

**STAR WARS D6 : édit'2bis.**



**Talents  
+  
compétences avancées**

### **Adaptation aux implants**

Vous avez acclimaté votre corps et votre esprit à la présence d'un implant cybernétique.

**Effet :** Vous ne gagnez que la moitié des cyberpoints normalement infligés pour l'implant en question.

### **Agilité accrue**

Grâce à vos capacités naturelles ou une formation spécifique, vous vous déplacez plus vite que la normal quand vous escaladez, sautez et nagez.

**Effet :** Vous augmentez votre vitesse d'escalade, votre vitesse de nage et votre distance de saut de 2 cases et vous ne perdez pas votre bonus de Dextérité quand vous escaladez.

### **Amis bas-placés**

Avec suffisamment de temps, vous pouvez dénicher le bon pion pour faire le boulot.

**Effet :** A chaque fois que vous voulez acquérir un permis pour un objet à autorisation restreinte ou militaire, vous pouvez substituer un jet de Renseignement à un jet de bureaucratie. De plus le multiplicateur de coût de tels objets au marché noir est réduit de 1.

### **Arme de prédilection**

Vous êtes particulièrement doué avec une arme exotique ou un groupe d'arme.

**Effet :** Choisissez une arme exotique ou un groupe d'armes. Vous gagnez un bonus de +1 sur tous vos jets d'attaque en utilisant l'arme ou le groupe sélectionné.

**Précision :** Il est possible de prendre plusieurs fois ce don mais ses effet ne se cumulent pas. A chaque fois que vous prenez ce don appliquez le à une arme exotique ou un groupe d'armes différent. Un Jedi ne peut prendre que le don Arme de prédilection (Sabres-laser) en tant que don bonus, sauf les maîtres d'armes qui peuvent l'avoir autant de fois que leur nombre de dés en compétence d'armes blanches. Si vous prenez ce don avec Armes lourdes (impossible pour les Jedi), il fonctionne normalement avec les armes de véhicule.

### **Astuce**

Votre nature précautionneuse vous aide à accomplir des tâches extrêmement dangereuses. Vous êtes assuré et confiant.

**Effet :** Dans un moment dramatiquement approprié vous pouvez ajouter 1D sans dépenser de pts de personnage.

### **A couvert :**

Quand un pj est exposé à une attaque de zone (grenade...), si le terrain n'est pas entièrement dégagé, il trouve in extremis un abri en dépensant 1 pt de personnage.

### **Position avantageuse :**

Le Pj sait comment prendre l'avantage sur ses ennemis qui réagissent lentement. +1D de dégâts quand il effectue une attaque sur un pnj dont la Dex est inférieure à la sienne.

### **Attaque coordonnée :**

Sait parfaitement se synchroniser avec ses compagnons d'armes donc réussite automatique de son attaque sur un adversaire qui se bat contre un de ses alliés. Fonctionne aussi pour les combats en véhicules ou chasseurs stellaires.

### **Attaque fourbe :**

talent pour prendre par surprise ses adversaires : +1D au jet d'attaque quand il agit sournoisement.

### **Attaque en mouvement :**

Se déplace et attaque en même temps sans malus de double action, tant que la distance à parcourir n'excède pas sa vitesse par round Autorisée.

### **Avantage tactique :**

Peut changer de position rapidement sans que cela compte comme une action du round afin d'obtenir une position avantageuse. Le bonus pour attaquer sera de +1D.

### **Cyber-chirurgie :**

Vous connaissez les techniques nécessaires pour greffer un composant cybernétique sur de la chair vivante.

**Effet :** Vous pouvez implanter une prothèse cybernétique sur un être vivant. L'opération prend une heure sans interruption et vous devez réussir un jet de compétence Médecine à l'issue de celle-ci. En cas d'échec, la prothèse n'est pas bien installée et il faut une heure supplémentaire et un nouveau jet pour apporter les corrections nécessaires. Si vous avez le don Expertise chirurgicale, vous pouvez poser une prothèse en 15 minutes au lieu de une heure.

### **Combat à deux armes**

Vous être un expert du combat avec deux armes et avec des armes doubles.

**Effet :** Quand vous attaquez avec deux armes ou les deux côtés d'une arme double, vous subissez une pénalité de -5 à vos jets d'attaque (au lieu de -10) sur toutes vos attaques jusqu'au début de votre prochain tour. Vous bénéficiez d'aucun malus si c'est votre arme de prédilection.

