

BALLISTAKINESIS

Vous utilisez la Force pour asperger une zone de dangereux débris.

Cible(s) : *Toutes les cibles dans une zone de 2x2 cases (portée de 12 cases en ligne de vue)* **Type :** *Télékinésie* **Action :** *Standard*

Faites un jet de Utiliser la Force :

Comparez le résultat à la Défense Réflexe de chaque cible dans la zone. Si le résultat égale ou excède la Défense Réflexe de la cible, celle-ci prend 3D8 points de dégâts (contendant, perçant ou tranchant au choix), et souffre d'une pénalité de -2 à tous ses jets d'attaque jusqu'au début de votre prochain tour. C'est une attaque de zone.

Spécial :

- *Vous pouvez dépenser un point de Force quand vous activez ce pouvoir, auquel cas toutes les cibles dans la zone que vous avez raté prennent la moitié des dégâts.*

BATTLE STRIKE (Méditation de combat)

Vous utilisez la Force pour augmenter vos capacités en combat.

Cible(s) : *Vous-même* **Type :** *Amélioration* **Action :** *Rapide*

Faites un jet de Utiliser la Force : *Le résultat du jet détermine l'effet, s'il y en a un*

- *DC 15 : Gain d'un bonus de Force de +1 sur votre prochain jet d'attaque et vous infligez 1D6 de dégâts supplémentaires si l'attaque touche.*
- *DC 20 : Comme DC 15 sauf que vous infligez 2D6 de dégâts supplémentaires*
- *DC 25 : Comme DC 15 sauf que vous infligez 3D6 de dégâts supplémentaires*

Spécial :

- *Vous pouvez dépenser un point de Force pour infliger 2D6 de dégâts supplémentaires sur votre prochaine attaque.*

BLIND (Aveuglement)

Vous projetez de la terre, de la poussière et des débris pour aveugler votre ennemi.

Cible(s) : *Une cible située à 12 cases et à vue* **Type :** *Télékinésie* **Action :** *Rapide*

Faites un jet de Utiliser la Force :

Comparez le résultat du jet à la Défense Réflexe de la cible.

Si le jet dépasse ce score, la cible est considérée prise au dépourvue et toutes les créatures gagnent un camouflage par rapport à votre cible jusqu'au début de votre prochain tour.

Les créatures qui n'ont pas besoin de leurs yeux pour percevoir (comme les Miralukas par exemple) sont immunisés à cet effet.

Spécial :

- *Vous pouvez dépenser un point de Force pour utiliser ce pouvoir comme une action libre au lieu d'une action rapide.*

CLOAK (Camouflage)

Vous pliez la lumière autour de votre corps, vous rendant invisible à toute personne autour.

Cible(s) : Vous-même

Type : Perception

Action : Standard

Faites un jet de Utiliser la Force : *Le résultat du jet détermine l'effet, s'il y en a un*

- *DC 15 : Vous êtes considérés comme ayant un camouflage total par rapport à toutes les cibles jusqu'au début de votre prochain tour.*
- *DC 20 : Comme DC 15 et vous gagnez un bonus de +2 à tous vos jets de Furtivité jusqu'au début de votre prochain tour.*
- *DC 25 : Comme DC 15 et vous gagnez un bonus de +3 à tous vos jets de Furtivité jusqu'au début de votre prochain tour.*
- *DC 30 : Comme DC 15 et vous gagnez un bonus de +5 à tous vos jets de Furtivité jusqu'au début de votre prochain tour.*

Spécial :

- *Vous pouvez dépenser un point de Force pour augmenter le bonus aux jets de Furtivité de +5.*
- *Vous pouvez maintenir ce pouvoir de tour en tour pour en prolonger les effets.*

Maintenir ce pouvoir est une action standard et vous devez effectuer un nouveau jet d'Utiliser la Force chaque tour.

Si vous prenez des dégâts pendant que vous maintenez ce pouvoir, vous devez réussir un jet d'Utiliser la Force (DC 15 + dégâts subis) pour pouvoir continuer à le maintenir.

COMBUSTION

Vous utilisez la Force pour agiter les particules contenues dans l'air et ainsi créer une projection d'étincelles pyrotechniques.

Cible(s) : *Toutes les cibles dans une zone de 2x2 cases (portée de 12 cases en ligne de vue)*

Type : Pyrotechnie

Action : Standard

Faites un jet de Utiliser la Force :

Comparez le résultat du jet à la Défense Fortitude de chaque cible dans la zone d'effet.

Si le résultat égale ou dépasse le score, la cible prend 4D6 de dégâts de feu et prend feu.

Si l'attaque manque, la cible prend la moitié des dégâts et ne prend pas feu.

Le résultat du jet d'Utiliser la Force détermine le bonus d'attaque du feu chaque tour où il brûle, remplaçant les bonus initiaux (voir p255 du livre de règles)

Spécial :

- *Vous pouvez dépenser un point de Force pour infliger à une seule cible un malus de -1 dans l'arbre des conditions.*

CONVECTION

Vous altérez la chimie de votre propre corps, rendant votre peau brûlante d'une incroyable chaleur.

Cible(s) : ***Vous-même***

Type : ***Amélioration***

Action : ***Rapide***

Faites un jet de Utiliser la Force : ***Le résultat du jet détermine l'effet, s'il y en a un***

- ***DC 15 : Jusqu'au début de votre prochain tour, toutes vos attaques de mêlée à mains nues infligent 1D6 de dégâts de feu supplémentaire. Toute cible souffrant de dégâts de feu prend également feu (voir p255 du livre de règles)***
- ***DC 20 : Comme DC 15 sauf que vos attaques de mêlée à mains nues infligent 2D6 de dégâts de feu supplémentaires.***
- ***DC 25 : Comme DC 15 sauf que vos attaques de mêlée à mains nues infligent 3D6 de dégâts de feu supplémentaires.***
- ***DC 30 : Comme DC 15 sauf que vos attaques de mêlée à mains nues infligent 4D6 de dégâts de feu supplémentaires.***

Spécial :

- ***Vous pouvez dépenser un point de Force pour faire en sorte que le bonus de feu aux dégâts s'applique également à toute créature qui vous frappe à mains nues ou tente de vous agripper, et ce pendant que le pouvoir est encore actif.***
- ***Vous pouvez maintenir ce pouvoir de tour en tour pour en prolonger les effets.***

Maintenir ce pouvoir est une action rapide et vous devez effectuer un nouveau jet d'Utiliser la Force chaque tour.

Si vous prenez des dégâts pendant que vous maintenez ce pouvoir, vous devez réussir un jet d'Utiliser la Force (DC 15 + dégâts subis) pour pouvoir continuer à le maintenir.

CORRUPTION

Vous utilisez la Force pour envoyer une décharge de pure énergie obscure à un ennemi.

Cible(s) : ***Une cible située à 12 cases et à vue***

Type : ***Côté Obscur***

Action : ***Standard***

Faites un jet de Utiliser la Force : ***Le résultat du jet détermine l'effet, s'il y en a un***

Comparez le résultat du jet à la Défense Fortitude de la cible.

Si le résultat égale ou dépasse le score, la cible est affectée.

- ***DC 15 : La cible prend 2D6 de dégâts de Force, et la moitié de ces dégâts au début de son prochain tour.***
- ***DC 20 : Comme DC 15 sauf que la cible prend 3D6 de dégâts.***
- ***DC 25 : Comme DC 15 sauf que la cible prend 4D6 de dégâts.***
- ***DC 30 : Comme DC 15 sauf que la cible prend 5D6 de dégâts.***

La cible ajoute son modificateur de taille à sa Défense Fortitude (Colossal +50 ; Gargantuesque +20 ; Géant +10 ; Large +5 ; Moyen ou Petit +0)

Spécial :

- ***Vous pouvez dépenser un point de Force quand vous infligez avec succès des dégâts, afin que toutes les créatures adjacentes à la cible prennent également la moitié des dégâts, si le jet d'Utiliser la Force dépasse leur Défense Fortitude.***
- Ces cibles ne prennent pas de dégâts supplémentaires le tour suivant.***

CRUCITORN

Vous ignorez les effets incapacitants de la douleur physique et gardez votre concentration malgré de gros traumatismes physiques.

Cible(s) : ***Vous-même*** Type : ***Amélioration*** Action : ***Réaction***

Faites un jet de Utiliser la Force : ***Le résultat du jet détermine l'effet, s'il y en a un***

- ***DC 15 : Vous gagnez un bonus de Force de +5 à votre seuil de dommage contre n'importe quel dégât provoqué par une attaque d'un pouvoir de la Force.***
- ***DC 20 : Comme DC 15 sauf que le bonus augmente à +10.***
- ***DC 25 : Comme DC 15 sauf que le bonus augmente à +15.***
- ***DC 30 : Comme DC 15 sauf que le bonus augmente à +20.***

Spécial :

Vous pouvez dépenser un point de Force pour augmenter le bonus de +5

CRYOKINESIS

Vous utilisez la Force pour drainer la chaleur d'un objet, provoquant une chute rapide de sa température.

