

9/ La Force

9.1/ Utilisation

Pour utiliser un pouvoir psychique, un utilisateur de la Force dirige sa volonté vers la mer de l'Immaterium et en aspire la puissance afin de créer un effet dans la dimension réelle. Pour cela, il doit entreprendre une action de concentration psychique. Puis il effectue un jet de Puissance en jetant un nombre de dés pouvant aller jusqu'à son talent Force Sensitive (d'ordinaire, entre 1 et 6) avant d'y ajouter son bonus de Force Mentale. Comparez ce total avec le seuil psychique (SP) du pouvoir. Si le résultat est supérieur ou égal au SP, le pouvoir fait effet. Dans le cas inverse, l'utilisateur de la Force n'a pas réussi à mobiliser la puissance nécessaire, ou peut-être a-t-il été dérangé par une présence dans la Force. Le pouvoir ne fonctionne alors pas.

Un utilisateur de la Force parvient parfois à mobiliser plus d'énergie de Force qu'il ne lui en faut pour faire usage d'un pouvoir. Certains pouvoirs permettent de canaliser cette énergie afin d'en améliorer les effets. Si l'utilisateur de la Force dépasse d'un certain nombre de points le seuil psychique d'un pouvoir, celui-ci gagne en efficacité, ce qui peut accroître sa portée, sa durée ou les dégâts qu'il inflige. Si cela peut être le cas d'un pouvoir, cela est mentionné dans sa description avec les effets de la surpuissance.

Certains pouvoirs de la Force méritent d'être gardés actifs pour une période prolongée. Les pouvoirs pouvant s'utiliser de cette manière sont dits « prolongeables », ce qui est alors indiqué dans leur description. Maintenir des effets de la Force pendant un certain temps est éprouvant et seuls les utilisateurs de la Force les plus chevronnés y arrivent. Lorsqu'un pouvoir reste actif, le utilisateur de la Force doit réussir un jet de Puissance pour le soutenir tous les 10 rounds, de la même manière que s'il l'utilisait de nouveau. À la différence des jets de Puissance normaux, celui-ci constitue une action gratuite au début du tour de jeu du utilisateur de la Force, et ne peut engendrer ni phénomène psychique ni péril du Force.

Un utilisateur de la Force peut maintenir actif un pouvoir prolongeable sans trop d'efforts. Cependant, tous les jets de Puissance qu'il effectue tout en maintenant un pouvoir subissent un malus de -4. Un utilisateur de la Force peut entretenir plusieurs pouvoirs en même temps, mais ses jets de Puissance deviennent alors de plus en plus difficiles, car il doit mobiliser toujours plus de puissance pour maintenir ceux qui font déjà effet.

Un utilisateur de la Force maintenant deux pouvoirs à la fois voit ses jets de Puissance subir un malus de -8, contre -16 s'il en entretient déjà trois. Il n'est pas possible de maintenir actifs plus de quatre pouvoirs à la fois. Ces malus aux jets de Puissance s'appliquent également aux jets visant à entretenir un pouvoir déjà actif.

Les modificateurs, bonus de caractéristiques et autres avantages générés par des pouvoirs de la Force ne se cumulent pas. Si deux pouvoirs confèrent le même type de bonus, comme un accroissement de la Force, seul le plus élevé s'applique.

9.2/ Les disciplines

Si les utilisateurs de la Force aspirent à maîtriser les disciplines de la Force, la réalité est que la plupart sont tout juste capables d'employer des pouvoirs de la Force mineurs. Ce terme désigne collectivement une pléthore d'aptitudes inférieures, qui forment l'arsenal standard de la plupart des utilisateurs de la Force. À la différence des disciplines, plus puissantes, ces pouvoirs sont relativement simples à apprendre et à employer. Les pouvoirs de la Force mineurs peuvent être acquis en dépensant des points d'expérience.