**Précision :** Avec le don Dégaine rapide, vous pouvez dégainer deux armes en une seule action.

### **Compétence de prédilection**

Vous êtes particulièrement doué dans une compétence.

**Effet :** Vous gagnez un bonus de compétence de +2 lorsque vous réalisez des jets de compétence avec une compétence dans laquelle vous êtes déjà formé.

**Précision :** Il est possible de prendre plusieurs fois ce don mais pour des compétences différentes > au code d'attribut.

### **Couvert avantageux**

Vous savez comment utiliser au mieux un couvert disponible comme abri contre les attaques de vos ennemis.

**Effet :** Quand vous avez un couvert, vous ne prenez pas les dégâts des attaques de zone, même si le jet d'attaque surpasse votre esquive.

### **Croc-en-jambe**

Vous savez comment faire tomber vos adversaires en situation de lutte.

**Pré-requis :** Bonus de base à l'attaque +2.

**Effet :** Si vous arrivez à saisir votre adversaire et que vous remportez un jet de lutte opposée, votre cible chute au sol dans la case où elle se trouve et n'est plus considérée empoignée.

Un combattant au sol reçoit une pénalité aux jets d'attaque au corps à corps de -2, tandis que ses adversaires ont un bonus de +2 sur les jets d'attaques au corps à corps contre lui et une pénalité de -2 sur les jets d'attaque à distance.

**Précision :** Vous ne pouvez pas utiliser les dons Immobilisation et Croc-en-jambe dans le même round.

### **Défense perturbante**

Vous savez comment utiliser au mieux vos armes de corps à corps pour gêner les acrobaties de vos ennemis. Pré-requis : Maniement de l'arme utilisée.

**Effet :** Quand un adversaire tente une roulade ou une acrobatie pour se déplacer à travers une case que vous menacez avec une arme de mêlée, ajoutez votre Bonus de base à l'attaque à la difficulté du test d'Acrobatie effectué pour vous éviter. Si la cible échoue à son test d'Acrobatie, vous pouvez effectuer une attaque d'opportunité contre elle normalement.

**Précision :** Vous ne pouvez pas utiliser ce don lorsque vous êtes pris au dépourvu.

### **Dégaine éclair**

Vous pouvez dégainer et tirer plus vite que votre ombre.

**Effet :** Une fois par affrontement, vous pouvez dégainer une arme de son holster et attaquer en une seule action simple.

### **Dégaine rapide**

Vous savez dégainer de votre holster ou attraper une arme à votre ceinture avec une vitesse saisissante.

**Effet :** Vous dégainez ou attrapez une arme et l'activer en une action rapide au lieu de l'action demouvement normale.

### **Dommmages collatéraux**

Votre pluie de tirs peut atteindre des cibles secondaires dans votre champ d'action.

**Effet :** Une fois par round et à votre tour, quand vous faites des dégâts avec une attaque (qui n'est pas de zone) en utilisant le don Tir rapide, vous pouvez immédiatement effectuer un seconde jet d'attaque avec une pénalité de -2 contre une seconde cible se trouvant à 2 cases ou moins de la première. Si cette attaque touche, vous faites la moitié des dommages de l'attaque originale à cette cible.

### **Échappatoire de corps à corps**

Tout en vous délivrant des griffes de votre adversaire, vous lui dites adieu.

**Effet :** Quand vous arrivez à vous délivrer d'une empoignée ou d'une lutte avec votre Acrobatie, vous pouvez dépenser une action rapide pour effectuer une attaque avec une arme de mêlée ou à mains nues contre l'adversaire qui vous saisissait. Si l'attaque réussit, elle fait les dégâts normaux et votre adversaire est pris au dépourvu jusqu'au début de son prochain tour.

### **Écrasement**

Vous parvenez à faire des dégâts aux adversaires que vous avez immobilisé.

**Effet :** Si vous avez réussi à immobiliser un adversaire en situation de lutte, vous pouvez immédiatement lui infliger des dégâts contondants égaux à vos dégâts à mains nues ou à vos dégâts avec vos griffes.

### **Enchaînement**

Vous portez de puissants enchaînements de coups.

**Effet :** Si vous faites des dégâts qui amènent un adversaire à sonné, vous bénéficiez immédiatement d'une attaque de corps à corps supplémentaire contre un adversaire à votre portée. Une attaque d'enchaînement doit absolument être portée avec l'arme qui a porté le coup décisif et avec le même bonus à l'attaque. Vous ne pouvez utiliser ce don qu'une seule fois par tour.