Cible(s) : ***Un objet non contrôlé à 12 cases et à vue*** Type : ***Biokinésie*** Action : ***Standard***

Faites un jet de Utiliser la Force : ***Le résultat du jet détermine l'effet, s'il y en a un***

- ***DC 20 : L'objet devient froid au toucher et plus fragile. Réduisez la DR de l'objet de 5 jusqu'à la fin de votre prochain tour. En addition, si l'objet est mécanique ou électronique, il descend de -1 dans l'arbre des conditions.***
- ***DC 25 : Comme DC 20 sauf que la DR est réduite de 10.***
- ***DC 30 : Comme DC 20 sauf que la DR est réduite de 15.***
- ***DC 35 : Comme DC 20 sauf que la DR est réduite de 20.***

Spécial :

- ***Vous pouvez dépenser un point de Force pour augmenter la réduction de DR de 5. Un objet qui atteint le bas de l'arbre des conditions à cause de ce pouvoir cesse de fonctionner jusqu'à être réparé, mais n'est pas endommagé pour autant.***
- ***Vous pouvez maintenir ce pouvoir de tour en tour pour en prolonger les effets.***

Maintenir ce pouvoir est une action rapide et vous ne devez pas effectuer un nouveau jet d'Utiliser la Force chaque tour.

Si vous prenez des dégâts pendant que vous maintenez ce pouvoir, vous devez réussir un jet d'Utiliser la Force (DC 15 + dégâts subis) pour pouvoir continuer à le maintenir.

DARK RAGE (Rage Obscure)

Vous devenez enragés à mesure que le côté Obscur vous envahit.

Cible(s) : ***Vous-même*** Type : ***Amélioration / Côté obscur*** Action : ***Rapide***

Faites un jet de Utiliser la Force : ***Le résultat du jet détermine l'effet, s'il y en a un***

- ***DC 15 : Vous gagnez un bonus de rage de +2 à vos jets d'attaque et de dégâts en mêlée jusqu'à la fin de votre tour.***
- ***DC 20 : Comme DC 15 sauf que le bonus est de +4.***
- ***DC 25 : Comme DC 15 sauf que le bonus est de +6.***

Lorsque vous êtes consumés par la rage, vous ne pouvez pas accomplir de tâches qui requièrent de la patience et/ou de la concentration.

Spécial :

- ***Vous pouvez dépenser un point de Force pour augmenter la durée de la Rage Obscure jusqu'à la fin de la rencontre.***

DARK TRANSFER (Transfert Obscur)

Vous utilisez le côté obscur de la Force pour restaurer la santé d'un allié.

Cible(s) : ***Une autre créature vivante que vous touchez.*** Type : Soins / Côté obscur Action : Standard

Faites un jet de Utiliser la Force : ***Le résultat du jet détermine l'effet, s'il y en a un***

- DC 15 : ***La cible guérit d'un nombre de points de vie égale à votre niveau de personnage.***
- DC 20 : ***La cible guérit d'un nombre de points de vie égale à 2 fois votre niveau de personnage.***
- DC 25 : ***La cible guérit d'un nombre de points de vie égale à 3 fois votre niveau de personnage.***
- DC 30 : ***La cible guérit d'un nombre de points de vie égale à 4 fois votre niveau de personnage.***

Chaque fois que vous utilisez ce pouvoir, vous perdez 1 rang persistant dans l'arbre des conditions et gagnez 1 point de côté obscur. Vous devez vous reposer pendant 8 heures pour enlever cette condition.

Spécial :

- ***Vous pouvez dépenser un point de Force afin d'éviter la perte du rang de condition lorsque vous utilisez ce pouvoir.***

DETONATE (Détonation)

Cible(s) : ***Un objet non contrôlé à 12 cases et à vue.*** Type : Télékinésie Action : Standard

Faites un jet de Utiliser la Force : ***Le résultat du jet détermine l'effet, s'il y en a un***

- DC 20 : ***L'objet subit 4D6 de dégâts.***
- DC 25 : ***L'objet subit 6D6 de dégâts.***
- DC 30 : ***L'objet subit 8D6 de dégâts.***
- DC 35 : ***L'objet subit 10D6 de dégâts.***

Spécial :

- ***Vous pouvez dépenser un point de Force quand vous activez ce pouvoir pour augmenter les dégâts de 2D6.***

DRAIN ENERGY (Drain d'énergie)

Vous puisez l'énergie d'un objet alimenté, comme une cellule pour blaster ou un générateur.

Cible(s) : ***Un objet (ou arme) alimenté à 6 cases et à vue.*** Type : Altération Action : Standard

Faites un jet de Utiliser la Force : ***Le résultat du jet détermine l'effet, s'il y en a un***

- DC 20 : ***Vous drainez l'énergie d'une cellule énergétique alimentant un Petit (ou plus petit) objet (ou arme). Vous drainez complètement l'énergie de l'objet, et celui-ci ne peut plus être utilisé si la cellule n'est pas changée.***
- DC 25 : ***Comme DC 20 sauf que la taille de l'objet augmente à Moyen (ou plus petit).***
- DC 30 : ***Comme DC 20 sauf que la taille de l'objet augmente à Large (ou plus petit).***
- DC 35 : ***Comme DC 20 sauf que la taille de l'objet augmente à Géant (ou plus petit). Si l'objet est alimenté par un générateur, vous drainez toute l'énergie de celui-ci à la place.***

Spécial :

- ***Vous pouvez dépenser un point de Force pour augmenter d'une catégorie de taille l'objet que vous drainez (jusqu'à Gargantuesque).***

ENERGY RESISTANCE (Résistance à l'énergie)

Vous utilisez la Force pour vous protéger de dégâts causés par une source énergétique, sonique, électrique, le feu ou le froid.

Cible(s) : ***Vous-même.***

Type : *Protection*

Action : *Standard*

Faites un jet de Utiliser la Force : ***Le résultat du jet détermine l'effet, s'il y en a un***

- ***DC 20 : Vous gagnez une DR de 5 contre les dégâts énergétiques jusqu'au début de votre prochain tour.***
- ***DC 25 : Comme DC 20 sauf que la DR augmente à 10.***
- ***DC 30 : Comme DC 20 sauf que la DR augmente à 15.***
- ***DC 35 : Comme DC 20 sauf que la DR augmente à 20.***

Spécial :

- ***Vous pouvez dépenser un point de Force pour utiliser ce pouvoir comme une action rapide.***
- ***Vous pouvez maintenir ce pouvoir de tour en tour pour en prolonger les effets.***

Maintenir ce pouvoir est une action rapide.

Si vous prenez des dégâts pendant que vous maintenez ce pouvoir, vous devez réussir un jet d'Utiliser la Force (DC 15 + dégâts subis) pour pouvoir continuer à le maintenir.

ENLIGHTEN (Illuminer)

Vous atteignez télépathiquement un allié, partageant des visions du futur proche pour lui donner une opportunité ou le protéger d'un danger.

Cible(s) : ***un allié à 12 cases et à vue.***

Type : *Altération de l'esprit. Côté lumineux*

Action : *Rapide ou Réaction.*

Faites un jet de Utiliser la Force :

La cible peut utiliser votre jet d'Utiliser la Force à la place d'un seul jet d'attaque, de compétence ou jet d'opposition effectué avant le début de votre prochain tour.

Ou la cible peut utiliser votre jet d'Utiliser la Force à la place d'une de ses défenses jusqu'au début de votre prochain tour.

Spécial :

Vous pouvez dépenser un point de Force quand vous activez ce pouvoir pour prolonger les effets jusqu'à la fin de votre prochain tour.

FARSEEING (Prédiction)

Vous obtenez une vision vague et momentanée des événements se produisant autour d'une personne en particulier, à un endroit éloigné.

Cible(s) : ***Une créature que vous connaissez ou avez rencontré auparavant.***

Type : *Prédiction*

Action : *Complexe, tour entier.*

Faites un jet de Utiliser la Force :

- ***Si votre jet est égale ou dépasse la Défense Will (Volonté) de la cible, vous distinguez si la cible est vivante ou morte et gagnez une vague impression de son environnement immédiat, ce qu'elle est en train de faire et les émotions les plus forte qu'elle est en train de ressentir.***
- ***Si votre jet est inférieur à la Défense Will (Volonté) de la cible, vous ne distinguez rien du tout (pas même si la cible est vivante ou morte) et ne pouvez utiliser ce pouvoir sur la même personne pendant au moins 24h.***
- ***Une cible morte à une Défense Will (Volonté) égale à 30.***

Spécial :

- ***Si vous utilisez avec succès ce pouvoir, vous pouvez dépenser un point de Force afin d'obtenir une vision claire de l'environnement de la cible et des autres créatures qui se trouvent à 6 cases au moins d'elle.***

FEAR (Peur)

Vous invoquez le pouvoir du côté obscur pour insinuer la peur en vos ennemis.

Cible(s) : *Une créature à 12 cases et à vue.*

Type : *Altération de l'esprit. Côté obscur.*

Action : *Rapide*

Faites un jet de Utiliser la Force : ***Le résultat du jet détermine l'effet, s'il y en a un Si le résultat est égale ou dépasse la Défense Will (Volonté) de la cible, celle-ci est affectée par le pouvoir (Effet de peur).***

- *DC 15 : Au prochain tour, la cible ne pourra entreprendre qu'une seule action standard.*
- *DC 15 : Au prochain tour, la cible ne pourra entreprendre qu'une seule action de mouvement.*
- *DC 15 : Au prochain tour, la cible ne pourra entreprendre qu'une seule action rapide.*
- *DC 15 : Au prochain tour, la cible ne pourra entreprendre aucune action.*

Spécial :

Quand vous utilisez avec succès ce pouvoir, vous pouvez dépenser un point de Force pour infliger à la cible un malus de -2 à toutes ses défenses jusqu'au début de votre prochain tour.

