, les alliés cachés par la brume peuvent relancer tout jet de Perception, gardant le meilleur des deux. De plus, ils gagnent un bonus de +2 sur leurs jets de dommage contre les ennemis inconscients de leurs présences.

Prérequis: *Clear Mind, Force Haze.*

Visionary Attack *KOTOR*

En réaction, vous pouvez effectuer un jet de Use the Force après que vous ou un allié à moins de 12 cases rate une attaque de mêlée ou à distance, en enlevant un farseeing de votre suite. Si le jet égale ou dépasse la Will Defense de la cible de l'attaque, l'attaquant peut refaire son jet d'attaque. Ceci compte comme une utilisation du pouvoir de Force farseeing contre la cible, mais ce talent remplace les effets normaux. Une attaque ne peut être affectée par ce talent qu'une seule fois. Vous subissez un malus de -5 à vos jets de Use the Force jusqu'à la fin de votre prochain tour en utilisant ce talent.

Prérequis: *Farseeing, WatchCircle Initiate.*

Visionary Defense *KOTOR*

En réaction, vous pouvez effectuer un jet de Use the Force après que vous ou un allié à moins de 12 cases soit la cible d'une attaque de mêlée ou à distance (mais avant que le résultat ne soit connu), en enlevant un farseeing de votre suite. Si le jet égale ou dépasse la Will Defense de l'attaquant, la cible gagne +5 à sa Reflex Defense contre cette attaque. Ceci compte comme une utilisation du pouvoir de Force farseeing contre la cible, mais ce talent remplace les effets normaux. Une attaque ne peut être affectée par ce talent qu'une seule fois. Vous subissez un malus de -5 à vos jets de Use the Force jusqu'à la fin de votre prochain tour en utilisant ce talent.

Prérequis: *Farseeing, WatchCircle Initiate.*

WatchCircle Initiate *KOTOR*

En réaction, vous pouvez effectuer un jet de Use the Force (DC 15) et enlever un farseeing de votre suite. Vous perdez un point de Force (ne peut être enlevé des points de Force temporaire, et ne compte pas comme un point de Force utilisé), et en faites gagner un à un allié en ligne de vue. Ceci compte comme une utilisation du pouvoir de Force farseeing contre la cible, mais ce talent remplace les effets normaux.

Weapon Specialization (lightsaber)

Les dégâts de mêlée du lightsaber augmentent de +2.

Prérequis: *Weapon Focus (lightsaber).*



STAR WARS

STAR WARS SAGA EDITION – TALENT TREE LISTS & DESCRIPTIONS

NOBLE

TALENT TREES

ANTICIPATION^{GAW}

ANTICIPATE MOVEMENT^{GAW}

FOREWARN ALLIES^{GAW}

HEAVY FIRE ZONE^{GAW}

GET DOWN^{GAW}

SUMMON AID^{GAW}

COLLABORATOR^{CW}

DOUBLE AGENT^{CW}

PROTECTION^{CW}

ENEMY TACTICS^{CW}

FRIENDLY FIRE^{CW}

FEED INFORMATION^{CW}

DISGRACE^{SV}

CASTIGATE^{SV}

DIRTY TACTICS^{SV}

AMBUSH^{SV}

MISPLACED LOYALTY^{SV}

TWO FACED^{SV}

UNREADABLE^{SV}

FENCING^{KOTOR}

NOBLE FENCING STYLE^{KOTOR}

DEMORALIZING DEFENSE^{KOTOR}

LEADING FEINT^{KOTOR}

PERSONAL AFFRONT^{KOTOR}

TRANSPOSING STRIKE^{KOTOR}

GAMBLING LEADER^{REB}

ASSAULT GAMBIT^{REB}

DIRECT FIRE^{REB}

FACE THE FOE^{REB}

LEAD FROM THE FRONT^{REB}

LUCK FAVORS THE BOLD^{REB}

SOG : STARSHIPS OF THE GALAXY | TOG : THREATS OF THE GALAXY | KOTOR : KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC CAMPAIGN GUIDE
TFU : THE FORCE UNLEASHED CAMPAIGN GUIDE | SV : SCUM AND VILLAINY | CW : CLONE WARS CAMPAIGN GUIDE
LEG : LEGACY ERA CAMPAIGN GUIDE | JA : JEDI ACADEMY TRAINING MANUAL | REB : REBELLION ERA CAMPAIGN GUIDE
GAW : GALAXY AT WAR | SGD : SCAVENGER'S GUIDE TO DROIDS

©2008-2010 & TM LUCASFILM LTD AND WIZARDS OF THE COAST – VER 5.0 - TRADUCTION : ROMAIN PIERRON



STAR WARS

STAR WARS SAGA EDITION – TALENT TREE LISTS & DESCRIPTIONS

IDEOLOGUE^{TFU}

IDEALIST^{TFU}

INSTRUCTION^{TFU}

KNOW YOUR ENEMY^{TFU}

KNOWN DISSIDENT^{TFU}

LEAD BY EXAMPLE^{TFU}

INFLUENCE

PRESENCE

DEMAND SURRENDER

FLUSTER^{KOTOR}

INTIMIDATING DEFENSE^{KOTOR}

WEAKEN RESOLVE

IMPROVED WEAKEN RESOLVE

INSPIRATION

BOLSTER ALLY

BELOVED^{SV}

INSPIRE CONFIDENCE

IGNITE FERVOR

INSPIRE ZEAL

WILLPOWER^{TFU}

INSPIRE HASTE

LEADERSHIP

BORN LEADER

DISTANT COMMAND

RALLY

FEARLESS LEADER

REACTIONARY ATTACK^{KOTOR}

TACTICAL SAVVY^{GAW}

COMMANDING PRESENCE^{GAW}

COORDINATE

TRUST

UNWAVERING ALLY^{REB}

23



STAR WARS

STAR WARS SAGA EDITION – TALENT TREE LISTS & DESCRIPTIONS

LINEAGE

CONNECTIONS

INFLUENTIAL FRIENDS ^{TFU}

POWERFUL FRIENDS ^{TFU}

EDUCATED

ENGINEER ^{SOG}

SPONTANEOUS SKILL

WEALTH

24

LOYAL PROTECTOR ^{CW}

INSPIRE LOYALTY ^{CW}

UNDYING LOYALTY ^{CW}

PUNISHING PROTECTION ^{CW}

PROTECTOR ACTIONS ^{CW}

PROVOCATEUR ^{LEG}

CAST SUSPICION ^{LEG}

FRIEND OR FOE ^{LEG}

TRUE BETRAYAL ^{LEG}

STOLEN ADVANTAGE ^{LEG}

DISTRESS TO DISCORD ^{LEG}

SEIZE THE MOMENT ^{LEG}



TALENT DESCRIPTION

Ambush ^{SV}

Durant un round de surprise, avant que le combat ne débute, si vous n'êtes pas surpris ; vous pouvez utiliser votre action standard pour permettre à tous vos alliés non surpris en ligne de vue de prendre une action de mouvement supplémentaire durant le round de surprise. Les alliés peuvent utiliser cette action de mouvement en action libre avant que le combat ne commence pour relancer leurs jets d'Initiative et prendre le meilleur des deux jets.

Prérequis: *Dirty Tactics*.

25

Anticipate Movement ^{GaW}

Une fois par round, en réaction au mouvement d'un ennemi en ligne de vue, vous permettez à un allié en ligne de vue de se déplacer de son mouvement en action libre.

Assault Gambit ^{REB}

Une fois par tour, en action standard, vous pouvez désigner un allié et un adversaire qui ont une ligne d'action l'un sur l'autre. L'allié et l'ennemi font un jet d'Initiative en opposition, le gagnant peut effectuer immédiatement une attaque de mêlée ou à distance contre le perdant. Aucun personnage ne peut bénéficier de ce talent plus d'une fois par round.

Beloved ^{SV}

Vos alliés vous tiennent en si haute estime que quand vous êtes en danger ou blessé, vous pouvez les pousser à agir. Vous pouvez utiliser chacune de ces actions une fois par rencontre :

- **Gardien** : Choisissez un allié en action rapide. Aussi longtemps que vous restez à moins de 6 cases de cet allié, vous gagnez un bonus de +2 à votre Reflex Defense jusqu'à la fin de votre prochain tour.
- **Représailles** : En action standard, faites un jet d'attaque de mêlée ou à distance contre une cible à portée. Si votre jet d'attaque est réussi et si la cible vous attaque avant la fin de votre prochain tour, un allié à moins de 6 cases peut faire une attaque contre la cible en réaction.
- **Pour Mel** : Dépensez une action rapide. A chaque fois que vous subissez des dommages avant la fin de votre prochain tour, chaque allié en ligne de vue peut se déplacer de 2 cases en réaction. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Prérequis: *Bolster Ally, Inspire Confidence*.

Bolster Ally

En action standard, vous pouvez soutenir un allié en ligne de vue, lui augmentant sa condition d'un rang, et lui donnant un nombre de points de vie égal à son niveau, s'il est à moins de la moitié de ses points de vie totaux. Vous ne pouvez soutenir un allié plusieurs fois dans la même rencontre, et vous ne pouvez vous soutenir vous-même.

Born Leader

Une fois par rencontre, au prix d'une action rapide, vous donnez à tous vos alliés en ligne de vue, un bonus de perspicacité de +1 à leurs jets d'attaque. Cet effet perdure tant qu'ils restent en ligne de vue. L'effet cesse immédiatement si l'allié passe hors de vue, ou que vous tombez inconscient ou mort.

Cast Suspicion ^{LEG}

En action rapide, vous pouvez choisir un ennemi en ligne de vue. Cet ennemi perd tout bonus de moral et de perspicacité sur ses jets d'attaque et ne peut plus être aidé par ses alliés jusqu'à la fin de votre prochain tour.



Castigate ^{SV}

Vous envoyer un reproche caustique à la cible pour éroder sa volonté et lui insuffler le doute. Faites un jet de Persuasion en action standard contre la Will Defense de la cible. Si le test est réussi, vous imposez un malus de -2 à toutes les Défenses de la cible jusqu'à la fin de votre prochain tour. Vous ne pouvez utiliser ce talent que contre les cibles pouvant vous entendre clairement et comprendre votre langue.

Commanding Presence ^{GaW}

Vous excellez à commander les autres lors de la bataille, promulguant des ordres rapides, avez un don pour la stratégie, décimant vos ennemis, et impressionnez vos pairs. Vous pouvez utiliser chacune de ces actions une fois par rencontre en une action standard :

26

- *Tenez la ligne !* : Effectuez une attaque contre un ennemi à portée. Si votre attaque touche, tout allié à moins de 6 cases de vous gagne un bonus de moral de +2 à ses scores de Défenses jusqu'à la fin de votre prochain tour.
- *Menez l'assaut* : Effectuez une attaque contre un ennemi à portée. Si votre attaque touche, tout allié à moins de 6 cases de vous gagne un bonus de moral de +2 à ses jets d'attaque et de dégâts jusqu'à la fin de votre prochain tour.
- *Renverser le courant* : Effectuez une attaque contre un ennemi à portée. Si votre attaque fait des dégâts, un nombre d'alliés égal à votre modificateur de Charisma (minimum 1) peut immédiatement se déplacer de la moitié de leur mouvement en action libre.

Prérequis: *Born Leader, Tactical Savvy.*

Connections

Vous êtes capable d'obtenir de l'équipement, licencié, restreint, militaire ou illégal, sans avoir à payer les frais de licence ou avoir à faire un jet ; tant que le prix de l'équipement ne dépasse pas votre niveau x 1000 crédits. En plus, quand vous obtenez de l'équipement par le biais du marché noir, vous réduisez le multiplicateur de prix du marché noir de 1 (le faisant passer de x3 à x2 par exemple).

Coordinate

Quand vous utilisez ce talent en action standard, tous les alliés en ligne de vue voient le bonus dû aux actions d'aide augmenter de +1, et ce, jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Vous pouvez choisir ce talent plusieurs fois, à chaque fois, le bonus augmente de +1 (maximum +5).

Demand Surrender [*Mind-Effect*]

Une fois pas rencontre, vous pouvez faire un jet de Persuasion en action standard, pour demander à un ennemi, ayant moins de la moitié de ses points de vie totaux, de se rendre. Si votre jet égal ou dépasse la Will Defense de la cible, elle se rend, dépose les armes, et ne prend aucune action hostile. Si la cible est de niveau supérieur au votre, elle a +5 à sa défense. Si elle subit une attaque de vous ou d'un de vos alliés, elle reprend les armes et peut agir librement. Vous pouvez utiliser ce talent sur une seule cible par rencontre.

Prérequis: *Presence.*

Demoralizing Defense [*Mind-Effect*] ^{KOTOR}

En relation, vous pouvez désigner un ennemi que vous venez juste de toucher avec une attaque de mêlée. La cible ne prend que la moitié des dommages, mais subit un malus de -5 à ses jets d'attaque pour vous attaquer, jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Prérequis: *Noble Fencing Style.*

Direct Fire ^{REB}

Une fois par tour, en action rapide, vous pouvez désigner un allié et une cible qui ne bénéficie d'aucuns couvert de votre part, l'allié désigné ignore le bonus de couvert de la cible à sa Reflex Defense.

Prérequis : *Assault Gambit.*

Dirty Tactics ^{SV}

Une fois par rencontre, en une action standard, vous pouvez donner un avantage tactique à tous vos alliés en ligne de vue. Quand un allié prend en tenaille un opposant, cet allié gagne un bonus de prise en tenaille de +4 sur ses jets d'attaque (au lieu du +2 normal). Les alliés perdent immédiatement le bonus si la ligne de vue est rompue, si vous tombé inconscient ou mort, ou à la fin de la rencontre.

27

Distant Command

Tout allié bénéficiant du bonus du Born Leader, ne le perds plus s'il sort de votre ligne de vue.

Prérequis: *Born Leader.*

Distress to Discord ^{LEG}

Vous encouragez vos alliés à semer la discorde parmi vos ennemis en combattant avec plus de vigueur. À chaque fois d'un allié en ligne de vue utilise un second souffle, tout ennemi à 2 cases de lui perd son bonus de Dexterity à sa Reflex Defense jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Double Agent [*Mind-Effect*] ^{CW}

Au début du combat, au moment où vous lancer votre Initiative, faites également un jet de Deception et comparez le résultat à la Will Defense de tout ennemi en ligne de vue. Si votre jet de Deception est réussi, la cible ne peut pas vous attaquer et ne vous considère pas comme un ennemi (elle ne considère pas non plus comme un allié) tant que cet effet est actif. Si vous attaquez ou de manière évidente dérangez ou gênez une cible sous l'effet de ce talent, ou l'un des alliés de la cible, l'effet prend fin.

Educated

Grâce à votre éducation poussée, vous pouvez faire n'importe quel jet de *Knowledge* sans être entraîné.

Enemy Tactics ^{CW}

Chaque fois qu'un ennemi à moins de 12 cases de vous et en ligne de vue reçoit un bonus de moral ou de perspicacité depuis n'importe quelle source, vous pouvez vous aussi bénéficier de ce bonus, vous êtes sujet aux mêmes limitations que l'ennemi.

Engineer ^{SoG}

Vous devenez entraîné en Mechanics. De plus quand vous installez un nouveau système sur un véhicule, l'efficacité de vos dessins permet de diminuer de 25% le temps nécessaire à l'installation du système.

Prérequis: *Educated, entraîné en Knowledge (Technology).*

Face the Foe ^{REB}

Si vous n'avez pas de couvert pour une cible, vous gagnez un bonus de moral de +1 sur vos jets d'attaque contre cette cible.

Fearless Leader

Avec une action rapide, vous pouvez donner un exemple de courage à tous vos alliés. Jusqu'à la fin de la rencontre, vos alliés reçoivent un bonus de moral de +5 à leur Will Defense contre les effets de peur. L'effet cesse immédiatement si l'allié passe hors de votre ligne de vue, ou que vous tombiez inconscient ou mort.

Prérequis: *Born Leader.*



Feed Information ^{CW}

En action rapide, vous pouvez donner à un ennemi un bonus de +1 sur son prochain jet d'attaque fait avant le début de votre prochain tour. De plus, jusqu'au début de votre prochain tour, vous pouvez désigner un allié qui recevra un bonus de +2 sur son prochain jet d'attaque.

Fluster [*Mind-Effect*] ^{KOTOR}

Une fois par rencontre, faites un jet de Persuasion pour intimider une créature en ligne de vue, en action standard. Si c'est réussi, au lieu des effets normaux d'une intimidation, la créature affectée ne pourra prendre qu'une seule action rapide lors de son prochain tour. Si la cible est de niveau supérieur au votre, elle a +5 à sa Will Defense.

Prérequis: *Presence, entraîné en Persuasion.*

28

Forewarn Allies ^{GaW}

Tout allié à moins de 12 cases de vous gagne un bonus de perspicacité de +2 sur ses jets d'attaque et de dégâts pour les attaques d'opportunité.

Friend or Foe ^{LEG}

Chaque fois qu'un allié en ligne de vue est raté par une attaque à distance, vous pouvez (en réaction, une fois par tour) désigner un ennemi adjacent à cet allié. Comparez le jet d'attaque à la Reflex Defense de l'ennemi, si l'attaque touche, l'ennemi devient la cible de l'attaque, et cette dernière est alors résolue normalement.

Prérequis: *Cast Suspicion.*

Friendly Fire ^{CW}

Si vous êtes engagé dans un combat de mêlée avec un ennemi adjacent et êtes la cible d'une attaque qui vous manque, comparez le jet d'attaque à la Reflex Defense d'un ennemi adjacent ; si l'attaque égale ou dépasse la Reflex Defense de la cible, cet ennemi devient la nouvelle cible de l'attaque, qui est résolue normalement.

Prérequis: *Enemy Tactics.*

Get Down ^{GaW}

En réaction, quand un allié est pris pour cible par une attaque à distance, vous permettez à cet allié de se jeter au sol immédiatement en action libre.

Heavy Fire Zone ^{GaW}

Une fois par round, en action rapide, désignez une zone de 3 cases par 3 en ligne de vue. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, si une cible se déplace dans cette zone, vous permettez à un allié en ligne de vue de porter une attaque d'opportunité contre la cible. L'allié choisi doit être en mesure de pouvoir porter des attaques d'opportunité, et ceci compte dans le maximum d'attaque d'opportunité pouvant être portée en un round.

Prérequis: *Forewarn Allies.*

Idealist ^{TFU}

Votre confiance vous rend plus fort, ce qui vous permet de tenir face aux influences malsaines extérieures. Vous pouvez utiliser votre Charisma à la place de votre Wisdom lors du calcul de votre *Will Defense*.

Prérequis: *Charisma 13.*

Ignite Fervor

A chaque fois que vous touchez un adversaire avec une attaque de mêlée ou à distance, vous pouvez (en action libre) choisir de donner à un allié en ligne de vue un bonus aux dégâts sur sa prochaine attaque égal à son niveau. Une fois le bonus donné, l'allié ciblé ne perd pas le bonus s'il sort de votre ligne de vue ; si sa prochaine attaque rate, il perd le bonus aux dégâts donné par ce talent. Vous ne pouvez vous cibler vous-même.

Prérequis: *Bolster Ally, Inspire Confidence.*

Improved Weaken Resolve

Comme *Weaken Resolve* (voir plus bas), sauf que la cible ne s'arrête pas de vous fuir si elle est blessée.

Prérequis: *Presence, Weaken Resolve.*

29

Influential Friends ^{TFU}

Vous avez des contacts influents dans certaines organisations, planètes ou régions qui peuvent vous donner des informations substantielles sur certains sujets. Une fois par jour, vous pouvez faire appel à un de vos contacts pour faire un jet de compétence à votre place. Le contact fait toujours 20 sur son jet (même pour les compétences ne permettant pas de faire 20), et a un score de compétence égal à 5 + la moitié de votre niveau. Contacter votre allié influent et recevoir le bénéfice de la compétence prend un nombre de minutes égal à 10 x le résultat du jet de compétence.

Prérequis: *Connections.*

Inspire Confidence

En action standard, vous pouvez donner confiance à tout allié en ligne de vue, leur donnant un bonus de moral de +1 à tous leurs jets d'attaque et de compétence, jusqu'à la fin de la rencontre, ou jusqu'à ce que vous tombiez inconscient ou mort. Une fois confiants, vos alliés ne sont plus obligés de rester en ligne de vue. Vous ne pouvez vous donner confiance.

Inspire Haste

En action rapide, vous pouvez encourager un de vos alliés en ligne de vue, pour le presser dans l'utilisation d'une compétence. Au prochain tour de la cible, cet allié pourra faire un jet de compétence nécessitant une action standard, au prix d'une action de mouvement à la place.

Inspire Loyalty ^{CW}

Vous gagnez un suivant. Choisissez soit le modèle agressif, défensif ou utilitaire pour votre suivant, généré le suivant selon les règles page 32. Ce suivant gagne un don Armor Proficiency de votre choix et devient entraîné en Perception. Le suivant doit avoir les prérequis pour le don Armor Proficiency choisi.