### **Expertise chirurgical**

Vous savez mener des opérations chirurgicales dans l'urgence.

**Effet :** Vous pouvez effectuer une opération chirurgicale en 15 minutes sans malus.

### **Expertise du corps à corps**

Vous êtes entraîné pour utiliser vos techniques de combat au corps à corps autant pour vous défendre que pour attaquer.

**Effet :** Quand vous utilisez une action pour attaquer au corps à corps, vous pouvez prendre jusqu'à -5 de pénalité sur votre jet d'attaque et gagner ce même nombre en bonus d'esquive (jusqu'à +5). Cela dure jusqu'au début de votre prochain tour. L'inverse est également possible : malus en défense et bonus en attaque.

### **Facilité extrême**

Vous êtes particulièrement doué pour réussir même quand toutes les chances, et surtout le temps, sont contre vous.

**Effet :** Vous pouvez dépenser des Points de personnage ou de force, même si ce n'est pas votre tour. Toutes les autres restrictions dans l'utilisation de ces points s'appliquent toujours.

### **Force de caractère**

Vous avez une présence particulière et vos convictions façonnent vos choix et votre environnement de manière extraordinaire.

**Effet :** Quand vous utilisez un Point de personnage pour un jet d'attaque, un jet de compétence ou un jet de caractéristique, vous lancez des d8 plutôt que des d6.

### **Formation**

Vous avez appris à utiliser une nouvelle compétence.

**Effet :** Choisissez une compétence de classe non entraînée de votre liste. Vous devenez entraîné dans celle-ci.

**Précision :** Il est possible de prendre plusieurs fois ce don mais ses effets ne se cumulent pas. A chaque fois que vous prenez ce don, appliquez le à une compétence de classe non entraînée différente.

### **Forme physique**

Vous êtes en excellente condition physique, vous rendant capable d'étendre vos activités physiques.

**Effet :** Vous pouvez relancer tous les jets de compétence basés sur la vigueur ou la dextérité pour les compétences dans lesquelles vous êtes entraîné. Seul le meilleur jet est conservé.

### **Frappe accélérée**

Vos attaques de corps à corps peuvent parfois être exceptionnellement rapides.

**Effet :** Une fois par affrontement, uniquement quand vous utilisez des armes pour lesquelles vous avez le maniement, vous pouvez effectuer une double attaque sans malus.

### **Frappe acrobatique**

Vos manoeuvres agiles et vos compétences acrobatiques vous permettent de vous glisser à travers les défenses de votre ennemi et d'effectuer une frappe précise contre lui

### **Génie tactique**

Vous êtes passé maître dans l'usage de multiples tactiques tout au long de combats spatiaux.

**Effet :** Vous avez un bonus de +5

### **Fouineur :**

Vous aimez particulièrement fourrer votre nez dans les affaires des autres et faire du trafic avec ceux qui sont les plus intéressés par ce que vous avez appris.

**Effet :** Vous pouvez utiliser votre modificateur de Perception à la place de votre modificateur de Renseignement pour effectuer un test de Renseignement. Vous devenez considéré comme entraîné dans la compétence Renseignement. Si vous avez la possibilité de relancer un jet de Renseignement, vous pouvez relancer votre jet de Perception à la place (sujet aux mêmes circonstances et limitations).

De plus, quand vous avez des circonstances favorables à votre test de Renseignement (tel qu'opérer sur votre planète natale), vous réduisez de moitié le temps qu'il faut pour effectuer un test de Renseignement.

### **Leader naturel**

Vous êtes un leader naturel, et vous avez fondé votre propre organisation.

**Effet :** Vous devenez le leader d'une organisation de votre conception (voir The Force Unleashed p59). L'organisation a une échelle égale à la moitié de votre niveau héroïque + votre bonus de Charisme et continue à se développer lorsque vous gagnez des niveaux. Vous commencez automatiquement avec un bonus de +10 à votre score d'organisation en ce qui concerne votre bébé.

### **Linguiste**

Vous apprenez facilement et rapidement des langues.

**Effet :** Vous connaissez un nombre de langues supplémentaires égal à 1 + votre modificateur d'Intelligence (minimum de 1).

**Précision :** Il est possible de prendre plusieurs fois ce don, à chaque fois, vous apprenez un nombre de langues supplémentaires égal à 1 + votre modificateur d'Intelligence (minimum de 1).

### **Mauvais pressentiment**

Vous avez développé une capacité innée de sentir quand les choses vont mal se passer, et ainsi pouvez vous préparer au pire.