FOLD SPACE (Plier l'Espace-temps)

Vous utilisez la Force pour plier l'Espace-temps, transportant un objet quasi instantanément d'un endroit à un autre.

Cible(s) : *Un objet tenu ou non contrôlé à 6 cases et à vue, ou un véhicule dans lequel vous vous trouvez.*

Type : *Altération*

Action : *Complexe, tour entier.*

Faites un jet de Utiliser la Force : ***Le résultat du jet détermine la taille maximum de l'objet que vous transportez ainsi que la distance à laquelle vous pouvez le transporter.***

- *DC 20 : Vous pouvez bouger un objet de taille Moyenne (ou plus petit) jusqu'à 6 cases.*
- *DC 25 : Vous pouvez bouger un objet de taille Large (ou plus petit) jusqu'à 12 cases.*
- *DC 30 : Vous pouvez bouger un objet de taille Géante (ou plus petit) jusqu'à 18 cases.*
- *DC 35 : Vous pouvez bouger un objet de taille Gargantuesque (ou plus petit) jusqu'à 24 cases.*
- *DC 40 : Vous pouvez bouger un objet de taille Colossale (ou plus petit) jusqu'à 30 cases.*

Si l'objet que vous transportez contient d'autres objets ou créatures (comme un vaisseau), tout ce qui est contenu est également transporté.

Spécial :

Vous pouvez utiliser un point de Force pour augmenter la taille de l'objet de 2 catégories (jusqu'à Colossal : Croiseur), ou doubler la distance à laquelle l'objet est transporté.

FORCE DISARM (Désarmement de la Force)

Vous désarmez un adversaire en utilisant la Force pour retirer l'arme de son poing.

Cible(s) : *Une créature à 6 cases et à vue*

Type : *Télékinésie*

Action : *Standard*

Faites un jet de Utiliser la Force :

Utilisez le résultat pour remplacer votre jet habituel d'attaque de désarmement (voir désarmer p152).

Si votre attaque de désarmement réussit, vous pouvez choisir entre laisser tomber l'arme à terre dans la zone de combat de l'adversaire, ou d'attirer l'arme dans votre main. (Il vous faut avoir une main libre pour l'attraper).

Les dons qui améliorent les attaques de désarmement ne s'appliquent pas à ce pouvoir.

Spécial :

- ***Vous pouvez utiliser un point de Force pour endommager ou détruire l'arme à la place.***

Ainsi, si votre attaque réussit, l'arme prend un nombre de point de dégâts égale au résultat de votre jet d'Utiliser la Force. Vous devez déclarer que vous utilisez cette option avant d'effectuer le jet.

FORCE GRIP (Ecrasement de la Force)		
Vous utilisez la Force pour écraser ou suffoquer un ennemi.		
Cible(s) : Une créature à 6 cases et à vue	Type : Télékinésie	Action : Standard
Faites un jet de Utiliser la Force : Le résultat du jet détermine l'effet, s'il y en a un		
<ul style="list-style-type: none"> - DC 15 : Si votre jet d'Utiliser la Force est égale ou dépasse le seuil de dommage de l'adversaire, la cible prend 2D6 points de dégâts et ne peut entreprendre qu'une action rapide au prochain tour. Autrement, la cible ne prend que la moitié des dégâts, peut agir normalement et vous ne pouvez pas maintenir le pouvoir. - DC 20 : Comme DC 15 sauf que les dégâts sont de 4D6. - DC 25 : Comme DC 15 sauf que les dégâts sont de 6D6. 		
Spécial :		
<ul style="list-style-type: none"> • Vous pouvez dépenser un point de Force afin d'augmenter les dégâts de 2D6. • Vous pouvez maintenir ce pouvoir de tour en tour pour en prolonger les effets. 		
Maintenir ce pouvoir est une action Standard et vous devez effectuer un nouveau jet d'Utiliser la Force chaque tour.		
Si vous prenez des dégâts pendant que vous maintenez ce pouvoir, vous devez réussir un jet d'Utiliser la Force (DC 15 + dégâts subis) pour pouvoir continuer à le maintenir.		

FORCE LIGHT (Aura de Force)		
Vous pouvez invoquer la Force en vous, vous transformant en balise de lumière purgeant le côté obscur.		
Cible(s) : Voir texte	Type : Zone, Côté lumineux	Action : Standard
Faites un jet de Utiliser la Force : Le résultat du jet détermine l'effet, s'il y en a un		
<ul style="list-style-type: none"> - DC 20 : Jusqu'à la fin de votre prochain tour, toute créature avec un score de côté obscur de 1 ou + qui commence son tour dans un rayon de 6 case autour de vous prend automatiquement 1D6 points de dégâts de Force et subit un malus de -1 sur ses jets d'attaque. - DC 25 : Comme DC 20 sauf que les dégâts augmentent à 2D6. - DC 30 : Comme DC 20 sauf que les dégâts augmentent à 3D6. - DC 35 : Comme DC 20 sauf que les dégâts augmentent à 4D6. 		
Spécial :		
<ul style="list-style-type: none"> • Vous pouvez dépenser un point de Force afin d'augmenter les dégâts de 1D6. • Vous pouvez maintenir ce pouvoir de tour en tour pour en prolonger les effets. 		
Maintenir ce pouvoir est une action Standard et vous devez effectuer un nouveau jet d'Utiliser la Force chaque tour.		
Si vous prenez des dégâts pendant que vous maintenez ce pouvoir, vous devez réussir un jet d'Utiliser la Force (DC 15 + dégâts subis) pour pouvoir continuer à le maintenir.		

FORCE LIGHTNING (Eclair de Force)		
Vous attaquez l'ennemi à l'aide d'éclairs d'énergie obscure.		
Cible(s) : Une cible à 6 cases et à vue	Type : énergie, Côté obscur	Action : Standard
Faites un jet de Utiliser la Force :		
Comparez le résultat de votre jet à la Défense Reflex de la cible.		
Si la cible est touchée, elle prend 8D6 points de dégâts et subit un malus de -1 dans l'arbre des conditions.		
Si l'attaque manque, la cible prend la moitié des dégâts et ne souffre pas de malus.		
Spécial :		
<ul style="list-style-type: none"> • Vous pouvez dépenser un point de Force et rajouter un malus de -1 dans l'arbre des conditions si vous touchez avec votre éclair de Force. 		

FORCE SCREAM (Hurlement de la Force)

Vous créez un intense hurlement sonore amplifié par la Force.

Cible(s) : **Toute créature à 12 cases et capable d'entendre.**

Type : **Sonique, Côté obscur**

Action : **Standard**

Faites un jet de Utiliser la Force :

Comparez le résultat du jet à la Défense Fortitude des cibles. Si le résultat égale ou dépasse le score, la ou les cibles souffrent de dégâts selon le résultat de votre jet d'Utiliser la Force.

- DC15 : **La cible prend 1D6 de dégâts ce tour et son seuil de dommage est abaissé de 5 jusqu'à la fin de votre prochain tour.**
- DC 20 : **Comme DC 15 sauf que les dégâts augmentent à 2D6.**
- DC 25 : **Comme DC 15 sauf que les dégâts augmentent à 3D6.**
- DC 30 : **Comme DC 15 sauf que les dégâts augmentent à 4D6.**

La cible ajoute son modificateur de taille à sa Défense Fortitude (Colossal +50 ; Gargantuesque +20 ; Géant +10 ; Large +5 ; Moyen ou Petit +0)

Spécial :

- **Vous pouvez dépenser un point de Force pour diminuer le seuil de dommage de l'ennemi de -10 au lieu de -5.**

FORCE SHIELD (Bouclier de Force)

Vous utilisez la Force pour créer une bulle d'énergie télékinétique autour de vous, vous protégeant des dégâts.

Cible(s) : **Vous-même**

Type : **Télékinésie**

Action : **Réaction**

Faites un jet de Utiliser la Force : **Le résultat du jet détermine l'effet, s'il y en a un**

- DC 15 : **Vous créez un bouclier d'énergie (SR 5) jusqu'au début de votre prochain tour.**
- DC 20 : **Comme DC 15 sauf que le SR est de 10.**
- DC 25 : **Comme DC 15 sauf que le SR est de 15.**
- DC 30 : **Comme DC 15 sauf que le SR est de 20.**

(Voir p161 du livre de règles concernant le SR)

A la différence des autres boucliers d'énergie, celui-ci est formé à partir de la Force et ne peut être rechargé par aucun moyen.

Spécial :

- **Vous pouvez dépenser un point de Force quand vous activez ce pouvoir afin d'augmenter le SR de 5.**
- **Vous pouvez maintenir ce pouvoir de tour en tour pour en prolonger les effets.**

Maintenir ce pouvoir est une action Standard et lorsque le bouclier est réduit à 0, l'effet du pouvoir s'arrête.

FORCE SLAM (Onde de Force)

Vous projetez une ou plusieurs créatures avec la Force.

