

Nouveaux Pouvoirs de la Force

LISTE DES POUVOIRS DE LA FORCE

POUVOIRS DE CONTROLE

Améliorer un attribut
Améliorer une compétence
Améliorer la mémoire à court terme
Augmenter la vitesse
Calculer
Calme
Colère*
Contrôle d'astrogation instinctif
Coup chargé d'énergie
Ombres*
Rage*
Retirer la fatigue
Saut
Transe cognitive
Voile de ténèbres*

POUVOIRS DE SENS

Astrogation instinctive
Cyber sens
Déterminer la direction
Déterminer le poids
Langage des bêtes
Navigation instinctive
Pister le chemin hyperspatial
Prédire les catastrophes naturelles
Réseau de vie
Sagesse
Sens aveugle
Sens du combat
Sens du danger
Sens météorologique
Sens du temps
Sentir le chemin
Sentir les émotions
Sentir la mort
Sentir le potentiel de Force
Sentir la puissance dans la Force
Traduction
Troubler les sens
Voir à travers la brume

POUVOIRS D'ALTERATION

Boule de haine*
Drainer l'énergie
Energiser une arme
Force statique*
Lumière
Poussières
Renforcer un objet
Surcharge*
Toile du Coté Obscur*
Vampirisme*

POUVOIRS DE CONTROLE ET SENS

Améliorer les réflexes
Anticipation
Clairvoyance
Empathie avec les machines
Esprit de groupe
Faire appel à un animal
Lien de vie
Médiation
Oeil d'aigle
Partager les sens

POUVOIRS DE CONTROLE ET ALTERATION

Aura d'anxiété*
Champ de Force
Contrôler la respiration
Eclair de Force*
Ecran de Force
Explosion de Force*
Induire le sommeil
Induire la tranquillité
Infliger la douleur*
Manipulation électronique
Recharger l'énergie
Retirer la fatigue d'un autre
Se nourrir du Coté Obscur*
Vague de terreur*
Vent de Force*

POUVOIR DE SENS ET ALTERATION

Atténuer les sens des autres
Surcharger les sens

POUVOIRS DE CONTROLE, SENS ET ALTERATION

Absorber la vie*
Contrôler un esprit*
Coordination améliorée
Doppelgänger*
Drainer l'essence vitale*
Effacer le mémoire*
Enlever les empreintes dans la Force
Harmonie de la Force
Invisibilité
Méditation guerrière
Meurtre télékinétique*
Modifier les émotions
Pacifisme
Poussée sanguinaire*
Tempête de Force*
Transférer l'essence vitale*

*Pouvoir du Coté Obscur

POUVOIRS DE CONTROLE

AMELIORER UN ATTRIBUT

Difficulté de Contrôle : Moyenne

Effet : Ce pouvoir améliore un attribut (les effets sont annulés si le Jedi tente d'en améliorer un deuxième). Le Jedi peut rallonger la durée du pouvoir en dépensant 1 point de Personnage par round supplémentaire. Le bonus et la durée dépendent de la marge de réussite : réussite de 10 points ou moins : +1D pendant 3 rounds ; réussite de 11 à 20 points : +2D pendant 2 rounds ; réussite de 21 points ou plus : +3D pendant 1 round.

AMELIORER UNE COMPETENCE

Difficulté de Contrôle : Facile (+1D), Moyenne (+2D), Difficile (+3D), Très difficile (+4D), Héroïque (+5D)

Pouvoirs requis : Améliorer un attribut

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : Ce pouvoir augmente la compétence du code-dé indiqué..

AMELIORER LA MEMOIRE A COURT TERME

Difficulté de Contrôle : Difficile pour des souvenirs datant de l'épisode actuel, Très Difficile (épisode précédent), Héroïque (avant-dernier épisode).

Pouvoirs requis : Transe cataleptique

Effet : Le Jedi visualise les événements récents pour comprendre ce qu'il s'est passé. Il peut donc être attiré par des détails qui lui auraient échappé.

AUGMENTER LA VITESSE

Difficulté de Contrôle : Difficile (x2), Très difficile (x3), Héroïque (x4)

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : Ce pouvoir multiplie la vitesse du Jedi comme indiqué. La concentration due à Augmenter la vitesse empêche de maintenir d'autres pouvoirs actifs durant ce temps.

CALCULER

Difficulté de Contrôle : Moyenne (équations simples), Héroïque (équations complexes)

Pouvoirs requis : Transe cognitive

Temps requis : 1 minute

Effet : Le Jedi calcule une équation, de façon exacte ou approchée.

CALME

Difficulté de Contrôle : Facile (aucun point du Coté obscur), +5 par point du Coté Obscur possédé

Pouvoirs requis : Concentration

Temps requis : 1 round

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : Le Jedi se calme et offre moins de prises au Coté Obscur : il gagne un bonus de +2D sur tous ses jets destinés à contrer ou à résister à des pouvoirs du Coté Obscur.

COLERE

Difficulté de Contrôle : Très facile (Coté Obscur), Moyenne (Coté Lumineux)

Temps requis : 1 round

Note : L'utilisation de ce pouvoir entraîne le gain d'un point du Coté Obscur

Effet : Le Jedi touche un instant le coté obscur de la Force, ce qui lui accorde un bonus de +1D sur tous ses jets des deux prochains rounds.

CONTROLE D'ASTROGATION INSTINCTIF

Difficulté de Contrôle : difficulté d'Astrogation+10 (minimum Difficile)

Pouvoirs requis : Astrogation instinctive, Calculer

Temps requis : 1 minute

Effet : Le Jedi calcule une route hyperspatiale. Si le pouvoir est activé avec succès, la difficulté du jet d'astrogation devient Très facile. sinon elle passe à Héroïque.

COUP CHARGE D'ENERGIE

Difficulté de Contrôle : Moyenne

Pouvoirs requis : Absorber/dissiper l'énergie

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : Un champ d'énergie entoure les mains du Jedi. Ce champ augmente de +2D les dégâts portés à mains nues.