Vous pouvez choisir ce talent plusieurs fois. A chaque fois, vous gagnez un nouveau suivant (jusqu'à un maximum de 3).

Inspire Zeal

A chaque fois qu'un allié en ligne de vue effectue une attaque faisant descendre la condition d'un ennemi, la cible de l'attaque perd un rang de condition supplémentaire.

Prérequis: *Bolster Ally, Inspire Confidence, Ignite Fervor.*

Instruction ^{TFU}

Une fois par rencontre, en action standard, vous pouvez renforcer la compétence d'un allié à moins de 6 cases. Celui-ci peut alors faire un jet de compétence en utilisant votre score de compétence à la place (sauf Use the Force) ; ce jet de compétence doit être fait avant la fin de la rencontre, ou alors le bénéfice est perdu.

Vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois. A chaque fois, vous gagnez une utilisation supplémentaire par rencontre.



Intimidating Defense [Mind-Effect] KOTOR

Une fois par rencontre, en réaction, vous pouvez faire un jet de Persuasion pour intimider une créature qui à fait une attaque de mêlée ou à distance sur vous, et qui est en ligne de vue. Si c'est réussi, l'attaque subit un malus de -5 au toucher. Si la cible est de niveau supérieur au votre, elle a +5 à sa *Will Defense*.

Prérequis: *Presence, entraîné en Persuasion.*

Know Your Enemy TFU

Vous connaissez les forces et faiblesses des ennemis de votre groupe. En action rapide, vous choisissez un adversaire en vue et faites un jet de *Knowledge (Galactic Lore)* contre un DC de 15 + CL de la cible. Si le jet est réussi, vous apprenez immédiatement deux informations parmi la liste suivante : base attack bonus ou bonus d'attaque avec une arme particulière, un des scores de défense, un de ces scores de compétence, la présence d'un talent ou don (vous choisissez un don ou talent, et le maître de jeu vous dit s'il l'a ou non).

Known Dissident [Mind-Effect] TFU

Vous êtes un opposant bien connu d'un gouvernement ou d'une grande organisation (comme l'Empire ou l'Autorité du Secteur Corporatiste). Les officiels sont peu disposés à entreprendre quelque chose contre vous, de peur qu'ils favorisent par inadvertance votre cause. En action standard, vous pouvez faire un jet de *Persuasion* contre la *Will Defense* d'une cible en ligne de vue pouvant vous entendre et vous comprendre. Si le jet de *Persuasion* est réussi, la cible ne vous attaquera pas ni vous, ni votre groupe, et ce, jusqu'à la fin de votre prochain tour. Si la cible est de niveau supérieur au votre, elle gagne +5 à sa *Will Defense* pour résister. Si la cible est attaquée, l'effet prend fin immédiatement.

Prérequis: *Know Your Enemy.*

Lead by Example TFU

Votre bravoure et votre compétence inspirent les autres à suivre votre exemple. Une fois par rencontre, quand vous faites des dégâts avec succès à un ennemi, vous pouvez donner à tous vos alliés un bonus de circonstance de +1 au jet d'attaque et +1 dé de dommage (sauf attaque de zone) contre cet ennemi, et ce, jusqu'à la fin de la rencontre.

Lead From the Front REB

Si vous n'avez pas de couvert pour une cible que vous venez de blesser avec une attaque à distance, tous vos alliés gagnent un bonus de moral de +2 sur leurs jets d'attaque contre cette cible, ainsi qu'un bonus de circonstance de +5 aux jets d'Initiative en opposition contre cette cible jusqu'au début de votre prochain tour.

Prérequis : *Face the Foe.*

Leading Feint KOTOR

A chaque fois que vous effectuez des dommages à un adversaire avec une attaque de mêlée, vous pouvez faire un jet de *Deception* pour feinter la cible en action rapide. Si réussi, vous désignez un allié à moins de 12 cases ; la cible est considérée comme prise au dépourvu contre la prochaine attaque de l'allié, effectuée avant la fin de votre prochain tour.

Prérequis: *Noble Fencing Style.*

Luck Favors the Bold REB

Si au moins un ennemi en ligne de vue est conscient de votre présence et que vous n'avez aucun couvert pour cette cible, au début de votre tour si vous êtes conscient, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à 5 + la moitié de votre niveau. Les dégâts pris sont soustraits d'abord des points de vie temporaires, et les points de vie temporaire disparaissent à la fin de la rencontre.

Prérequis : *Face the Foe.*

30



Misplaced Loyalty^{SV}

En action rapide une fois par tour, vous pouvez faire un jet de Persuasion contre la Will Defense de tout ennemi en ligne de vue. Si réussi, une cible ne peut vous attaquer si un allié se trouve à moins de 6 cases de vous. Vous ne pouvez utiliser ce talent durant le même round que le talent de soldat Draw Fire. Cet effet se termine à la fin de votre prochain tour.

Prérequis: *Dirty Tactics.*

Noble Fencing Style^{KOTOR}

Ce style de combat à l'épée use de l'esprit de la force de caractère pour accroître la précision, usant de raillerie, feinte, bluff, pour distraire l'adversaire. Quand vous utilisez une arme de mêlée légère ou un lightsaber (dans lesquels vous êtes entraîné), vous pouvez utiliser votre modificateur de Charisma au lieu du modificateur de Force sur vos jets d'attaque.

Prérequis: *entraîné en Deception et en Persuasion.*

Personal Affront^{KOTOR}

Une fois par rencontre, en réaction, vous pouvez effectuer une attaque de mêlée contre un ennemi adjacent qui vient juste de vous blesser.

Prérequis: *Noble Fencing Style, base attack bonus +5.*

Powerful Friends^{TFU}

Vous avez un puissant contact avec une sphère d'influence étendue. Ce contact peut être un Sénateur Impérial, un Officier militaire de haut niveau, un gouverneur régional, un infâme seigneur du crime ou une autre personne d'importance similaire. Une fois par rencontre, vous pouvez évoquer le nom de votre contact et prendre 20 pour votre jet de Persuasion, en n'augmentant pas le temps nécessaire.

Prérequis: *Connections, Influential Friends.*

Presence

Vous pouvez faire votre jet de *Persuasion* pour intimider une créature en action standard (au lieu d'une action complète).

Protection^{CW}

En action standard, vous pouvez désigner un allié et faire un jet de Persuasion, comparant le résultat à la Will Defense de tout ennemi en ligne de vue pouvant vous entendre et vous comprendre. Si votre jet égal ou dépasse la Will Defense de la cible, elle ne peut pas attaquer l'allié désigné, et ce, jusqu'au début de votre prochain tour.

Prérequis: *Double Agent.*

31

Protector Actions ^{CW}

Vous et vos suivants avez appris à travailler ensemble pour une meilleure efficacité, assurant votre survie et leur permettant de faire leur devoir. Vous pouvez utiliser chacune des actions suivantes lors de votre tour :

- *Garde du corps* : En action standard, vous pouvez faire une attaque de mêlée ou à distance contre une cible à portée. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, si cette cible vous fait des dommages avec une attaque ou un pouvoir de Force, en réaction vous pouvez choisir de rediriger l'attaque ou pouvoir de Force vers un suivant adjacent ; cette attaque est résolue normalement contre cet allié.
- *Attaque de diversion* : En action standard, vous pouvez faire une attaque de mêlée ou à distance contre une cible à portée. Si cette cible vous attaque vous ou un de vos alliés avant le début de votre prochain tour, vous pouvez déplacer un de vos suivants de sa vitesse en direction de la cible.
- *La Meilleure Défense* : En action standard, vous pouvez faire une attaque de mêlée ou à distance contre une cible à portée. Pour chaque suivant armé d'une arme à distance et ayant une ligne de vue sur la cible, la cible subit un malus de -1 sur ses jets d'attaque jusqu'au début de votre prochain tour.

32

Prérequis: *Inspire Loyalty*.

Punishing Protection ^{CW}

En réaction au fait d'être blessé par une attaque ou un pouvoir de Force, un de vos suivants peut effectuer immédiatement une attaque de mêlée ou à distance contre celui qui vient de vous attaquer. Jusqu'au début de votre prochain tour, à chaque fois que vous eûtes blessé par une attaque ou un pouvoir de Force, un autre de vos suivants pourra attaquer votre attaquant. Cette aptitude peut être utilisée une fois par rencontre.

Prérequis: *Inspire Loyalty*, *base attack bonus +5*.

Rally

Une fois par rencontre, vous pouvez faire revenir vos alliés de la frontière de la défaite. En action rapide, tout alliés en ligne de vue et ayant moins de la moitié de leur point de vie totaux, gagnent un bonus de moral de +2 à leur Reflex Defense et Will Defense, ainsi qu'un bonus de +2 à tous leurs jets de dégâts ; et ce, jusqu'à la fin de la rencontre.

Prérequis: *Born Leader*, *Distant Command*.

Reactionary Attack ^{KOTOR}

Une fois par rencontre, en réaction à une attaque faite contre vous ou un allié, vous pouvez diriger un allié, à 6 cases du lieu de l'attaque, à effectuer une attaque immédiate en réaction, contre l'ennemi attaquant. L'allié choisi doit être capable de faire une attaque contre la cible.

Prérequis: *Born Leader*, *entraîné en Persuasion*.

Seize the Moment ^{LEG}

Une fois par tour, en réaction, quand un ennemi est réduit à 0 point de vie ou descend tout en bas de l'échelle de condition, vous donner le droit à un allié en ligne de vue de prendre son second souffle immédiatement (en action libre). De plus, quand un allié prend son second souffle, il regagne un nombre de points de vie additionnel égal à votre niveau de classe.

Prérequis: *Distress to Discord*.

Spontaneous Skill

De temps en temps vous parvenez à surprendre les autres avec vos compétences. Une fois par jour, vous pouvez faire un jet de compétence non entraîné, en considérant que vous êtes entraîné dans la compétence. Exception : vous ne pouvez utiliser ce talent pour faire des jets de *Use the Force* sauf si vous êtes sensible à la Force.

Vous pouvez choisir ce talent plusieurs fois, vous gagner une utilisation journalière à chaque fois.

Prérequis: *Educated*.



Stolen Advantage LEG

Chaque fois qu'un ennemi en ligne de vue utilise l'action d'aider un autre pour donner un bonus à un de ses alliés, vous pouvez (en réaction) désigner un allié en ligne de vue. L'ennemi rate automatiquement son action d'aide, et l'allié que vous avez désigné gagne un bonus de +2 sur son prochain jet d'attaque effectué avant la fin de votre prochain tour.

Prérequis: *Cast Suspicion.*

Summon Aid GaW

Une fois par round, en réaction, quand un ennemi se déplace à côté de vous, vous permettez à un allié en ligne de vue d'effectuer immédiatement une action de charge contre l'ennemi ciblé. Cet allié doit pouvoir être capable de faire une action de charge depuis sa case actuelle, selon les règles normales de la charge.

Prérequis: *Get Down.*

Tactical Savvy GaW

Quand un allié en ligne de vue utilise un Point de Force pour améliorer un jet d'attaque, cet allié gagne un bonus égal à votre modificateur d'Intelligence à ce jet d'attaque.

Prérequis: *Born Leader.*

Transposing Strike KOTOR

Quand vous touchez un adversaire avec une attaque de mêlée, vous pouvez choisir de faire que la moitié des dégâts, et échanger de place avec lui. La cible ne doit pas être plus d'une catégorie de taille supérieure à la vôtre, et vous devez occuper une case occupée qui était occupée par votre adversaire (et vice-versa) pour utiliser ce talent. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Prérequis: *Noble Fencing Style, base attack bonus +5.*

True Betrayal [*Mind-Effect*] LEG

En action standard, faites un jet de Persuasion contre un ennemi en ligne de vue pouvant vous entendre et vous comprendre. Si votre jet égal ou dépasse la Will Defense de la cible, elle effectue immédiatement une attaque (en action libre) contre une autre cible de votre choix. Ceci peut être une attaque de mêlée contre une cible adjacente ou une attaque à distance contre une cible à bout portant.

La cible gagne un bonus de +5 à sa Will Defense si elle est de plus haut niveau que vous.

Prérequis: *Cast Suspicion, Friend or Foe.*

Trust

Vous pouvez abandonner votre action standard pour donner une action standard ou une action de mouvement à un allié en ligne de vue, lors de son prochain tour. L'allié ne perd pas l'action bonus, si la ligne de vue est rompue ultérieurement.

Prérequis: *Born Leader, Coordinate.*

33



Two Faced ^{SV}

Vous êtes passé maître dans l'art de dire quelque chose et de faire le contraire, vous permettant de bluffer vos ennemis tout en gardant vos machinations cachées. Vous pouvez utiliser chaque action suivante une fois par rencontre en une action standard :

- *Sécurité Faussée* : Faites une attaque de mêlée ou à distance contre une cible à portée. A chaque fois avant le début de votre prochain tour, vous pouvez faire une attaque contre la cible en réaction si la cible vous attaque.
- *Blanche Neige [Mind-Effect]* : Faites une attaque de mêlée ou à distance contre une cible à portée. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, la cible ne pourra pas vous attaquer sauf pour les attaques d'opportunité.
- *Cible Rusée* : Faites une attaque de mêlée ou à distance contre une cible à portée et qui ne vous a pas attaqué depuis la fin de votre dernier tour. Vous gagnez un bonus de +2 sur vos jets d'attaque et de dommage pour cette attaque.

Prérequis: *Dirty Tactics, Misplaced Loyalty.*

Undying Loyalty ^{CW}

Chacun de vos suivants gagne le don Toughness (Dur à cuire).

Prérequis: *Inspire Loyalty.*

Unreadable ^{SV}

Vous gagnez un bonus de +5 à votre Will Defense contre les jets de compétence effectués pour lire vos émotions et change votre attitude. De plus, quand vous réussissez une feinte en combat, la cible est prise au dépourvu contre toutes vos attaques jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Unwavering Ally ^{REB}

Une fois par tour, en action rapide, vous pouvez désigner un allié en ligne de vue pouvant vous entendre et vous comprendre. Jusqu'au début de votre prochain tour, cet allié devient immunisé à tout effet le rendant pris au dépourvu ou annulant son bonus de Dexterity à sa Reflex Defense.

Weaken Resolve [*Mind-Effect*][*Fear*]

Une fois par round, quand vous faites des dommages égal ou supérieur au *Damage Threshold* de la cible, faites un jet de *Persuasion* (action libre); si le jet égal ou dépasse la *Will Defense* de la cible, la cible est terrorisée, puis vous fuis à sa vitesse maximale pendant une minute. La cible ne peut effectuer aucune action pendant sa fuite, mais la cible peut de nouveau agir normalement si elle subit une blessure pendant sa fuite. En action libre ou en réaction, la cible peut dépenser un point de Force (si elle n'en a pas déjà dépensé un dans le round), pour annuler l'effet. L'effet est automatiquement annulé si la cible est de niveau égal ou supérieur au vôtre.

Prérequis: *Presence.*

Wealth

A chaque fois que vous gagnez un niveau (y compris au niveau auquel vous prenez ce talent), vous recevez un nombre de crédits égal à 5000 x votre niveau de Noble. Vous pouvez dépenser ces crédits à votre convenance. Ce montant est transféré dans un lieu civilisé de votre choix, ou sur votre compte en banque personnel.

Willpower ^{TFU}

Vous pouvez partager votre force de volonté avec vos alliés. Une fois par rencontre, en action rapide, vous pouvez donner à tous vos alliés en ligne de vue un bonus de moral de +2 à leur Will Defense. Cet effet dure jusqu'à la fin de la rencontre. Une fois qu'ils ont reçu le bonus, vos alliés ne sont plus obligés de rester en ligne de vue. Vous ne pouvez vous prendre pour cible.

Prérequis: *Inspire Confidence.*

34



STAR WARS

STAR WARS SAGA EDITION – TALENT TREE LISTS & DESCRIPTIONS

SCOUNDREL

TALENT TREES

BRIGAND ^{GAW}

CHEAP TRICK ^{GAW}

EASY PREY ^{GAW}

SLY COMBATANT ^{GAW}

QUICK STRIKE ^{GAW}

35

FORTUNE

FOOL'S LUCK

AVERT DISASTER ^{SV}

BETTER LUCKY THAN DEAD ^{SV}

FORTUNE'S FAVOR

GAMBLER

KNACK

LUCKY SHOT

DUMB LUCK ^{SV}

RICOCHET SHOT ^{SV}

UNCANNY LUCK ^{SV}

UNLIKELY SHOT ^{SV}

LUCKY STOP ^{KOTOR}

LABYRINTHINE MIND ^{SV}

MALKITE POISONER ^{TOG}

MALKITE TECHNIQUES ^{TOG}

MODIFY POISON ^{TOG}

NUMBING POISON ^{TOG}

UNDETECTABLE POISON ^{TOG}

VICIOUS POISON ^{TOG}



STAR WARS

STAR WARS SAGA EDITION – TALENT TREE LISTS & DESCRIPTIONS

MISFORTUNE

BEFUDDLE ^{SV}

DASTARDLY STRIKE

WEAKENING STRIKE ^{SV}

DISRUPTIVE

WALK THE LINE

CUNNING STRATEGIST ^{SV}

HESITATE ^{SV}

SOW CONFUSION ^{SV}

SEDUCER ^{LEG}

SEIZE OBJECT ^{LEG}

SKIRMISHER

IMPROVED SKIRMISHER ^{SV}

SNEAK ATTACK

BACKSTABBER ^{GAW}

IMPROVED SNEAK ATTACK ^{GAW}

SUDDEN STRIKE ^{SV}

STYMIE ^{CW}

OPPORTUNIST ^{CW}

ADVANTAGEOUS OPENING ^{CW}

THRIVE ON CHAOS ^{CW}

RETRIBUTION ^{CW}

VINDICATION ^{CW}

SLIP BY ^{CW}

OUTLAW TECH ^{SOG}

FAST REPAIRS ^{SOG}

HOT WIRE ^{SOG}

QUICK FIX ^{SOG}

PERSONALIZED MODIFICATIONS ^{SOG}

RECKLESSNESS ^{REB}

FIND OPENINGS ^{REB}

RISK FOR REWARD ^{REB}

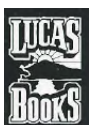
HIT THE DECK ^{REB}

TRICK STEP ^{REB}

LURE CLOSER ^{REB}

SOG : STARSHIPS OF THE GALAXY | TOG : THREATS OF THE GALAXY | KOTOR : KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC CAMPAIGN GUIDE
TFU : THE FORCE UNLEASHED CAMPAIGN GUIDE | SV : SCUM AND VILLAINY | CW : CLONE WARS CAMPAIGN GUIDE
LEG : LEGACY ERA CAMPAIGN GUIDE | JA : JEDI ACADEMY TRAINING MANUAL | REB : REBELLION ERA CAMPAIGN GUIDE
GAW : GALAXY AT WAR | SGD : SCAVENGER'S GUIDE TO DROIDS

©2008-2010 & TM LUCASFILM LTD AND WIZARDS OF THE COAST – VER 5.0 - TRADUCTION : ROMAIN PIERRON



STAR WARS

STAR WARS SAGA EDITION – TALENT TREE LISTS & DESCRIPTIONS

RUN AND GUN ^{KOTOR}

OPPORTUNISTIC SHOT ^{KOTOR}

CHEAP SHOT ^{KOTOR}

NO ESCAPE ^{KOTOR}

STRIKE AND RUN ^{KOTOR}

SLIPPERY STRIKE ^{KOTOR}

SLICER

ELECTRONIC FORGERY ^{TFU}

ELECTRONIC SABOTAGE ^{TFU}

VIRUS ^{SV}

GIMMICK

MASTER SLICER

SECURITY SLICER ^{TFU}

TRACE

SMUGGLING ^{TFU}

ART OF CONCEALMENT ^{TFU}

FAST TALKER ^{TFU}

HIDDEN WEAPON ^{TFU}

ILLICIT DEALINGS ^{TFU}

SURPRISE STRIKE ^{TFU}

SPACER

HYPERDRIVEN

SPACEHOUND

STARSHIP RAIDER

CRAMPED QUARTER FIGHTING ^{SV}

STELLAR WARRIOR

MAKE A BREAK FOR IT ^{SV}

YUUZHAN VONG BIOTECH ^{LEG}

BIOTECH ADEPT ^{LEG}

BUGBITE ^{LEG}

CURVED THROW ^{LEG}

SURPRISING WEAPONS ^{LEG}

VEILED BIOTECH ^{LEG}

SOG : STARSHIPS OF THE GALAXY | TOG : THREATS OF THE GALAXY | KOTOR : KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC CAMPAIGN GUIDE
TFU : THE FORCE UNLEASHED CAMPAIGN GUIDE | SV : SCUM AND VILLAINY | CW : CLONE WARS CAMPAIGN GUIDE
LEG : LEGACY ERA CAMPAIGN GUIDE | JA : JEDI ACADEMY TRAINING MANUAL | REB : REBELLION ERA CAMPAIGN GUIDE
GAW : GALAXY AT WAR | SGD : SCAVENGER'S GUIDE TO DROIDS

©2008-2010 & TM LUCASFILM LTD AND WIZARDS OF THE COAST – VER 5.0 - TRADUCTION : ROMAIN PIERRON



TALENT DESCRIPTION

Advantageous Opening ^{CW}

Quand un ennemi ou allié en ligne de vue effectue un 1 naturel sur un jet d'attaque, vous pouvez effectuer une attaque de mêlée ou à distance contre une cible à portée.