9.3/ Pouvoirs mineurs

Atténuation de la douleur

Seuil psychique : 8

Temps de focalisation : demi-action

Prolongeable : non

Portée : contact

Vous pouvez calmer la douleur de n'importe quelle créature située à portée, y compris vous. La cible de ce pouvoir se débarrasse de 1 niveau de Fatigue.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, vous vous débarrassez de 1 niveau de Fatigue supplémentaire.

Cout : 50

Aura effrayante (Darkside)

Seuil psychique : 7

Temps de focalisation : action complète

Prolongeable : oui

Portée : utilisateur Vous déformez la réalité de manière à vous faire paraître plus inquiétant et dangereux, et vous devenez une source de crainte pour tous ceux qui posent le regard sur vous. Tant que ce pouvoir est actif, vous disposez d'un degré de Peur de 2. Pour plus de détails sur les degrés de Peur, reportez vous au **Chapitre VIII : Le meneur de jeu, page 230**.

Surpuissance : pour chaque tranche de 10 points obtenus au-dessus du seuil psychique, votre degré de Peur augmente de 1.

Cout : 150

Bruit Blanc

Seuil psychique : 8

Temps de focalisation : action complète

Prolongeable : oui

Portée : 10 m

Vous générez dans le Force des parasites qui brouillent la détection psychique et rendent les appareils détecteurs moins fiables. Tant que ce pouvoir est actif, tout test effectué pour détecter votre présence ou celle des personnes situées à portée du pouvoir en utilisant des moyens de la Force ou technologiques devient Difficile (-20). Au cas où le mode de détection ne requiert normalement pas de test, l'utilisateur effectue un test de Force Mentale Assez facile (+10) s'il s'agit d'un mode de détection psychique, ou un test d'Intelligence Assez facile (+10) s'il s'agit d'un moyen technologique.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, la portée du pouvoir s'étend de 10 mètres.

Cout : 150

Caméléon

Seuil psychique : 7

Temps de focalisation : demi-action

Prolongeable : oui

Portée : utilisateur

Vous brouillez la réalité autour de vous, ce qui distord votre image et vous permet de mieux vous fondre dans votre environnement. Vous bénéficiez d'un bonus de +30 aux tests de Dissimulation. De plus, tous les adversaires qui se servent d'armes à distance contre vous subissent un malus de -20 aux tests de Capacité de Tir.

Cout : 150

Chance

Seuil psychique : 6

Temps de focalisation : demi-action

Prolongeable : non

Portée : utilisateur

Il est dit que la chance se comporte de manière étrange en présence d'un utilisateur de la Force ; cela est certainement dû en partie à des pouvoirs tels que celui-ci. Lorsque vous l'utilisez, il vous permet de relancer l'un de vos jets de dés (y compris pour déterminer les dégâts que vous infligez), n'importe quand avant la fin de votre prochain tour de jeu.

Cout : 150

Concentration

Seuil psychique : 7

Temps de focalisation : demi-action

Prolongeable : non

Portée : utilisateur

Vous puisez dans votre inconscient afin d'éveiller en vous une meilleure compréhension de vos aptitudes. Jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, vous pouvez appliquer un bonus de +10 à l'un de vos tests. Passé ce délai, l'illumination s'estompe.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, vous ajoutez +5 au bonus.

Cout : 100

Déjà-vu

Seuil psychique : 8

Temps de focalisation : demi-action

Prolongeable : non

Portée : 30 m

Vous générez brièvement une boucle dans l'esprit de la cible, ce qui oblige ses pensées à reculer de quelques secondes dans le temps. Pour être affectée, la cible doit se situer dans votre champ de vision et à portée du pouvoir. Elle a droit à un test de Force Mentale pour résister à l'effet ; en cas d'échec, elle est obligée de répéter la même action que celle qu'elle a entreprise au round précédent, lors de son dernier tour de jeu, qu'il s'agisse de tirer à nouveau sur une cible ayant disparu, de continuer à fuir devant un ennemi ayant été tué, ou de se protéger d'une grenade ayant déjà explosé.

Toute action présentant un danger immédiat pour la cible, comme de continuer à courir après avoir atteint le bord d'une falaise, lui permet de résister automatiquement à ce pouvoir.