OMBRES

Difficulté de Contrôle : Moyenne

Pouvoirs requis : Invisibilité

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Note : L'utilisation de ce pouvoir entraîne le gain d'un point du Coté Obscur

Effet : Le Jedi s'entoure d'un voile du Coté Obscur : Le résultat du lancer est ajouté à la Difficulté de tous les pouvoirs de Sens visant le personnage. Il soustrait également 2D (ou 4D à plus de 15 mètres) à tous les jets destinés à le percevoir. L'utilisateur ne peut utiliser de pouvoirs offensifs tant que celui-ci fait effet. Ce pouvoir n'affecte pas les senseurs électroniques.

RAGE

Difficulté de Contrôle : Difficile

Pouvoirs requis : Transe cataleptique

Note : L'utilisation de ce pouvoir entraîne le gain d'un point du Coté Obscur

Effet : Ce pouvoir fonctionne comme Vide spirituel, sauf que le Jedi tire son énergie du Coté Obscur de la Force.

RETIRER LA FATIGUE

Difficulté de Contrôle : Moyenne

Pouvoirs requis : Accélérer la guérison, Contrôler la douleur

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : Le Jedi se libère de la fatigue : il doit effectuer deux jets de résistance par jour. Il n'est fatigué que s'il en rate deux d'affilée. Le Jedi doit toujours boire et manger cependant.

SAUT

Difficulté de Contrôle : Très facile, +5 par tranche de 5 mètres sautés

Effet : Le Jedi utilise son jet de Contrôle au lieu du jet de Saut.

TRANSE COGNITIVE

Difficulté de Contrôle : Facile

Temps requis : 1 minute

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : En entrant dans cette transe le Jedi accélère les processus mentaux. Il peut donc absorber les informations beaucoup plus rapidement.

VOILE DE TENEBRES

Difficulté de Contrôle : Héroïque moins le nombre de points du Coté Obscur possédés

Pouvoirs requis : Invisibilité

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Note : L'utilisation de ce pouvoir entraîne le gain d'un point du Coté Obscur

Effet : Le Jedi se transforme en une silhouette si sombre que l'œil le fuit : le Jedi gagne un bonus de +3D en dissimulation et de +2D en discrétion. Il n'est pas perçu par les senseurs électroniques quel que soit leur type.

POUVOIRS DE SENS

ASTROGATION INSTINCTIVE

Difficulté de Sens : difficulté d'Astrogation (minimum Moyenne)

Pouvoirs requis : Sens exacerbés

Effet : Le Jedi sent quelle est la route la plus sûre. Si le pouvoir est activé avec succès, la difficulté du jet d'astrogation devient Facile. Sinon, elle passe à Très difficile.

CYBER SENS

Difficulté de Sens : Très facile, modifiée par la proximité et la relation

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : Le Jedi peut sentir la présence d'une machine, d'un ordinateur, ou d'un droïd.

DETERMINER LA DIRECTION

Difficulté de Sens : Facile, modifiée par la proximité

Temps requis : 1 round

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : Le Jedi détermine la direction d'un objet ou d'un lieu. Si le jet est raté de 5 points ou moins, le Jedi perçoit la direction générale (droite, gauche, devant, derrière, haut ou bas). S'il réussit un jet Difficile, il perçoit en plus la distance.

DETERMINER LE POIDS

Difficulté de Sens : Très difficile, modifiée par la proximité

Pouvoirs requis : Télékinésie

Effet : Le Jedi détermine le poids d'un objet au microgramme près.

LANGAGES DES BETES

Difficulté de Sens : Facile si l'animal est apprivoisé, Moyenne à Difficile pour un animal sauvage mais non prédateur, Très difficile à Héroïque pour un animal prédateur et/ou féroce.

Pouvoirs requis : Projection télépathique, Réception télépathique, Traduction

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : Le Jedi comprend le langage des bêtes (en fait les émotions et concepts passés au travers des grognements et du langage corporel). Le Jedi peut ainsi retirer 2D au code de Docilité de la créature.

NAVIGATION INSTINCTIVE

Difficulté de Sens : Moyenne, modifiée par la proximité

Pouvoirs requis : Déterminer la direction

Ce pouvoir doit être maintenu actif

Effet : Le Jedi apprend le chemin à suivre jusqu'à son point d'arrivée sur la même planète. Ce pouvoir doit être maintenu jusqu'à l'arrivée

PISTER LE CHEMIN HYPERSPATIAL

Difficulté de Sens : Difficile, plus la moitié de la difficulté du jet d'Astrogation, modifiée par la proximité

Pouvoirs requis : Astrogation instinctive, Sentir la Force

Effet : Ce pouvoir suit les traces marquées par un vaisseau passant dans l'hyperespace. Si le Jedi réussit à les percevoir, il n'a besoin d'un jet d'astrogation de difficulté Facile pour le suivre. Sinon il ne peut pister le chemin emprunté. La difficulté est réduite d'un niveau si le vaisseau pisté contient un individu sensible à la Force.

PREDIRE LES CATASTROPHES NATURELLES

Difficulté de Sens : Facile si le Jedi vit dans la zone depuis plus d'un an, Moyenne (6 à 12 mois), Difficile (1 à 6 mois), Très difficile (moins d'un mois), modifiée par la proximité, modifiée par la violence

Pouvoirs requis : Détection de vie, Sens du danger, Sens météorologique

Temps requis : 15 minutes

Effet : Le Jedi peut ressentir les catastrophes imminentes (tremblement de terre, incendie à grande échelle, ouragans, etc).

RESEAU DE VIE

Difficulté de Sens : Très facile (population en dizaine de milliards), Facile (population en milliards), Moyenne (Population en centaine de millions), Difficile (population en dizaines de millions), Très difficile (population en millions), Héroïque (population en centaines de milliers), modifié par la proximité

Pouvoirs requis : Détection de vie, Sentir la Force, Sentir la vie

Temps requis : 2 jours

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : Le Jedi peut détecter les grandes concentrations d'une espèce particulière, choisie lors de l'obtention du pouvoir (il faut dépenser 3 points de Personnage pour conformer ses sens avec une autre espèce et donc utiliser ce pouvoir avec celle-ci aussi). Si le pouvoir est déclenché avec succès, le Jedi perçoit aussi la direction de la concentration d'individus. S'il réussit un jet de 10 points au-dessus du Facteur de Difficulté, il perçoit aussi la distance.

SAGESSE

Difficulté de Sens : Très difficile

Temps requis : 1 heure

Effet : Le Jedi puise les connaissances dans la Force elle-même, remplaçant pour un jet unique son code-dé de Savoir par celui de Sens.