**Effet :** Vous pouvez toujours effectuer une action de mouvement durant un round de surprise, même si vous êtes surpris. Si vous n'êtes pas surpris, vous pouvez prendre cette action de mouvement en plus de toute autre action que vous pouvez normalement prendre dans un round de surprise.

### **Mémoire**

Vous connaissez énormément de détails dans vos champs de connaissances mais ne vous en rappelez pas toujours immédiatement.

**Effet :** Une fois par jour, vous pouvez relancer tout jet de compétence Connaissance dans laquelle vous êtes formé, conservant le meilleur résultat.

### **Maniement d'une arme exotique**

Vous comprenez comment utiliser une arme exotique en combat.

**Pré-requis :** Bonus de base à l'attaque +1.

**Effet :** Choisissez une arme exotique. Vous effectuez vos jets d'attaque normalement avec cette arme.

**Normal :** Un personnage subira une pénalité de -5 sur ses jets d'attaque en utilisant une arme qu'il ne maîtrise pas correctement et devra utiliser une action rapide pour l'activer si jamais il y a besoin.

**Précision :** Il est possible de prendre plusieurs fois ce don et ainsi de l'appliquer à chaque fois à une arme exotique différente pour en obtenir le maniement.

### **Manoeuvre d'évasion**

Vous savez parfaitement comment vous sortir des pires situations.

**Pré-requis :** Esquive.

**Effet :** Vous pouvez faire un seul jet d'esquive pour éviter plusieurs attaques.

### **Spécialiste des manoeuvres d'évitement**

Vous pouvez vous faufiler à travers le feu ennemi en réalisant d'incroyables tonneaux au beau milieu de la bataille. Quand vous pilotez un véhicule, vous gagnez un bonus en maniabilité de l'appareil piloté de +2. Par ailleurs, si vous êtes la cible d'un missile ou d'une torpille et que le jet d'attaque échoue de 5 ou plus, le projectile s'autodétruit de façon inoffensive.

### **Pilote de combat**

Vous pouvez éviter adroitement les attaques qui ciblent votre véhicule.

**Effet :** Une fois par round, quand vous pilotez un véhicule ou un vaisseau spatial, vous pouvez éviter un tir réussit contre vous en dépensant 1 pt de personnage sans avoir besoin de faire de jet

### **Points faibles**

Vous êtes doué pour mettre hors de combat un adversaire en effectuant des tirs bien placés.

**Effet :** Si vous visez avant d'effectuer une attaque à distance et que l'attaque touche, vous infligez 1 dé de dégâts supplémentaire. Les effets de ce don ne se cumulent pas avec les dégâts supplémentaires provenant du don Tir en rafales.

### **Port des armures légères**

Habitué à porter des armures légères, vous pouvez vous protéger avec une armure légère sans ressentir de gênes.

**Effet :** Quand vous portez une armure légère, vous ne subissez pas de pénalités à vos jets d'attaque et de compétences. De plus, vous bénéficiez de tous les avantages des équipement spéciaux de l'armure (si celle-ci en a).

### **Port des armures lourdes**

Habitué à porter des armures lourdes, le personnage peut se protéger avec une armure moyenne sans ressentir de gênes.

**Effet :** Quand vous portez une armure lourde, vous ne subissez pas de pénalités à vos jets d'attaque et de compétences. De plus, vous bénéficiez de tous les avantages des équipement spéciaux de l'armure (si celle-ci en a).

### **Port des armures moyennes**

Habitué à porter des armures moyennes, le personnage peut se protéger avec une armure moyenne sans ressentir de gênes.

**Effet :** Quand vous portez une armure moyenne, vous ne subissez pas de pénalités à vos jets d'attaque et de compétences. De plus, vous bénéficiez de tous les avantages des équipement spéciaux de l'armure (si celle-ci en a).

### **Projection**

Vous pouvez projeter un adversaire que vous empoignez en réalisant une prise.

**Effet :** Si vous avez réussi à faire tomber un adversaire avec un Croc-en-jambe, celui-ci tombe et vous lui infligez des dégâts contondants égaux à vos dégâts à mains nues.

### **Reste debout !**

Vous pouvez encaisser malgré les dégâts que vous subissez.

**Effet :** Une fois par affrontement, quand vous devriez normalement prendre des dégâts d'une attaque, vous pouvez à la place choisir de ne prendre que la moitié des dégâts.