Cible(s) : **Toutes les cibles dans un cône de 6 cases et à vue**

Type : **Télékinésie, Zone.**

Action : **Standard**

Faites un jet de Utiliser la Force :

Comparez le résultat du jet au seuil de dommage de chaque cible.

Si le résultat égale ou dépasse le score, les cibles prennent 4D6 de dégâts de Force et sont projetées à terre.

Si le résultat est inférieur, les cibles prennent la moitié des dégâts et ne sont pas projetées à terre.

Spécial :

- **Vous pouvez dépenser un point de Force afin d'ajouter 2D6 points de dégâts.**

FORCE STORM (Tempête de Force)

Vous utilisez la Force afin de créer un tourbillon dansant d'énergie obscure autour de vous.

Cible(s) : ***Vous-même***

Type : ***Télékinésie, Côté obscur***

Action : ***Standard***

Faites un jet de Utiliser la Force :

Vous créez un vortex de débris et d'énergie sombre autour de vous qui inflige 2D6 de dégâts à toutes les cibles adjacentes à vous jusqu'à la fin de votre tour.

Le résultat de votre jet influence la durée du pouvoir :

- *DC 20 : 2 tours.*
- *DC 25 : 4 tours.*
- *DC 30 : 6 tours.*
- *DC 40 : 8 tours.*

Spécial :

- ***Vous pouvez utiliser un point de Force afin d'ajouter 2D6 de dégâts.***

FORCE STUN (Etourdissement de la Force)

Vous invoquez la Force pour saturer les sens d'une cible pour potentiellement l'étourdir.

Cible(s) : ***Une créature à 6 cases et à vue.***

Type : ***Altération***

Action : ***Standard***

Faites un jet de Utiliser la Force :

Comparez votre jet au seuil de dommage de la cible, si celui-ci égale ou dépasse le score, la cible subit un malus de -1 dans l'arbre des conditions.

Pour chaque tranche de 5 points où votre jet dépasse le score de la cible, celle-ci subit un nouveau malus de -1 dans l'arbre des conditions.

Spécial :

- ***Vous pouvez dépenser un point de Force afin d'augmenter le malus de -1***

FORCE THRUST (Projection de la Force)

Vous utilisez la Force pour repousser une cible de vous.

Cible(s) : ***Un objet ou créature à 12 cases et à vue***

Type : ***Télékinésie***

Action : ***Standard***

Faites un jet de Utiliser la Force :

La cible effectue un jet de force (Strength).

Si votre jet d'Utiliser la Force dépasse le résultat, vous repoussez la cible d'1 case en arrière, plus 1 case supplémentaire toutes les tranches de 5 points où votre jet dépasse le score.

Si vous poussez la cible dans un objet plus large qu'elle, celle-ci subit 1D6 de dégâts.

La cible ajoute son modificateur de taille à son jet de force (Colossal +20 ; Gargantuesque +15 ; Géant +10 ; Large +5 ; Moyen +0 ; Petit -5 ; Très Petit -10 ; Minuscule -15 ; Très Minuscule -20)

En addition, la cible gagne un bonus de stabilité de +5 si elle possède + de 2 jambes ou est exceptionnellement stable.

Spécial :

- ***Vous pouvez dépenser un point de Force pour appliquer un malus de -5 au jet de force de la cible pour résister à votre pouvoir.***
- ***En addition, si la cible est poussée dans un objet plus large qu'elle, elle subit 2D6 de dégâts en + du fait de la violence de la projection.***

FORCE TRACK (Pistage dans la Force)**Vous puisez dans la Force afin de suivre la piste d'une cible.**Cible(s) : **Vous-même**Type : **Amélioration**Action : **Rapide**Faites un jet de Utiliser la Force : **Le résultat du jet détermine l'effet, s'il y en a un**

- **DC 15 : Vous déterminez le chemin emprunté par une créature spécifique que vous déterminez, à condition que vous vous trouviez en vue du dit chemin.**

Vous pouvez ainsi pister la créature (à l'instar de la compétence Pistage sous Survie) sans avoir besoin de faire un jet de Survie dans un délai d'1 heure, et à condition que la cible soit passé par le chemin dans la dernière minute.

- **DC 20 : Comme DC 15 sauf que le temps de passage de la cible augmente à 10 min.**
- **DC 25 : Comme DC 15 sauf que le temps de passage de la cible augmente à 1 heure.**
- **DC 30 : Comme DC 15 sauf que le temps de passage de la cible augmente à 1 jour.**

Spécial :

- **Vous pouvez utiliser un point de Force afin de suivre 2 cibles simultanément.**

FORCE WHIRLWIND (Tornade de Force)**Vous invoquez la Force afin d'encercler un ennemi dans une tornade d'énergie de Force. La tornade soulève la cible à environ 50 cm du sol, le faisant tourner et le frappant de décharges d'énergie**Cible(s) : **Une créature ou droïd à 12 cases et à vue.**Type : **Télékinésie**Action : **Standard**Faites un jet de Utiliser la Force : **Le résultat du jet détermine l'effet, s'il y en a un****Comparez votre jet à la Défense Fortitude de la cible.**

Si le résultat égale ou dépasse le score, la cible est capturée dans la tornade et immobilisée jusqu'au début de votre prochain tour.

Tout jet d'attaque ou de compétence que la cible entreprend alors qu'elle se trouve dans la tornade subit un malus de -5.

La cible tombe à terre lorsque le pouvoir cesse.

La cible subit également des dégâts à la fin de votre tour, déterminés par votre jet :

- **DC 15 : la cible subit 1D6 de dégâts de Force.**
- **DC 20 : la cible subit 2D6 de dégâts de Force.**
- **DC 25 : la cible subit 3D6 de dégâts de Force.**
- **DC 30 : la cible subit 4D6 de dégâts de Force.**

La cible ajoute son modificateur de taille à sa Défense Fortitude (Colossal +50 ; Gargantuesque +20 ; Géant +10 ; Large +5 ; Moyen ou Petit +0)

Si la cible affectée par la tornade de Force subit d'autres dégâts ou voit son arbre de condition diminué pour une autre raison (provoquée par vous ou un allié), l'effet du pouvoir cesse immédiatement.

Spécial :

- **Vous pouvez dépenser un point de Force pour augmenter le malus infligé à la cible lorsqu'elle tente d'agir sous l'emprise de la tornade à -10.**
- **Vous pouvez maintenir ce pouvoir de tour en tour pour en prolonger les effets.**

Maintenir ce pouvoir est une action de Mouvement et vous devez effectuer un nouveau jet d'Utiliser la Force chaque tour.

Si vous prenez des dégâts pendant que vous maintenez ce pouvoir, vous devez réussir un jet d'Utiliser la Force (DC 15 + dégâts subis) pour pouvoir continuer à le maintenir.

HATRED (Haine)

Vous vous abandonnez au côté obscur, laissant la haine irradier de votre corps en des ondes palpables.

Cible(s) : ***Voir texte***

Type : ***Zone, Côté obscur***

Action : ***Standard***

Faites un jet de Utiliser la Force : ***Le résultat du jet détermine l'effet, s'il y en a un***

- ***DC 15 : jusqu'à la fin de votre prochain tour, toute créature qui commence son tour dans un rayon de 6 cases autour de vous prend 1D6 points de dégâts et subit un malus de -1 à toutes ses Défenses.***
- ***DC 20 : Comme DC 15 sauf que les dégâts augmentent à 2D6.***
- ***DC 25 : Comme DC 15 sauf que les dégâts augmentent à 3D6.***
- ***DC 30 : Comme DC 15 sauf que les dégâts augmentent à 4D6.***

Spécial :

- ***Vous pouvez dépenser un point de Force pour augmenter les dégâts de +1D6.***
- ***Vous pouvez maintenir ce pouvoir de tour en tour pour en prolonger les effets.***

Maintenir ce pouvoir est une action Rapide et vous devez effectuer un nouveau jet d'Utiliser la Force chaque tour.

Si vous prenez des dégâts pendant que vous maintenez ce pouvoir, vous devez réussir un jet d'Utiliser la Force (DC 15 + dégâts subis) pour pouvoir continuer à le maintenir.

INERTIA (Inertie)

Vous utilisez la Force pour modifier l'inertie de votre corps, vous permettant d'accomplir des cascades impossibles.

Cible(s) : ***Vous-même***

Type : ***Amélioration***

Action : ***Mouvement***

Faites un jet de Utiliser la Force : ***Le résultat du jet détermine l'effet, s'il y en a un***

- ***DC 15 : Vous vous déplacez, à la moitié de votre vitesse normale, le long des murs comme s'il s'agissait du sol, ignorant les effets de la gravité le temps de votre déplacement.***
- ***DC 20 : Comme DC 15 sauf que vous pouvez vous déplacer à votre vitesse normale.***
- ***DC 25 : Comme DC 15 sauf que vous pouvez vous déplacer à votre vitesse normale + 2 cases.***
- ***DC 30 : Comme DC 15 sauf que vous pouvez vous déplacer à votre vitesse normale + 4 cases.***

Si vous n'êtes pas sur le sol lorsque le déplacement se termine, vous tombez à terre.

Spécial :

- ***Vous pouvez dépenser un point de Force pour augmenter la vitesse de 2 cases supplémentaires.***

INSPIRE (Inspiration)

Vous emplissez vos alliés de courage et d'espoir, leur permettant d'affronter les situations les plus décourageantes.