SENS AVEUGLE

Difficulté de Sens : Moyenne

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : Le Jedi peut voir même s'il est aveuglé. Il ne peut cependant être utilisé dans l'obscurité ou pour voir au travers la fumée ou autres phénomènes dissimulateurs.

SENS DU COMBAT

Difficulté de Sens : Moyenne +3 par adversaire après le premier

Pouvoirs requis : Détection de vie, Sens du danger

Effet : Le Jedi se focalise sur le combat en cours. Il agit quand il le souhaite au cours du round, et bénéficie d'un bonus de +2D sur tous ses jets de combat. Ce pouvoir dure 10 rounds et il n'est pas nécessaire de le maintenir actif.

SENS DU DANGER

Difficulté de Sens : Moyenne ou jet de Contrôle de l'assaillant

Pouvoirs requis : Détection de vie

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : Le Jedi met tous ses sens en alerte pour prévenir les attaques : il détecte celles-ci un round avant qu'elles ne se produisent.

SENS METEOROLOGIQUE

Difficulté de Sens : Facile si le Jedi vit dans la zone depuis plus d'un an, Moyenne (6 à 12 mois), Difficile (1 à 6 mois), Très difficile (moins d'un mois), modifiée par la proximité

Pouvoirs requis : Sens exacerbés

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : Le Jedi est en harmonie avec les conditions climatiques locales. Il peut ainsi prévoir de façon limitée les changements climatiques dans les 4 heures à venir.

SENS DU TEMPS

Difficulté de Sens : Très facile (montre), Facile (réveil)

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : Le Jedi sent avec précision l'écoulement du temps. Ce pouvoir peut agir comme montre ou chronomètre, ou comme réveil.

SENTIR LE CHEMIN

Difficulté de Sens : Moyenne

Pouvoirs requis : Transe cataleptique, Vide spirituel

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : La Force renseigne le Jedi sur le chemin qu'il suit. La vision n'est en aucun cas une vision du passé, du présent ou du futur, mais plutôt un message allégorique.

SENTIR LES EMOTIONS

Difficulté de Sens : Moyenne

Pouvoirs requis : Détection de vie, Sens exacerbés

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : Le Jedi perçoit les formes de vies et les émotions à portée (résultat du jet de Sens +10 en mètres) : il remplace son code-dé de Perception par son code-dé de Sens. On ne peut se soustraire à ce pouvoir (sauf par Ombres, par exemple). Le Jedi ne perçoit que les positions et les intentions dominantes des créatures à portée (amitié, haine, etc)

SENTIR LA MORT

Difficulté de Sens : Moyenne, modifiée par la proximité et la relation

Pouvoirs requis : Sens du danger, Sentir la vie

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : Le Jedi peut sentir la mort de la cible si celle-ci arrive dans les 6 rounds (ou 15 minutes si la marge de réussite est de 10 ou plus).

SENTIR LE POTENTIEL DE FORCE

Difficulté de Sens : Moyenne, modifiée par la relation pour un individu consentant. Moyenne plus jet de Perception ou Contrôle de la cible sinon, modifiée par la relation.

Pouvoirs requis : Réception télépathique, Sentir la Force, Sentir la vie.

Temps requis : 6 rounds

Effet : Le Jedi sent si la cible est sensible ou non à la Force grâce à une sorte de « réflexe ». Ce réflexe repoussera le Jedi de 1 mètre si la cible est juste sensible à la Force, voire plus si la cible a un grand potentiel ou est très bien entraînée.

SENTIR LA PUISSANCE DANS LA FORCE

Difficulté de Sens : Moyenne ou jet de Contrôle ou Perception de la cible, modifié par la proximité et la relation

Temps requis : 1 minute

Effet : Le Jedi détermine la puissance de la Force au sein de l'individu : il détermine les points de Personnage, de Force, et du Coté Obscur de la cible, ainsi que ses code-dés dans les compétences de la Force.

TRADUCTION

Difficulté de Sens : Moyenne pour les êtres vivants, Difficile pour les droïds, +5 si la cible est volontairement incompréhensible, +20 s'il s'agit de traduire un écrit

Pouvoirs requis : Projection télépathique, Réception télépathique

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : Le Jedi peut comprendre un langage et le parler plus ou moins. Le Jedi doit d'abord entendre parler ce langage ou essayer de le déchiffrer (s'il s'agit d'un langage écrit). Tant que ce pouvoir sera actif, il n'y a pas besoin de faire de jet de Langages. Pour comprendre deux langages ou plus, il faut activer plusieurs fois ce pouvoir.

TROUBLER LES SENS

Difficulté de Sens : Moyenne pour un phénomène simple, Difficile pour un phénomène inhabituel, Très difficile pour un phénomène particulier

Pouvoirs requis : Sens exacerbés

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : Le Jedi peut modifier ses sens de manière à percevoir un phénomène qu'il ne perçoit pas d'habitude : chaleur, odeurs particulières, etc.

VOIR A TRAVERS LA BRUME

Difficulté de Sens : Moyenne

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : Le Jedi débarrasse sa vision de tous les phénomènes dissimulateurs comme les brumes, les fumées.

POUVOIRS D'ALTERATION

ENERGISER UNE ARME

Difficulté d'Altération : Difficile

Pouvoirs requis : Absorber/dissiper l'énergie

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : Le Jedi transforme une arme en une arme d'énergie pure. L'arme est alors traitée exactement comme un sabrelaser (dommages 4D).

BOULE DE HAINE

Difficulté d'Altération : Moyenne

Note : L'utilisation de ce pouvoir entraîne le gain d'un point du Coté Obscur

Effet : Le Jedi projette sa haine en une boule d'énergie rouge qu'il lance sur ses adversaires (jet de Grenade avec un bonus de +3D). La boule inflige 6D de dommages énergétiques et la perte d'un point de Personnage.

DRAINER L'ENERGIE

Difficulté d'Altération : Facile à l'échelle des personnage, Moyenne (échelle des speeders), Difficile (échelle des chasseurs stellaires), Très difficile (échelle des quadripodes), Héroïque (échelle des vaisseaux), modifiée par la proximité

Pouvoirs requis : Absorber/dissiper l'énergie

Temps requis : 1 round fois la difficulté au carré

Effet : Le Jedi draine toute l'énergie d'une batterie ou d'une autre réserve d'énergie.