### **Récupérateur**

Vous êtes un grand expert dans la fouille de tas d'objet cassés ou de pile de camelotes pour dénicher de la matière première nécessaire pour certaines tâches.

**Effet :** Vous pouvez dépenser une heure à récupérer du matériel provenant de véhicules ou d'objets. Quand vous faites cela, effectuez un jet pour déterminer la valeur des pièces détachées récupérées. Vous produisez de la matière première dont la valeur est égale au résultat de votre jet x 50 crédits. Vous devez utiliser cette matière première dans le coût de construction d'un seul objet, vous pouvez récupérer des pièces détachées pour seulement un seul objet à la fois.

### **Résistance au poison**

Vous êtes naturellement plus résistant aux effets des poisons.

**Effet :** Vous gagnez un bonus de +5 à votre Vigueur contre le poison et si l'attaque du poison réussit vous ne perdez que la moitié des dégâts qu'il occasionne.

### **Science du désarmement**

Vous êtes particulièrement doué pour désarmer vos adversaires au corps à corps.

**Effet :** vous gagnez un bonus de +5 sur vos jets d'attaque au corps à corps visant à désarmer un adversaire.

### **Solide comme le roc**

Il y en a qui tombent dans les pommes à cause d'une brise légère. Vous, vous pouvez pisser le sang et continuer à vous battre alors que les autres pleurent comme des môme en suçant leur pouce.

(+1D en résistance et en Vigueur)

### **Spécialiste technique**

Vous pouvez effectuer des modifications sur-mesure aux armures, armes, véhicules, droïds et autres appareils. La difficulté sera alors abaissée de 5 pts.

### **Appareil fétiche**

Vous vous êtes spécialisé dans le design et la modification d'une technologie spécifique.

**Effet :** Désignez un véhicule ou tout autre objet comme votre appareil fétiche. Quand vous faites des jets de Mécanique pour modifier cet équipement, vous pouvez réduire de 5 la difficulté du jet. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Appareil fétiche à la fois.

### **Concepteur de vaisseaux**

Vous avez appris à concevoir et à re-concevoir) des vaisseaux spatiaux.

**Effet :** Vous pouvez concevoir des vaisseaux depuis zéro. Cela prend un minimum de 30 jours et un test de Mécanique difficulté 25. Il faut ajouter 1 à la difficulté et 1 jour à la durée pour chaque 100 000 crédits du coût final du vaisseau conçu au delà des 100 000 premiers crédits. D'autres personnages entraînés dans la compétence Mécanique peuvent vous assister. Si au moins l'un des assistants possèdent le don Concepteur de vaisseaux, divisez le coût par le nombre d'assistants, idem quand vous déterminez le temps requis. De plus, vous pouvez effectuer des modifications sur-mesure sur les vaisseaux. Chacune de ses modifications a un coût de base de 5000 crédits et demande un test de Mécanique difficulté 20. Sur un échec, la modification échoue et vous devez ajouter 1D6 jours et 1D10 x/1000 crédits. Installer une modification sur-mesure demande un jour par 5000 crédits du coût final. Le même système peut être personnalisé de multiples fois, mais ceci devient incroyablement difficile et coûteux.

### **Expert technique**

Vous avez étendu votre connaissance des technologies et vous pouvez d'autres variétés de traits aux équipements que vous modifiez.

**Effet :** Choisissez un des types d'objets suivant : armures, armes, droïds, véhicule ou appareils.

Vous devez payer 1/5 du prix de l'objet que vous voulez modifier ou 2000 crédits, le plus élevé des deux avant de débiter la modification. Effectuer la modification requiert 1 jour / 1000 crédit du coût de modification. A la fin de cette période, effectuez un jet de Mécanique difficulté 30. Si le jet réussit la modification est installée et l'objet gagne le trait désiré. Si le jet échoue, vous perdez tous les crédits dépensés pour tenter la modification et l'objet ne gagne pas le trait. Cependant vous pouvez repartir à partir de zéro si vous le souhaitez. Seuls des personnages avec le don Spécialiste technique peuvent vous assister, réduisant proportionnellement le temps nécessaire pour installer la modification. A la fin du processus de modification, il peuvent effectuer un jet de Mécanique pour vous aider sur votre jet. La valeur monétaire de votre objet modifié est égale au double du coût de la modification apportée (sans inclure les crédits perdus sur des tentatives échouées).

### **Surdoué du matériel**

Vous êtes particulièrement talentueux avec les machines et l'électronique.