Art of Concealment ^{TFU}

Quelques contrebandiers sont adeptes dans l'art de cacher de la contrebande et des armes, même sur leur personne. Quand vous faites un jet de *Stealth* pour cacher un objet, vous pouvez choisir de faire 10 même sous pression. De plus, vous pouvez cacher un objet en action rapide.

38

Avert Disaster ^{SV}

Une fois par rencontre, vous pouvez transformer un coup critique contre vous en un coup normal.

Prérequis: *Fool's Luck*.

Backstabber ^{GaW}

Vous pouvez prendre avantage des distractions de vos ennemis, qu'elles soient momentanées ou passagères. Une fois par tour, quand vous prenez de flanc une cible, vous pouvez la traiter comme étant prise au dépourvue pour l'une de vos attaques.

Prérequis: *Sneak Attack*.

Befuddle ^{SV}

En une action rapide, faites un jet de *Deception* contre la Will Defense d'une cible ; jusqu'au début de votre prochain tour, vous pouvez vous déplacer à travers les zones contrôlées par la cible lors de votre mouvement sans provoquer d'attaque d'opportunité. Chaque case sous contrôle compte comme deux cases de mouvement.

Better Lucky Than Dead ^{SV}

Une fois par rencontre, en réaction, vous gagnez un bonus de chance de +5 à l'une de vos défenses (Fortitude, Reflex, Will) jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Prérequis: *Fool's Luck*.

Biotech Adept ^{LEG}

Vous pouvez relancer tout jet de Knowledge (life science) ou Treat Injury effectués pour utiliser ou réparer tout appareil ou arme biotech ; mais vous devez conserver le second jet, même s'il est moins bon.

Bugbite ^{LEG}

Vos attaques portées avec un razor bug ou un thud bug occasionnes 1 dé de dommage supplémentaire.

Cheap Shot ^{KOTOR}

Une fois par rencontre, vous pouvez faire une attaque d'opportunité contre un adversaire à bout portant qui utilise l'action de *sortie de combat* pour sortir d'une zone contrôlée par un allié.

Prérequis: *Opportunistic Strike*.

Cheap Trick ^{GaW}

Quand vous effectuez un jet de *Deception* pour tenter une feinte contre un ennemi à 6 cases de vous, vous pouvez lancer deux jets et garder le meilleur.

Prérequis: *entraîné en Deception*.



Cramped Quarter Fighting ^{SV}

Quand vous êtes adjacent à un obstacle, vous gagnez un bonus de couvert de +2 à votre Reflex Defense.

Cunning Strategist ^{SV}

Vous pouvez créer des opportunités pour créer des brèches dans la défense ennemie. Vous pouvez utiliser chaque action suivante une fois par rencontre en une action standard :

- *Créer une Ouverture* : Faites une attaque de mêlée ou à distance contre une cible à portée. Si la cible subit des dommages, elle subit un malus de -5 à sa Reflex Defense jusqu'au début de votre prochain tour.
- *Attaque Paralysante* : Faites une attaque de mêlée ou à distance contre une cible à portée. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, la cible subit un malus de -2 à sa vitesse de base.
- *Attaque Vicieuse* : Faites une attaque de mêlée ou à distance contre deux cibles qui sont à moins de 2 cases l'une de l'autre. Faites un jet d'attaque séparé avec un malus de -5 pour chaque cible, mais faites qu'un seul jet de dommage.

Prérequis: *Disruptive, Walk the Line.*

Curved Throw ^{LEG}

Vous pouvez dépenser une action rapide pour ignorer le couvert (mais pas un couvert total) avec votre prochaine attaque de razor bug ou thud bug effectuée avant la fin de votre tour.

Prérequis: *Bugbite.*

Dastardly Strike

A chaque fois que vous portez une attaque réussie sur une cible qui est prise au dépourvu (modificateur de Dex à la *Reflex Defense* annulé), la cible perd un rang de condition.

Disruptive

En dépensant deux actions rapides, vous pouvez user de votre bagou pour causer le trouble et mettre en place un chaos distrayant vos adversaires. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous supprimez tous les bonus de moral et de perspicacité de vos adversaires en ligne de vue.

Dumb Luck ^{SV}

Vous êtes possédé par une chance incroyable et une aptitude surnaturelle à réussir là où d'autres échouent. Vous pouvez utiliser chaque action suivante une fois par rencontre en une action standard :

- *Eluder un ennemi* : Faites une attaque de mêlée ou à distance contre une cible à portée. Si votre attaque cause des dommages, vous gagnez un bonus de +2 à votre Reflex Defense contre cette cible jusqu'à la fin de votre prochain tour.
- *Evasion* : Faites une attaque de mêlée ou à distance contre une cible à portée. Si cette cible vous fait des dégâts avec succès avant le début de votre prochain tour, vous pouvez vous déplacer de 2 cases immédiatement en réaction. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.
- *Provoque Ta Chance* : Faites une attaque de mêlée ou à distance contre une cible à portée. Si vous ratez la cible, vous gagnez un bonus de +2 sur votre prochain jet d'attaque.

Prérequis: *Knack, Lucky Shot.*

Easy Prey ^{GaW}

Quand vous effectuez une attaque en action standard et touchez avec succès votre cible, vous pouvez choisir de diviser par deux les dégâts. Si vous faites ainsi, la cible perd son bonus de Dexterity à sa Reflex Defense contre vos attaques jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Prérequis: *Cheap Trick.*



Electronic Forgery ^{TFU}

Vous pouvez utiliser votre compétence *Use Computer* à la place de *Deception* pour créer de faux papiers électroniques.

Prérequis: entraîné en *Use Computer*.

Electronic Sabotage ^{TFU}

Vous excellez dans l'art de causer des ravages dans les systèmes électroniques et informatiques. En action standard, vous pouvez verrouiller un terminal d'ordinateur en effectuant un jet de *Use Computer*, rendant son accès plus difficile pour n'importe qui d'autre. Cet ordinateur est considéré comme inamical à quiconque essaye de l'utiliser, hormis vous, et votre jet de *Use Computer* remplace la *Will Defense* du terminal pour améliorer l'accès. L'effet est désactivé si quelqu'un arrive à rendre l'ordinateur indifférent. Vous ne pouvez choisir de faire 20 pour ce jet de *Use Computer*.

Prérequis: entraîné en *Use Computer*.

Fast Repairs ^{SoG}

A chaque fois que vous tentez un *jury-rig* sur un véhicule, le véhicule gagne un nombre de points de vie temporaire égal à votre jet de *Mechanics*. Les dégâts pris sont soustraits d'abord des points de vie temporaires, et les points de vie temporaire disparaissent à la fin de la rencontre.

Prérequis: entraîné en *Mechanics*.

Fast Talker ^{TFU}

Les contrebandiers doivent être rapides pour expliquer des anomalies dans leur histoire. Une fois par jour, vous pouvez choisir de faire 20 sur un jet de *Deception* en action standard pour essayer de *duper*.

Prérequis: *Art of Concealment*.

Find Openings ^{REB}

Chaque fois qu'une attaque vous prenant pour cible échoue, vous gagnez un bonus de moral de +2 sur votre prochain jet d'attaque effectué avant la fin de votre prochain tour.

Fool's Luck

En action standard, vous pouvez dépenser un point de Force, pour bénéficier du bonus de chance suivant jusqu'à la fin de la rencontre : +1 à l'attaque, +5 aux jets de compétences ou +1 à toutes vos défenses.

Fortune's Favor

A chaque fois que vous faites un critique sur une attaque de mêlée ou à distance, vous gagnez une action standard. Si vous n'utilisez votre action standard gratuite avant la fin de votre prochain tour, elle est perdue.

Gambler

Vous gagnez un bonus de compétence de +2 à vos jet de *Wisdom* quand vous jouez.

Vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, à chaque fois, le bonus augmente de +2.

Gimmick

Vous pouvez effectuer une opération de base sur un ordinateur en action rapide.

Hesitate ^{SV}

Vous pouvez inspirer le doute à votre adversaire en effectuant un jet de *Persuasion* en une action standard contre une cible pouvant vous entendre, vous comprendre et à moins de 12 cases de vous. Si votre jet égal ou dépasse la *Will Defense* de la cible, elle subit un malus de -2 à sa vitesse de base, et si elle effectue une action standard, il faut qu'elle dépense son action rapide. La pénalité stoppe à la fin de son prochain tour.



Hidden Weapon ^{TFU}

Si vous dégainer une arme cachée et attaquer une cible qui n'avait pas réussi à voir l'arme lors de ce round, cette cible est considérée comme prise au dépourvu face à vous. Vous pouvez dégainer une arme cachée en une action de mouvement. Si vous avez le don *Quick Draw*, il vous suffit d'une action rapide.

Prérequis: *Art of Concealment*.

Hit the Deck ^{REB}

Chaque fois que vous effectuez une attaque de zone, tout allié dans la zone ne subit aucun dommage si votre jet d'attaque ne dépasse pas sa Reflex Defense, et prend moitié dommages si l'attaque touche.

41

Hot Wire ^{SoG}

Vous pouvez utiliser votre compétence *Mechanics* à la place de *Use Computer* pour *Améliorer l'accès* à un ordinateur. Vous êtes considéré comme entraîné en *Use Computer* pour l'usage de ce talent.

Prérequis: *entraîné en Mechanics*.

Hyperdriven

Une fois par jour, à bord d'un vaisseau, vous pouvez ajouter votre niveau de classe comme bonus à un jet d'attaque, un jet de compétence, ou un jet de caractéristique. La décision d'ajouter le bonus peut se faire après que le résultat du jet soit connu. Votre niveau de classe est égal à la somme de tous les niveaux des classes ayant accès à ce talent.

Improved Skirmisher ^{SV}

Si vous vous déplacez d'au moins 2 cases avant d'attaquer, et que vous finissez sur une case différente de celle où vous étiez au début du round ; vous gagnez un bonus de +1 à toutes vos défenses jusqu'au début de votre prochain tour.

Prérequis: *Skirmisher*.

Improved Sneak Attack ^{GaW}

Vous pouvez utiliser le talent *Sneak Attack* contre une cible se trouvant à moins de 12 cases, au lieu de 6.

Prérequis: *Point Blank Shot (don)*, *Sneak Attack*.

Illicite Dealings ^{TFU}

Les contrebandiers ont un don pour localiser et négocier les articles illicites. Quand vous usez de *Persuasion* pour *négocier* des articles restreint, militaire ou illégal ; vous pouvez faire deux jets et garder le meilleur.

Knack

Une fois par jour, vous pouvez relancer un jet de compétence et prendre le meilleur des deux jets.

Vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, à chaque fois, vous gagnez une utilisation quotidienne supplémentaire.

Labyrinthine Mind ^{SV}

Une fois par rencontre, en réaction, vous devenez immunisé à tout effet mental (*[Mind-Effect]*) jusqu'à la fin de votre prochain tour (vous pouvez choisir d'ignorer cela pour les effets positifs). Tout effet mental vous touchant actuellement est supprimé, mais vous pouvez choisir de garder les effets bénéfiques que vous avez.

Lucky Shot

Une fois par jour, vous pouvez relancer un jet d'attaque et prendre le meilleur des deux jets.

Vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, à chaque fois, vous gagnez une utilisation quotidienne supplémentaire.

Prérequis: *Knack*.

Lucky Stop ^{KOTOR}

Une attaque réussie contre vous est stoppée par chance par un objet, un coin d'armure ou traverse seulement vos vêtements. Une fois par rencontre, en réaction, vous pouvez annuler les dégâts d'une attaque qui aurait normalement dû vous faire tomber à 0 point de vie.

Prérequis: *Knack*.

42

Lure Closer [*Mind-Effect*] ^{REB}

Une fois par tour, en action de mouvement, vous pouvez effectuer un jet de Deception contre une cible à moins de 12 cases et en ligne de vue. Si votre jet égal ou dépasse la Will Defense de la cible, celle-ci se déplace de la moitié de son mouvement, et chaque case de mouvement doit la mener plus près de vous (elle évite tout de même les dangers et les obstacles). Si la cible ne peut éviter un danger (comme un puits), elle stoppe son mouvement dans la case sûre la plus proche. Ce mouvement est considéré comme involontaire et ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Prérequis: *Trick Step*.

Make a Break for It ^{SV}

Une fois par rencontre, quand vous êtes sur ou dans un véhicule, vous pouvez vous déplacer de la moitié de votre vitesse, ou déplacer le véhicule de la moitié de sa vitesse si vous en êtes le pilote, en une action rapide. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Prérequis: *Spacehound*, *Stellar Warrior*.

Malkite Techniques ^{TOG}

Une fois par rencontre, en action standard, vous pouvez appliquer une toxine à une arme perforante ou tranchante non énergétique. Si une attaque effectuée avec cette arme effectue des dégâts dépassant le *Damage Threshold* de la cible, cette dernière est empoisonnée. A chaque round de la cible, le poison effectue un jet d'attaque (1d20 + votre niveau) contre la *Fortitude Defense*. Si réussie, la cible subit 1d6 + moitié de votre niveau point de dégâts, et perd un rang de condition. Si la cible tombe inconsciente, le poison continue à agir. Le poison attaque à chaque round jusqu'à ce qu'il rate ou que le poison soit soigné par un jet de *Treat Injury* (DC 10 + votre niveau).

Master Slicer

Vous pouvez choisir de relancer tout jet de *Use Computer* pour *Améliorer l'accès* à un ordinateur, gardant le meilleur des deux jets.

Prérequis: *Gimmick*.

Modify Poison ^{TOG}

Vous pouvez modifier le mode de transmission du poison (contact, ingestion, inhalation, blessure) pour une autre mode de transmission en réussissant un jet de *Knowledge (life science)* (DC = DC du *Treat Injury*). Les effets et spécificités du poison restent inchangés.

Prérequis: *Malkite Techniques*.

No Escape KOTOR

Quand un adversaire *se retire du combat* pour sortir de votre zone de contrôle, cet adversaire est pris au dépourvu contre vos attaques, jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Prérequis: *Opportunistic Strike.*

Numbing Poison ToG

Toute cible que vous avez empoisonnée perd son modificateur de Dextérité à sa *Reflex Defense* aussi longtemps qu'elle reste empoisonnée.

Prérequis: *Malkite Techniques.*

43

Opportunistic Shot KOTOR

Une fois par rencontre, vous pouvez faire une attaque d'opportunité contre un adversaire à bout portant, si cet adversaire provoque une attaque d'opportunité pour un de vos alliés.

Personalized Modifications SoG

En action standard, vous pouvez modifier les réglages, poignées, et parties amovibles d'une arme que vous tenez, la remodelant pour subvenir à vos besoins. Le temps de la rencontre, vous gagnez un bonus d'équipement de +1 à l'attaque et de +2 aux dégâts. Vous pouvez utiliser ce talent seulement sur les armes à énergie (celle ayant besoin d'une cellule énergétique pour fonctionner), ce qui inclue aussi les armes reliées à de plus grandes sources d'énergie (comme les armes de véhicules ou les armes de vaisseau).

Quick Fix SoG

Une fois par rencontre, vous pouvez *jury-rig* un objet ou véhicule qui n'est pas hors service. Tous les bénéfices et pénalités pour un *jury-rig* s'applique.

Prérequis: *entraîné en Mechanics.*

Quick Strike GaW

Durant le premier round de combat, si vous blessez un ennemi n'ayant toujours pas agi lors de ce combat, vous pouvez immédiatement porter une nouvelle attaque en action libre contre une autre cible à moins de 6 cases de la première.

Prérequis: *Cheap Trick.*

Retribution CW

Quand une cible fait perdre un rang de condition (ou plus) à un allié en ligne de vue, vous gagnez un bonus de perspicacité de +2 sur vos jets d'attaque contre cette cible jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Ricochet Shot SV

Quand vous faites une attaque à distance contre une cible à couvert, vous pouvez choisir de réduire le bénéfice de couvert de la cible d'un cran, d'un couvert amélioré à un couvert partiel, d'un couvert partiel à pas de couvert. Vous ne faites que la moitié des dégâts avec cette attaque.

Prérequis: *Knack, Lucky Shot.*

Risk for Reward REB

Une fois par tour, quand un ennemi vous blesse avec une attaque d'opportunité, vous pouvez effectuer une attaque de mêlée ou à distance contre une cible à portée en réaction.

Prérequis: *Find Openings.*

Security Slicer ^{TFU}

Vous êtes un expert en sécurité électronique. Quand vous faites un jet de *Mechanics* pour désactiver un système de sécurité, vous pouvez le faire sans l'aide d'un Security Kit. De plus, les choses vont mal seulement si vous ratez votre jet de 10 ou plus.

Prérequis: *entraîné en Mechanics*.

Seducer ^{LEG}

Vous excellez à la séduction par tromperie. Si vous ratez un jet de *Persuasion* pour changer l'attitude d'une cible, vous pouvez immédiatement retenter le jet en utilisant votre score de *Deception* à la place de *Persuasion*. Vous devez conserver le second jet, même s'il est moins bon.

44

Seize Object ^{LEG}

Une fois par rencontre, en action de mouvement, vous pouvez tenter de prendre un objet tenu, porté ou transporté par une cible adjacente en effectuant une attaque de désarmement, avec un bonus de +10 sur votre jet d'attaque. Si l'attaque réussit, vous tenez maintenant l'objet. Vous devez avoir une main libre avec laquelle prendre l'objet, et vous ne pouvez utiliser ce talent en remplacement d'une action de désarmement. Vous ne pouvez cacher l'utilisation de ce talent à la cible.

Skirmisher

Si vous vous déplacez d'au moins 2 cases avant d'attaquer, et que vous finissez sur une case différente de celle où vous étiez au début du round ; vous gagnez un bonus de +1 à vos jets d'attaque jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Slip By ^{CW}

Quand vous blessez une cible, jusqu'au début de votre prochain tour, vous pouvez vous déplacer à travers l'espace occupé par la cible. Se déplacer à travers cet espace peut provoquer une attaque d'opportunité, et vous devez finir votre mouvement dans un espace légal.

Slippery Strike ^{KOTOR}

Une fois par rencontre, en réaction, vous pouvez désigner un ennemi que vous venez de blesser. Cet ennemi ne peut porter d'attaque d'opportunité sur vous jusqu'à la fin de votre prochain tour. Vous pouvez utiliser ce talent en conjonction avec le talent *Strike and Run*, et ainsi bénéficier des deux talents conjoints.

Prérequis: *Strike and Run*.

Sly Combatant ^{GaW}

Vous vous déplacez rapidement sur le champ de bataille, prenant avantage du chaos du combat. Vous pouvez utiliser chaque action suivante une fois par rencontre en une action standard :

- *Blessure handicapante* : Faites une attaque contre une cible à portée. Si l'attaque touche, la cible subit un malus de -2 à ses jets d'attaque et de dégâts jusqu'à la fin de la rencontre.
- *Faites les saigner* : Faites une attaque contre une cible à portée. Si la cible subit des dommages du fait de l'attaque, elle perd un rang permanent de condition ne pouvant être enlevé qu'avec un jet de *Treat Injury* DC 25 pour effectuer une opération chirurgicale.
- *La force est dans le nombre* : Faites une attaque contre une cible qui est adjacente à au moins un allié. Si l'attaque touche, cette attaque gagne un bonus aux dommages égal à 2 multiplié par le nombre d'alliés adjacents à la cible.

Prérequis: *Cheap Trick, Easy Prey*.

Sneak Attack

A chaque fois que vous attaquez une cible surprise ou prise au dépourvue, vous faites 1d6 point de dégâts supplémentaires. Vous devez être à moins de 6 cases de la cible pour effectuer une *Sneak Attack* avec une arme à distance.

Vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, à chaque fois, le bonus aux dégâts augmente de +1d6 (maximum +10d6)

Sow Confusion ^{SV}

Une fois par rencontre, en une action standard, vous pouvez faire un jet de Deception contre tout ennemi en ligne de vue. Si le jet égal ou dépasse la Will Defense d'une cible, cet ennemi doit dépenser une action rapide en plus d'une action standard s'il veut porter une attaque, jusqu'au début de votre prochain tour.

Prérequis: *Hesitate*.

Spacehound

Vous ne subissez pas de malus aux jets d'attaque en environnement en gravité basse ou en gravité nulle, et vous ignorez tous les effets débilissants de la maladie de l'espace. De plus, vous êtes considéré comme entraîné avec les armes de véhicule.

Starship Raider

Vous gagnez un bonus de +1 à vos jets d'attaque quand vous êtes à bord d'un vaisseau. Ce bonus s'applique aussi bien aux attaques faites avec des armes de vaisseau, qu'aux attaques faites avec des armes personnelles.

Prérequis: *Spacehound*.