Cible(s) : ***Tous les alliés à 6 cases de vous et à vue*** Type : Amélioration, Côté lumineux Action : Rapide

Faites un jet de Utiliser la Force : ***Le résultat du jet détermine l'effet, s'il y en a un***

- ***DC 20 : Les cibles gagnent un bonus de Force de +2 à leur Défense Will (Volonté) contre les effets d'altération de l'esprit et de peur jusqu'à la fin de votre prochain tour.***
- ***DC 25 : Comme DC 15 sauf que le bonus augmente à +5.***
- ***DC 30 : Comme DC 15 sauf que le bonus augmente à +10.***
- ***DC 35 : Comme DC 15 sauf que les cibles sont immunisées aux effets d'altération de l'esprit et de peur.***

Spécial :

- ***Vous pouvez dépenser un point de Force afin d'octroyer à chaque cible un bonus de 2D6 points de vie supplémentaires lorsque le pouvoir est activé. Les dégâts sont soustraits des points de vie bonus, et tout point de vie bonus restant lorsque le pouvoir cesse disparaît instantanément.***
- ***Vous pouvez maintenir ce pouvoir de tour en tour pour en prolonger les effets.***

Maintenir ce pouvoir est une action Rapide et vous devez effectuer un nouveau jet d'Utiliser la Force chaque tour.

Si vous prenez des dégâts pendant que vous maintenez ce pouvoir, vous devez réussir un jet d'Utiliser la Force (DC 15 + dégâts subis) pour pouvoir continuer à le maintenir.

INTERCEPT (Interception)

Vous utilisez la Force pour précipiter un objet dans la trajectoire d'un projectile qui vous vise, l'empêchant de vous toucher.

Cible(s) : ***Un projectile à distance qui vous vise.*** Type : Télékinésie Action : Réaction

Faites un jet de Utiliser la Force :

Si le résultat de votre jet égale ou dépasse le score d'attaque du projectile (en incluant tous les modificateurs), vous neutralisez l'attaque.

Vous pouvez utiliser ce pouvoir pour neutraliser un objet utilisé comme un projectile armé à l'aide de l'application « déplacer de petits objets » de la compétence Utiliser la Force, ou à l'aide du pouvoir Télékinésie.

Le DC du pouvoir devient alors le score d'Utiliser la Force effectué par l'adversaire.

Si vous réussissez, l'objet ne vous inflige aucuns dégâts et la cible perd le contrôle télékinétique de l'objet.

Spécial :

- ***Vous pouvez dépenser un point de Force afin de neutraliser une attaque à répétition vous visant (arme réglée sur autofire). Si votre jet dépasse celui de l'attaque, vous ne prenez aucuns dégâts, en revanche s'il rate, vous ne prenez que la moitié des dégâts.***

IONIZE (Ioniser)

Vous invoquez la Force pour surcharger des systèmes électroniques ou droïds, endommageant ou détruisant l'unité.

Cible(s) : ***Une cible à 6 cases et à vue.***

Type : *Energie*

Action : *Standard*

Faites un jet de Utiliser la Force :

Comparez le résultat de votre jet à la Défense Réflex de la cible.

Si le résultat égale ou dépasse le score de la cible, celle-ci subit des points de dégâts selon votre jet d'Utiliser la Force :

- *DC 20 : la cible subit 4D6 de dégâts ioniques.*
- *DC 25 : la cible subit 5D6 de dégâts ioniques.*
- *DC 30 : la cible subit 6D6 de dégâts ioniques.*

Spécial :

- ***Vous pouvez utiliser un point de Force pour augmenter les dégâts ioniques de 2D6.***

KINETIC COMBAT (Combat Télékinétique)

Vous utilisez la Force pour manipuler à distance une arme choisie.

Cible(s) : ***Vous-même***

Type : *Télékinésie*

Action : *Standard*

Faites un jet de Utiliser la Force :

Si vous réussissez un jet DC 20, vous pouvez télékinétiquement bouger une arme de mêlée à 1 main que vous tenez jusqu'à 12 cases, et effectuer une attaque avec.

L'arme est considérée comme contrôlée par vous, même si elle est manipulée à distance et que vous ne la tenez pas.

L'attaque que vous effectuez utilise votre Bonus de base à l'Attaque + votre modificateur de Charisme (au lieu de Force).

Une attaque réussit inflige les dégâts normaux de l'arme + la moitié de votre niveau + votre modificateur de Charisme (au lieu de Force).

Tous les bonus (dons, talents etc...) qui améliorent d'ordinaire le combat avec l'arme choisie, ne s'appliquent pas lorsque vous utilisez ce pouvoir.

L'arme menace toutes les cibles adjacentes à elle, et peut servir en cas d'attaque d'opportunité comme si c'était vous qui l'accomplissiez.

L'attaque d'opportunité effectuée comptera d'ailleurs comme si vous l'aviez effectuée.

Spécial :

- ***Vous pouvez utiliser un point de Force afin de bénéficier d'un bonus de +1 au toucher avec l'arme manipulée.***
- ***Vous pouvez maintenir ce pouvoir de tour en tour pour en prolonger les effets.***

Maintenir ce pouvoir est une action de Rapide.

De plus, en utilisant une action Standard à chaque tour que vous maintenez le pouvoir, vous pouvez déplacer l'arme de 6 cases (à condition qu'elle reste toujours à 12 cases de portée, auquel cas le pouvoir cesserait de fonctionner) et porter une attaque simple à une cible adjacente.

Si vous prenez des dégâts pendant que vous maintenez ce pouvoir, vous devez réussir un jet d'Utiliser la Force (DC 15 + dégâts subis) pour pouvoir continuer à le maintenir.

LEVITATE (Lévitation)

Vous pouvez flotter vers le haut ou le bas.

Cible(s) : **Vous-même**

Type : **Télékinésie**

Action : **Mouvement**

Faites un jet de Utiliser la Force : **Le résultat du jet détermine l'effet, s'il y en a un**

- **DC 15 : Vous gagnez une vitesse de vol de 2 cases mais ne pouvez vous déplacer que verticalement. Vous pouvez utiliser votre action de mouvement en profitant du vol et si vous parvenez à voler jusqu'à une surface horizontale, vous pouvez vous déplacer d'une case vers la surface en action Libre.**
- **DC 20 : Comme DC 15 sauf que la vitesse de vol augmente à 4 cases.**
- **DC 25 : Comme DC 15 sauf que la vitesse de vol augmente à 6 cases.**

Au début de votre prochain tour, si vous êtes toujours en l'air, le pouvoir s'estompe et vous tombez.

Spécial :

- **Vous pouvez utiliser un point de Force en Réaction lorsque le pouvoir s'achève et que vous tombez, afin de le réactiver. Vous réduisez ainsi la distance de chute d'un nombre de cases égal à celui pourvu par le pouvoir (et votre Jet).**
- **Vous pouvez maintenir ce pouvoir de tour en tour pour en prolonger les effets.**

Maintenir ce pouvoir est une action de Mouvement et vous devez effectuer un nouveau jet d'Utiliser la Force chaque tour.

Si vous échouez, vous tombez instantanément.

Si vous prenez des dégâts pendant que vous maintenez ce pouvoir, vous devez réussir un jet d'Utiliser la Force (DC 15 + dégâts subis) pour pouvoir continuer à le maintenir.

LIGHTNING BURST (Décharge d'éclairs)

Vous invoquez le côté obscur et projetez de votre corps des salves d'éclair de Force.

Cible(s) : **Toutes les cibles adjacentes**

Type : **Energie, Côté obscur**

Action : **Standard**

Faites un jet de Utiliser la Force :

Comparez le résultat à la Défense Réflex de chaque cible.

Si l'attaque touche, les cibles prennent 3D6 points de dégâts de Force et subissent un malus de -1 dans l'arbre des conditions.

Si l'attaque échoue, les cibles prennent la moitié des dégâts et ne subissent aucun malus.

Spécial :

- **Vous pouvez dépenser un point de Force afin d'augmenter les dégâts de 2D6.**
- **Vous pouvez maintenir ce pouvoir de tour en tour pour en prolonger les effets à condition que vous ne vous soyez pas déplacé depuis l'activation du pouvoir.**

Maintenir ce pouvoir est une action Standard et vous devez effectuer un nouveau jet d'Utiliser la Force chaque tour, en le comparant à nouveau à la Défense Réflex de chaque cible.

MALACIA

Vous perturbez l'équilibre biologique de votre adversaire, provoquant nausées et malaises

Cible(s) : **Une créature vivante à 6 cases et à vue.** Type : **Altération** Action : **Standard**

Faites un jet de Utiliser la Force :

Comparez le résultat à la Défense Fortitude de la cible.

Si le jet égale ou dépasse le score, la cible subit un malus de -1 dans l'arbre des conditions et -5 à son seuil de dommage jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Spécial :

- **Vous pouvez dépenser un point de Force afin d'augmenter le malus au seuil de dommage à -10**
- **Vous pouvez maintenir ce pouvoir de tour en tour pour en prolonger l'effet sur le seuil de dommage de l'ennemi.**

Maintenir ce pouvoir est une action Standard et vous devez effectuer un nouveau jet d'Utiliser la Force chaque tour.