Cout : 150

Détection des présences

Seuil psychique : 7

Temps de focalisation : demi-action

Prolongeable : oui

Portée : 50 m

En déployant votre perception mentale, vous obtenez un vague aperçu des autres formes de vie se trouvant à portée de ce pouvoir. Vous détectez automatiquement toutes les créatures vivantes présentes dans le périmètre. Toutefois, les murs de plus de 1 mètre d'épaisseur bloquent cette détection.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, la portée du pouvoir s'étend de 10 mètres.

Cout : 100

Étanchement

Seuil psychique : 8

Temps de focalisation : demi-action

Prolongeable : non

Portée : contact

Vous arrêtez une Hémorragie dont vous souffrez ou dont souffre une cible située à portée. Pour plus de détails sur les Hémorragies, reportez-vous aux **Chapitre VII : Règles du jeu, page 211**.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, vous pouvez affecter une cible supplémentaire.

Cout : 150

Infliction de la douleur (Darkside)

Seuil psychique : 8

Temps de focalisation : demi-action

Prolongeable : oui

Portée : 100 m

Vous provoquez chez une personne une cuisante douleur et emplissez son esprit d'une souffrance indicible. La cible a droit à un test de Force Mentale pour résister aux effets de ce pouvoir. En cas d'échec, tandis qu'elle lutte pour rester maîtresse d'elle-même, elle subit un malus de -10 à tous ses tests.

Surpuissance : pour chaque tranche de 10 points obtenus au-dessus du seuil psychique, vous pouvez étendre les effets de ce pouvoir à une cible supplémentaire.

Cout : 100

Guérison

Seuil psychique : 7

Temps de focalisation : action complète

Prolongeable : non

Portée : contact

Vous canalisez votre puissance vers une cible (et une seule) pour raccommoder sa chair et réparer ses os. Ce pouvoir ne peut être employé que sur une cible consentante, y compris vous. La cible du pouvoir se débarrasse de 1d5 points de dégâts (en commençant par les dégâts critiques).

Si un personnage (y compris le utilisateur de la Force) est la cible de ce pouvoir plus d'une fois sur une période de 6 heures, il doit réussir un test d'Endurance sous peine de subir 1d5 points de dégâts au lieu d'être guéri (sans que l'armure ou le bonus d'Endurance ne puissent les réduire).

Cout : 100

Oubli

Seuil psychique : 6

Temps de focalisation : demi-action

Prolongeable : non

Portée : 10 m

Une cible (et une seule) située à portée vous oublie instantanément. Elle ne semble pas se rappeler avoir pu vous croiser avant cet instant, car vous supprimez véritablement en elle tout souvenir de vos précédentes rencontres. Elle a droit à un test de Force Mentale Assez facile (+10) pour résister au pouvoir. La mémoire lui revient au bout de 1d10 minutes.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, vous pouvez étendre les effets de ce pouvoir à une cible supplémentaire, ajouter 1d10 minutes à la durée de l'effet ou augmenter d'un cran la difficulté du test de Force Mentale.

Cout : 150

Précognition

Seuil psychique : 6

Temps de focalisation : demi-action

Prolongeable : oui

Portée : utilisateur

Vous distinguez de façon imprécise ce qui doit se produire quelques instants plus tard, mais à mesure que les événements en question se rapprochent, leur image devient de plus en plus nette. Aussi longtemps que ce pouvoir est actif, vous bénéficiez d'un bonus de +10 aux tests d'Esquive et aux tests de Capacité de Combat effectués pour parer.

Cout : 100

Télékinésie

Seuil psychique : 10

Temps de focalisation : action complète

Prolongeable : oui

Portée : 30 m

Vous générez une énergie invisible qui vous permet de manipuler n'importe quel objet situé dans un rayon de 30 mètres. La valeur de Force de cette énergie invisible est égale à votre Force Mentale. Vous pouvez vous en servir pour renverser des objets, appuyer sur des boutons, tirer des leviers ou accomplir toutes sortes d'autres choses nécessitant une intervention physique. Vous ne pouvez pas accomplir d'actions requérant une certaine précision, comme composer un code sur une tablette de données, retirer la goupille d'une grenade portée par quelqu'un d'autre, presser la détente d'une arme, etc. De plus, ce pouvoir ne permet pas d'interagir avec des cibles vivantes non consentantes.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, vous pouvez doubler la valeur de Force du pouvoir ou manipulez un nouvel objet.