FORCE STATIQUE

Difficulté d'Altération : Très facile, modifiée par la proximité et la relation

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Note : L'utilisation de ce pouvoir entraîne le gain d'un point du Coté Obscur

Effet : Le Jedi s'entoure d'un flot de force aléatoire. Dès qu'un autre Jedi passe à proximité, il doit ajouter à la difficulté de ses jets de compétences de la Force la marge de réussite du jet de Force statique, elle-même divisée par le nombre de Jedis à portée.

LUMIERE

Difficulté d'Altération : Très facile, modifiée par la proximité

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : un objet ciblé (pesant moins d'1 kilo) s'entoure d'une sphère de lumière de 10 mètres de rayon. la lumière se déplace avec l'objet.

POUSSIERES

Difficulté d'Altération : Difficile

Pouvoirs requis : Télékinésie

Effet : Le Jedi prend la poussière du sol et l'élève de façon à obscurcir la vision (lui-même n'est pas gêné). Le nuage poussière est haut d'un mètre et a 20 mètres de diamètre. Il brouille aussi les senseurs électroniques. Elle dure une heure, mais peut être dissipée par des vents suffisamment forts.

RENFORCER UN OBJET

Difficulté d'Altération : Moyenne (+3D), Difficile (+4D), Très difficile (+5D), Héroïque (+6D à +8D), +5 par mètre cube

Pouvoirs requis : Télékinésie

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : Ce pouvoir augmente la résistance de l'objet considéré (pas les dégâts qu'il inflige).

SURCHARGE

Difficulté d'Altération : Facile (petits objets), Moyenne (droïds ou ordinateurs), Difficile (échelle des speeders), Très difficile (échelle des quadripodes), Héroïque (échelle des chasseurs stellaires)

Note : L'utilisation de ce pouvoir entraîne le gain d'un point du Coté Obscur

Effet : Le Jedi détruit l'objet électronique ciblé. L'explosion inflige 5D de dégâts (de l'échelle de la cible) à ceux qui se trouvent dans son rayon (égal à la taille de l'objet ciblé).

TOILE DU COTE OBSCUR

Difficulté d'Altération : Difficile.

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Note : L'utilisation de ce pouvoir entraîne le gain d'un point du Coté Obscur

Effet : Ce pouvoir empêche la cible de se servir des pouvoirs de la Force de la cible un nombre de dés égal à son code-dé en Altération. S'il le souhaite, le Jedi peut aussi diminuer la Vigueur de la cible.

VAMPIRISME

Difficulté d'Altération : Difficile ou jet de Contrôle ou Perception de la cible, modifiée par la relation

Pouvoirs requis : Blesser/tuer, Sentir la Force

Note : L'utilisation de ce pouvoir entraîne le gain d'un point du Coté Obscur

Effet : Ce pouvoir draine la force vitale de la cible. Le Jedi vole un point de Force à sa cible. Celle-ci ne peut agir jusqu'à la fin du round en cours et le suivant en raison de la douleur provoquée.

POUVOIRS DE CONTROLE ET SENS

AMELIORER LES REFLEXES

Difficulté de Contrôle : Moyenne

Difficulté de Sens : Moyenne

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : Le Jedi pousse ses réflexes à son maximum. Il remplace son code-dé de Dextérité par son code-dé de Sens.

ANTICIPATION

Difficulté de Contrôle : Moyenne

Difficulté de Sens : Facile plus jet de Perception de la cible (si elle n'est pas consentante), modifiée par la relation

Pouvoirs requis : Clairvoyance, Réception télépathique, Sens du danger

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : Le Jedi sait quelles actions va entreprendre la cible et agir en conséquences : la cible annonce quelles actions elle entreprend avant le Jedi, mais le Jedi joue avant la cible.

CLAIRVOYANCE

Difficulté de Contrôle : Très facile, modifiée par la proximité, +5 à +20 pour le passé, +10 à +30 pour le futur.

Difficulté de Sens : Très facile plus jet de Contrôle ou Perception de la cible, modifiée par la relation

Pouvoirs requis : sentir la vie

Temps requis : 1 minute

Effet : Le Jedi voit dans son esprit la personne ou le lieu de son choix, tels qu'ils sont au moment de l'utilisation du pouvoir. La vision n'est pas entièrement exacte et dépend de la marge de réussite du jet de Sens : moins de 10 points : 50% dans le passé ou le présent, 10% dans le futur ; entre 11 et 20 points : 75% / 25% ; entre 21 et 30 points : 90% / 50 % ; plus de 31 points : 100% / 75 %. 10% équivaut aux éléments simples de la vision (danger, combat, fête, etc), avec 25% il manque les détails les plus importants, 50% la vision est à moitié exacte, 75% il manque quelques détails, 90% la vision est précise et détaillée, 100% la vision est parfaite.

EMPATHIE AVEC LES MACHINES

Difficulté de Contrôle : Moyenne

Difficulté de Sens : Facile, modifiée par la complexité du dispositif

Temps requis : 1 minute

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : Le Jedi comprend comment fonctionne la machine cible, et détecte ses défaillances. En fait, il ne fait presque plus qu'un avec la machine. Le Jedi agit comme s'il avait les compétences nécessaires (réparation, pilotage ou autre) au même niveau que ses compétences de la Force (Sens pour une compétence de Mécanique, Contrôle pour une compétence de Technique).

ESPRIT DE GROUPE

Difficulté de Contrôle : Moyenne

Difficulté de Sens : Moyenne, modifiée par la relation, +2/personne ne voulant pas être sous l'influence de ce pouvoir

Pouvoirs requis : Projection télépathique, Réception télépathique

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : Les personnes à moins de 30 mètres du Jedi peuvent communiquer entre elles par télépathie. Les personnes non consentantes ont droit à un jet de Volonté, ou Contrôle contre le jet de Contrôle du Jedi pour y résister.

FAIRE APPEL A UN ANIMAL

Difficulté de Contrôle : Très facile, modifiée par la relation

Difficulté de Sens : Très facile, modifiée par la proximité

Pouvoirs requis : Langages des bêtes, Sentir la vie

Effet : Le Jedi appelle un animal à la rescousse. Il n'a aucun contrôle sur la créature appelée.