Si vous prenez des dégâts pendant que vous maintenez ce pouvoir, vous devez réussir un jet d'Utiliser la Force (DC 15 + dégâts subis) pour pouvoir continuer à le maintenir.

MEMORY WALK (Souvenirs sombres)

Vous tourmentez un ennemi en lui forçant à revivre ses pires souvenirs.

Cible(s) : **Une créature avec un score d'intelligence de 3 ou +, à 6 cases et à vue.** Type : **Altération de l'esprit, Côté obscur.** Action : **Standard**

Faites un jet de Utiliser la Force : **Le résultat du jet détermine l'effet, s'il y en a un**

- **DC 20 : comparez le résultat du jet à la Défense Will (Volonté) de la cible, s'il égale ou dépasse le score, la cible prend 2D6 points de dégâts de Force, et perd ses actions Rapides à son prochain tour.**
- **DC 25 : Comme DC 20 sauf que la cible perd son action de Mouvement à son prochain tour.**
- **DC 30 : Comme DC 20 sauf que la cible perd son action Standard à son prochain tour.**
- **DC 35 : Comme DC 20 sauf que la cible ne pourra rien faire à son prochain tour.**

Spécial :

- **Vous pouvez dépenser un point de Force pour augmenter les dégâts causés de 2D6.**
- **Vous pouvez maintenir ce pouvoir de tour en tour pour en prolonger l'effet.**

Maintenir ce pouvoir est une action Standard et vous devez effectuer un nouveau jet d'Utiliser la Force chaque tour.

Si vous prenez des dégâts pendant que vous maintenez ce pouvoir, vous devez réussir un jet d'Utiliser la Force (DC 15 + dégâts subis) pour pouvoir continuer à le maintenir.

MIND SHARD (Fragment d'âme)

Vous utilisez la Force pour scinder l'esprit d'un adversaire, le déchirant avec souffrance.

Cible(s) : **Une créature vivante à 12 cases et à vue.** Type : **Altération de l'esprit** Action : **Standard**

Faites un jet de Utiliser la Force : **Le résultat du jet détermine l'effet, s'il y en a un**

- **DC 15 : Comparez le résultat à la Défense Will (Volonté) de la cible. Si le résultat égale ou dépasse le score, la cible prend 2D8 points de dégâts de Force et un malus de -1 dans l'arbre des conditions. De plus, elle ne peut récupérer sa condition avant la fin de votre prochain tour.**
- **DC 20 : Comme DC 15 sauf que les dégâts augmentent à 3D8.**
- **DC 25 : Comme DC 15 sauf que les dégâts augmentent à 4D8.**
- **DC 30 : Comme DC 15 sauf que les dégâts augmentent à 5D8.**

Spécial :

- **Vous pouvez dépenser un point de Force afin d'augmenter les dégâts de 2D8.**

MIND TRICK (Altération de l'esprit)

Vous utilisez la Force pour altérer les perceptions d'une cible ou intégrer une suggestion dans son esprit.

Cible(s) : ***Une créature avec un score d'intelligence de 3 ou +, à 12 cases et à vue.*** Type : Altération de l'esprit. Action : Standard

Faites un jet de Utiliser la Force :

Si le résultat égale ou dépasse la Défense Will (Volonté) de la cible, vous pouvez choisir un des effets suivants :

- ***Vous créez une hallucination flottante qui distrait la cible et vous permet d'utiliser la compétence Furtivité même si la cible vous voit.***
- ***Vous exécutez une feinte pour que la prochaine attaque que vous effectuez contre la cible ignore son bonus de Dextérité à sa Défense Réflex.***
- ***Vous rendez une suggestion inconcevable complètement raisonnable à la cible. Vous devez être capable de communiquer avec la cible, et la suggestion ne peut absolument pas menacer la vie de la cible. La cible ne réalisera pas plus tard que ce qu'elle a fait était inacceptable.***
- ***Vous emplissez la cible de terreur, qui se met à vous fuir à toute vitesse pendant 10 tours. La cible cesse de fuir si elle est blessée, et l'effet est annulé si la cible est d'un niveau égal ou supérieur au votre. C'est un effet de peur.***

Spécial :

- ***Si vous effectuez une suggestion, vous pouvez dépenser un point de Force afin d'améliorer l'attitude de la cible d'un palier, + un palier supplémentaire à chaque tranche de 5 points où votre jet dépasse le score de la cible.***

MORICHRO

Vous ralentissez les fonctions vitales d'une cible, la plongeant dans un profond sommeil pouvant aller jusqu'à la mort.

Cible(s) : ***Une créature vivante que vous avez empoignée.*** Type : Altération Action : Standard

Faites un jet de Utiliser la Force :

Comparez le résultat à la Défense Fortitude de la cible.

Si vous réussissez, la cible subit un malus de -1 dans l'arbre des conditions.

Chaque tour que vous passez en maintenant ce pouvoir, et si votre jet d'Utiliser la Force dépasse la Défense Fortitude de la cible, cette dernière subit un nouveau malus de -1 dans l'arbre des conditions.

Si vous menez la cible au dernier palier de son arbre de conditions, vous pouvez choisir de tuer la cible ou de la placer en Transe de la Force même si elle y est opposée (voir p28).

En addition, si vous utilisez ce pouvoir sur une cible déjà inconsciente, vous considérez cette dernière comme ayant accepté d'être placée en Transe de la Force.

Spécial :

- ***Vous pouvez maintenir ce pouvoir de tour en tour pour en prolonger l'effet.***

Maintenir ce pouvoir est une action Standard et vous devez effectuer un nouveau jet d'Utiliser la Force chaque tour.

Si vous prenez des dégâts pendant que vous maintenez ce pouvoir, vous devez réussir un jet d'Utiliser la Force (DC 15 + dégâts subis) pour pouvoir continuer à le maintenir.

Si la cible échappe à votre poigne ou que l'empoignade cesse pour une quelconque raison, vous ne pouvez maintenir ce pouvoir le tour suivant.

MOVE OBJECT (Télékinésie)***Vous utilisez la force pour déplacer une cible ou un objet par la télékinésie.***Cible(s) : ***Une cible ou un objet à 6 cases et à vue*** Type : ***Télékinésie*** Action : ***Standard***

Faites un jet de Utiliser la Force :

Vous pouvez déplacer un objet ou une cible jusqu'à 6 cases dans n'importe quelle direction.***Le résultat du jet détermine la taille maximum de l'objet/cible que vous pouvez déplacer.******NB : Si la cible tente de résister à votre pouvoir, votre jet d'Utiliser la Force doit dépasser la Défense Will (Volonté) de celle-ci.******NB² : Vous pouvez projeter la cible/objet vers une autre cible, à condition que votre jet d'Utiliser la Force dépasse la Défense Réflex de la seconde cible. Dans ce cas, les deux cibles subissent des dégâts selon votre score.***

- ***DC 15 : Jusqu'à la taille Moyenne (2D6 de dégâts)***
- ***DC 20 : Jusqu'à la taille Large (4D6 de dégâts)***
- ***DC 25 : Jusqu'à la taille Géant (6D6 de dégâts)***
- ***DC 30 : Jusqu'à la taille Gargantuesque (8D6 de dégâts)***
- ***DC 35 : Jusqu'à la taille Colossal (10D6 de dégâts)***

Spécial :

- ***Vous pouvez utiliser un point de Force afin d'augmenter la taille maximum de l'objet/cible que vous souhaitez déplacer d'une catégorie (max Colossal Frégate / 12D6 de dégâts), et infliger 2D6 points de dégâts supplémentaires.***
- ***Alternativement, vous pouvez dépenser un point de Destin afin d'augmenter la taille maximum de l'objet de trois catégories et infliger 6d6 points de dégâts supplémentaires (max Colossal Station / 16D6 de dégâts)***
- ***Vous pouvez maintenir ce pouvoir de tour en tour pour en prolonger l'effet.***

Maintenir ce pouvoir est une action Standard et vous devez effectuer un nouveau jet d'Utiliser la Force chaque tour.***Si vous prenez des dégâts pendant que vous maintenez ce pouvoir, vous devez réussir un jet d'Utiliser la Force (DC 15 + dégâts subis) pour pouvoir continuer à le maintenir.******Si vous infligez des dégâts avec ce pouvoir, vous cessez le maintien du pouvoir.***

- ***Si vous utilisez ce pouvoir contre une cible flottante ou volante (comme un speeder ou un vaisseau), la cible peut s'opposer à votre jet d'utiliser la Force par un jet de Lutte en réaction. Si elle réussit, vous ne pouvez pas déplacer la cible.***

NEGATE ENERGY (Neutraliser l'énergie)***Vous neutralisez spontanément une seule attaque qui inflige des dégâts énergétiques, comme un blaster ou un sabre-laser.***Cible(s) : ***Une attaque effectuée contre vous*** Type : ***Altération*** Action : ***Réaction***

Faites un jet de Utiliser la Force :

Vous devez être conscient de l'attaque afin de la neutraliser (et non pas pris au dépourvu, etc...)***Si le résultat égale ou dépasse les dégâts infligés par l'attaque énergétique, l'attaque est neutralisée et vous ne subissez aucun dégât.***

Spécial :

- ***Si vous réussissez à neutraliser l'attaque, vous pouvez dépenser un point de Force afin de regagner un nombre de points de vie égal aux dommages infligés par l'attaque (jusqu'au max de vos HP)***

OBSCURE (Obscurcir)

Vous utilisez la Force afin d'obscurcir l'esprit d'un ennemi, l'empêchant de voir sa cible.