Cout : 50

9.3/ Pouvoirs majeurs

Accroissement sensoriel

Seuil psychique : 10

Temps de focalisation : demi-action

Prolongeable : oui

Portée : utilisateur

D'une simple pensée, vous contraignez vos sens à réussir ce que seuls des implants de perception biomécaniques peuvent égaler. Lorsque vous utilisez ce pouvoir, choisissez l'un de vos cinq sens. Vous bénéficiez d'un bonus de +30 à tous les tests qui le font intervenir.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, vous pouvez affecter un autre de vos sens.

Cout : 200

Aspiration des toxines

Seuil psychique : 11

Temps de focalisation : demi-action

Prolongeable : non

Portée : contact (utilisateur)

Vous parvenez à aspirer les poisons de la chair.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, vous pouvez extraire les poisons d'une cible supplémentaire, qui doit être en contact avec vous ou avec une autre personne purgée par ce pouvoir.

Cout : 150

Bouclier télékinétique

Seuil psychique : 15

Temps de focalisation : demi-action

Prolongeable : oui

Portée : utilisateur

Vous levez autour de vous un champ d'énergie télékinétique. Celui-ci fonctionne comme un champ de Force, qui vous accorde 1 point d'armure à chaque localisation, lequel s'ajoute à ceux que vous confère déjà votre armure. Le bouclier ne produit qu'une légère vibration dans l'air : il n'est pas opaque et ne bloque pas la vue de vos adversaires.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, augmentez de 1 le bonus aux points d'armure.

Cout : 200

Cicatrisation

Seuil psychique : 10

Temps de focalisation : demi-action

Prolongeable : non

Portée : contact (utilisateur)

Vous focalisez votre puissance afin de réparer votre chair endommagée ou celle d'un personnage situé à portée. Les lambeaux de chair se fondent les uns dans les autres et les coupures disparaissent ; les os brisés se ressoldent, la peau brûlée tombe, remplacée par de nouveaux tissus. La cible de ce pouvoir se débarrasse d'un nombre de points de dégâts égal à 1d10 + votre bonus de Force Mentale. Ce pouvoir peut éliminer les dégâts critiques tout autant que les dégâts normaux.

Surpuissance : pour chaque tranche de 10 points obtenus au-dessus du seuil psychique, débarrasser la cible de 1d10 + bonus de Force Mentale points de dégâts supplémentaires.

Cout : 200

Conscience surnaturelle

Seuil psychique : 12

Temps de focalisation : demi-action

Prolongeable : oui

Portée : utilisateur

En s'affranchissant des limites de vos organes sensoriels, votre conscience acquiert une perception extraordinaire de ce qui vous entoure. Vous pressentez également les événements futurs, ce qui vous permet de les anticiper avec une précision sidérante. Vous bénéficiez d'un bonus de +20 aux tests de Vigilance. De plus, votre bonus de Force Mentale s'ajoute à votre valeur d'Initiative.

Surpuissance : pour chaque tranche de 10 points obtenus au-dessus du seuil psychique, vous pouvez ajouter une nouvelle fois votre bonus de Force Mentale à votre Initiative.

Cout : 200

Contrôle cellulaire

Seuil psychique : 16

Temps de focalisation : demi-action

Prolongeable : oui

Portée : utilisateur

Vous avez appris diverses façons de transcender les limites naturelles de votre corps ; en rééquilibrant vos fluides, en modifiant votre structure cellulaire, ou en influant sur les méridiens de votre corps par la méditation.

Ce pouvoir vous permet de jouir de l'un des effets suivants :

- Développer une immunité contre tous les poisons.