**Effet :** Une fois par scène, vous pouvez effectuer un test de compétences Mécanique ou Technique plus rapidement que la normale sans malus.

### **Science de la défense**

Vous êtes particulièrement doué pour écarter les menaces de toutes sortes.

**Effet :** Vous gagnez un bonus de +2 sur votre Dex, votre Vigueur et votre Volonté.

**Précision :** Ce don ne s'applique en aucun cas aux Défenses d'un véhicule.

### **Sensible à la Force**

Vous êtes particulièrement sensible à la Force, sans entraînement vous disposez de facultés extra-sensorielles instinctives. En recevant une formation adéquate vous pourrez devenir un adepte de la force ou un Jedi.

### **Sniper**

Vous savez toucher la bonne cible au milieu d'une foule

**Effet :** Vous ignorez toujours les couverts légers fournis par une créature ou un droïd quand vous effectuez une attaque à longue distance.

### **Sniper mortel**

Vous êtes très doué pour rester hors de vue lorsque vous attaquez depuis une position cachée.

**Effet :** Quand vous effectuez une attaque à longue distance contre une cible qui n'a pas conscience d'où vous vous trouvez, vous gagnez un bonus de +3 sur le jet d'attaque et +1D de dégâts à votre première attaque du tour.

### **Tactiques spatiales**

Vous êtes entraîné à réaliser des manoeuvres spatiales très particulières et vous êtes particulièrement doué pour combattre dans l'espace.

**Effet :** Ajoutez +2 à votre esquive lors d'engagements entre chasseurs stellaires. Durant toute la durée du combat.

### **Tête dure**

Vous ressentez la plupart des coups comme des piqûres de moustiques Feluciens et il faut s'y reprendre à plusieurs fois pour vous assommer.

**Effet :** Vous gagnez une case « sonné » supplémentaire.

### **Tir de précision**

Vous êtes doué pour gérer le timing de vos attaques à distance afin qu'elles ne touchent jamais vos alliés par erreur.

**Effet :** Vous pouvez tirer ou lancer une arme de jet sur un adversaire engagé au corps à corps avec un ou plus de vos alliés sans subir de malus.

### **Lien avec la Force**

Vous avez une connexion particulière avec la Force, si bien que votre formation est plus efficace, vous apprenez donc plus vite que vos condisciples.

**Effet :** Vous gagnez 1 Point de Force supplémentaire à chaque fois que les règles vous autorisent à en gagner et avez besoin de moins de pts xp pour progresser dans les attributs et compétences de la Force. La réduction du coût varie entre 1 et 5 pts de compétence suivant le niveau de sensibilité du personnage.

### **Puissance dans la Force**

Vous avez une connexion particulièrement puissante avec la Force.

**Effet :** Quand vous utilisez un Point de Force pour un jet de défense, un jet de compétence ou un jet d'attribut, vous lancez des D8 et non des D6.

### **Facilité avec la Force**

La Force est toujours avec vous, et quelque soit votre puissance dans celle-ci, vous êtes doué pour réussir même quand toutes les chances, et surtout le temps, sont contre vous.

**Effet :** Vous pouvez dépenser des Points de Force, même si ce n'est pas votre tour. Toutes les autres restrictions dans l'utilisation des Points de Force s'appliquent toujours.

### **Entraînement Echani**

Vous êtes formé aux techniques d'arts martiaux Echani, vous donnant un avantage dans les combats à mains nues.

**Effet :** Vous pouvez doubler les dégâts provoqués par vos attaques à mains nues.

### **Entraînement Mandalorien**

Vous êtes formé aux techniques martiales Mandaloriennes, vous donnant un avantage dans de nombreux types de combat.

**Effet :** Quand vous utilisez le talent Tir en charge, vous gagnez un bonus de +2 à un jet d'attaque à distance effectué à la fin d'une charge. Tout comme avec une charge normale, vous subissez toujours une pénalité de -2 à vos Réflexes, mais vous gagnez également un bonus de moral de +2 à votre Volonté jusqu'au début de votre prochain tour.

**Optionnel :** Vous pouvez recevoir une armure Mandalorienne.

### **Entraînement militaire de la République**

Vous êtes formé aux techniques martiales Républicaines, vous donnant un avantage dans les combats à distance.

**Effet :** Une fois par affrontement, en tant que réaction, vous gagnez un bonus de +2 en défense contre une attaque si vous êtes à couvert par rapport à l'attaquant.