Cible(s) : ***Une cible à 12 cases, à vue et qui vient juste d'effectuer son jet d'attaque.*** Type : Altération de l'esprit. Action : Réaction

Faites un jet de Utiliser la Force :

Si votre jet égale ou dépasse la Défense Will (Volonté) de la cible, elle subit un malus de -5 à son jet d'attaque.

Si la cible manque son attaque, vous pouvez choisir de lui refaire tirer son jet contre une autre créature adjacente à elle (en prenant en compte le malus de -5).

Spécial :

- ***Vous pouvez dépenser un point de Force afin d'infliger le même malus à toutes les attaques de la cible jusqu'au début de son prochain tour.***

PHASE (Déphasage)

Vous pouvez passer à travers des objets solides (comme des portes ou des murs)

Cible(s) : ***Vous-même*** Type : Altération Action : Mouvement

Faites un jet de Utiliser la Force : ***Le résultat du jet détermine l'effet, s'il y en a un***

- ***DC 25 : Vous gagnez une vitesse déphasée de 2 cases. Votre vitesse déphasée ne peut jamais dépasser votre vitesse de base.***

Lorsque vous bougez en utilisant votre vitesse déphasée, vous pouvez vous déplacer au travers d'une case où se trouve un ennemi, d'un mur, d'un véhicule, d'un objet large ou d'autres obstacles, mais vous devez obligatoirement terminer votre déplacement dans une zone libre et inoccupée. Vous conservez votre vitesse déphasée jusqu'au début de votre prochain tour.

Vous pouvez utiliser la vitesse déphasée comme partie du type d'action de ce pouvoir.

- ***DC 30 : Comme DC 25 sauf que la vitesse déphasée augmente à 4 cases.***
- ***DC 35 : Comme DC 25 sauf que la vitesse déphasée augmente à 6 cases.***
- ***DC 40 : Comme DC 25 sauf que la vitesse déphasée augmente à 8 cases.***

Spécial :

- ***Vous pouvez utiliser un point de Force afin d'augmenter votre vitesse déphasée de 2 cases.***
- ***Vous pouvez maintenir ce pouvoir de tour en tour pour en prolonger l'effet.***

Maintenir ce pouvoir est une action de Mouvement.

Si vous prenez des dégâts pendant que vous maintenez ce pouvoir, vous devez réussir un jet d'Utiliser la Force (DC 15 + dégâts subis) pour pouvoir continuer à le maintenir.

PLANT SURGE (Croissance végétale)

Vous utilisez la Force afin d'invoquer l'aide des végétaux qui entravent votre ennemi.

Cible(s) : ***Une créature à 12 cases et à vue*** Type : Altération Action : Standard

Faites un jet de Utiliser la Force :

Il faut obligatoirement qu'une plante se trouve à portée de la cible, sinon le pouvoir échoue.

Comparez votre résultat à la Défense Fortitude de la cible.

Si le jet égale ou dépasse le score, la vitesse de déplacement de la cible est réduite à 0 jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Une créature peut s'échapper de l'entrave en faisant un jet de Lutte opposé à votre résultat d'Utiliser la Force.

Spécial :

- ***Vous pouvez dépenser un point de Force pour infliger un malus de -10 au jet de Lutte de la cible.***
- ***Vous pouvez maintenir ce pouvoir de tour en tour pour en prolonger l'effet.***

Maintenir ce pouvoir est une action Rapide et vous devez effectuer un nouveau jet d'Utiliser la Force chaque tour.

Si vous prenez des dégâts pendant que vous maintenez ce pouvoir, vous devez réussir un jet d'Utiliser la Force (DC 15 + dégâts subis) pour pouvoir continuer à le maintenir.

PRESCIENCE (Précognition)		
La Force vous permet un aperçu du futur lorsque vous en résolvez avec un ennemi		
Cible(s) : Un ennemi dans votre ligne de vue	Type : Prédiction	Action : Rapide
Faites un jet de Utiliser la Force : Le résultat du jet détermine l'effet, s'il y en a un		
<ul style="list-style-type: none"> - DC 15 : Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous gagnez un bonus de +1 à toutes vos défenses envers les attaques ou effets originaires de votre cible, ainsi qu'un bonus de +1 à tous les jets d'attaque que vous effectuez contre elle. - DC 20 : Comme DC 15 sauf que les bonus augmentent à +2. - DC 25 : Comme DC 15 sauf que les bonus augmentent à +3. 		
Spécial :		
<ul style="list-style-type: none"> • Vous pouvez dépenser un point de Force en activant ce pouvoir afin d'affecter un autre ennemi en plus, toujours dans votre ligne de vue. 		

REBUKE (Absorption)		
Vous absorbez ou renvoyez un pouvoir de la Force utilisé contre vous.		
Cible(s) : Un pouvoir de la Force dirigé contre vous.	Type : Contrôle	Action : Réaction
Faites un jet de Utiliser la Force :		
Si votre résultat égale ou dépasse celui du pouvoir de la Force utilisé contre vous, vous redirigez le pouvoir sans en subir les conséquences.		
Si votre jet dépasse de 5 ou + celui de l'adversaire, vous pouvez choisir de lui renvoyer le pouvoir, ce dernier en subira les effets.		
NB : Si l'adversaire tente à son tour et réussit à vous renvoyer le pouvoir que vous venez de repousser, vous et l'adversaire en subissez les effets.		
Spécial :		
<ul style="list-style-type: none"> • Vous pouvez dépenser un point de Force en Réaction afin de ne pas subir les effets d'un pouvoir de la Force qui vient d'être renvoyé 2 fois de suite. 		

REND (Déchirer)		
Vous pouvez déplacer une cible, qu'elle soit vivante ou mécanique, dans deux directions opposées simultanément.		
Cible(s) : Une cible à 6 cases et à vue.	Type : Télékinésie, Côté Obscur	Action : Standard
Faites un jet de Utiliser la Force :		
Comparez votre jet à la Défense Réflex de la cible, si celui-ci égale ou dépasse le score, la cible subit 3D6 points de dégâts.		
Si vous effectuez un 20 naturel avec votre jet d'utiliser la Force, la cible prend un coup critique et subit le double des dégâts.		
Si les dégâts que vous infligez font tomber la cible à 0 points de vie, cette dernière est déchirée en deux. (Les cibles vivantes meurent instantanément)		
Spécial :		
<ul style="list-style-type: none"> • Si vous réussissez votre jet d'utiliser la Force, vous pouvez dépenser un point de Force afin d'occasionner 2D6 points de dégâts supplémentaires à la cible. 		

REPULSE (Repousser)

Vous utilisez la Force pour dégager une zone autour de vous.

Cible(s) : ***Toutes les cibles adjacentes.***

Type : ***Télékinésie***

Action : ***Standard***

Faites un jet de Utiliser la Force :

Les cibles effectuent un jet de force (physique) en ajoutant leur bonus de base à l'attaque.

Si votre jet d'utiliser la Force dépasse les scores, vous repoussez les cibles d'1 case + 1 case additionnelle pour chaque tranche de 5 points où votre score dépasse les jets de force.

Si vous repoussez une cible dans un objet plus large, elle subit 1D6 points de dégâts.

La cible ajoute son modificateur de taille à son jet de force (Colossal +20 ; Gargantuesque +15 ; Géant +10 ; Large +5 ; Moyen +0 ; Petit -5 ; Très Petit -10 ; Minuscule -15 ; Très Minuscule -20)

En addition, la cible gagne un bonus de stabilité de +5 si elle possède + de 2 jambes ou est exceptionnellement stable.

Spécial :

- ***Vous pouvez dépenser un point de Force pour appliquer un malus de -5 aux jets de force des cibles.***
- ***En addition et après avoir utilisé votre point de Force, si la cible percute un objet plus large, elle subit 2D6 points de dégâts supplémentaires du fait de la violence de la répulsion.***

RESIST FORCE (Résister à la Force)

Vous utilisez la Force pour vous protéger d'un pouvoir de la Force lancé contre vous.

Cible(s) : ***Vous-même***

Type : ***Contrôle***

Action : ***Standard***

Faites un jet de Utiliser la Force : ***Le résultat du jet détermine l'effet, s'il y en a un***

- ***DC 15 : Vous gagnez un bonus de +1 à la Défense de votre choix, contre les pouvoirs de la Force utilisés contre vous, jusqu'au début de votre prochain tour.***
- ***DC 20 : Comme DC 15 sauf que le bonus augmente à +2***
- ***DC 25 : Comme DC 15 sauf que le bonus augmente à +3***

Spécial :

- ***Vous pouvez utiliser un point de Force afin d'octroyer ce bonus à 1 de vos Défense de plus.***
- ***Vous pouvez maintenir ce pouvoir de tour en tour pour en prolonger l'effet.***

Maintenir ce pouvoir est une action Rapide.

Si vous prenez des dégâts pendant que vous maintenez ce pouvoir, vous devez réussir un jet d'Utiliser la Force (DC 15 + dégâts subis) pour pouvoir continuer à le maintenir.