- Ignorer les effets des températures extrêmes.
 - Accroître une de vos caractéristiques de +10 (à l'exception de Capacité de Combat et de Capacité de Tir).
 - Développer une immunité contre la Fatigue.
 - Bénéficier des effets d'une combinaison de survie (bien qu'il vous faille quand même de quoi respirer !)
- Vous devez réussir un test d'Endurance à chaque round où vous maintenez ce pouvoir. En cas d'échec, votre corps commence à céder sous l'effort et vous subissez 1d5 points de dégâts qui ignorent votre bonus d'Endurance et votre armure. À la différence de la plupart des pouvoirs, celui-ci peut être utilisé plusieurs fois simultanément, en choisissant à chaque fois un effet différent.

Cout : 300

Eclair de Force (Darkside)

Seuil psychique : 14

Temps de focalisation : demi-action

Prolongeable : non

Portée : 10 m

Vous canalisez le côté obscur de la Force, et vous vous mettez à crépiter d'une énergie que vous pouvez diriger contre une cible (et une seule) située à portée. La victime subit un nombre de points de dégâts d'énergie égal à 1d10 + votre bonus de Force Mentale.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, la portée du pouvoir s'étend de 10 mètres. Pour chaque tranche de 10 points, vous pouvez lancer un autre projectile d'énergie contre la même cible ou une cible différente.

Cout : 250

Esquive prémonitoire

Seuil psychique : 11

Temps de focalisation : action gratuite

Prolongeable : non

Portée : utilisateur

Vous pouvez manipuler les probabilités à votre avantage, car les fils qui tissent votre avenir immédiat vous apparaissent clairement. Vous avez la capacité d'esquiver les projectiles avant même qu'ils ne soient tirés. Lorsque vous employez ce pouvoir, vous évoluez au milieu des combats avec ce qui semble être une grâce fascinante ou une chance incroyable, et vous traversez les champs de tir sans une égratignure. Jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, tous les tests de Capacité de Tir vous visant subissent un malus de -30.

Cout : 200

Étranglement (Darkside)

Seuil psychique : 13

Temps de focalisation : demi-action

Prolongeable : oui

Portée : 10 m

D'un mot, d'une pensée ou d'un geste, vous pouvez ordonner à la chair de votre cible de se contracter violemment : sa trachée se resserre et lui coupe alors le souffle. Elle commence à suffoquer (cf. **Asphyxie, page 209**). À chaque round, la cible doit dépenser une action complète pour effectuer un test d'Endurance Moyen (+0). En cas de réussite, elle regagne le contrôle de son corps et sa trachée se libère. Mais en cas d'échec, elle continue de suffoquer. On considère que la cible s'engage dans une activité épuisante.

Surpuissance : pour chaque tranche de 10 points obtenus au-dessus du seuil psychique, la difficulté du test d'Endurance augmente d'un cran.

Cout : 250

Force Blast

Seuil psychique : 13

Temps de focalisation : demi-action

Prolongeable : non

Portée : 10 m

Vous pouvez diriger directement votre puissance télékinétique contre vos adversaires. Une fois ce pouvoir actif, vous pouvez le diriger contre n'importe quelle cible située à portée. Effectuez un test opposé, en confrontant votre Force Mentale à l'Endurance de votre adversaire. En cas de réussite, vous lui infligez 1d10+Force Mentale points de dégâts d'impact et vous la repoussez d'une case. Chaque degré de réussite lui inflige 2 points de dégâts, et une case supplémentaire.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, la portée du pouvoir augmente de 10 mètres.

Cout : 150

Force Sense

Seuil psychique : 11

Temps de focalisation : demi-action

Prolongeable : oui

Portée : 100 m

This power is used to sense the ambient Force within a place. It cannot be used to specifically detect sentient beings, but there are many forms of life and many areas of the galaxy intertwined with the Force which can be sensed with this power.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, augmentez la portée de 100m

Cout : 100

Force Surge

Seuil psychique : 14

Temps de focalisation : action gratuite

Prolongeable : non

Portée : 10 m

Vous doublez votre vitesse déplacement jusqu'au début de votre prochain round.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, augmentez votre score de déplacement de 1.