## Entraînement militaire Sith

**Effet :** Une fois par affrontement, en tant que réaction, quand vous blessez mortellement une cible, vous pouvez déclencher ce talent pour provoquer la peur chez tous les ennemis dans un rayon de 6 m de votre cible et leur faire subir une pénalité de -2 à toutes leur Défenses jusqu'à la fin de votre prochain tour.

## Talents de Changeforme :

Vous devez avoir le trait racial de Changeforme pour choisir un don parmi cette liste.

### Imitation

Vous pouvez modifier vos traits pour ressembler exactement à une personne spécifique.

**Effet :** Vous pouvez effectuer un jet d'Escroquerie pour modifier vos traits pour qu'ils correspondent à une personne particulière. Ce don vous autorise également à modifier votre voix pour correspondre à celle de la cible. Diff = 15

### Métamorphe

Vous êtes un changeforme talentueux, capable de modifier votre apparence et la masse de votre corps.

**Effet :** En une action complexe, vous pouvez changer votre masse quand vous utilisez votre trait de changeforme, augmentant ou diminuant votre taille d'un degré. Vous pouvez maintenir cette forme pour un nombre d'heures par jour égal à votre score de Vigueur.

## Talents de Droïd :

Vous devez être un droïd pour choisir un don parmi cette liste.

### Mise à niveau logique : auto-défense

Vous pouvez utiliser les connaissances acquises au cours d'expériences pour améliorer vos défenses.

**Effet :** Une fois par affrontement, en tant que réaction, vous pouvez vous donner un bonus de +2 à la Défense de votre choix jusqu'à la fin de votre prochain tour.

### Mise à niveau logique : tacticien

Vous avez appris à utiliser vos systèmes et votre équipement comme d'une arme.

**Effet :** Une fois par affrontement, vous pouvez utiliser l'action d'aide pour donner à un allié un bonus de +5 à son prochain jet d'attaque contre un adversaire.

## Les spécialités de compétences :

**Roulé-boulé (Esquive) :** Si vous réussissez un jet d'Acrobatie DC 15, vous pouvez, grâce à un roulé-boulé, vous déplacer dans l'espace de contrôle ou de combat d'un adversaire dans le cadre de votre action de mouvement sans provoquer d'attaque d'opportunité. Chaque case de contrôle ou cases occupées traversées en roulé-boulé comptent comme 2 cases de mouvement.

**Longues Chutes (acrobatie) :** En tombant sur de grandes distances, vous pouvez tenter d'utiliser vos compétences acrobatiques pour guider votre descente. Faire un jet acrobatie 20 DC pour atterrir sur une cible à proximité d'une case où vous devriez normalement atterrir. Vous pouvez ajuster votre cible de 1 case pour chaque 60 mètres de tombée. Le meneur de jeu peut donner des ajustements de circonstance favorable ou défavorable sur le jet, par exemple, la quantité de vent ou de l'utilisation des équipements favorables, tels que les vêtements amples.

**Rattrapage d'objet (lancer) :** Chaque fois que vous avez réussi à désarmer votre adversaire, vous pouvez faire un DC 20 sur un jet d'Acrobaties pour une action libre. Si le jet d'Acrobatie réussit, vous saisissez l'objet en l'air. Vous devez avoir au moins une main libre pour saisir l'élément.

**Se mouvoir en haute et basse gravité (résistance) :** Vous pouvez faire un jet de DC 20 pour annuler les pénalités aux jets d'attaque dans des environnements en haute et basse gravité (voir page 256 du livre de règles de base Saga Edition).

**Evolution en gravité zéro (acrobatie) :** Vous pouvez utiliser les compétences acrobatiques pour aider à la manoeuvre dans les environnements zéro-gravité (voir page 257 du livre de règles de base Saga Edition). Lors de la traversée de grands espaces ou traversant les zones encombrées, vous pouvez faire un jet d'Acrobatie (sans pénalité) pour arriver sur la cible. Comme une action rapide, vous pouvez faire un jet d'Acrobatie DC 20 pour diminuer la pénalité de votre jet d'attaque par un -2, au lieu des -5 malus de compétence.

**Apprendre des informations et des rumeurs :** L'info et des rumeurs locales populaires peuvent être exhumées avec un jet de Renseignement de DC 10. Apprendre des faits détaillés et non classifiés d'une information ou de déterminer la véracité d'une rumeur nécessite un jet de Renseignement de DC 20 et 50 crédits en pots de vin.