Stellar Warrior

Quand vous faites un 20 naturel sur un jet, alors que vous êtes à bord d'un vaisseau, vous gagnez un point de Force temporaire. Si ce point de Force n'est pas utilisé avant la fin de la rencontre, il est perdu.

Prérequis: *Spacehound*.

Strike and Run ^{KOTOR}

Une fois par rencontre, en réaction, après avoir blessé avec succès un ennemi avec une attaque de mêlée ou à distance, vous pouvez vous déplacer de votre vitesse.

Stymie [*Mind-Effect*] ^{CW}

Une fois par round, en action rapide, vous pouvez désigner une cible à moins de 12 de vous et en ligne de vue comme la cible de ce talent. Jusqu'au début de votre prochain round, vous pouvez donner un malus de -5 sur tous ses jets dans une compétence. Au moment de l'activation de ce talent, vous devez avoir une ligne de vue sur la cible et déclarer quelle compétence sera pénalisée au moment de l'activation du talent.

Sudden Strike ^{SV}

A chaque fois que vous bénéficiez du talent Skirmisher et que vous touchez avec succès votre cible, vous pouvez faire les dommages supplémentaires du talent Sneak Attack en plus des dommages de base causés par l'attaque.

Prérequis: *Skirmisher*, *Sneak Attack*.

45

Surprise Strike ^{TFU}

De temps en temps, un contrebandier doit combattre pour se sortir d'une situation hasardeuse. Si vous ratez votre jet de *Deception* dans le but de donner une information galvaudée, vous pouvez initier le combat et faire une attaque sans arme en action libre durant le round de surprise (ou avec une arme de mêlée ou à distance si vous avez le don *Quick Draw*) ; tous les autres combattants sont surpris même s'ils sont conscients de votre présence.

Surprising Weapons ^{LEG}

Chaque fois que vous portez une attaque d'amphistaff, thud bug ou razor bug avec succès, et que votre jet d'attaque dépasse la Will Defense de la cible, la cible est considérée comme étant prise au dépourvu (pour vous seulement) jusqu'à la fin de votre prochain tour.

46

Thrive on Chaos ^{CW}

Quand un ennemi ou allié à moins de 20 cases de vous est réduit à 0 point de vie, vous gagnez un nombre de points de vie temporaire égaux à 5 + la moitié de votre niveau de personnage. Les dommages sont soustraits d'abord des points de vie temporaires, et ces derniers disparaissent à la fin de la rencontre. Les points de vie temporaires ne sont pas cumulables.

Prérequis: *Advantageous Opening*.

Trace

Vous pouvez substituer votre compétence *Use Computer* à la compétence *Gather Information*, tant que vous avez accès à un réseau informatique.

Trick Step ^{REB}

En action rapide, faites un jet d'Initiative, opposé au jet d'Initiative d'un ennemi en ligne de vue. Si votre jet égal ou dépasse le jet adverse, la cible est considérée comme prise au dépourvue contre la prochaine attaque que vous ferez avant le début de votre prochain tour. Si le jet adverse dépasse le vôtre, c'est vous qui êtes considéré comme pris au dépourvu contre la prochaine attaque de la cible effectuée avant le début de votre prochain tour.

Uncanny Luck ^{SV}

Une fois par rencontre, vous pouvez considérer un jet sur un d20 de 16 ou plus comme un 20 naturel.

Prérequis: *Knack, Lucky Shot*.

Undetectable Poison ^{ToG}

Le DC du *Treat Injury* nécessaire à la guérison du poison utilisé contre vos cibles augmente de 5.

Prérequis: *Malkite Techniques*.

Unlikely Shot ^{SV}

Une fois par rencontre, vous pouvez relancer les dommages d'une attaque et prendre le meilleur des deux jets.

Prérequis: *Knack, Lucky Shot*.

Veiled Biotech ^{LEG}

Vous gagnez un bonus de compétence de +10 sur vos jets de *Deception* et *Stealth* effectués pour cacher tout biotechnologie ou implant biotech que vous possédez. De plus, vous pouvez dégainer un objet ou arme biotech cachée en une action rapide au lieu d'une action standard ; si vous portez une attaque avec cette arme biotech avant la fin de votre tour, votre adversaire perd ses bonus de *Dexterity* à sa *Reflex Defense* contre la première attaque que vous faites avec cette arme.

Prérequis: *entraîné en Stealth*.



STAR WARS SAGA EDITION – TALENT TREE LISTS & DESCRIPTIONS

Vicious Poison ^{ToG}

Tout poison que vous utilisez contre une cible gagne un bonus de +2 à son jet d'attaque contre la *Fortitude* *Defense* de la cible.

Prérequis: *Malkite Techniques*.

Vindication ^{CW}

Quand un ennemi que vous avez blessé est réduit à 0 point de vie ou tombe inconscient, votre prochaine attaque effectuée avant la fin de la rencontre fera +1 dé de dommage.

Prérequis: *Retribution*.

47

Virus ^{SV}

Vous pouvez utiliser votre compétence Use Computer pour les jets de Mechanics fait pour désactiver un objet informatisé. L'effort prend 1 minute et le DC est égal à la Will Defense de l'ordinateur. De plus, quand quelqu'un accède à l'ordinateur infecté en utilisant un droïd ou un autre ordinateur, l'attitude de cet ordinateur ou droïd devient immédiatement hostile.

Prérequis: *Electronic Sabotage, entraîné en Use Computer*.

Walk The Line

En action standard, vous pouvez dire ou faire quelque chose qui va faire baisser la garde de vos adversaires. Tout ennemi à moins de 6 cases et en ligne de vue, subit un malus de -2 à toutes leurs défenses jusqu'à la fin de votre prochain tour. L'effet est rompu si la ligne de vue est perdue.

Prérequis: *Disruptive*.

Weakening Strike ^{SV}

A chaque fois que vous faites subir des dommages à une cible prise au dépourvue, vous pouvez choisir de ne pas lui faire perdre de condition, mais de lui imposer à la place un malus de -5 à ses jets d'attaques et à ses jets de dommage de mêlée, jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Prérequis: *Dastardly Strike*.



STAR WARS

STAR WARS SAGA EDITION – TALENT TREE LISTS & DESCRIPTIONS

SCOUT

TALENT TREES

ADVANCE PATROL ^{GAW}
TRAILBLAZER ^{GAW}
WATCHFUL STEP ^{GAW}
FORWARD PATROL ^{GAW}
MOBILE COMBATANT ^{GAW}

AWARENESS

ACUTE SENSES
EXPERT TRACKER
IMPROVED INITIATIVE
RESET INITIATIVE ^{TFU}
UNCANNY DODGE I
UNCANNY DODGE II
KEEN SHOT
WEAK POINT ^{KOTOR}

CAMOUFLAGE

DIG IN ^{GAW}
GHOST ASSAILANT ^{GAW}
HUNKER DOWN ^{SV}
IMPROVED STEALTH
HIDDEN MOVEMENT
HIDE IN PLAIN SIGHT ^{SV}
SHADOW STRIKER ^{SV}
TOTAL CONCEALMENT
SLIP BY ^{GAW}

FRINGER

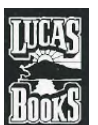
BARTER
FRINGE SAVANT
LONG STRIDE
FLEE ^{SV}
SIDESTEP ^{SV}
SWIFT STRIDER ^{SV}
SURGE ^{SV}
JURY-RIGGER
KEEP IT TOGETHER ^{SV}

HYPERSPACE ^{KOTOR}

DEEP-SPACE GAMBIT ^{KOTOR}
GUIDANCE ^{KOTOR}
HIDDEN ATTACKER ^{KOTOR}
HYPERSPACE SAVANT ^{KOTOR}
VEHICLE SNEAK ^{KOTOR}

SOG : STARSHIPS OF THE GALAXY | TOG : THREATS OF THE GALAXY | KOTOR : KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC CAMPAIGN GUIDE
TFU : THE FORCE UNLEASHED CAMPAIGN GUIDE | SV : SCUM AND VILLAINY | CW : CLONE WARS CAMPAIGN GUIDE
LEG : LEGACY ERA CAMPAIGN GUIDE | JA : JEDI ACADEMY TRAINING MANUAL | REB : REBELLION ERA CAMPAIGN GUIDE
GAW : GALAXY AT WAR | SGD : SCAVENGER'S GUIDE TO DROIDS

©2008-2010 & TM LUCASFILM LTD AND WIZARDS OF THE COAST – VER 5.0 - TRADUCTION : ROMAIN PIERRON



STAR WARS

STAR WARS SAGA EDITION – TALENT TREE LISTS & DESCRIPTIONS

RECONNAISSANCE ^{CW}

RECONNAISSANCE TEAM LEADER ^{CW}
CLOSE-COMBAT ASSAULT ^{CW}
GET INTO POSITION ^{CW}
RECONNAISSANCE ACTIONS ^{CW}

SPY ^{TFU}

BLEND IN ^{TFU}
INCOGNITO ^{TFU}
SURVEILLANCE ^{TFU}
IMPROVED SURVEILLANCE ^{TFU}
INTIMIDATE KNOWLEDGE ^{TFU}
TRACELESS TAMPERING ^{TFU}

SURVEILLANCE ^{CW}

HIDDEN EYES ^{CW}
SEEK AND DESTROY ^{CW}
HUNT THE HUNTER ^{CW}
SPOTTER ^{CW}
ADVANCED INTEL ^{CW}

SURVIVOR

EVASION
EXTREME EFFORT
SPRINT
SUREFOOTED

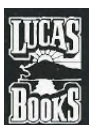
UNPREDICTABLE ^{REB}

AGGRESSIVE SURGE ^{REB}
BLAST BACK ^{REB}
SECOND STRIKE ^{REB}
FADE AWAY ^{REB}
SWERVE ^{REB}

VERSATILITY ^{LEG}

ADAPT AND SURVIVE ^{LEG}
UNBALANCING ADAPTATION ^{LEG}
DEFENSIVE PROTECTION ^{LEG}
QUICK ON YOUR FEET ^{LEG}
READY AND WILLING ^{LEG}

49



TALENT DESCRIPTION

Acute Senses

Vous pouvez choisir de relancer vos jets de Perception, le second résultat doit être gardé, même s'il est pire que le premier.

Adapt and Survive ^{LEG}

Quand un ennemi à moins de 24 cases de vous et en ligne de vue reçoit un bonus de moral ou de perspicacité, vous profitez également des bénéfices de ce bonus jusqu'à la fin de votre prochain tour.

50

Advanced Intel ^{CW}

Si vous n'êtes pas surpris au commencement du combat, vous pouvez utiliser le talent Spotter en action libre lors de votre premier tour, incluant le round de surprise.

Prérequis : Spotter.

Aggressive Surge ^{REB}

Une fois par rencontre, quand vous utilisez votre second souffle, vous pouvez faire une attaque de charge en action libre, si vous pouvez faire une attaque de charge contre une cible à portée au moment où vous utilisez votre second souffle.

Barter

Vous pouvez choisir de relancer vos jets de Persuasion effectués pour *Négocier*. Vous devez, par contre, accepter le résultat de la relance.

Blast Back ^{REB}

Une fois par round, quand vous êtes blessé par une attaque de zone ennemie ; en réaction, vous pouvez immédiatement effectuer une attaque de mêlée ou à distance contre la source de l'attaque de zone, si vous avez une ligne de vue sur l'attaquant et que ce dernier se trouve à portée de votre attaque.

Blend In ^{TFU}

Vous connaissez les trucs du langage corporel et les mouvements qui vous permettent de vous déguiser sans utiliser des artifices ou de gros efforts. Vous pouvez utiliser votre compétence de Stealth à la place de Deception pour modifier votre apparence. Vous êtes considéré comme entraîné en Deception pour l'usage de ce talent. Si vous deviez relancer votre jet de Deception, vous pouvez lancer à la place un jet de Stealth (dans les mêmes conditions et circonstances).

Close-Combat Assault ^{CW}

Chacun de vos suivants gagne le don Point Blank Shot (Tir à bout portant).

Prérequis : Reconnaissance Team Leader.

Deep-Space Gambit ^{KOTOR}

Une fois par rencontre, quand vous, ou un véhicule dont vous êtes à bord, est la cible d'une attaque. Vous obligez l'ennemi à relancer son jet d'attaque, et à prendre le pire des deux jets.

Defensive Protection ^{LEG}

Vous pouvez dépenser un Point de Force en réaction et ajouter le résultat à une de vos défenses (Reflex, Fortitude ou Will) ou à l'une des défenses d'un allié adjacent. Ce bonus perdure jusqu'au début de votre prochain tour.



STAR WARS SAGA EDITION – TALENT TREE LISTS & DESCRIPTIONS

Dig In ^{GaW}

Quand vous êtes à terre, vous pouvez dépensez une action rapide pour gagner un camouflage jusqu'a la fin de prochain tour. Si vous vous levez ou vous déplacez, vous perdez ce bonus.

Evasion

Si vous êtes pris pour cible par une attaque de zone ; vous subissez la moitié des dommages si l'attaque réussit, et aucun dommage si l'attaque rate.

Expert tracker

Vous ne subissez d'aucunes pénalité à vos jets de Survival lors d'un *pistage* à vitesse normale. (Sans ce talent, vous subissez un malus de -5 à vos jets de *pistage* à vitesse normale.)

Prérequis : *Acute Senses.*

Extreme Effort

Vous pouvez dépenser deux actions rapides, pour gagner un bonus de +5, sur un jet de Strength ou un jet de compétence basé sur la Strength, effectué lors du même round.

Fade Away ^{REB}

Une fois par tour, quand vous êtes blessé par une attaque ennemie ; en réaction, vous pouvez vous déplacer de la moitié de votre vitesse. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Flee ^{SV}

En action standard, vous pouvez désigner un adversaire et vous déplacer de votre vitesse pour fuir cet adversaire ; ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part de cet adversaire, mais en provoque de la part des autres. De plus, votre vitesse de base augmente de 2 cases jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Prérequis : *Long Stride.*

Forward patrol ^{GaW}

Au début d'un round de surprise durant lequel vous n'êtes pas surpris, vous désignez un allié à moins de 6 cases de vous, cet allié conserve son bonus de Dexterity à sa Reflex Defense pour ce round de surprise.

Prérequis : *Watchful Step.*

Fringe Savant

Quand vous faites un 20 naturel sur un jet, lors d'une rencontre, vous gagnez un point de Force temporaire. Si ce point de Force n'est pas utilisé avant la fin de la rencontre, il est perdu.

Get Into Position ^{CW}

En action de mouvement, vous pouvez déplacer l'un de vos suivant de sa vitesse de base +2 cases.

Prérequis: *Reconnaissance Team Leader, base attack bonus +5.*

Ghost Assailant ^{GaW}

Si vous débutez votre tour avec un camouflage total ou un couvert total envers une cible, durant ce tour vous pouvez effectuer un jet de Stealth en action rapide, opposé à un jet de Perception de la part de la cible. Si vous réussissez, la cible est considérée comme prise au dépourvue conte vous jusqu'a la fin de votre tour.



Guidance KOTOR

Vous savez comment guider les autres à travers les terrains dangereux et instable. Vous pouvez utiliser une action rapide pour montrer à un allié en ligne de vue, qui peut vous voir, vous entendre, et vous comprendre, le chemin le moins résistant. L'allié ignore les effets de terrain difficile durant son prochain tour. Vous ne pouvez utiliser ce talent sur vous-même.

Prérequis: *entraîné en Perception.*

Hidden Attacker KOTOR

Vos tirs semblent venir de nulle part. A chaque fois que vous utilisez l'action *Sniper* de la compétence *Stealth*, vous le faites en action rapide au lieu d'une action de mouvement.

Prérequis: *entraîné en Stealth.*

Hidden Eyes CW

Si vous avez un camouflage vis-à-vis d'une cible, vous gagnez un bonus de circonstance de +5 à tous vos jets de Perception effectués contre cette cible.

Hidden Movement

Vous avez un talent certain pour vous déplacer furtivement. Vous ne subissez d'aucuns malus à vos jets de *Stealth* quand vous vous déplacez à votre vitesse normale.

Prérequis: *Improved Stealth.*

Hide in Plain Sight SV

Une fois par rencontre, quand vous êtes à 2 cases d'un couvert ou d'une zone de camouflage (zone d'ombre par exemple), vous pouvez vous déplacer vers ce couvert ou cette zone et faire un jet de *Stealth* pour vous cacher en une seule action de mouvement.

Prérequis: *Hidden Movement, Improved Stealth.*

Hunker Down SV

A chaque fois que vous bénéficiez d'un couvert, vous pouvez dépenser une action standard pour vous accroupir et maximiser l'effet du couvert. Vous augmentez un couvert (+5) vers un couvert amélioré (+10) et un couvert amélioré (+10) devient un couvert total (pas d'attaque possible).

Hunt the Hunter CW

Si vous avez un camouflage vis-à-vis d'une cible, vous gagnez un bonus de circonstance de +5 à tous vos jets de Perception effectués contre cette cible. Quand vous utilisez une action standard pour rechercher activement des ennemis cachés, vous pouvez faire une attaque de mêlée ou à distance contre l'un des ennemis que vous trouvez avec votre jet de Perception.

Hyperspace Savant KOTOR

Vous pouvez utiliser votre compétence *Pilot* à la place de *Use Computer* pour faire les jets d'*Astrogration* ou de *Senseurs* quand vous êtes le pilote du vaisseau. Vous êtes considéré comme entraîné en *Use Computer* pour l'usage de ce talent.

Prérequis: *entraîné en Pilot.*

Improved Initiative

Vous pouvez choisir de relancer vos jets d'*Initiative*. Vous devez, par contre, accepter le résultat de la relance.

Prérequis: *Acute Senses.*

Improved Stealth

Vous pouvez choisir de relancer vos jets de *Stealth*. Vous devez, par contre, accepter le résultat de la relance.

Improved Surveillance^{TFU}

Quand vous utilisez le talent Surveillance avec succès, vous et tous vos alliés, gagnez un bonus de perspicacité de +1 à toutes vos défenses contre la cible.

Prérequis: Surveillance, entraîné en Perception.

Incognito^{TFU}

Les espions sont entraînés pour garder leur identité secrète, même si n'utiliser pas de déguisement physique. Vous pouvez relancer votre jet de *Deception* dans le but de modifier votre apparence, utilisant le meilleur des deux.

Prérequis: Blend In.

Intimidate Knowledge^{TFU}

Les espions expérimentés et les scouts se rappellent des détails de leurs précédentes missions, les aidants pour les missions futures. Une fois par rencontre, vous pouvez choisir de faire 20 sur un jet de *Knowledge* dans laquelle vous êtes entraîné, ou faire 10 si vous n'êtes pas entraîné, même dans des circonstances qui ne vous permettraient pas de la faire.

Prérequis: Surveillance.

Jury-Rigger

Vous pouvez choisir de relancer vos jets de Mechanics effectués pour faire un *jury-rig* (réparation de fortune). Vous devez, par contre, accepter le résultat de la relance.

Keen Shot

Vous ne subissez aucun malus à vos jets pour attaquer une cible ayant un camouflage (mais pas un camouflage total).

Prérequis: Acute Senses.

Keep it Together^{SV}

A chaque fois que vous effectuez un *jury-rig* (réparation de fortune) avec succès sur véhicule, le véhicule ne perd pas 5 rangs de condition en fin de rencontre, par contre il perd tout de même 2 rangs de condition.

Prérequis: Jury-Rigger.

Long Stride

Votre vitesse augmente de 2 cases si vous portez une armure légère ou pas d'armure. Vous ne pouvez utiliser ce talent en armure moyenne ou lourde.

53

Mobile Combatant ^{GaW}

Vous savez que la clé de la victoire est d'empêcher vos ennemi de vous coincer. Vous pouvez utiliser chacune des aptitudes suivantes lors de votre tour.

- *Assaut évasif* : En action standard, vous pouvez faire une attaque contre une cible à portée. Si l'attaque occasionne des dégâts avec succès, vous gagnez un bonus d'esquive de +5 à votre Reflex Defense jusqu'à la fin de votre prochain tour.
- *Attaque expéditive* : En action standard, vous pouvez faire une attaque contre une cible à portée, puis déplacez vous de la moitié de votre mouvement en action libre. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.
- *Assaut Rentable* : Quand vous êtes blessé par une attaque ennemie, vous pouvez vous déplacer de la moitié de votre mouvement en réaction. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Lors de votre prochain tour, la première attaque, portée contre l'ennemi qui vous à attaqué, profitera de circonstance favorable.

Prérequis: *Forward Patrol, Watchful Step.*

Quick on Your Feet ^{LEG}

Une fois par rencontre, vous pouvez vous déplacer de votre vitesse en réaction.

Ready and Willing ^{LEG}

Quand vous préparer une action, vous pouvez choisir à n'importe quel moment avant le début de votre prochain tour de prendre votre action préparée à la fin de ce tour, après que les créatures, droid et véhicules aient terminés leurs action.

Reconnaissance Actions ^{CW}

Vous et votre équipe de reconnaissance avez appris à travailler ensemble formant une équipe cohésive et avez établi un panel de tactiques, dans lesquelles vous vous êtes entraîné jusqu'à la perfection. Vous pouvez utiliser chacune des aptitudes suivantes lors de votre tour.