Cout : 150

Intensification

Seuil psychique : 13

Temps de focalisation : action gratuite

Prolongeable : non

Portée : utilisateur

Vous puisez dans la Force pour intensifier la puissance de votre sabre laser. Ajoutez votre Force Mentale aux dégâts infligés par vos attaques de sabre laser.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, augmentez les dégâts de 1.

Cout : 150

Manipulation de l'esprit

Seuil psychique : -

Temps de focalisation : action complète

Prolongeable : non

Portée : 10 m

The target character's perceptions are altered so that he senses an illusion or fails to see what the user of the power doesn't want him to see. This power is used to permanently alter a target character's memories so that he remembers things incorrectly or fails to remember something. This power can also be used to alter a character's conclusions so that he comes to an incorrect conclusion. Before making skill rolls, the Jedi must describe *exactly* what effect she is trying to achieve. The power is normally used on only one target; two or more targets can only be affected if the power is used two or more times. The target character believes he is affected by any successful illusions — a character who thinks he is struck by an illusory object would feel the blow. If he thought he was injured, he would feel pain, or if he thought he had been killed, he would go unconscious. However, the character suffers no true injury. This power cannot affect droids or recording devices.

Le seuil psychique dépend du degré de manipulation.

10-12 : Slight, momentary misperceptions, minor changes to distant memories, or if the character doesn't care one way or another.

13-15 : Brief, visible phenomena, for memories less than a year old, or if the character feels only minor emotion regarding the conclusion he is reaching.

16-18 : short hallucinations, for memories less than a day old, or if the target has strict orders about the conclusion.

19-21 : Slight disguises to facial features, hallucinations which can be sensed with two senses (sight and sound, for example), for memories less than a minute old, or if the matter involving the conclusion is very important to the target.

22+ : Hallucinations which can be sensed by all five senses, if the memory change is a major one, or if the logic is absolutely clear and coming to the wrong conclusion is virtually impossible.

Cout : 200

Vision de l'âme

Seuil psychique : 15

Temps de focalisation : action complète

Prolongeable : oui

Portée : utilisateur

Les devins sont censés être capables d'interpréter l'aura changeante d'un individu et le moi fantomatique qu'il projette inconsciemment dans le Force. En observant la nature de cette aura, ils peuvent en apprendre beaucoup sur les émotions et les sentiments de la personne : son état d'humeur présent, son caractère habituel, ses niveaux de blessures, et même certaines addictions ou désordres mentaux dont elle peut souffrir. Lorsque ce pouvoir est utilisé, le devin peut passer une action complète à essayer de lire l'aura d'une personne située dans son champ de vision. Le devin doit employer à nouveau ce pouvoir chaque fois qu'il souhaite observer l'aura d'une personne différente.

Degrés de réussite

0 Teinte de l'aura : vous vous focalisez sur les couleurs dominantes de l'aura de la cible. Cela vous permet de déterminer les trois émotions les plus fortes qu'elle ressent actuellement. Vous êtes aussi en mesure de déterminer sa race, et si elle est Force sensitive. D'après l'intensité et la consistance de l'aura, vous vous faites également une idée de l'état physique et mental de la cible : cela ne vous donne pas le nombre exact de ses points de Blessures ou de Folie, mais plutôt une impression assez vague (bonne ou mauvaise condition physique, légère faiblesse, etc.).

1 Fluctuations de l'aura : vous obtenez toutes les informations du précédent résultat, ainsi qu'une meilleure compréhension de l'état émotionnel de la cible. Vous parvenez à lire tous ses sentiments actuels. Vous obtenez également un aperçu de ce que sont sa fibre profonde et ses sentiments habituels (dépression, misanthropie, optimisme, etc.). Toutes ces perceptions vous confèrent un bonus de +10 aux tests de Sociabilité effectués en rapport avec cette cible tant que ce pouvoir reste actif. De plus, vous discernez les sous-courants émotifs causés par des facteurs biologiques comme la faim, le désir, la fatigue, l'ivresse ou la douleur. Vous parvenez à déterminer le nombre actuel de points de Blessures et les niveaux de Fatigue de la cible. Enfin, si la cible possède des pouvoirs de la Force, vous pouvez deviner de quelles disciplines ces pouvoirs dérivent, mais pas de quels pouvoirs il s'agit précisément.