LIEN DE VIE

Difficulté de Contrôle : Moyenne

Difficulté de Sens : Très difficile pour activer le lien, modifiée par la relation, ensuite Facile à Héroïque, modifiée par la proximité

Pouvoirs requis : Détection de vie, Réception télépathique, Projection télépathique, Sens exacerbés, Sentir la vie

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : Le Jedi forge un lien permanent, avec la cible. Ensuite plusieurs effets sont disponibles : une réussite très facile donne la localisation générale et l'état émotionnel général. Une réussite moyenne agit comme Partager ses sens, une réussite Difficile permet d'entretenir une conversation télépathique. Une réussite héroïque permet d'obtenir une vision d'avenir commune.

MEDIATION

Difficulté de Contrôle : Moyenne

Difficulté de Sens : Moyenne, modifiée par la relation

Pouvoirs requis : Réception télépathique, Sentir le mensonge, Sentir la vie

Temps requis : 1 minutes

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : Le Jedi, lors d'un jugement, trouve une solution qui convient les parties en présence. Augmentez la difficulté de +5 par partie présente au-delà de deux.

OEIL D'AIGLE

Difficulté de Contrôle : Moyenne, modifiée par la relation et la proximité

Difficulté de Sens : Moyenne, modifiée par la relation et la proximité

Pouvoirs requis : Sens exacerbés, Sentir la vie

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : Le Jedi peut voir à travers les sens de l'animal ciblé. Il n'a aucun contrôle sur celui-ci.

PARTAGER SES SENS

Difficulté de Contrôle : Moyenne, modifiée par la proximité et la relation

Difficulté de Sens : Moyenne, modifiée par la proximité et la relation

Pouvoirs requis : Réception télépathique

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : Le Jedi permet de ressentir tout ce que ressent la cible (notamment la vision, l'ouïe, ou les sentiments). Si la cible est blessée alors que ce pouvoir est actif, alors le Jedi subit la blessure à un niveau inférieur, et sous la forme de dommages paralysants uniquement.

POUVOIRS DE CONTROLE ET ALTERATION

AURA D'ANXIETE

Difficulté de Contrôle : Facile, modifiée par la proximité (portée de vue maximum)

Difficulté d'Altération : Facile

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Note : L'utilisation de ce pouvoir entraîne le gain d'un point du Coté Obscur

Effet : Le Jedi projette des ondes de panique qui obligent les créatures non pensantes à l'éviter.

CHAMP DE FORCE

Difficulté de Contrôle : comme Ecran de vaisseaux

Difficulté d'Altération : Facile

Pouvoirs requis : Absorber/dissiper l'énergie, Ecran de Force

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : Le Jedi crée un bouclier de force autour de lui. Il gagne des « écrans » dont la puissance en D est égal à la moitié de son code-dé en Altération.

CONTROLLER LA RESPIRATION

Difficulté de Contrôle : Moyenne

Difficulté d'Altération : Très difficile

Pouvoirs requis : Concentration, Transe cataleptique

Effet : Le Jedi peut contrôler le taux d'oxygène passant dans son corps. Il peut ainsi survivre dans tout milieu où il y a de l'oxygène (ce n'est pas le cas de l'espace). Ce pouvoir agit tant que le Jedi ne subit pas de dégâts.

ECLAIR DE FORCE

Difficulté de Contrôle : Difficile, modifiée par la proximité (la cible doit être visible)

Difficulté d'Altération : Jet de Perception ou Contrôle de la cible

Pouvoirs requis : Absorber/dissiper l'énergie, Blessier/tuer, Infliger la douleur

Note : L'utilisation de ce pouvoir entraîne le gain d'un point du Coté Obscur

Effet : Le Jedi crée des éclairs blanc bleuté qui viennent frapper la cible. Les dommages sont de 1D par D d'Altération du Jedi,

opposés à la vigueur (les armures étant inefficaces). Un individu sonné ou blessé par ce pouvoir souffre tellement qu'il ne peut rien faire ce round et le suivant.

ECRAN DE FORCE

Difficulté de Contrôle : Facile

Difficulté d'Altération : Moyenne

Pouvoirs requis : Absorber/dissiper l'énergie

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : Un écran de Force protège le Jedi, lui conférant un bonus d'armure de +1D contre les dommages physiques et énergétiques.

EXPLOSION DE FORCE

Difficulté de Contrôle : Moyenne, modifiée par la proximité et la relation

Difficulté d'Altération : Héroïque

Pouvoirs requis : Absorber/dissiper l'énergie

Note : L'utilisation de ce pouvoir entraîne le gain d'un point du Coté Obscur

Effet : Le Jedi fait exploser sa cible : elle encaisse un nombre de D de dommages égal au code-dé du Jedi en altération +1D par point du Coté Obscur de la cible (si celle-ci n'a pas encore succombé au Coté obscur), auquel elle oppose sa Vigueur. Si un résultat indique autre chose que la mort, la cible n'est que sonnée.

INDUIRE LE SOMMEIL

Difficulté de Contrôle : volonté, contrôle ou Résistance de la cible, modifiée par la proximité et la relation

Difficulté d'Altération : Très facile (1 cible), Facile (2-3 cibles, Moyenne (4-7 cibles), Difficile (8-15 cibles), Très difficile (16 cibles ou plus), -10 si la cible est fatiguée et échoue à un jet de Résistance, -5 si le Jedi utilise dans un premier temps Modifier un esprit pour convaincre les cibles qu'elles sont fatiguées, +5 si la cible fait quelque chose qui retient son attention, +10 si la cible participe à quelque chose qui requiert son attention, +20 si la cible est dans un combat ou en situation de combat.

Pouvoirs requis : Atténuer les sens des autres, Modifier un esprit

Effet : La cible plonge dans un sommeil de 1D heures. Il est néanmoins possible de réveiller les cibles avant par des moyens tout à fait normaux.

INDUIRE LA TRANQUILITE

Difficulté de Contrôle : Moyenne, ou jet de Perception ou Contrôle de la cible.