- *Forward Scouting* : En action standard, vous pouvez faire une attaque de mêlée ou à distance contre une cible à portée. Pour chaque suivant armé avec une arme à distance et ayant une ligne de vue sur la cible, vous pouvez donner à un allié un bonus de perspicacité de +2 sur ses jets d'attaque contre votre cible jusqu'à la fin de votre prochain tour. Par conséquent, si vous avez plusieurs suivants armés avec une ligne de vue sur la cible, vous pouvez donner le bonus de +2 à plusieurs alliés.
- *Group Sniping* : En action standard, vous pouvez faire une attaque de mêlée ou à distance contre une cible à portée. Pour chaque suivant armé avec une arme à distance et ayant une ligne de vue sur la cible, vous et chacun de vos suivants gagnez un bonus de circonstance de +1 à vos jets de Stealth jusqu'à la fin de votre prochain tour.
- *Sweep the area* : En action standard, vous pouvez faire une attaque de mêlée ou à distance contre une cible à portée. Pour chaque suivant armé avec une arme à distance et ayant une ligne de vue sur la cible, vous et chacun de vos suivants gagnez un bonus de circonstance de +1 à vos jets de Perception jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Prérequis: *Reconnaissance Team Leader.*

54



Reconnaissance Team Leader ^{CW}

Vous gagnez un suivant. Choisissez soit le modèle agressif, défensif ou utilitaire pour votre suivant, généré le suivant selon les règles page 32. Ce suivant gagne un don Skill Focus pour la compétence Perception, et l'entraînement dans la compétence Stealth. De plus quand vous faites un jet de Stealth, tous vos suivants peuvent faire de même en tant que partie de l'action, s'ils en sont capables.

Vous pouvez choisir ce talent plusieurs fois. A chaque fois, vous gagnez un nouveau suivant (jusqu'à un maximum de 3).

Reset Initiative ^{TFU}

Le scout est averti de ce qui l'entoure et est capable de prendre avantage de la moindre opportunité. Une fois par rencontre, à n'importe quel moment après la fin du premier tour (un tour entier après le round de surprise, s'il a lieu), le scout peut augmenter sa valeur d'Initiative de +5.

Prérequis: *Acute Senses, Improved Initiative, entraîné en Initiative.*

Second Strike ^{REB}

Une fois par rencontre, quand vous ratez une cible avec une attaque de mêlée ou à distance ; en action libre, vous pouvez vous déplacer de la moitié de votre vitesse et effectuer une seconde attaque du même type que la première sur une autre cible. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Si vous avez le don Combat Reflexes (Attaques Réflexes), vous pouvez utiliser ce talent un nombre de fois par rencontre égal à votre bonus de Dexterity (minimum 1). Vous ne pouvez toujours utiliser ce talent qu'une seule fois par round.

Prérequis : *Blast Back.*

Seek and Destroy ^{CW}

Si vous effectuez une attaque de charge contre une cible inconsciente de votre présence, la cible ne peut faire de jet de Perception pour vous apercevoir avant que l'attaque ne soit résolue, même si vous sortez d'un couvert ou d'un camouflage.

Prérequis: *Hidden Eyes.*

Shadow Striker ^{SV}

Vous excellez au combat depuis les ombres, touchant vos adversaires quand ils s'y attendent le moins. Vous pouvez utiliser chacune des actions suivantes une fois par rencontre en une action standard :

- **Attaque Aveuglante :** Faites une attaque de mêlée ou à distance contre une cible à portée. Si vous blessez la cible, vous gagnez un camouflage total contre la cible jusqu'au début de votre prochain tour.
- **Attaque Débilitante :** Faites une attaque de mêlée ou à distance contre une cible à portée. Si la cible est prise au dépourvue ou si vous bénéficiez d'un camouflage contre la cible, une attaque réussie cause aussi l'inaptitude de la cible de faire autre chose que des actions rapides lors de son prochain round.
- **Attaque Inattendue :** Faites une attaque de mêlée ou à distance contre une cible à portée contre qui vous avez un camouflage. Vous gagnez un bonus de +2 sur ce jet d'attaque si vous avez un camouflage et +5 si vous avez un camouflage total.

Prérequis: *Hidden Movement, Improved Stealth.*

Sidestep ^{SV}

Vous pouvez utiliser une action rapide pour réduire le cout de chaque mouvement en diagonale à 1 case jusqu'à la fin de votre tour. Vous ne pouvez pas utiliser ce talent si vous portez une armure moyenne ou lourde.

Prérequis: *Long Stride.*



Slip By ^{GaW}

Quand vous devriez normalement provoquer une attaque d'opportunité en quittant un espace contrôlé, vous pouvez faire un jet de Stealth, le résultat du jet remplaçant votre Reflex Defense si supérieur.

Spotter ^{CW}

En action de mouvement, vous pouvez faire un jet de Perception avec un DC égal à 10 + le CL d'un ennemi en ligne de vue. Si le jet est réussi, vous et vos alliés pouvant vous entendre et vous comprendre gagnez un bonus de perspicacité de +1 sur vos jets d'attaque contre la cible jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Sprint

56

Quand vous utilisez l'action *Courir*, vous pouvez vous déplacer jusqu'à cinq fois votre vitesse normale (au lieu de quatre fois).

Surefooted

Votre vitesse n'est pas réduite par un terrain difficile.

Surge ^{SV}

Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser une action rapide pour vous déplacer de votre vitesse.

Prérequis: *Long Stride*.

Surveillance ^{TFU}

En action complète, vous pouvez faire un jet de Perception contre une cible en ligne de vue. Le DC est de 15 ou le jet de Stealth de la cible si elle essaye de se cacher, prenant le plus grand des deux. Si le jet est réussi, vous et tous alliés en ligne de vue gagnez un bonus de perspicacité de +2 sur les jets d'attaque contre cette cible, et ce, jusqu'à la fin de votre prochain tour. Vos alliés doivent pouvoir vous entendre et vous comprendre pour bénéficier de ce bonus, et ils ne le perdent pas s'ils sortent de votre de vue par la suite.

Prérequis: *entraîné en Perception*.

Swerve ^{REB}

Une fois par rencontre, quand un ennemi effectue une attaque d'opportunité contre vous ; en réaction, vous pouvez automatiquement annuler l'attaque et immédiatement vous déplacer de la moitié de votre vitesse. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Si vous avez le don Combat Reflexes (Attaques Réflexes), vous pouvez utiliser ce talent un nombre de fois par rencontre égal à votre bonus de Dexterity (minimum 1). Vous ne pouvez toujours utiliser ce talent qu'une seule fois par round.

Prérequis: *Fade Away*.

Swift Strider ^{SV}

Vous savez manoeuvré sur le champ de bataille grâce à vos expériences de survie dans les endroits dangereux. Vous pouvez utiliser chacune de ses actions une fois par rencontre:

- *Accélération Obscure* : En une action de mouvement, bouger de votre vitesse, vous gagner un bonus de +2 à votre Reflex Defense jusqu'à la fin de la rencontre.
- *Assaut Soudain* : Faites une attaque en charge contre un ennemi à portée en action standard. Vous ne subissez pas de malus à votre Reflex Defense pour cette attaque.
- *Pas du Serpent* : Bougez de votre vitesse en une action de mouvement. Vous gagnez un bonus cumulatif d'esquive à votre Reflex Defense de +2 pour chaque attaque d'opportunité portée contre vous durant ce mouvement. Ce bonus reste jusqu'au début de votre prochain tour.

Prérequis: *Long Stride, Sidestep*.

Total Concealment

A chaque fois que vous devriez bénéficier d'un camouflage, vous bénéficiez automatiquement d'un camouflage total.

Traceless Tampering^{TFU}

Les espions sont spécialisés dans le fait de ne laisser aucune trace de leur passage quand ils utilisent des systèmes électroniques avancés ou des systèmes mécaniques simples. Quand vous utilisez *Mechanics* pour désactiver un système, vous ne laissez pas de trace (sans augmentation du DC), et vous devez rater de 10 ou plus pour avoir un problème.

57

Trailblazer^{GaW}

Durant votre tour, vous pouvez dépenser une action rapide pour permettre à tout allié à moins de 6 cases de vous et en ligne de vue de compter la première cases de terrain difficile comme un terrain normal à chaque fois qu'il se déplace.

Prérequis : *entraîné en Survival.*

Unbalancing Adaptation^{LEG}

Quand vous utilisez le talent *Adept and Survive*, vous annulez le bonus (celui donné par le talent) d'un ennemi en ligne de vue.

Prérequis: *Adept and Survive.*

Uncanny Dodge I

Vous gardez votre modificateur de *Dexterity* à votre *Reflex Defense*, même si vous êtes surpris ou pris au dépourvu par un attaquant invisible. Vous perdez encore votre modificateur de *Dexterity* à votre *Reflex Defense* si vous êtes immobilisé.

Prérequis: *Acute Senses, Improved Initiative.*

Uncanny Dodge II

Vous ne pouvez être pris en tenaille. Vous réagissez à vos adversaires de chaque côté aussi facilement que si c'était un seul et même ennemi.

Prérequis: *Acute Senses, Improved Initiative, Uncanny Dodge I.*

Vehicle Sneak^{KOTOR}

Vous savez comment piloter votre vaisseau pour le mouvoir de façon furtive, en diminuant le son produit, et minimisant sa signature énergétique pour les senseurs. Votre vaisseau est considéré comme deux catégories de taille inférieure pour tout jet de *Stealth*.

Prérequis: *entraîné en Pilot.*

Watchful Step^{GaW}

Vous pouvez utiliser votre score de Perception à la place de votre score d'Initiative. Vous êtes considéré comme entraîné en Initiative. Si vous deviez relancer un jet d'Initiative, vous pouvez lancer un jet de Perception à la place.

Weak point^{KOTOR}

Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser une action rapide pour ignorer la réduction de dégâts d'une cible en ligne de vue, pour le reste de votre tour.

Prérequis: *Acute Senses, Keen Shot.*



STAR WARS

STAR WARS SAGA EDITION – TALENT TREE LISTS & DESCRIPTIONS

SOLDIER

TALENT TREES

AMBUSER^{REB}

AMBUSH SPECIALIST^{REB}

DESTRUCTIVE AMBUSER^{REB}

KEEP IT GOING^{REB}

KEEP THEM REELING^{REB}

PERCEPTIVE AMBUSER^{REB}

SPRING THE TRAP^{REB}

58

ARMOR SPECIALIST

ARMORED DEFENSE

ARMOR MASTERY

IMPROVED ARMORED DEFENSE

JUGGERNAUT

SECOND SKIN

SHIELD EXPERT^{KOTOR}

BRUTE SQUAD^{LEG}

GANG LEADER^{LEG}

MELEE ASSAULT^{LEG}

MELEE BRUTE^{LEG}

MELEE OPPORTUNIST^{LEG}

SQUAD BRUTALITY^{LEG}

SQUAD SUPERIORITY^{LEG}

BRAWLER

CANTINA BRAWLER^{SV}

PICK A FIGHT^{SV}

COUNTERPUNCH^{SV}

EXPERT GRAPPLER

UNBALANCE OPPONENT

GRABBER^{LEG}

GUN CLUB

BAYONET MASTER^{CW}

HAMMERBLOW^{LEG}

MAKE DO^{SV}

MAN DOWN^{SV}

MELEE SMASH

DEVASTATING MELEE SMASH^{KOTOR}

STUNNING STRIKE

EXPERIENCED BRAWLER^{SV}

UNRELENTING ASSAULT^{CW}

STRONG GRAB^{LEG}

SUCKER PUNCH^{SV}

SOG : STARSHIPS OF THE GALAXY | TOG : THREATS OF THE GALAXY | KOTOR : KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC CAMPAIGN GUIDE
TFU : THE FORCE UNLEASHED CAMPAIGN GUIDE | SV : SCUM AND VILLAINY | CW : CLONE WARS CAMPAIGN GUIDE
LEG : LEGACY ERA CAMPAIGN GUIDE | JA : JEDI ACADEMY TRAINING MANUAL | REB : REBELLION ERA CAMPAIGN GUIDE
GAW : GALAXY AT WAR | SGD : SCAVENGER'S GUIDE TO DROIDS

©2008-2010 & TM LUCASFILM LTD AND WIZARDS OF THE COAST – VER 5.0 - TRADUCTION : ROMAIN PIERRON



STAR WARS

STAR WARS SAGA EDITION – TALENT TREE LISTS & DESCRIPTIONS

COMMANDO

BATTLE ANALYSIS

COVER FIRE

DEFENSIVE POSITION^{GAW}

DEMOLITIONIST

DRAW FIRE

HARM'S WAY

INDOMITABLE

KEEP THEM AT BAY^{CW}

TOUGH AS NAILS

HARD TARGET^{TOG}

59

MERCENARY^{TOG/TFU}

COMMANDING PRESENCE^{TFU}

FEARED WARRIOR^{TFU}

COMBINED FIRE^{TOG}

MERCENARY'S TEAMWORK^{TOG}

DIRTY FIGHTING^{TFU}

RUTHLESS^{TFU}

FOCUSED WARRIOR^{TFU}

MERCENARY'S GRIFT^{TOG}

MERCENARY'S DETERMINATION^{TOG}

ROCKET JUMPER^{KOTOR}

JET PACK TRAINING^{KOTOR}

BURNING ASSAULT^{KOTOR}

IMPROVED TRAJECTORY^{KOTOR}

JET PACK WITHDRAW^{KOTOR}

SHOCKBOXER^{GAW}

NIMBLE DODGE^{GAW}

RETALIATION JAB^{GAW}

DEFENSIVE JAB^{GAW}

STINGING JAB^{GAW}

STUNNING SHOCKBOXER^{GAW}

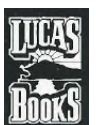
SQUAD LEADER^{CW}

COMMANDING OFFICER^{CW}

COORDINATED TACTICS^{CW}

FIRE AT WILL^{CW}

SQUAD ACTIONS^{CW}



STAR WARS

STAR WARS SAGA EDITION – TALENT TREE LISTS & DESCRIPTIONS

TROOPER^{CW}

COMRADES IN ARMS^{CW}

FOCUSED TARGETING^{CW}

STICK TOGETHER^{CW}

WATCH YOUR BACK^{CW}

PHALANX^{CW}

VETERAN^{GAW}

BATTLEFIELD REMEDY^{GAW}

TESTED IN BATTLE^{GAW}

RECKLESS^{GAW}

SEEN IT ALL^{GAW}

GRIZZLED WARRIOR^{GAW}

WEAPON SPECIALIST

AUTOFIRE ASSAULT^{GAW}

DEVASTATING ATTACK

DISARMING ATTACK^{KOTOR}

IMPROVED SUPPRESSION FIRE^{LEG}

PENETRATING ATTACK

WEAPON SPECIALIZATION

CRUSHING ASSAULT^{SV}

IMPALING ASSAULT^{SV}

STINGING ASSAULT^{SV}

60



TALENT DESCRIPTION

Ambush Specialist REB

Si vous n'êtes pas surpris lors du premier round de combat d'une rencontre, vous pouvez considérer ce premier round de combat comme s'il était un round de surprise pour l'utilisation de talent et de dons qui ne fonctionnent que lors d'un round de surprise.

De plus, durant le round de surprise, en action libre, vous pouvez désigner une cible comme étant votre cible prioritaire. Vous gagnez un bonus de moral de +2 sur vos jets d'attaque contre cette cible prioritaire jusqu'à la fin de la rencontre.

61

Armor Mastery

Le modificateur de Dexterity maximum de votre armure augmente de +1. Vous devez savoir manier l'armure pour profiter de ce bonus.

Prérequis: *Armored Defense.*

Armored Defense

Lors du calcul de votre Reflex Defense, vous pouvez ajouter votre niveau de héros ou le bonus d'armure, en prenant la meilleure des deux options. Vous devez savoir manier l'armure pour profiter de ce bonus.

Autofire Assault GaW

Quand vous effectuez une attaque en autofire, vous pouvez consolider la position d'une arme qui n'est pas restreinte au mode autofire seul. Vous devez savoir manier l'arme utilisée. (Consolider la position demande deux actions rapides, et réduit la pénalité de l'autofire à -2, voir p.156 du Core Rulebook).

Prérequis: *Weapon Proficiency (heavy weapon).*

Battle Analysis

En action rapide, vous pouvez faire un jet de Knowledge (Tactics) DC 15. Si le jet est réussi, vous savez qui en ligne de vue est à moins de la moitié de ses points de vie totaux.

Battlefield Remedy GaW

Vous avez appris différentes manières de soigner les blessures de combat en plein champ de bataille. Quand vous réussissez un jet de Treat Injury pour promulguer les Premiers Soins, la créature soignée regagne aussi 1 rang de condition.

Prérequis: *entraîné en Treat Injury.*

Bayonet Master CW

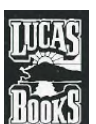
Quand vous effectuez une attaque complète, vous pouvez traiter une arme à distance avec une baïonnette comme une arme double de mêlée. Vous pouvez attaquer une cible avec la baïonnette et le gourdin de votre arme à distance (comme avec le talent Gun Club), ignorant les pénalités normales du combat à deux armes.

Prérequis: *Gun Club.*

Burning Assault KOTOR

En action standard, vous pouvez dépenser une charge de votre jet pack pour effectuer une attaque avec le jet pack, l'utilisant comme un lance-flamme (flame-thrower). Vous ne pouvez pas utiliser ce talent quand vous êtes en vol. Vous êtes considéré comme entraîné dans le lance-flamme pour l'utilisation de ce talent.

Prérequis: *Jet Pack Training.*



Cantina Brawler ^{SV}

Quand vous êtes pris en tenaille, vous gagnez un bonus de +2 sur vos attaques et dégâts à mains nues.

Combined Fire ^{TOG}

Vous gagnez +2 au jet de dégâts contre les cibles ayant subi des dommages de la part de vos alliés depuis la fin de votre dernier tour.

Prérequis: *Coordinated Attack*.

Commanding Officer ^{CW}

Vous gagnez un suivant. Choisissez soit le modèle agressif, défensif ou utilitaire pour votre suivant, généré le suivant selon les règles page 32. Ce suivant gagne un don Armor Proficiency de votre choix et le don Weapon Proficiency (rifles), en plus des dons de son modèle. Le suivant doit avoir les prérequis pour le don Armor Proficiency choisi.

Vous pouvez choisir ce talent plusieurs fois. A chaque fois, vous gagnez un nouveau suivant (jusqu'à un maximum de 3).

Commanding Presence [*Mind-Effect*][*Fear*] ^{TFU}

Une fois par rencontre, vous pouvez activer ce talent en une action rapide. Jusqu'à la fin de la rencontre, tout adversaire à moins de 6 cases de vous subit un malus de -2 sa Will Defense.

De plus, Persuasion est désormais une compétence de classe pour vous.

Comrades in Arms ^{CW}

Tant que vous êtes à moins de 3 cases d'un allié, vous gagnez un bonus de circonstance de +1 sur tous vos jets d'attaques de mêlée ou à distance.

Coordinated Tactics ^{CW}

Tous vos alliés gagnent le don Coordinated Attack, s'il a les prérequis. Si vos suivants atteignent les prérequis plus tard, ils gagneront le don à ce moment-là.

Prérequis: *Commanding Officer*.

Counterpunch ^{SV}

Quand vous combattez sur la défensive, toute créature adjacente qui vous attaque provoque une attaque d'opportunité de votre part.

Cover Fire

Quand vous faites une attaque à distance avec un pistolet ou un fusil (pistols ou rifles), tout allié à moins de 6 cases de vous au moment de l'attaque gagne un bonus de +1 à la Reflex Defense jusqu'à la fin de votre prochain tour. Les alliés à portée ne doivent pas forcément être en ligne de vue pour gagner le bonus.

Prérequis: *Battle Analysis*.

Crushing Assault ^{SV}

Vous utilisez vos attaques pour détruire les défenses ennemies. Quand vous faites avec succès des dommages à un ennemi avec une arme contondante (bludgeoning) que vous avez choisie pour le talent Weapon Specialization, votre prochaine attaque faite contre cet adversaire avant la fin de la rencontre gagne un bonus de +2 à l'attaque et au dégât. L'effet de plusieurs Crushing Assault ne s'ajoute pas.

Prérequis: *Weapon Specialization*.

62



Defensive Jab ^{GaW}

Quand vous êtes sans armes et utilisez l'action de combat sur la défensive, vous pouvez effectuer une attaque à mains nues en action libre contre une cible adjacente.

Prérequis: *Retaliation Jab.*

Defensive Position ^{GaW}

À chaque fois que vous bénéficiez d'un couvert, vous pouvez dépenser deux actions rapides pour améliorer votre couvert et en faire un couvert total jusqu'au début de votre prochain tour.

Prérequis: *Battle Analysis.*

63

Demolitionist

Quand vous utilisez la compétence Mechanics pour placer un engin explosif, l'explosion effectuée 2 dés de dégâts supplémentaires. Vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, ces effets sont cumulatifs.