- ***Vous pouvez avoir plusieurs instances actives de ce pouvoir en même temps, mais elles doivent être activées par une utilisation du pouvoir différente à chaque fois.***

SEVER FORCE (Rompre la Force)

Vous pouvez rompre la connexion avec la Force d'un de ses utilisateurs, l'empêchant de dépenser des points de Force et lui rendant difficile d'utiliser des pouvoirs de la Force.

Cible(s) : **Une cible utilisant la Force avec un score de côté obscur de 1 ou +, à 12 cases et à vue.** Type : Côté lumineux Action : Standard

Faites un jet de Utiliser la Force :

Si le résultat égale ou dépasse la Défense Will (Volonté) de la cible, l'effet est proportionnel à votre jet :

- DC 25 : **La cible ne peut dépenser aucun point de Force pendant un nombre d'heure égal à son score de côté obscur.**
- DC 30 : **Comme DC 25 sauf que la cible perd 1 rang de condition lorsqu'elle utilise un pouvoir de la Force dans le laps de temps du pouvoir.**
- DC 35 : **Comme DC 25 sauf que la cible perd 2 rangs de condition lorsqu'elle utilise un pouvoir de la Force dans le laps de temps du pouvoir.**
-

NB : Ce pouvoir n'a aucun effet sur les cibles qui ont un score de côté obscur égal à 0.

Spécial :

- **Vous pouvez dépenser un point de Force afin de doubler la durée de l'effet du pouvoir.**
- **Vous pouvez dépenser un point de Destin afin d'augmenter la durée de l'effet à un nombre de jour égal à son score de côté obscur.**

STAGGER (Tituber)

Vous utilisez la Force pour fouetter un ennemi proche, le faisant basculer.

Cible(s) : **Un ennemi adjacent à vous.** Type : Télékinésie Action : Rapide

Faites un jet de Utiliser la Force :

Comparez le résultat à la Défense Fortitude de l'ennemi, si le jet égale ou dépasse le score, la cible subit 2D6 points de dégâts de Force et est repoussée 1 case plus loin de vous.

Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Spécial :

- **Vous pouvez dépenser un point de Force afin d'affecter toutes les cibles adjacentes à vous, dans ce cas vous comparez votre jet à chacune des Défense Fortitude des cibles.**

SHATTERPOINT (Point de rupture)

Vous pouvez discerner les points faibles d'une chose, qu'elle soit vivante ou non.

Cible(s) : **Vous-même** Type : Sens Action : Rapide

Faites un jet de Utiliser la Force : **Le résultat du jet détermine l'effet, s'il y en a un**

- DC 25 : **Si votre prochaine attaque effectuée avant la fin de la rencontre touche, considérez le seuil de dommage de la cible comme ayant un malus de -5.**
- DC 30 : **Comme DC 25 sauf que le malus augmente à -10.**
- DC 35 : **Comme DC 25 sauf que le malus augmente à -15.**
- DC 40 : **Comme DC 25 sauf que le malus augmente à -20.**

Spécial :

- **Vous pouvez dépenser un point de Force afin d'ignorer en plus la DR (réduction de dommages) d'un adversaire.**

SLOW (Ralentir)

La Force vous permet de ralentir vos ennemis.

Cible(s) : **Une cible à 12 cases et à vue**

Type : **Télékinésie**

Action : **Standard**

Faites un jet de Utiliser la Force :

Si votre jet égale ou dépasse la Défense Fortitude de la cible, elle subit les effets suivants :

- DC 15 : **La vitesse de déplacement de la cible est réduite de 1 case jusqu'au début de votre prochain tour. La cible est également considérée comme encombrée, comme si elle portait une charge lourde, et subit un malus de -10 à ses jets d'Acrobaties, Escalade, Endurance, Initiative, Saut, Furtivité et Nager.**
- DC 20 : **Comme DC 15 sauf que la vitesse est réduite de 2 cases.**
- DC 25 : **Comme DC 15 sauf que la vitesse est réduite de 3 cases.**
- DC 30 : **Comme DC 15 sauf que la vitesse est réduite de 4 cases.**

La cible ajoute son modificateur de taille à sa Défense Fortitude (Colossal +50 ; Gargantuesque +20 ; Géant +10 ; Large +5 ; Moyen ou Petit +0)

Spécial :

- **Vous pouvez dépenser un point de Force afin d'imposer un malus de -5 à la Défense Fortitude de la cible.**

SURGE (Décharge)

La Force vous permet de sauter sur de grandes distances et de bouger rapidement.

Cible(s) : **Vous-même**

Type : **Altération**

Action : **Libre**

Faites un jet de Utiliser la Force : **Le résultat du jet détermine l'effet, s'il y en a un**

- DC 10 : **Vous gagnez un bonus de +10 à vos jets de Saut et votre vitesse de déplacement augmente de 2 cases jusqu'au début de votre prochain tour.**
- DC 15 : **Comme DC 10 sauf que les bonus augmentent à +20 et +4 cases.**
- DC 20 : **Comme DC 10 sauf que les bonus augmentent à +30 et +6 cases.**

Spécial :

- **Vous pouvez dépenser un point de Force afin d'augmenter le bonus au saut de +10 et à la vitesse de +2 cases.**
- **Vous pouvez dépenser un point de Destin afin d'ajouter 4 cases de déplacement à votre vitesse. Aussi, vous pouvez utiliser tout votre mouvement dans un saut, sans avoir à effectuer de jet.**

TECHNOMETRY (Technométrie)

Vous pouvez interagir avec des circuits électroniques et autres technologies.

Cible(s) : **Un droïd ou un système électronique touché.**

Type : **Altération**

Action : **Standard**

Faites un jet de Utiliser la Force :

Comparez le résultat à la Défense Will de la cible.

Si le jet égale ou dépasse le score, vous découvrez une information cachée dans la mémoire du système électronique, en utilisant la table de découverte des informations (voir p75).

Chaque tranche de 5 points où votre jet dépasse la Défense Will de la cible, vous découvrez une information supplémentaire.

Alternativement, si vous visez un droïd et réussissez votre jet, vous pouvez choisir un des effets suivants :

- **Les senseurs du droïd sont brouillés, vous permettant d'effectuer un jet de Furtivité contre lui jusqu'à la fin de votre prochain tour, même si celui-ci est conscient de votre présence.**
- **Le droïd perd son bonus de dextérité à la Défense contre la prochaine attaque que vous lui infligez, avant la fin de votre prochain tour.**
- **Les deux prochains tours, le droïd ne fait que vous fuir le plus rapidement qu'il peut.**

Spécial :

- **Vous pouvez dépenser un point de Force afin d'acquérir deux informations supplémentaires, ou d'augmenter la durée d'un des effets listés d'un tour supplémentaire.**

TOUGHT BOMB (Bombe mentale)

Vous utilisez la Force pour irradier une zone d'ondes télépathiques néfastes.

Cible(s) : ***Toutes les cibles situées à 2 cases de vous.*** Type : Altération de l'esprit Action : Standard

Faites un jet de Utiliser la Force :

Comparez le résultat à la Défense Will de chaque cible.

Si celui-ci égale ou dépasse le score, la cible subit 2D6 points de dégâts de Force et perd ses actions Rapides au prochain tour.

C'est une attaque de zone.

Spécial :

- ***Vous pouvez dépenser un point de Force afin d'augmenter les dégâts de 2D6.***

VITAL TRANSFER (Transfert d'énergie vitale)

Vous utilisez votre propre énergie vitale afin de soigner une autre créature.

Cible(s) : ***Une créature vivante que vous touchez.*** Type : Altération, Côté lumineux Action : Standard

Faites un jet de Utiliser la Force : ***Le résultat du jet détermine l'effet, s'il y en a un***

- ***DC 15 : La cible est soignée d'un nombre de points de vie égal à 2 fois son niveau.***
- ***DC 20 : La cible est soignée d'un nombre de points de vie égal à 3 fois son niveau.***
- ***DC 25 : La cible est soignée d'un nombre de points de vie égal à 4 fois son niveau.***

Chaque fois que vous utilisez ce pouvoir, vous subissez en dégâts la moitié des points de vie transférés (arrondis à l'inférieur).

Spécial :

- ***Vous pouvez dépenser un point de Force afin de ne pas subir de dégâts à l'utilisation du pouvoir.***
- ***Vous pouvez dépenser un point de Destin afin de faire remonter l'arbre des conditions de la cible de +5, en plus de la soigner.***

WOUND (Blessure)

Vous causez des spasmes dans les poumons de votre adversaire.

Cible(s) : ***Une créature à 6 cases et à vue.*** Type : Altération, Côté obscur Action : Standard

Faites un jet de Utiliser la Force :

Comparez le résultat à la Défense Fortitude de la cible, s'il égale ou dépasse le score, la cible subit 4D6 points de dégâts de Force.

La cible ajoute son modificateur de taille à sa Défense Fortitude (Colossal +50 ; Gargantuesque +20 ; Géant +10 ; Large +5 ; Moyen ou Petit +0)

Spécial :

- ***Vous pouvez dépenser un point de Force afin d'augmenter les dégâts de 2D6.***
- ***Si la cible perd un rang dans l'arbre des conditions, la condition perdue est considérée comme permanente et ne peut être soignée que par un jet de Premiers Secours DC 20 afin de traiter chirurgicalement la blessure.***