2 Forme de l'aura : vous obtenez toutes les informations du précédent résultat, ainsi qu'une meilleure compréhension des états émotionnels de la cible sur le long terme. La connexion de son aura avec le Force trahit si le personnage a des points de Corruption (mais pas leur nombre) ; ses ondulations révèlent les trois émotions majeures qu'a ressenties la cible pendant les 12 dernières heures. Vous arrivez à déterminer son nombre de points de Folie, ainsi que les addictions et désordres mentaux dont elle souffre. Si la cible officie dans l'une des disciplines de la Force, vous parvenez à calculer son Niveau Psy.

3+ Motifs de l'aura : vous obtenez toutes les informations du précédent résultat, ainsi qu'une pleine appréciation de l'aura de la cible. Vous pouvez déterminer le nombre exact de ses points de Corruption, et déceler si le personnage possède des pouvoirs de la Force mineurs (sans parvenir cependant à deviner lesquels). Enfin, vous pouvez établir si l'aura projetée est authentique, ou produite par quelque artifice (pouvoir psychique, moyen technologique, etc.). Notez que vous ne pouvez pas deviner ce que devrait être l'aura naturelle de la cible.

Cout : 150

9.4/ Talents de la Force

Talent	Pre-Req	Rg	Cout	Description
CSL (Déflexion)	FS 1	1	100	Permet de parer une attaque énergétique.
CSL (Multi Déflexion)	FS 2	3	250	Permet de parer plusieurs attaques énergétiques.
CSL (Renvoi)	FS 1	1	150	Permet de renvoyer les attaques énergétiques.
Discipline	FS 2	3	200	
Force Sensitive 1	-	1	250	
Force Sensitive 2	FS 1	3	500	
Force Sensitive 3	FS 2	5	1000	
Force Sensitive 4	FS 3	7	2000	
Méditation	FS 1	1	100	
Pouvoir mineur	FS 1	1	-	
Pouvoir majeur	FS 2	3	-	

Combat Sabre-laser (Déflexion)

Condition : Force Sensitive I, Formation : Sabre laser, Sabre laser en main et activé.

L'utilisateur apprend à dévier les tirs de blaster et autres projectiles avec son sabre-laser. En utilisant une réaction, il peut parer une attaque de ce type à l'échelle personnage et speeder uniquement.

Combat Sabre-laser (Multi-déflexion)

Condition : Force Sensitive II, Formation : Sabre laser, Combat Sabre-laser (Déflexion), Sabre laser en main et activé.

L'utilisateur apprend à dévier les tirs de blaster et autres projectiles avec son sabre-laser. En utilisant une réaction, il peut parer un nombre d'attaque de ce type égal à son bonus de Force mentale.

Combat Sabre-laser (Renvoi)

Condition : Force Sensitive I, Formation : Sabre laser, Combat Sabre-laser (Déflection), Sabre laser en main et activé.

L'utilisateur apprend à renvoyer les attaques déviées. Pour chaque parade réussi grâce Déflection ou Multi-déflection, l'utilisateur peut effectuer un jet de CC Difficile (-20). La portée et les dégâts de la riposte dépendent du type de blaster.

Discipline

Condition : Force Sensitive II

Ce talent permet d'ignorer les malus liés à la fatigue pour activer un pouvoir de la Force.

Force Sensitive I-IV

Condition : Force Sensitive I, II ou III

Ce talent permet de lancer entre 1 et 4 dés pour activer un pouvoir de la Force.

Méditation

Condition : Force Sensitive I

Ce talent permet de relancer les 1 sur les jets d'activation d'un pouvoir de la Force pendant une durée égale au double de la durée de la méditation initiale (minimum : une action complète).