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 5 points inférieurs pour le calcul des effets de l'attaque.

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

Devastating Melee Smash ^{KOTOR}

Une fois par rencontre, vous pouvez décider d'effectuer une attaque de mêlée dévastatrice. Vous devez déclarer l'utilisation de cette attaque spéciale avant de faire le jet d'attaque. Si l'attaque réussit, ajoutez la moitié de votre niveau aux dégâts au lieu du +1 normal du talent Melee Smash. Ces dégâts ne s'ajoutent pas aux dégâts du don Powerful Charge.

Prérequis: *Melee Smash.*

Destructive Ambusher ^{REB}

Après avoir désigné une cible prioritaire, vous effectuez +1 dé de dégâts contre cette cible prioritaire jusqu'à la fin de la rencontre.

Prérequis : *Ambush Specialist.*

Dirty Fighting ^{TFU}

Une fois par rencontre, si vous parvenez à blesser avec succès une cible avec une attaque de mêlée ou à distance, vous réduisez le Damage Threshold de la cible de 2 points, jusqu'à la fin de la rencontre.

Disarming Attack ^{KOTOR}

Choisissez une arme exotique ou un groupe d'arme que vous savez manier. Vous ignorez le bonus d'armure à la Reflex Defense, lors d'une tentative de désarmement. En plus, en action libre, une fois par rencontre, vous pouvez gagner un bonus de +10 à votre jet de désarmement, en utilisant l'armement choisi.

Prérequis: *Improved Disarm, Intelligence 13, Weapon Specialization avec l'arme choisie.*

Draw Fire

Vous pouvez distraire vos adversaires et les convaincre que vous êtes la cible la plus tentante (la plus dangereuse) de la zone. En action rapide, faites en jet de Persuasion et comparez-le avec la Will Defense de tout adversaire en ligne de vue. Si le résultat égal ou dépasse la Will Defense, ils ne peuvent plus attaquer personne d'autre à moins 6 cases de vous, sauf si vous avez un couvert, et ce, jusqu'à la fin de votre prochain tour. (Les cibles peuvent toujours vous attaquer.)



Experienced Brawler ^{SV}

Vous savez comment combattre quand la cote est contre vous. Vous pouvez utiliser chacune des actions suivantes une fois par rencontre en une action standard :

- *Eviter l'attaque* : Faites une attaque de mêlée contre un adversaire à portée. Jusqu'au début de votre prochain tour, vous gagnez un bonus d'esquive de +5 à votre Reflex Defense contre une seule attaque en réaction.
- *Esprit Fortifié* : Faites une attaque de mêlée contre un adversaire à portée. Jusqu'au début de votre prochain tour, vous gagnez un bonus de +5 à votre Fortitude Defense ou Will Defense contre une seule attaque en réaction.
- *Position Focalisée* : Faites une attaque de mêlée contre un adversaire à portée. A n'importe quel moment avant le début de votre prochain tour, en réaction vous pouvez vous déplacer de 2 cases. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Prérequis: *Melee Smash, Stunning Strike.*

Expert Grappler

Vous gagnez un bonus de compétence de +2 en lutte.

Feared Warrior [*Mind-Effect*] [*Fear*] ^{TFU}

Vos capacités sur le champ de bataille sont bien connues et font peur. Quand vous réduisez un adversaire à 0 point de vie avec une attaque, vous pouvez faire un jet de Persuasion en action libre contre toutes les cibles à moins de 6 cases. Si votre jet dépasse la Will Defense de la cible, elle écope d'un malus de -2 à ses jets d'attaques jusqu'à la fin de la rencontre. Ce talent n'agit qu'une seule fois par cible et par rencontre.

Prérequis: *Commanding Presence.*

Fire at Will ^{CW}

En action complète, vous et l'un de vos suivants pouvez effectuer une attaque à distance contre une cible (chacun) en ligne de vue. Vous subissez tous deux un malus de -5 sur vos jets d'attaque.

Prérequis: *Commanding Presence, base attack bonus +5.*

Focused Targeting ^{CW}

Quand vous blessez une cible avec une attaque de mêlée ou à distance, tout allié à moins de 3 cases de vous gagne un bonus de +2 sur son jet de dommage contre cette cible jusqu'au début de votre prochain tour.

Prérequis: *Comrades in Arms.*

Gang Leader ^{LEG}

Une fois par rencontre, quand vous faites un jet de Persuasion pour intimider, vous gagnez un bonus de +1 à votre jet pour chaque allié à moins de 6 cases de vous et en ligne de vue de la cible (maximum +5).

Grabber ^{LEG}

Vous ne subissez pas le malus de -5 quand vous utilisez l'action bloquer.

64

Grizzled Warrior ^{GaW}

Vous pouvez faire appel à votre grande expérience du champ de bataille pour encourager vos camarades et diriger les ennemis contre vous. Vous pouvez utiliser chacune des actions suivantes une fois par rencontre en une action standard :

- *Défier la chance* : Faites une attaque contre un adversaire à portée. Vous gagnez immédiatement un nombre de points de vie égal à votre score de Constitution.
- *Doubler la souffrance* : Quand vous utilisez l'action d'aider un autre pour donner à un allié à moins de 6 cases de vous un bonus sur son jet d'attaque, ajoutez la moitié de votre niveau de personnage au jet de dégâts de l'allié ciblé, si l'attaque est réussie.
- *Assaut gardé* : Faites une attaque contre un adversaire à portée. Vous gagnez un bonus d'esquive de +2 à votre Reflex Defense contre toute attaque jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Prérequis: *Seen It All, Tested in Battle.*

Gun Club

Vous pouvez utiliser une arme à distance en tant qu'arme de mêlée sans subir le malus à votre jet d'attaque. (Normalement vous avez un malus de -5 sur vos jets d'attaque avec les armes improvisées.) L'arme est considérée comme une masse (club).

Hammerblow ^{LEG}

Si vous êtes sans armes et ne tenez aucun objet, vous doublez votre bonus de Strength sur vos jets d'attaques à mains nues.

Hard Target ^{TOG}

Vous pouvez utiliser le second wind en réaction au lieu d'une action rapide.

Prérequis: *Tough as Nails.*

Harm's Way

Une fois par round, vous pouvez dépenser une action rapide pour faire bouclier contre une attaque ciblant un allié adjacent, prenant les dommages à la place de votre allié et subissant les effets de l'attaque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, toute attaque portée contre l'allié que vous protégez, vous prendra pour cible à la place. Vous pouvez choisir de ne pas protéger votre allié contre une attaque, il faut en faire le choix avant que le jet d'attaque soit fait.

Prérequis: *entraîné en Initiative.*

Impaling Assault ^{SV}

Vous pouvez attaquer vos adversaires pour les ralentir. A chaque fois que vous faites subir des dommages avec succès à une cible en utilisant une arme perforante (piercing) choisie pour le talent Weapon Specialization, votre adversaire voit sa vitesse réduite de 2 cases jusqu'à la fin de votre prochain tour. Les effets de plusieurs Impaling Assault ne se cumulent pas.

Prérequis: *Weapon Specialization.*

Improved Armored Defense

Lors du calcul de votre Reflex Defense, vous pouvez ajouter à votre niveau de héros, la moitié de votre bonus d'armure (arrondi à l'inférieur), ou ne prendre que l'armure, en prenant la meilleure des deux options. Vous devez savoir manier l'armure pour profiter de ce bonus.

Prérequis: *Armored Defense.*

65



Improved Suppression Fire ^{LEG}

Quand vous gêner avec succès un ennemi en utilisant l'action d'aider un autre, cet ennemi subit un malus de -5 à ses jets d'attaque jusqu'au début de votre prochain tour. Quand vous ciblez une zone avec une arme en autofire, chaque ennemi subit un malus de -2 à ses jets d'attaques jusqu'au début de votre prochain round, que votre attaque touche ou pas.

Improved Trajectory ^{KOTOR}

Vous utilisez toujours les meilleures trajectoires pour économiser au maximum votre jet pack. Votre vitesse de vol augmente de 2 cases, quand vous utilisez un jet pack.

Prérequis: *Jet Pack Training.*

66

Indomitable

Une fois par jour en action rapide, vous pouvez remonter de cinq rangs votre condition. Ceci ne vous enlève aucune condition persistante. Vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, à chaque fois, vous gagnez une utilisation quotidienne supplémentaire.

Jet Pack Training ^{KOTOR}

Vous pouvez active un jet pack en action libre à votre round. Vous n'avez pas besoin de faire de jet de *Pilot* pour atterrir sans problème avec un jet pack.

Jet Pack Withdraw ^{KOTOR}

Une fois par rencontre, en réaction au fait qu'un adversaire rentre dans votre zone de contrôle, vous pouvez dépenser une charge de jet pack pour vous envoler de votre vitesse ou juste vous retirer du combat.

Prérequis: *Jet Pack Training.*

Juggernaut

Votre armure n'influe plus sur votre vitesse de mouvement ou de course. Vous devez savoir manier l'armure pour profiter de ce bonus.

Prérequis: *Armored Defense.*

Keep It Going ^{REB}

Si vous réduisez votre cible prioritaire à 0 point de vie, en action libre, vous pouvez désigner une autre cible en ligne de vue comme votre nouvelle cible prioritaire. Cette nouvelle cible reste votre cible prioritaire jusqu'à la fin de la rencontre.

Prérequis : *Ambush Specialist.*

Keep Them at Bay ^{CW}

Quand vous utilisez l'action d'aider quelqu'un pour entraver un ennemi, cet ennemi subit un malus de -5 sur sa prochaine attaque au lieu du -2 normal. Un seul personnage peut bénéficier des effets de ce talent contre une cible donnée à la fois.

Keep Them Reeling ^{REB}

Une fois par tour, en action rapide, vous pouvez faire un jet d'Initiative en opposition contre votre cible principale. Si votre jet égal ou dépasse celui de la cible, celle-ci est prise au dépourvue contre toutes vos attaques jusqu'à la fin de votre tour.

Prérequis : *Ambush Specialist.*

Make Do ^{SV}

Quand vous combattez avec une arme improvisée, vous ne subissez pas de malus à vos jets d'attaque.



Man Down ^{SV}

A chaque fois qu'un allié à moins de 6 cases de vous est réduit à 0 point de vie, vous pouvez immédiatement vous déplacer de votre vitesse vers cet allié en réaction. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Melee Assault ^{LEG}

Quand vous faites une attaque de mêlée contre une cible ayant un ou plus de vos alliés adjacents à la cible, si le jet d'attaque dépasse la Reflex Defense et la Fortitude Defense, l'attaque occasionne +1 dé de dégâts et la cible se trouve à terre.

67

Melee Brute ^{LEG}

Quand vous faites une attaque de mêlée contre une cible ayant un ou plus de vos alliés adjacents à la cible, si le jet d'attaque dépasse la Reflex Defense et la Fortitude Defense, la vitesse de la cible est réduite de 2 cases et elle subit un malus de -2 à sa Reflex Defense jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Melee Opportunist ^{LEG}

Une fois par rencontre, quand un allié réussit une attaque de mêlée contre un adversaire qui vous est adjacent, vous pouvez porter une attaque de mêlée contre la cible en réaction, avec un bonus de +2 sur le jet d'attaque.

Melee Smash

Vos attaques de mêlée font +1 point de dégâts.

Mercenary's Determination ^{TOG}

En action libre, à votre round, vous pouvez dépenser un Point de Force pour doubler votre vitesse pour ce round. Vous devez attendre 5 cinq rounds avant de pouvoir réutiliser de talent.

Prérequis: *Mercenary's Grift.*

Mercenary's Grift ^{TOG}

Quand vous êtes affecté par un effet débilisant, vous pouvez convertir le malus à votre condition en bonus pour le round, en action rapide. A la fin de votre prochain tour, vous perdez un rang de condition.

Mercenary's Teamwork ^{TOG}

Vous gagnez un bonus aux dégâts de +2 (maximum +10) par allié ayant endommagé votre cible depuis la fin de votre dernier tour.

Prérequis: *Combined Fire, Coordinated Attack.*

Nimble Dodge ^{GaW}

Si un ennemi vous rate avec une attaque de mêlée, en réaction vous vous déplacez de 2 cases, mais vous devez finir sur une case adjacente à l'attaquant.

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 5 points inférieurs pour le calcul des effets de l'attaque.

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 ou le groupe d'arme choisi.*



Perceptive Ambusher ^{REB}

Vous gagnez un bonus de circonstance de +5 à vos jets de Perception contre votre cible prioritaire jusqu'à la fin de la rencontre.

Prérequis : *Ambush Specialist.*

Phalanx ^{CW}

A chaque fois que vous donnez un couvert léger à un allié à moins de 3 cases de vous, vous êtes considéré comme donnant un couvert amélioré (+10 au lieu de +5).

Prérequis : *Watch Your Back.*

68

Pick a Fight ^{SV}

Durant un round de surprise, vous et vos alliés dans les 6 cases autour de vous gagnez un bonus de moral de +1 à vos jets d'attaque. De plus, jusqu'à la fin de la rencontre vous conservez ce bonus contre toutes les cibles que vous avez blessées durant le round de surprise.

Prérequis : *Cantina Brawler.*

Reckless ^{GaW}

Vous savez d'expérience que la victoire va à ceux qui osent prendre des risques. Vous ajoutez votre modificateur de Wisdom (minimum 1) à votre jet de dégâts lors d'une charge réussie.

Prérequis : *Tested in Battle.*

Retaliation Jab ^{GaW}

Si un ennemi vous rate avec une attaque de mêlée, en réaction vous pouvez lui occasionner un nombre de points de dommage égal à votre modificateur de Strength (minimum 1), si l'attaquant est à votre portée.

Ruthless ^{TFU}

Quand vous blessez une cible avec une arme de mêlée ou à distance, et que les dégâts dépassent son Damage Threshold, vous gagnez un bonus de +2 aux dégâts contre cette cible jusqu'à la fin de la rencontre.

Prérequis : *Dirty Fighting.*

Second Skin

Quand vous portez une armure que vous savez manier, le bonus d'armure à la Reflex Defense et à la Fortitude Defense augmente de +1.

Prérequis : *Armored Defense.*

Seen It All ^{GaW}

Vous avez vu plus d'action dans bien plus d'endroits que la plupart des personnes existantes, et peu de choses dans la galaxie vous déconcertent. Toute personne usant un effet de peur (Fear-effect) sur vous doit lancer deux fois les dés, gardant le pire des deux jets.

Prérequis : *Tested in Battle, entraîné en Initiative.*

Shield Expert ^{KOTOR}

Vous êtes expert dans l'usage de bouclier personnel au maximum de leur possibilité. Une fois par rencontre, vous pouvez dépenser une action rapide pour regagner 10 points de bouclier (10 points de SR, jusqu'au maximum du bouclier) sur un bouclier personnel.

Prérequis : *Armor Proficiency (light).*

Spring the Trap ^{REB}

Si vous et tous vos alliés avez l'Initiative sur tous les ennemis en présence, vous gagnez automatiquement un round de surprise, même si vos ennemis sont conscients de votre présence au début du combat.

Squad Actions ^{CW}

Vous et votre escouade avez appris à travailler ensemble comme une équipe, et avez établi un certain nombre de tactiques que vous maîtrisez à la perfection désormais. Vous pouvez utiliser chacune des aptitudes suivantes lors de votre tour.

- *Tir de barrage* : En action standard, vous pouvez effectuer une attaque autofire contre un espace légal ciblé. Pour chaque suivant armé d'une arme à distance et ayant une ligne de vue sur la cible, vous pouvez désigner une case additionnelle comme étant la cible de votre autofire (cette case doit être adjacente à la zone ciblée).
- *Ouvrez le feu* : En action standard, effectuez une attaque à distance contre une cible à portée. Pour chaque suivant armé d'une arme à distance et ayant une ligne de vue sur la cible, ajoutez +2 à votre jet de dommage si l'attaque est réussie.
- *Cible en vue* : En action standard, effectuez une attaque à distance contre une cible à portée. Pour chaque suivant armé d'une arme à distance et ayant une ligne de vue sur la cible, vous gagnez un bonus de compétence de +1 pour votre jet d'attaque. Par conséquent, si vous avez trois suivants armés ayant une ligne de vue sur la cible, vous gagnez un bonus de compétence de +3 sur votre jet d'attaque.

Prérequis: *Commanding Officer.*

Squad Brutality ^{LEG}

Quand vous faites une attaque de mêlée contre une cible ayant un ou plus de vos alliés adjacents à la cible, si votre attaque touche, vous pouvez relancer le jet de dégâts, gardant le meilleur des deux.

Squad Superiority ^{LEG}

Quand vous faites une attaque de mêlée contre une cible ayant au moins deux de vos alliés adjacents à la cible, la cible est considérée comme étant prise au dépourvue contre vous.

Stick Together ^{CW}

Vous pouvez dépenser une action de mouvement pour activer ce talent. Jusqu'au début de votre prochain tour, si un allié se déplace vous pouvez immédiatement vous déplacer de votre vitesse (comme lors d'une action de mouvement), à condition que vous finissiez à moins de 3 cases de cet allié.

Prérequis: *Comrades in Arms.*

Stinging Assault ^{SV}

Vous pouvez délivrer des blessures vicieuses qui laissent votre adversaire chancelant. A chaque fois que vous faites subir des dommages avec succès à une cible en utilisant une arme tranchante (slashing) choisie pour le talent Weapon Specialization, votre adversaire subit un malus de -2 sur ses jets d'attaque contre vous jusqu'au début de votre prochain tour. Les effets de plusieurs Stinging Assault ne se cumulent pas.

Prérequis: *Weapon Specialization.*

Stinging Jab ^{GaW}

Quand vous touchez avec succès votre cible avec une attaque à mains nues, vous pouvez choisir de diviser par deux les dégâts. Si vous faites ainsi, la cible effectuera aussi la moitié des dégâts sur toutes ses attaques de mêlée, jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Strong Grab ^{LEG}

Quand vous bloquez avec succès un adversaire, ce dernier doit utiliser une action de round entier pour se libérer de la prise au lieu d'une action standard.

Stunning Shockboxer ^{GaW}

Quand vous faites des dégâts assommants (stun) avec une attaque à mains nues, après que les dommages soient divisés par deux, lancer 1 dé de dommages qui sera ajouté aux dégâts subis par la cible.

Prérequis: *Stinging Jab.*

Stunning Strike

A chaque fois que vous effectuez une attaque de mêlée faisant descendre la condition d'un ennemi, la cible de l'attaque perd un rang de condition supplémentaire.

Prérequis: *Melee Smash.*

Sucker Punch ^{SV}

Quand votre attaque de mêlée effectue des dommages à un adversaire pris au dépourvu, cet adversaire ne pourra pas effectuer d'attaque d'opportunité jusqu'à la fin de son prochain tour.

Tested in Battle ^{GaW}

Quand vous utilisez un Second Souffle, vous regagnez 2 rangs de conditions en plus des effets normaux.

Tough as Nails

Vous pouvez utiliser un second wind (second souffle) supplémentaire par jour. Si vous avez le don Extra Second Wind, vous aurez trois second wind par jour.

Unbalance opponent

Vous savez comment faire perdre l'équilibre à l'adversaire en corps à corps. Durant votre round, vous désignez un adversaire ne faisant pas plus d'une catégorie de taille de plus que vous. Cet ennemi ne pourra pas ajouter son bonus de force à son jet d'attaque pour vous cibler (s'il à un malus, il garde le malus). Son bonus de force, s'applique toujours au jet de dégât. Vous pouvez changer de cible à chaque round.

Unrelenting Assault ^{CW}

Vous vous lancez corps et âme contre votre adversaire, l'attaquant avec une arme, un membre, ou n'importe quoi d'autre. A chaque fois que vous ratez votre attaque ou si l'attaque est annulée, vous effectuez quand même des dommages égaux à votre modificateur de Strength à la cible (minimum 1), ou deux fois ce score si vous attaquez avec une arme tenue à deux mains.

Prérequis: *Melee Smash.*

Watch Your Back ^{CW}

Si vous êtes adjacent à au moins un allié, les ennemis ne gagnent pas les bénéfices de prise en tenaille contre vous ou tout autre allié adjacent.

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.