Difficulté d'Altération : Moyenne, modifiée par la relation

Pouvoirs requis : Projection télépathique

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : Le Jedi fait entrer la cible dans un état de calme. Sur une marge de réussite de 10 ou plus la cible est plongée dans un état végétatif pour une demi-heure

INFLIGER LA DOULEUR

Difficulté de Contrôle : Très facile, modifiée par la proximité

Difficulté d'Altération : jet de Contrôle, Perception ou Volonté de la cible, modifiée par la proximité

Pouvoirs requis : Contrôler la douleur, Sentir la vie

Note : L'utilisation de ce pouvoir entraîne le gain d'un point du Coté Obscur

Effet : Le Jedi provoque une grande souffrance dans l'esprit de la cible. Ce pouvoir inflige autant de dommages paralysants que la marge de réussite du jet d'Altération. Une cible souffre tellement qu'elle ne peut rien faire durant ce round et le round suivant.

MANIPULATION ELECTRONIQUE

Difficulté de Contrôle : Facile pour des machines sans conscience, Moyenne pour des machines pensantes, Difficile pour des machines hostiles

Difficulté d'Altération : Facile pour les altérations mineures, Moyenne pour des changements significatifs, Difficile pour une reprogrammation complète

Pouvoirs requis : Cyber sens, Modifier un esprit

Effet : Le Jedi amène la cible à une ancienne programmation. Il ne peut en créer de nouvelles.

RECHARGER L'ENERGIE

Difficulté de Contrôle : Très difficile

Difficulté d'Altération : Facile à l'échelle des personnage, Moyenne (échelle des speeders), Difficile (échelle des chasseurs stellaires), Très difficile (échelle des quadrupodes), Héroïque (échelle des vaisseaux), modifiée par la proximité

Pouvoirs requis : Absorber/dissiper l'énergie

Temps requis : 1 minute fois la difficulté au carré

Effet : Le Jedi recharge la cellule d'énergie ciblée.

RETIRER LA FATIGUE D'UN AUTRE

Difficulté de Contrôle : Facile

Difficulté d'Altération : Moyenne, modifiée par la relation et la proximité

Pouvoirs requis : Contrôler la douleur, Contrôler la douleur d'un autre, Retirer la fatigue

Effet : Ce pouvoir annule les pénalités dues à la fatigue de la cible.

SE NOURRIR DU COTE OSCUR

Difficulté de Contrôle : Moyenne

Difficulté d'Altération : Moyenne

Pouvoirs requis : Sentir la Force

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Note : L'utilisation de ce pouvoir entraîne le gain d'un point du Coté Obscur

Effet : Le Jedi se nourrit des émotions négatives proches. Chaque fois qu'un personnage sensible à la Force gagne un point du Coté Obscur à proximité du Jedi, celui-ci gagne un point du Coté Obscur et un point de Force, lequel doit être dépensé dans les 5 minutes qui suivent.

VAGUE DE TERREUR

Difficulté de Contrôle : Moyenne pour une zone de moins de 2 mètres, Difficile (2 à 5 mètres), Très difficile (5 à 10 mètres), Héroïque (10 à 20 mètres), modifiée par la proximité (portée de vue maximum)

Difficulté d'Altération : Moyenne

Pouvoirs requis : Aura d'anxiété, Modifier un esprit

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Note : L'utilisation de ce pouvoir entraîne le gain d'un point du Coté Obscur

Effet : Quiconque entre dans la zone perçoit des illusions terrifiantes. En cas d'échec sur un jet de Volonté ou de Contrôle (contre le jet de Contrôle du Jedi), la cible doit passer ses deux prochains rounds à fuir la zone. Même en cas de réussite, elle ne peut entreprendre qu'une action durant ce round. Un jet est nécessaire chaque round pour ne pas s'enfuir.

VENT DE FORCE

Difficulté de Contrôle : Moyenne

Difficulté d'Altération : Moyenne pour affecter 5 mètres, Difficile (10 mètres), Très difficile (15 mètres)

Pouvoirs requis : Télékinésie

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Note : L'utilisation de ce pouvoir entraîne le gain d'un point du Coté Obscur

Effet : Ce pouvoir permet de canaliser les courants d'air pour obtenir des micro tornades. Les créatures dans la zone sont projetées au sol et subissent autant de D de dommages que le code-dé du Jedi en Altération divisé par deux ; Les dommages sont des dommages physiques.

POUVOIRS DE SENS ET ALTERATION

ATTENUER LES SENS DES AUTRES

Difficulté de Sens : Facile, +3 par cible additionnelle, modifiée par la proximité

Difficulté d'Altération : jet de Contrôle ou Perception de la cible

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : Le Jedi réduit la perception de la cible. La marge de réussite du jet d'altération indique la diminution : réussite de 5 ou moins : -1 ; réussite de 6-10 : -2 ; réussite de 11-15 : -1D ; réussite de 16-20 : -2D, réussite de 21 ou plus : -3D.

SURCHARGER LES SENS

Difficulté de Sens : Jet de Perception de la cible

Difficulté d'Altération : Jet de Résistance de la cible modifiée par la relation

Pouvoirs requis : Projection télépathique, Sens exacerbés

Effet : Ce pouvoir surcharge les sens de la cible, ce qui provoque son évanouissement.

POUVOIRS DE CONTROLE, SENS ET ALTERATION

ABSORBER LA VIE

Difficulté de Contrôle : Facile

Difficulté de Sens : Facile, modifiée par la proximité

Difficulté d'Altération : Moyenne

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Note : L'utilisation de ce pouvoir entraîne le gain d'un point du Coté Obscur

Effet : Le Jedi draine des énergies vitales des formes de vie non intelligentes proches pour ne pas avoir à dormir. Tant que ce pouvoir est actif il n'aura pas besoin de dormir et ne ressentira pas la fatigue.

CONTROLLER UN ESPRIT

Difficulté de Contrôle : Facile

Difficulté de Sens : jet de Perception ou Contrôle de la cible, modifiée par la relation

Difficulté d'Altération : Très facile pour une cible, Facile (2 cibles), Moyenne (3 cibles), Difficile (4-5 cibles), Très difficile (6-8 cibles), Héroïque (9-15 cibles)

Pouvoirs requis : Modifier un esprit, Réception télépathique

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Note : L'utilisation de ce pouvoir entraîne le gain d'un point du Coté Obscur

Effet : Le Jedi asservit totalement les cibles. Elles ont droit à un nouveau jet pour se libérer chaque fois que le Jedi tente d'asservir d'autres cibles.