**Apprendre des informations secrètes:** «l'information secrète » comprend des choses non disponibles pour le grand public. Les exemples comprennent un rapport de police classés, un endroit caché, les plans militaires, les procédures de sécurité d'installation, et les codes d'accès informatiques. L'apprentissage d'une pièce d'informations secrètes nécessite généralement un jet de DC 25 et 5.000 crédits en pots de vin, mais l'information qui est particulièrement difficile à obtenir (comme les plans techniques de l'Etoile de la Mort) peut nécessiter un DC 30 ou par un jet de qualification plus élevé et le coût 50.000 crédits ou plus, à la discrétion du MJ. Si le test échoue de 5 ou plus quelque'un note que vous vous posez des questions et en vient à enquêter, arrêter, ou vous faire taire.

**Localiser un individu:** Faire un jet de Renseignement afin de localiser une personne en particulier-soit quelqu'un que vous connaissez par nom ou par une personne ayant les compétences, un élément ou information dont vous avez besoin. Un jet de difficulté de 15 si la cible est relativement facile à trouver, si la cible n'est pas bien connu ou a pris des mesures pour dissimuler sa présence et / ou d'activités, le DC est de 25 et de l'information coûte 500 crédits de pots de vin.

**Trouver un bon plan (Entraîné uniquement) :** Scélérats de tous types ont souvent à chercher de partout pour un travail bon et rentable. Trouver un plan, comme est appelés le plus grand nombre d'emplois illicites de la frange, peuvent être l'une des parties les plus difficiles de la carrière d'un scélérat. Les personnages entraînés en Renseignement peuvent faire un jet pour essayer de trouver un travail rentable. Le DC de base pour ce test de compétence est égal à 10 + niveau du personnage. Un succès indique que le joueur trouve un travail rentable et le meneur de jeu devrait utiliser le générateur d'emplois (voir page 78) pour créer un emploi pour les héros. En outre, le succès signifie que le héros gain de 10% supplémentaires de la distribution de crédit normale pour l'emploi. Toutefois, un échec ne signifie pas que les héros ne parviennent pas à trouver du travail, mais seulement qu'ils ne parviennent pas à trouver du travail rentable. Un échec de moins de 5 signifie que le héros de trouver un emploi au taux de rémunération normale. Un échec de 6-10 points signifie que le héros de trouver un emploi mais seulement 90% de gain de la distribution normale. Un échec de 10 ou plus, le héros ne parvient pas à trouver un emploi. Trouver un emploi prend une heure.

### Les compétences avancées :

Connaissance représente une étude d'un certain type de connaissance, probablement universitaire ou même scientifique. Chaque fois vous choisissez Connaissance comme compétence avancée, vous devez choisir un domaine d'étude de la liste ci-dessous :

procédures d'affaires, systèmes légaux et règlements et structures organisationnelles. (Bureaucratie)

Secteurs d'histoire spatiale, galactique et la Force. (Connaissance galactique)

Biologie, botanique, génétique, archéologie, xenobiologie, médecine et science médico-légale.(Sciences de la Vie)

Astronomie, astrogation, chimie, mathématiques, physique et ingénierie.

Sociologie, psychologie, philosophie, théologie et criminologie.

Tactique : Techniques et stratégies pour disposer et manoeuvre des forces au combat.

Technologie : Fonction et principe de dispositifs technologiques, comme connaître des théories d'avant-garde et avancements.

### Duperie :

Vous pouvez faire que le faux semble vrai, l'outrancier semble plausible, et l'infâme semblent ordinaires. La compétence englobe le baratin, la distraction, la falsification, le déguisement et le mensonge. Utiliser un jet de Duperie pour semer la confusion temporaire, pour passer pour quelqu'un que vous n'êtes pas, demandez à quelqu'un de tourner la tête dans la direction où vous désignez ou faire passer des documents falsifiés comme authentique. Vous pouvez duper avec des gestes, le langage corporel, les expressions du visage... C'est un jet en opposition contre la perception ou la volonté de la cible

### Installer une prothèse cybernétique :

Vous devez avoir le don Chirurgie cybernétique pour installer la prothèse cybernétique sur un être vivant. À la fin de la procédure, faire un jet de Soins de DC 20. Si le jet réussit, la prothèse est correctement installée. Si le test échoue, la prothèse n'est pas installée correctement, mais vous pouvez essayer de nouveau après une heure sans interruption de la chirurgie. Vous pouvez installer une prothèse cybernétique sur vous-même, mais vous prenez un malus de -5 sur votre test de compétence.