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.*

70



STAR WARS

STAR WARS SAGA EDITION – TALENT TREE LISTS & DESCRIPTIONS

DROIDS

TALENT TREES

FIRST-DEGREE DROID

INTERROGATOR ^{TFU}
KNOWN VULNERABILITY ^{SGD}
MEDICAL DROID ^{TFU}
DULL THE PAIN ^{TFU}
MEDICAL ANALYZER ^{SGD}
TRIAGE SCAN ^{SGD}
SCIENCE ANALYZER ^{SGD}

71

SECOND-DEGREE DROID

ADEPT ASSISTANT ^{TFU}
BURST TRANSFER ^{SGD}
MECHANICS MASTERY ^{TFU}
ON-BOARD SYSTEM LINK ^{SGD}
QUICK ASTROGATION ^{SGD}
SCOMP LINK SLICER ^{SGD}
VEHICLE MECHANIC ^{TFU}

THIRD-DEGREE DROID

ETIQUETTE ^{TFU}
HELPFUL ^{TFU}
NUANCED ^{SGD}
OBSERVANT ^{SGD}
SUPERVISING DROID ^{SGD}
PROTOCOL ^{TFU}
TALKDROID ^{SGD}

FOURTH-DEGREE DROID

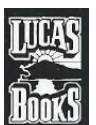
COMBAT REPAIRS ^{TFU}
DROID SMASH ^{TFU}
JUST A SCRATCH ^{SGD}
TARGET ACQUISITION ^{SGD}
TARGET LOCK ^{SGD}
TARGETING PACKAGE ^{TFU}
WEAPON POWER SURGE ^{SGD}

FIFTH-DEGREE DROID

CARGO HAULER ^{TFU}
DURABLE ^{SGD}
ENVIRONMENTALLY SHIELDED ^{TFU}
HEAVY-DUTY ACTUATORS ^{SGD}
LOAD LAUNCHER ^{SGD}
POWER SUPPLY ^{TFU}
TASK OPTIMIZATION ^{SGD}

SOG : STARSHIPS OF THE GALAXY | TOG : THREATS OF THE GALAXY | KOTOR : KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC CAMPAIGN GUIDE
TFU : THE FORCE UNLEASHED CAMPAIGN GUIDE | SV : SCUM AND VILLAINY | CW : CLONE WARS CAMPAIGN GUIDE
LEG : LEGACY ERA CAMPAIGN GUIDE | JA : JEDI ACADEMY TRAINING MANUAL | REB : REBELLION ERA CAMPAIGN GUIDE
GAW : GALAXY AT WAR | SGD : SCAVENGER'S GUIDE TO DROIDS

©2008-2010 & TM LUCASFILM LTD AND WIZARDS OF THE COAST – VER 5.0 - TRADUCTION : ROMAIN PIERRON



TALENT DESCRIPTIONS

Adept Assistant ^{TFU}

Quand vous réussissez à aider un personnage pour un jet de Mechanics, Pilot ou Use Computer, vous donnez un bonus de +5 au résultat final du jet (au lieu du bonus normal de +2).

Burst Transfer ^{SGD}

Vous pouvez doubler le débit d'information transférée en Binaire lors d'un round (voir p.191 du Core Rulebook) quand vous communiquez avec d'autres droids ayant eux aussi Burst Transfer ; de plus, votre temps pour accéder à une information à l'aide d'un jet de Use Computer pour trouver une information générale ou spécifique est réduit de moitié.

72

Cargo Hauler ^{TFU}

Vous gagnez un bonus de +5 pour tous les jets de compétence basés sur la force (Strength). De plus, vous doublez votre capacité de charge.

Combat Repairs ^{TFU}

Une fois par jour, en action complète, vous pouvez utiliser votre compétence Mechanics pour vous réparer (en utilisant les règles normales de réparation de droid), au lieu de le faire en une heure.

Droid Smash ^{TFU}

Vous pouvez utiliser votre force mécanique quand vous utilisez une arme de mêlée. Vous ajoutez 2 fois votre bonus de force (Strength) aux dégâts de mêlée quand vous portez une arme de mêlée à une main.

Dull the Pain ^{TFU}

En action complète, vous pouvez faire un jet de Treat Injury DC15 sur une créature vivante adjacente pour lui faire regagner un rang de condition.

Prérequis: Medical Droid.

Durable ^{SGD}

Vous êtes particulièrement résistant et continuez à fonctionner quand un autre droid se serait désactivé. La première fois durant une rencontre que vous devriez perdre votre dernier rang de condition par un quelconque effet, vous vous arrêtez à la place au rang -10. De plus, si une attaque vous fait perdre plusieurs rangs de condition, vous pouvez dépenser un Point de Force en réaction pour descendre d'un rang de condition de moins.

Environmentally Shielded ^{TFU}

Vous gagnez un bonus de +5 à votre *Fortitude Defense* contre les risques environnementaux, ce qui inclue les conditions atmosphériques extrêmes et la corrosion.

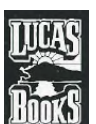
Etiquette ^{TFU}

Quand vous réussissez un jet de Persuasion pour changer l'attitude d'une cible, vous ajustez l'attitude de la cible d'un cran supplémentaire.

Heavy-Duty Actuators ^{SGD}

Vos vérins sont à ce point résistants qu'ils vous permettent de libérer votre puissance et votre vitesse en une décharge rapide. Vous pouvez doubler le modificateur de Strength sur vos jets de dommages de mêlée ou à mains nues.

Prérequis: être d'une catégorie de taille Moyenne ou plus.



Helpful ^{TFU}

Une fois par tour, vous pouvez utiliser l'action d'aider un autre pour assister un allié adjacent dans un jet de compétence en action rapide au lieu d'une action complète.

Interrogator ^{TFU}

Vous pouvez créer une aura de menace vide de vie et impassible qu'aucune créature biologique ne peut égaler, et la combiner avec l'application cruelle de la connaissance médicale. Vous pouvez utiliser votre compétence Treat Injury sur les jets de Persuasion pour faire changer l'attitude ou pour intimider. Vous devez être adjacent à la cible pour user de cette capacité, en plus des conditions inhérentes à l'utilisation de la compétence Persuasion.

73

Just a Scratch ^{SGD}

Une fois par rencontre, en réaction, vous pouvez réduire les dégâts subis par une attaque ciblant votre Reflex Defense d'un montant égal à votre Fortitude Defense.

Prérequis: équipé d'une armure moyenne ou mieux que vous sachiez manier.

Known Vulnerability ^{SGD}

Vous connaissez le point faible de la plupart des créatures de la galaxie. En action libre, faites un jet de Knowledge (life science) DC 15 (DC 25 pour les espèces rares, DC 35 pour les espèces inconnues). Si le jet est réussi, jusqu'à la fin de la rencontre, à chaque fois que vous parvenez à blesser la créature, celle-ci subit un malus de -2 à ses jets d'attaques jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Prérequis: entraîné en Knowledge (life science).

Load Launcher ^{SGD}

Vous êtes considérés comme sachant manier les armes improvisées à distance quand vous portez une attaque à distance en lançant un objet. Les objets d'une catégorie de taille de plus que vous peuvent être lancer jusqu'à un nombre de cases égal à 2 x votre modificateur de Strength (minimum 1 case). De plus, ajouter votre modificateur de Strength à tout dégât occasionné de cette manière.

Mechanics Mastery ^{TFU}

Vous pouvez toujours choisir de faire 10 pour vos jet de Mechanics, même si distrait ou dans des circonstances hasardeuses qui en temps normal vous empêcheraient de le faire.

Medical Analyzer ^{SGD}

Vous utilisez votre connaissance médicale et votre processeur avancé de droid pour améliorer vos traitements médicaux. Quand vous faites un jet de Treat Injury pour soigner une maladie, un poison ou d'une radiation, vous pouvez ajouter votre modificateur d'Intelligence au résultat du jet.

Prérequis: entraîné en Knowledge (life science), Medical Droid.

Medical Droid ^{TFU}

Quand vous utilisez un medpac pour faire un Premier Soins avec la compétence Treat Injury, la créature regagne 2 points de vie pour chaque point dépassant le DC (au lieu du 1 point de vie normal).

Nuanced ^{SGD}

Vous êtes entraînés dans les nuances du discours diplomatique et dans sa gestuelle. Une fois par rencontre, vous pouvez ajouter votre modificateur de Wisdom à un jet de Persuasion en plus du modificateur de Charisma normal.



Observant ^{SGD}

Vous améliorez votre persuasion en appliquant les données obtenues par l'observation. À chaque fois que vous devriez échouer un jet de Persuasion, vous pouvez faire un jet de Perception en action libre, avec un DC égal au DC du jet de Persuasion. Si le second jet est réussi, ajouter +5 au résultat du premier jet de Persuasion.

On-Board System Link ^{SGD}

À bord d'un vaisseau ou véhicule, et quand vous êtes relié au système informatique du vaisseau, vous pouvez utiliser l'action *bifurcation d'énergie* en 2 actions rapide au lieu de 3.

Power Supply ^{TFU}

Vous avez appris à rerouter votre énergie à travers votre système pour agir en tant que générateur d'énergie, fournissant l'énergie nécessaire à un blaster E-web (ou toute autre arme nécessitant un power generator). En plus, à chaque fois que vous devriez dépenser trois actions rapides pour recharger vos boucliers ou pour régler la puissance d'un véhicule ou d'un vaisseau, vous utilisez seulement deux actions rapides (au lieu de trois).

Protocol ^{TFU}

Vous réussissez automatiquement vos actions d'aide pour les jets de Deception, Knowledge et Persuasion.

Quick Astrogation ^{SGD}

Vos routines de calcul d'itinéraires d'astrogation améliorée permettent de réduire le temps de calcul de moitié. De plus, lors d'un jet de Use Computer pour faire de l'Astrogation, vous pouvez faire le calcul en une action standard au lieu d'une action de round entier.

Prérequis: *entraîné en Use Computer.*

Science Analyzer ^{SGD}

Vous utilisez vos bases de données extensives pour analyser au mieux les données scientifiques. Vous pouvez ajouter le double de votre modificateur d'Intelligence à vos jets de Knowledge (life science) et de Knowledge (physical science).

Prérequis: *entraîné en Knowledge (life science), entraîné en Knowledge (physical science).*

Scomp Link Slicer ^{SGD}

Votre vitesse innée et vos compétences avancées réduisent le temps de piratage d'un système informatique. Vous pouvez utiliser chacune des aptitudes suivantes une fois par rencontre :

- **Éradication :** Vous pouvez *Désactiver ou Effacer un programme* sur un ordinateur qui à une attitude amicale ou mieux envers vous (friendly ou helpful). Avec ce talent, désactiver ou effacer un programme demande 5 minutes et requiert un jet de Use Computer DC 15.
- **Fermeture :** Si vous réussissez un jet de Use Computer en opposition quand vous *Effectuez une opération de base* pour contrer l'action d'un autre programmeur ; vous verrouiller automatiquement l'accès des autres programmeurs et les jeter hors du système. Il doit réussir un jet de Use Computer en opposition avec vous pour regagner accès au système. Résister est une réaction.
- **Introuvable :** En réaction, vous empêchez automatiquement un ordinateur hostile de tracer votre position si vous échouez un jet de Use Computer de 10 ou plus.

Prérequis: *Deux talents de l'arbre Slicer (Scoundrel). Burst Transfer peut être l'un de ces talents.*



Supervising Droid ^{SGD}

Vous êtes programmé pour superviser les autres droids. Vous pouvez utiliser chacune des aptitudes suivantes une fois par rencontre :

- *Support de combat* : En action standard, vous aidez automatiquement un allié droid sur son jet d'attaque, si vous êtes capable d'user de l'action d'aider un autre sur le droid allié. Si vous avez Weapon Focus avec l'arme portée par l'allié, le bonus octroyé par l'action d'aider un autre passe de +2 à +3.
- *Directeur* : En action standard, vous aidez automatiquement un allié droid sur son jet de compétence, si vous êtes entraîné dans cette compétence. Si vous avez Skill Focus avec cette compétence, le bonus octroyé par l'action d'aider un autre passe de +2 à +3.
- *Action instantanée* : En action rapide, vous donnez à un allié une action rapide qu'il peut utiliser tout de suite en action libre.

Prérequis: *Observant, n'importe quel talent provenant des arbres Influence, inspiration ou Leadership (Noble).*

Talkdroid ^{SGD}

Vous savez comment utiliser la bonne traduction au bon moment. Quand l'un de vos alliés tente d'utiliser la compétence Persuasion pour changer l'attitude d'une créature qui ne comprend pas votre allié, vous ajoutez +2 au jet de Persuasion de votre allié, résultat de votre traduction opportune.

Prérequis: *entraîné en Persuasion.*

Target Acquisition ^{SGD}

Une fois par rencontre, en action rapide, désigner un ennemi en ligne de vue comme cible de ce talent. Vous gagnez un bonus de circonstance de +1 sur vos jets d'attaque et de dégâts contre cette cible, jusqu'à la fin de la rencontre, aussi longtemps que la cible reste en ligne de vue.

Target Lock ^{SGD}

Vous verrouillez sur la cible désignée par le talent Target Acquisition. Si la cible quitte votre ligne de vue, vous la reciblez automatiquement en réaction si celle-ci revient en ligne de vue. Vous gagnez également un bonus de +5 sur vos jets de Perception opposés contre les jets de Stealth de la cible.

Prérequis: *Target Acquisition.*

Targeting Package ^{TFU}

Vous pouvez dépenser deux actions rapides dans le même round pour activer un logiciel spécial de visée. Quand vous le faites, vous gagnez un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts sur votre prochaine attaque si votre cible est à bout portant (ou à portée, pour les attaques de mêlée) et en ligne de vue.

Vous perdez le bénéfice de ce talent si la cible sort de votre ligne de vue ou si vous faites n'importe quelle autre action avant l'attaque. L'effet de ce talent se cumule avec les bénéfices du don Point Blank Shot.

Task Optimization ^{SGD}

Sélectionnez une compétence dans laquelle vous êtes entraîné. Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser n'importe laquelle des applications de la compétence choisie en une action de moins que normalement, mais en au moins une action rapide (par exemple, une action de round entier devient une action standard). Les tâches qui requièrent plus d'un round ne peuvent être optimisées par le biais de ce talent.

Triage Scan ^{SGD}

En action standard, faites un jet de Treat Injury DC 20. Si le jet est réussi, vous savez si la créature organique à moins de 6 cases et en ligne de vue est à la moitié de ses points de vie ou non, et à quelle étape elle se trouve dans l'échelle de condition.

Prérequis: *entraîné en Treat Injury, Medical Droid.*

75



STAR WARS

STAR WARS SAGA EDITION – TALENT TREE LISTS & DESCRIPTIONS

Vehicle Mechanic ^{TFU}

Une fois par jour vous pouvez dépenser trois actions rapides en un ou plusieurs rounds pour faire un jet de Mechanics DC 20, et ce, pour restaurer 1d8 points de vie à un véhicule et lui faire gagner un rang de condition. Vous restaurez en plus 1 point de vie au véhicule pour chaque point dépassant le DC.

Weapon Power Surge ^{SGD}

Une fois par rencontre, en action libre, vous pouvez augmenter les dommages effectués par l'une de vos armes d'un ou deux dé en échange d'une perte d'un rang de condition pour chaque dé de dommages supplémentaire. L'arme doit être une arme montée de façon permanente sur votre châssis, et elle doit utiliser votre source d'énergie interne. Les armes tenues, comme les fusils blasters, ne peuvent être utilisées avec ce talent.

76



STAR WARS

STAR WARS SAGA EDITION – TALENT TREE LISTS & DESCRIPTIONS

FORCE

TALENT TREES

ALTER

AVERSION^{CW}

DISCIPLINED STRIKE

FORCE FLOW^{KOTOR}

ILLUSION^{KOTOR/TFU/JA}

ILLUSION BOND^{JA}

MASQUERADE^{JA}

INFLUENCE SAVANT^{JA}

SUPPRESS FORCE^{JA}

LINK^{JA}

TELEKINETIC POWER

MOVE MASSIVE OBJECT^{LEG}

TELEKINETIC SAVANT

TELEKINETIC PRODIGY^{TFU}

TELEPATHIC LINK^{KOTOR}

TELEPATHIC INFLUENCE^{KOTOR}

CONTROL

BEAST TRICK^{KOTOR}

CHANNEL ENERGY^{JA}

DAMAGE REDUCTION 10

EQUILIBRIUM

FORCE RECOVERY

FORCE EXERTION^{TFU}

FORCE FOCUS

FORCE HARMONY^{JA}

FORCE SUPPRESSION^{KOTOR}

INDOMITABLE WILL^{TFU}

TELEKINETIC STABILITY^{LEG}

THE WILL TO RESIST^{CW}

77



STAR WARS

STAR WARS SAGA EDITION – TALENT TREE LISTS & DESCRIPTIONS

DARK SIDE -*IL FAUT AVOIR UN SCORE DE DARK SIDE DE 1 OU PLUS-*

CONSUMED BY DARKNESS ^{CW}

DARK SIDE SAVANT ^{JA}

DRAIN KNOWLEDGE ^{TOG}

POWER OF THE DARK SIDE

DARK PRESENCE

REVENGE

DARK PRESERVATION ^{LEG}

SWIFT POWER

WRATH OF THE DARK SIDE ^{TFU}

TRANSFER ESSENCE ^{JA}

78

GUARDIAN SPIRIT ^{JA}

CRUCIAL ADVICE ^{JA}

GUARDIAN SPIRIT ^{JA}

MANIFEST GUARDIAN SPIRIT ^{JA}

DISTRACTING APPARITION ^{JA}

VITAL ENCOURAGEMENT ^{JA}

LIGHT SIDE ^{CW} -*IL FAUT AVOIR UN SCORE DE DARK SIDE DE 0-*

AT PEACE ^{CW}

FOCUSED ATTACK ^{CW}

ATTUNED ^{CW}

SURGE OF LIGHT ^{CW}

SENSE

FEEL THE FORCE ^{TFU}

FORCE PERCEPTION

FORESIGHT

GAUGE FORCE POTENTIAL

MOTION OF THE FUTURE ^{JA}

PSYCHOMETRY ^{CW}

VISIONS

FORCE PILOT

FORCE REFLEXES ^{SOG}

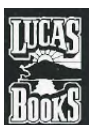
INSTINCTIVE NAVIGATION ^{JA}

HEIGHTENED AWARENESS ^{CW}

SHIFT SENSE ^{CW}

SOG : STARSHIPS OF THE GALAXY | TOG : THREATS OF THE GALAXY | KOTOR : KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC CAMPAIGN GUIDE
TFU : THE FORCE UNLEASHED CAMPAIGN GUIDE | SV : SCUM AND VILLAINY | CW : CLONE WARS CAMPAIGN GUIDE
LEG : LEGACY ERA CAMPAIGN GUIDE | JA : JEDI ACADEMY TRAINING MANUAL | REB : REBELLION ERA CAMPAIGN GUIDE
GAW : GALAXY AT WAR | SGD : SCAVENGER'S GUIDE TO DROIDS

©2008-2010 & TM LUCASFILM LTD AND WIZARDS OF THE COAST – VER 5.0 - TRADUCTION : ROMAIN PIERRON



TALENT DESCRIPTION

At Peace ^{CW}

Vous pouvez dépenser un Point de Force pour gagner un bonus de Force de +2 à toutes vos Défenses jusqu'à la fin de la rencontre, ou jusqu'à votre prochaine attaque, en fonction de ce qui vient en premier.

Attuned ^{CW}

Quand vous faites un 20 naturel sur un jet d'attaque contre une cible avec un score de Dark Side de 1 ou plus, vous pouvez activer un pouvoir de Force ayant le descripteur [Light Side] immédiatement en action libre.

Prérequis: *Focused Attack*.

79

Aversion [Mind-Effect] ^{CW}

En action rapide, vous pouvez dépenser un Point de Force pour créer une aura invisible qui provoque chez autrui l'envie de vous éviter. Jusqu'à la fin de la rencontre, la zone dans un rayon 2 cases autour de vous est considérée comme terrain difficile pour vos ennemis.

Beast Trick ^{KOTOR}

Vous pouvez utiliser le pouvoir *Mind Trick* sur des créatures d'Intelligence de 2 ou moins. Néanmoins, une bête avec une Intelligence de 2 ou moins ne pourra toujours pas effectuer des tâches complexes, ou comprendre des ordres complexes. Une bête pourra comprendre « Attaque ces Sith Troopers », mais ne comprendra pas « Rentre à l'intérieur du poste de commande et débranche le système de communications. »

Channel Energy ^{JA}

Quand vous utilisez le pouvoir de Force *negate energy* pour annuler avec succès les dégâts d'une attaque d'arme énergétique, vous pouvez utiliser un Point de Force en réaction pour activer immédiatement un pouvoir de Force étant actuellement dans votre suite de pouvoir de Force.

Prérequis: *negate energy*.

Consumed by Darkness ^{CW}

Il arrive que votre colère vous consume. En action rapide, vous pouvez subir une pénalité de -5 à votre Will Defense pour gagner un bonus de Force de +2 sur vos jets d'attaque. Les bonus/malus restent jusqu'au début de votre prochain tour.

Crucial Advice ^{JA}

Une fois par rencontre, quand vous ratez un jet de compétence, vous pouvez relancer ce jet avec un bonus de circonstance de +2. (Dans le cas de compétence avec plusieurs effets possibles, comme l'activation d'un pouvoir de Force avec de multiples effets, rater un jet signifie faire moins que le minimum requis pour ce jet).

Damage Reduction 10

Vous pouvez utiliser un point de Force en action standard, pour bénéficier d'une réduction de dommage de 10, et ce, pendant une minute.

Dark Presence

En action standard, vous et vos alliés à moins de 6 cases de vous bénéficiez d'un bonus de Force de +1 à toutes vos Défenses jusqu'à la fin de la rencontre. Ce bonus est perdu si vous tombez inconscient ou mort. Les alliés affectés sortant de la zone perdent le bonus aussi longtemps qu'ils sont hors de portée.