COORDINATION AMELIOREE

Difficulté de Contrôle : Moyenne

Difficulté de Sens : Difficile

Difficulté d'Altération : Très facile (1 à 10 individus), Facile (11-100), Moyenne (101-500), Difficile (501-5000), Très difficile (5001-50000), Héroïque (50001-500000)

Pouvoirs requis : Détection de vie, Modifier un esprit, Sentir la vie

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : Ce pouvoir unit le subconscient des cibles, qui travaillent plus efficacement : le Jedi choisit trois compétences de Dextérité, Mécanique, ou Technique. Tous les individus concernés gagnent un bonus de 1D par tranche de 3D dont ils disposent dans ces compétences.

DOPPELGANGER

Difficulté de Contrôle : Très difficile

Difficulté de Sens : Très difficile

Difficulté d'Altération : Héroïque

Pouvoirs requis : Atténuer les sens des autres, Modifier un esprit, Projection télépathique, Télékinésie

Temps requis : 5 minutes

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Note : L'utilisation de ce pouvoir entraîne le gain d'un point du Coté Obscur

Effet : Le Jedi crée un double de lui-même. Le double est certes illusoire mais reste détecté normalement par les autres et les systèmes électroniques. Le double agit avec la moitié des compétences de l'original. Le Jedi doit réussir un nouveau jet

toutes les cinq minutes pour le maintenir. Le Jedi peut voir à travers les yeux de son double.

DRAINER L'ESSENCE VITALE

Difficulté de Contrôle : Très difficile, modifiée par la relation

Difficulté de Sens : Très facile pour 1 à 5 victimes, Facile (6-50 victimes), Moyenne (51-1000 victimes), Difficile (1001-50000 victimes), Très difficile (50001 victimes à 1 million), Héroïque (1-10 millions de victimes)

Difficulté d'Altération : Facile pour des cibles volontaires, Difficile pour des cibles hésitantes, Héroïques pour des ennemis, +10 pour des individus imprégnés du côté Lumineux de la Force.

Pouvoirs requis : Contrôler la douleur, Contrôler la douleur d'un autre, Contrôler un esprit, Détection de vie, Modifier un esprit, Projection télépathique, Réception télépathique, Sentir la Force, Sentir la vie, Télékinésie

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Note : L'utilisation de ce pouvoir entraîne le gain d'un point du Coté Obscur

Effet : Le Jedi absorbe l'essence vitale des cibles. Pour absorber cette énergie, il doit faire un jet de pouvoir chaque jour (durant lesquels le pouvoir est considéré actif). Pour des individus dont l'essence est drainée depuis moins d'une semaine ou plus d'un mois, le Jedi récupère le nombre suivant de points de Force : (1-5 individus) : 1 par semaine ; (6-50 individus) : 1 pour 5 jours ; (51-1000 individus) : 1 pour 3 jours ; (1001-50000 individus) : 1 pour 2 jours ; (50001-1 million d'individu) : 1 par jour ; (1-10 millions d'individus) : 1 pour 12 heures. Pour des individus dont l'essence est drainée depuis plus d'une semaine mais moins d'un mois, le Jedi récupère des points de Force et des D pour les compétences de la Force : (1-5 individus) : 1 pour 5 jour, +1D ; (6-50 individus) : 1 pour 3 jours, +2D ; (51-1000 individus) : 1 pour 2 jours, +3D ; (1001-50000 individus) : 1 par jour, +4D ; (50001-1 million) : 1 pour 12 heure, +5D ; (1-10 millions) : 1 pour 6 heures, +6D.

EFFACER LA MEMOIRE

Difficulté de Contrôle : Moyenne

Difficulté de Sens : Jet de Perception ou Contrôle de la cible, modifiée par la relation

Difficulté d'Altération : Jet de Perception ou Contrôle de la cible, modifiée par la relation

Pouvoirs requis : Modifier un esprit, Réception télépathique, Sentir la vie, Transe cataleptique

Note : L'utilisation de ce pouvoir entraîne le gain d'un point du Coté Obscur

Effet : Le Jedi s'insinue dans l'esprit de la cible et y détruit une connaissance ou une compétence spécifique. Un seul objectif peut être détruit par l'utilisation de ce pouvoir.

ENLEVER LES EMPREINTES DANS LA FORCE

Difficulté de Contrôle : Moyenne

Difficulté de Sens : Moyenne

Difficulté d'Altération : Moyenne

Pouvoirs requis : Postcognition, Sentir la Force, Transe cataleptique

Temps requis : 30 minutes par mètres cubes à traiter

Effet : Le Jedi retire les empreintes laissées dans la Force. Il ajoute son jet d'Altération à la difficulté des jets de Sens pour sentir la Force dans l'endroit ciblé (s'ajoute aussi à la difficulté de Postcognition ou pouvoirs similaires). Le Jedi ne peut rien accomplir (comme une transe cataleptique) pendant l'utilisation de ce pouvoir.

HARMONIE DE LA FORCE

Difficulté de Contrôle : Difficile, modifiée par la proximité

Difficulté de Sens : Difficile, modifiée par la relation

Difficulté d'Altération : Moyenne

Pouvoirs requis : Projection télépathique, Réception télépathique, Sentir la Force, Sentir la vie

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : Le Jedi baigne d'autres Jedis volontaires de l'énergie de la Lumière. Les Jedis reçoivent un bonus de +5D pour contrer les effets du Coté Obscur. Le nombre de personnes liées est limitée par le nombre de D du Jedi initial en Contrôle ou en Sens (suivant ce qui est le plus petit).

INVISIBILITE

Difficulté de Contrôle : Moyenne

Difficulté de Sens : Moyenne, Difficile ou jet de Perception de la cible si celle-ci recherche le Jedi, +5 si la cible se doute de la présence du Jedi, +10 si le sujet a vu l'utilisateur, +15 si la cible connaît de réputation le Jedi, +20 si la cible connaît bien le Jedi.

Difficulté d'Altération : Facile pour ne pas être remarqué par les passants sans déplacement, Moyenne (marche), Difficile (course), Très difficile (action qui attire l'attention)

Pouvoirs requis : Modifier un esprit, Projection télépathique

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : Le Jedi détourne l'attention de lui..