Prérequis: *Charisma 13, Power of the Dark Side*.



Dark Preservation ^{LEG}

Chaque fois que vous devriez normalement perdre de la condition, vous pouvez dépenser un Point de Force et accroître votre score de Dark Side de 1 pour annuler la perte de condition.

Dark Side Savant ^{JA}

Une fois par rencontre, en action rapide, vous pouvez regagner un pouvoir de Force [Dark Side], et ce, gratuitement, sans dépenser de point de Force.

Vous pouvez choisir de talent plusieurs fois. À chaque fois que vous le prenez, vous gagnez une utilisation supplémentaire par rencontre.

80

Disciplined Strike

A chaque fois que vous utilisez un pouvoir de Force ayant un effet de cône (comme *Force Slam*), vous pouvez retirer des cibles de l'effet du cône. Le nombre de cibles que vous pouvez retirer est égal à votre modificateur de Sagesse (minimum 1).

Distracting Apparition ^{JA}

Quand vous manifestez votre esprit gardien, celui-ci décourage également vos ennemis et les distrait. Tout ennemi à moins de 3 cases de votre esprit gardien subit un malus de -2 à sa Will Defense ainsi qu'un malus de -2 sur ses jets d'attaque contre vous.

Prérequis: *Manifest Guardian Spirit*.

Drain Knowledge ^{TOG}

En action standard, vous pouvez dépenser un Point de Force pour drainer le savoir d'un ennemi que vous touchez ; vous devez réussir un jet de Use the Force (DC égal à la Will Defense de la cible) pour activer ce talent, et si vous échouez à activer ce talent, vous ne pourrez réessayer sur la même cible pendant un jour. Si vous réussissez, vous devenez immédiatement entraîné dans une compétence que la cible est entraînée ; si vous êtes déjà entraîné dans cette compétence, vous gagnez Skill Focus dans cette compétence à la place. L'entraînement ou le focus perdure pendant un jour. De plus, la cible perd un rang permanent de condition, ce rang ne peut être regagné qu'après un repos de 8 heures.

En outre, vous pouvez choisir de passer au crible l'esprit de la cible, cherchant une information ou connaissance spécifique. Faire ainsi nécessite un jet de Perception contre la Will Defense de la cible ; un succès indique que vous avez extirpé l'information depuis l'esprit de la cible. Si vous utilisez cette application, vous ne gagnez pas l'entraînement ou le focus donné par l'utilisation de ce talent, mais sinon ce talent fonctionne normalement.

Utiliser ce talent augmente votre score de Dark Side de 1 point.

Equilibrium

En utilisant un point de Force en action rapide, vous pouvez vous débarrasser de toutes conditions persistantes et ainsi revenir à un état normal.

Feel the Force ^{TFU}

En action standard, vous pouvez dépenser un Point de Force pour ignorer tous les camouflages pendant une minute.

Focused Attack ^{CW}

Vous pouvez dépenser un Point de Force pour relancer un jet d'attaque contre une créature ayant un score de Dark Side de 1 ou plus, gardant le meilleur des deux jets.



Force Exertion ^{TFU}

Quand vous prenez ce talent, choisissez un Pouvoir de Force de votre suite. En réaction, vous pouvez enlever n'importe quel pouvoir de votre suite pour pouvoir utiliser à la place le Pouvoir de Force choisi avec ce talent. Faire ceci vous fait perdre un rang persistant de condition. La condition persistante s'en va après une minute de repos.

Vous pouvez choisir ce talent plus d'une fois, à chaque fois, choisissez un nouveau Pouvoir de Force.

Prérequis: *Force Training.*

Force Flow ^{KOTOR}

Pour une raison inconnue, le flux de Force, parcourt votre corps de manière étrange et inhabituelle. A chaque fois que vous faites un 1 naturel sur un jet d'attaque ou sur un jet de Use the Force, vous gagnez 1 point de Force temporaire. Si vous n'utilisez pas ce point de Force avant la fin de la rencontre, il est perdu.

81

Force Focus

En une action complète, vous pouvez faire un jet de Use the Force DC 15. Si le jet est réussi, vous regagnez un pouvoir de Force utilisé au choix.

Force Harmony ^{JA}

Une fois par rencontre, vous pouvez activer un talent de Force qui requiert l'utilisation d'un Point de Force, et ce, sans dépense ce Point de Force.

Force Perception

Vous pouvez utiliser votre score de Use the Force à la place de votre score de Perception. 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.

Force Pilot

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

Force Recovery

Quand vous utilisez un second wind, vous regagnez un nombre de points de vie additionnel égal à 1d6 par point de Force que vous avez (maximum 10d6).

Prérequis: *Equilibrium.*

Force Reflexes ^{SOG}

Quand vous activez une manœuvre de vaisseau, vous pouvez utiliser un point de Force pour relancer le jet de pilotage, gardant le meilleur des deux.

Prérequis: *Starship Tactics, Force Pilot.*

Force Suppression ^{KOTOR}

Si vous utilisez le pouvoir de Force Rebuke, pour annuler ou rediriger un pouvoir de Force, mais que vous échouez ; vous parvenez tout de même à affaiblir le pouvoir d'un cran. Par exemple si vous êtes la cible du pouvoir Slow et que l'ennemi a fait 21, si vous rater le Rebuke, vous subissez seulement les effets d'un DC 15 au lieu du DC 20. Ce talent n'a d'effet que sur les pouvoirs à effet variable.

Foresight

Vous pouvez utiliser un point de Force pour relancer un jet d'Initiative, gardant le meilleur des deux. De plus, si vous faites un 20 naturel sur le second jet, vous regagnez immédiatement le point de Force dépensé.

Prérequis: Force Perception.

Gauge Force Potential

En fixant une créature en ligne de vue, vous pouvez, jauger à quel point la Force est forte en elle. Cela prend une action simple et requiert un jet de Use the Force. Si le jet égale ou dépasse la Will Defense de la cible, vous savez si elle est sensible ou non à la Force, vous savez combien de pouvoirs de Force elle connaît (mais pas lesquels), et savez combien elle a de points de Force actuellement.

Prérequis: Force Perception.

82

Guardian Spirit ^{JA}

Vous avez un esprit gardien qui vous surveille depuis le royaume de la Force, vous prodiguant conseil et idée. Votre esprit gardien est sûrement un ancien mentor ou un ancien membre de votre tradition de Force qui a choisi de vous guider vers votre destinée. Quand vous utilisez l'application "Prémonition" de la compétence Use the Force, vous pouvez à la place demander l'avis de votre esprit gardien. Quand vous faites cela, vous apprenez bien plus que si votre action va être favorable ou non; vous apprenez aussi la nature de toute conséquence immédiate, incluant les rencontres potentielles, et si certaines de vos actions vont vous mener, ou non, vers l'achèvement de votre destinée.

De plus, vous gagnez un Point de Force chaque jour (accessible seulement si vous vous êtes reposé pendant au moins 6 heures). Ce Point de Force ne peut être utilisé qu'à l'amélioration ou à l'activation de pouvoir, de technique, ou de secret de Force. Si vous ne dépensez pas ce Point de Force avant la fin de la journée, il est perdu au début du jour suivant.

Heightened Awareness ^{CW}

Vous pouvez dépenser un Point de Force pour ajouter votre bonus de Charisma à votre jet de Perception. Vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, à chaque fois vous ajoutez à nouveau votre bonus de Charisma à votre jet de Perception.

Illusion [Mind-Effect] ^{KOTOR}

En action standard, vous pouvez dépenser un point de Force pour créer une illusion qui semble réelle à tous ceux qui la voient. Vous désigner la forme et la complexité de l'illusion, ainsi que sa taille et son emplacement, et faites un jet de Use the Force. Quand une créature voit votre illusion, si votre jet de Use the Force dépasse sa Will Defense, elle croit l'illusion réelle. Toute interaction physique avec l'illusion révèle immédiatement sa vraie nature. L'illusion dure un nombre de minutes égal à votre niveau.

La taille de l'illusion influe sur votre jet de Use the Force. Les malus sont -1 pour Huge, -2 pour Gargantuan, -5 pour Colossal et -10 pour Colossal (frigate) ou plus grand.

Prérequis: Mind Trick.

Illusion Bond ^{JA}

Chaque fois que vous créez l'illusion d'un humanoïde en utilisant le talent Illusion, vous êtes capable de voir et d'entendre comme si vous vous teniez à l'endroit où se trouve votre illusion.

Prérequis: Illusion.

Indomitable Will ^{TFU}

Vous pouvez dépenser un Point de Force en action standard pour devenir immunisé aux effets mentaux (tout talent ou pouvoir ayant comme composante [Mind-Effect]) pendant une minute.



Influence Savant ^{JA}

Une fois par rencontre, en action rapide, vous pouvez récupérer dans votre suite de pouvoir de Force un pouvoir ayant le descripteur [*Mind-Effect*] sans avoir à dépense un Point de Force.

Vous pouvez prendre ce talent plus d'une fois, pour chaque fois que vous le prenez, vous gagnez une utilisation supplémentaire par rencontre.

Instinctive Navigation ^{JA}

Vous pouvez utiliser votre score de Use the Force pour tout jet de Use Computer effectuer pour de l'astrogation et les senseurs de véhicule, si vous êtes le pilote d'un véhicule.

Prérequis : Force Pilot.

83

Link ^{JA}

Vous pouvez prêter un peu de votre puissance à un autre personnage à travers la Force, créant un lien entre vous à travers duquel la Force coule. En action standard, vous pouvez désigner un allié à moins de 12 cases et en ligne de vue. Cet allié doit être entraîné dans la compétence Use the Force. Aussi longtemps que vous restez à 12 cases l'un de l'autre, vous pouvez les aider pour leurs jets de Use the Force en réaction. Par contre, le personnage utilisant l'action d'aide en réaction subit un malus de -5 sur tous ses jets de Use the Force jusqu'à la fin de son prochain tour.

Ce lien perdure jusqu'à la fin de la rencontre, ou jusqu'à que ce que l'un d'entre vous rompt le lien (action libre). Vous ne pouvez avoir qu'un seul lien d'actif à la fois.

Masquerade ^{JA}

Vous pouvez utiliser le talent Illusion pour vous créer un déguisement. Vous utilisez le résultat du jet de Use the Force effectué pour créer l'illusion en remplacement du jet de Deception. Toute autre règle et limitation de l'utilisation du talent Illusion s'applique.

Prérequis: Illusion.

Manifest Guardian Spirit ^{JA}

Vous pouvez dépenser un Point de Force en action rapide pour que votre esprit gardien se manifeste le temps de la rencontre. Votre esprit gardien apparaît dans n'importe quelle case à moins de 6 cases de vous. Un esprit gardien occupe la case, mais les créatures peuvent se déplacer à travers lui sans obstruction. Aussi longtemps que l'esprit reste à moins de 12 cases de vous, vous gagnez un bonus de moral de +1 sur vos jets d'attaques, ainsi qu'un bonus de moral de +2 sur vos jets de Use the Force, mais aussi un bonus de moral de +2 à votre Will Defense. Vous pouvez déplacer votre esprit gardien jusqu'à 6 cases en une action rapide une seule fois par tour.

Motion of the Future ^{JA}

En action rapide, vous pouvez scruter le futur à la recherche de signe de danger, pour cela enlever une utilisation du pouvoir de Force *farseeing* de votre suite de pouvoir de Force. À n'importe quel moment avant la fin de votre prochain tour, quand vous êtes la cible d'une attaque ou d'un pouvoir de Force, vous pouvez forcer l'attaquant à refaire son jet d'attaque (ou de Use the Force) contre vous, gardant le second résultat. Ceci compte comme une utilisation du pouvoir de Force *farseeing* contre l'attaquant, mais ce talent remplace les règles et effets normaux du pouvoir.

Prérequis : Force Perception.

Move Massive Object ^{LEG}

Quand vous utilisez avec succès le pouvoir de Force *move object* pour déplacer un objet de taille Large ou supérieure, vous pouvez effectuer une attaque de zone avec l'objet au lieu de le lancer ou de le poser sur une seule cible. Vous devez dépenser un Point de Force quand vous activez le pouvoir pour faire ainsi, et la zone que vous ciblez dépend de la taille de l'objet : Large, 2x2; Huge, 3x3; Gargantuan, 4x4; Colossal et plus, 6x6.

Quand vous utilisez *move object* pour faire une attaque de zone avec l'objet que vous déplacez, vous comparez votre jet de Use the Force à la Reflex Defense de chaque créature, droid et véhicule dans la zone. Si le jet égal ou dépasse la Reflex Defense de la cible, elle subit les dégâts normaux. Sinon, la cible subit la moitié des dégâts. Ceci est un effet de zone.

Prérequis: *Telekinetic Power, move object.*

84

Power of the Dark Side

Vous permettez à votre haine d'alimenter vos attaques. A chaque fois que vous dépensez un Point de Force pour modifier un jet d'attaque, vous pouvez choisir de lancer un dé bonus supplémentaire et prendre le meilleur résultat. Par contre, faire ceci augmente votre score de Dark Side de 1.

Psychometry ^{CW}

Quand vous utilisez le pouvoir de Force *farseeing*, vous pouvez choisir un objet que vous tenez au lieu d'une personne ou d'une créature. Vous pouvez regarder dans le passé de l'objet, jusqu'à un maximum de 5 ans par niveau de personnage. Toute information gagnée à propos du passé de l'objet est basée sur les pensées et émotions de la personne portant l'objet au temps de la perception, ce qui peut fausser les résultats de la vision.

Prérequis: *Force Perception, Farseeing.*

Revenge

A chaque fois qu'un allié de niveau égal ou supérieur au votre est tué ou réduit à 0 point de vie dans votre ligne de vue, vous gagnez un bonus de Force de +2 sur vos jets d'attaque et de dommages jusqu'à la fin de votre prochain tour. (Comme les bonus de Force ne sont pas cumulatifs, vous ne recevez pas un meilleur bonus si plus d'un allié tombe lors de la même rencontre).

Prérequis: *Dark Presence, Power of the Dark Side.*

Shift Sense ^{CW}

Vous pouvez dépenser un Point de Force pour bénéficier de la vision nocturne pendant 1 minute ou jusqu'à la fin de la rencontre, en fonction de ce qui est le plus long.

Suppress Force ^{JA}

Vous pouvez convaincre les autres qu'ils se sont coupés de la Force, même si ce n'est pas vraiment le cas, les empêchant de faire des jets de Use the Force. Chaque fois qu'une créature avec une Intelligence de 3 ou plus à moins de 12 cases et en ligne de vue tente de faire un jet de Use the Force pour une quelconque raison, vous pouvez dépenser une utilisation du pouvoir de Force *mind trick* en réaction. Faites un jet de Use the Force, s'il égal ou dépasse le jet de Use the Force de la cible, le jet de la cible est annulé, et l'action qu'il tentait échoue.

Prérequis: *Influence Savant, mind trick.*

Surge of Light ^{CW}

Une fois par rencontre, en action rapide, vous pouvez retourner tout pouvoir de Force ayant le descripteur [Light Side] à votre suite sans avoir à dépenser un Point de Force.

Vous pouvez sélectionner ce talent plusieurs fois. A chaque fois, vous gâchez une utilisation additionnelle par rencontre de ce talent.



Swift Power

Une fois par jour, vous pouvez utiliser un pouvoir de Force utilisant en temps normal une action standard ou de mouvement, en action rapide.

Prérequis: *Power of the Dark Side.*

Telekinetic Power

Quand vous faites un 20 naturel pour activer un pouvoir de Force [Telekinetic], vous pouvez décider d'utiliser une seconde fois ce pouvoir instantanément, contre toute cible éligible.

Telekinetic Prodigy ^{TFU}

85

Quand vous prenez le don Force Training et sélectionnez Move Object comme un des pouvoirs, vous pouvez choisir un autre pouvoir pour l'ajouter à votre suite, et ce, gratuitement. Ce pouvoir doit avoir la composante [Telekinetic]. Vous ne pouvez gagner qu'un pouvoir en plus à chaque fois que vous prenez Force Training, qu'importe le nombre de fois que vous prenez Move Object.

Prérequis: *Telekinetic Savant.*

Telekinetic Savant

Une fois par rencontre, en action rapide, vous pouvez regagner un pouvoir de Force [Telekinetic], et ce gratuitement, sans dépenser de point de Force.

Vous pouvez choisir de talent plusieurs fois. A chaque fois que vous le prenez, vous gagnez une utilisation supplémentaire par rencontre.

Telekinetic Stability ^{LEG}

Chaque fois qu'une attaque ou qu'un effet vous déplace contre votre volonté, vous pouvez dépenser un Point de Force pour annuler ce mouvement.

Telepathic Influence ^{KOTOR}

Vous influencez naturellement et inconsciemment ceux qui se trouvent autour de vous. A chaque fois que vous faites un 20 naturel sur un jet d'attaque ou un jet de Use the Force, au lieu de regagner tous vos pouvoirs de Force, vous pouvez faire gagner un point de Force temporaire à un allié à moins de 12 cases. Si ce point de Force n'est pas utilisé avant la fin de la rencontre, il est perdu.

Prérequis: *Telepathic Link, entraîné en Use the Force.*

Telepathic Link ^{KOTOR}

Vous formez un lien télépathique avec un allié sensible à la Force, au prix d'une action rapide. Le lien perdure jusqu'à ce que vous décidiez de le rompre (aucune action requise). Aussi longtemps que vous restez à moins d'un kilomètre de la cible, vous pouvez communiquer télépathiquement. Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser un pouvoir de Force de votre cible (si elle y consent), ou vous pouvez permettre à la cible d'utiliser un de vos pouvoirs de Force. Vous ne pouvez avoir qu'un seul lien télépathique à la fois.

Prérequis: *entraîné en Use the Force.*

Transfer Essence ^{JA}

Quand vous mourrez, vous devenez un esprit du Côté Obscur (voir page 118) jusqu'à la fin de la rencontre. Vous continuez à occuper un espace sous cette forme, mais d'autres créatures peuvent occuper ce même espace ou se déplacer à travers vous sans empêchement. En action standard, vous pouvez tenter de posséder une cible adjacente. Faites un jet de Use the Force, si celui-ci égal ou dépasse la Will Defense de la cible, vous occasionné 8d6 points de dégâts assommant à la cible ; si vous réduisez les points de vie de la cible à 0 ou si elle tombe tout en bas de l'échelle de condition, vous prenez possession de la cible comme si elle était une hôte volontaire (voire l'archétype dark side spirit pour plus de détails).

Alternativement, en action standard, vous pouvez transférer votre essence dans un objet adjacent, comme un holocron ou un sabrelaser. Si vous faites ainsi, vous rentrez en stase dans l'objet jusqu'au moment où une créature tente d'utiliser l'objet, à ce moment vous pouvez émerger et pouvez tenter de prendre possession de la cible, comme dit plus haut.

Si vous ne prenez pas possession d'une créature ou objet en 10 rounds de manifestation d'esprit du côté obscur, votre esprit se dissipe et cesse d'exister.

Prérequis: Avoir un score de Dark Side égal à son score de Wisdom.

The Will To Resist ^{CW}

Une fois par tour, en réaction au fait d'être la cible d'un pouvoir de Force ou toute autre capacité ciblant votre Will Defense, vous pouvez faire un jet de Use the Force et remplacer votre Will Defense par le résultat du jet de Use the Force. Après avoir fait ce jet, jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous subissez un malus de -5 à tous vos jets de Use the Force.

Visions

Quand vous utilisez le pouvoir de Force farseeing, vous pouvez dépenser un point de Force en action rapide pour voir dans le passé ou le future de la cible, au lieu de voir ce qui se trouve autour d'elle. Vous décidez à quel point vous allez loin dans le passé ou le futur de la cible, avec un maximum de 1 an par niveau. Toute information sur le futur est susceptible de changer en fonction des étapes faites, pouvant modifier le futur.

Prérequis: Force Perception, Farseeing.

Vital Encouragement ^{JA}

Une fois par rencontre, votre esprit gardien vous offre un encouragement vital, vous invitant à faire de votre mieux en dépit de l'adversité. En action libre, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à 10 + la moitié de votre niveau héroïque. Les dommages sont soustraits en premier des points de vie temporaires, et tout point de vie temporaire restant à la fin de la rencontre est perdu.

Wrath of the Dark Side ^{TFU}

Quand vous faites un 20 naturel sur un jet de Use the Force pour activer un pouvoir de Force effectuant des dommages directs sur une cible, vous pouvez choisir de ne pas regagner tous vos pouvoirs comme normalement, par contre, la cible subira la moitié des dommages effectués par le pouvoir au début de son prochain tour. Seuls les pouvoirs effectuant des dommages directs peuvent être sujet à ce talent, ce qui inclut *Corruption*, *Force blast*, *Force grip*, *Force lightning*, *Force slam*, *Force storm*, *Force thrust* (seulement dans le case d'une utilisation d'un Point de Force), *Repulse* (seulement dans le case d'une utilisation d'un Point de Force) et *Rend*.

Prérequis: Power of the Dark Side.

86