MEDITATION GUERRIERE

Difficulté de Contrôle : Très faciles pour 1 à 2 individus, Facile (3-20 individus), Moyenne (21-100 individus), Difficile (101-1000 individus), Très difficile (1001-10000 individus), Héroïque (10001 individus ou plus).

Difficulté de Sens : comme Contrôle

Difficulté d'Altération : comme Contrôle

Pouvoirs requis : Modifier un esprit

Temps requis : 5 minutes

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : Le Jedi peut soit forcer les individus à se battre les uns contre les autres, soit donner des bonus ou des malus lors d'un combat : les ennemis perdent 1D pour 4D d'Altération du Jedi dans un attribut au choix du Jedi, tandis que les alliés gagnent 1D pour 4D d'Altération du Jedi dans le même attribut.

MEURTRE TELEKINETIQUE

Difficulté de Contrôle : Facile, modifiée par la proximité

Difficulté de Sens : Facile, modifiée par la proximité

Difficulté d'Altération : jet de Contrôle ou Perception de la cible

Pouvoirs requis : Sentir la vie, Télékinésie

Note : L'utilisation de ce pouvoir entraîne le gain d'un point du Coté Obscur

Effet : Le Jedi utilise la télékinésie pour blesser sa cible. Les dommages sont égaux à la marge de réussite du jet d'Altération.

MODIFIER LES EMOTIONS

Difficulté de Contrôle : Moyenne, modifiée par la proximité

Difficulté de Sens : jet de Perception ou Contrôle de la cible, modifiée par la relation.

Difficulté d'Altération : Moyenne (faim ou soif), Difficile (joie, tristesse, fatigue, crainte, peur, confusion), Très difficile (grande joie, grande tristesse), Héroïque (haine, amour).

Pouvoirs requis : Modifier un esprit

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : Le Jedi amène la cible à l'état émotionnel désiré.

PACIFISME

Difficulté de Contrôle : Moyenne

Difficulté de Sens : Facile pour 1 seule cible, Moyenne (2-20 cibles), Difficile (21-100 cibles), Très difficile (101-1000 cibles) Héroïque (plus de 1000 cibles)

Difficulté d'Altération : Facile plus jet de Perception ou Contrôle de la cible

Pouvoirs requis : Calme, Projection télépathique, Vide spirituel

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Effet : Le Jedi envoie des ondes de pacifismes vers les cibles : elles ne peuvent plus entreprendre d'actions violentes ou agressives. Un Jedi noir gagne un bonus de +2 par point du Coté Obscur possédé pour résister à ce pouvoir.

POUSSEE SANGUINAIRE

Difficulté de Contrôle : Moyenne

Difficulté de Sens : Facile pour 1 seule cible, Moyenne (2-20 cibles), Difficile (21-100 cibles), Très difficile (101-1000 cibles) Héroïque (plus de 1000 cibles)

Difficulté d'Altération : Facile plus jet de Perception ou Contrôle de la cible

Pouvoirs requis : Colère, Contrôler la douleur, Contrôler la douleur d'un autre, Modifier un esprit, Projection télépathique, Rage

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Note : L'utilisation de ce pouvoir entraîne le gain d'un point du Coté Obscur

Effet : Le Jedi fait entrer les cibles dans une rage sanguinaire : elles gagnent +2D sur tous leurs jets de combat, mais ne peuvent rien faire d'autre. De plus, elles ignorent la douleur, comme si elles étaient sous l'influence de Contrôler la douleur d'un autre.

TEMPÊTE DE FORCE

Difficulté de Contrôle : Héroïque

Difficulté de Sens : Héroïque

Difficulté d'Altération : Héroïque, modifiée par la proximité et la taille de la tempête : +5 pour un diamètre de moins de 100 mètres, +10 (100 mètres à 1 kilomètre), +15 (supérieur à 1 kilomètre), +5 pour chaque D de dommages infligés par la tempête.

Pouvoirs requis : Eclair de Force, Rage, Sentir la Force, Télékinésie

Ce pouvoir peut être maintenu actif

Note : L'utilisation de ce pouvoir entraîne le gain d'un point du Coté Obscur

Effet : Le Jedi crée une Tempête de Force destructrice qui inflige un nombre de D prédéterminés par le Jedi. Le Jedi doit réussir chaque round un jet Héroïque en altération pour la contrôler. s'il échoue, la tempête tente de le consumer. Un jet Très difficile en Contrôle est requis pour arrêter la tempête. Celle-ci s'arrête d'elle-même quelques rounds après la mort du Jedi qui l'a invoquée, s'il meurt (ce qui arrive fréquemment). Si le Jedi obtient une marge de réussite de 10 ou plus, il peut tenter des manœuvres inhabituelles avec la tempête.

TRANSFERER L'ESSENCE VITALE

Difficulté de Contrôle : Héroïque, modifiée par la relation, +15 si la cible n'est pas consentante

Difficulté de Sens : Héroïque, modifiée par la proximité, +15 si la cible n'est pas consentante

Difficulté d'Altération : Facile pour un corps d'hôte cloné spécialement préparé, Moyenne (cadavre récent), Très difficile (hôte vivant volontaire), Héroïque (hôte vivant involontaire), ou jet de Volonté ou de Contrôle de la cible (suivant ce qui est le plus élevé).

Pouvoirs requis : Blesser/tuer, Contrôler la douleur, contrôler la douleur d'un autre, Contrôler un esprit, Modifier un esprit, Projection télépathique, Ramener à la conscience, Réduire les blessures, Sentir la vie, Transe cataleptique, Transférer la Force

Note : L'utilisation de ce pouvoir entraîne le gain d'un point du Coté Obscur

Effet : Le Jedi transfère son énergie vitale dans un autre corps : son esprit passe de son ancien corps au nouveau. Il acquiert les valeurs de Dextérité et Vigueur de ce nouveau corps, plus les autres caractéristiques (armes naturelles, déplacement, autres pouvoirs spéciaux, etc). Si l'hôte est vivant, son esprit passe dans l'ancien corps de l'utilisateur de ce pouvoir (et acquiert les valeurs de Dextérité et Vigueur de ce « nouveau » corps), et subit 1D de dégâts par D d'altération possédé par l'utilisateur de ce pouvoir (à opposer à la Vigueur ou au Contrôle, les armures sont évidemment inefficaces).