



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Star wars > Aides de jeu > **Nouveaux talents : Force Adept**



Nouveaux talents : Force Adept

mardi 15 septembre 2009, par [haazeven](#)

Arbre de talents : Dark Side Devotee

Canalyser la Haine : en une action standard, vous pouvez dépenser un Point de Force pour jeter une boule de haine concentrée sur votre ennemi qu se trouve dans votre champ de vision, et à moins de 6 cases. Effectuez un test de Use the Force contre la Volonté de la cible. En cas de réussite, elle subit autant de points de dégâts que votre nombre de points du Côté Obscur (maximum égal au double de votre niveau héroïque). Vous pouvez choisir ce talent plusieurs fois. Chaque fois que vous choisissez ce talent, vous augmentez les dégâts maximum d'un nombre égal à votre niveau héroïque (maximum 4 fois votre niveau héroïque).

Prérequis : Channel Aggression.

Canalyser la Haine Améliorée : quand vous ratez la cible avec votre talent Canalyser la Haine, celle-ci subit des dégâts réduits de moitié. La cible peut choisir de ne subir aucun dégâts si elle accepte de gagner un point du Côté Obscur.

Prérequis : Canalyser la Haine, Channel Aggression.

Canalyser la Terreur : en une action standard, vous pouvez dépenser un Point de Force pour vous entourer d'une aura de terreur. Effectuez un test de Use the Force contre la Volonté de toutes les créatures que vous pouvez voir à moins de 6 cases. En cas de réussite, la cible s'enfuit au maximum de sa vitesse pendant 1 minute. Elle s'arrête de fuir si elle est attaquée.

Canalyser la Terreur Améliorée : quand vous utilisez votre talent Canalyser la Terreur, la cible continue de fuir si elle est attaquée et si elle a un niveau inférieur au votre. Anternativement, plutôt

que de faire fuir une créature, vous pouvez la faire descendre d'un cran dans le Condition Track.

Prérequis : Canalyser la Terreur.

Cape du Côté Obscur : vous pouvez vous draper d'une cape de pouvoir obscur en dépensant un Point de Force en une action standard. Vous gagnez un bonus de Force de +2 sur les tests de Deception pour mentir, de Persuasion pour intimider, et de Stealth pour vous déplacer discrètement. Ces bonus durent jusqu'à la fin de la rencontre.

Prérequis : Embrace the Dark Side.

Main du Côté Obscur : vous pouvez dépenser une action standard pour effectuer une attaque de corps à corps même si vous n'êtes pas armé. Cette attaque inflige 1d6 points de dégâts d'énergie. Si vous attaquez une créature dotée d'un nombre de Points du Côté Obscur égal à 0, ajoutez votre niveau de Force Adept aux dégâts infligés. Cette attaque est inefficace contre les créatures insensibles à la Force, comme les Yuuzhan Vong.

Sombre Prophétie : vous avez des visions de meurtre, de souffrance, et de douleur. Chaque fois que vous utilisez votre pouvoir *farseeing*, vous pouvez choisir n'importe quelle créature que vous voyez dans la vision. Vous gagnez un bonus de Force de +1 aux jets d'attaque et de dégâts contre cette créature tant que celle-ci est en vie, ou jusqu'à ce que vous choisissiez une autre cible. Vous ne pouvez avoir ce bonus que contre une seule créature.

Prérequis : *farseeing*, Visions.

Sombre Secret : vous pouvez dépenser un Point de Force pour relancer un test de Use the Force effectuer pour activer un pouvoir du Côté Obscur.



Vous devez garder le deuxième résultat, même s'il est inférieur au premier.

Arbre de talents : Force Adept

Clairvoyance Améliorée : quand vous utilisez votre pouvoir de *farseeing*, vous pouvez relancer le test de Use the Force. Vous devez conserver le deuxième résultat, même s'il est inférieur.

Prérequis : *farseeing*.

Clarté d'Esprit : en vous concentrant pendant 10 minutes, vous pouvez utiliser votre talent Visions sans dépenser de Point de Force.

Prérequis : Visions.

Comprendre la Force : vous pouvez relancer les tests de Use the Force pour les utilisations suivantes : Search Your Feelings, Sense Force et Sense Surroundings. Vous devez garder le deuxième résultat, même s'il est inférieur.

Confiance en la Force : quand vous dépensez un Point de Force pour améliorer le résultat d'un test, vous pouvez relancer tous les 1 obtenus sur les dés. Si le résultat du second jet est également un 1, vous ne relancez pas le dé.

Etudiant de la Force : chaque fois que vous choisissez le don Force Training, vous gagnez un pouvoir de la Force supplémentaire, comme si votre Sagesse était de 2 points supérieure. Ce bonus est rétroactif. Ainsi vous gagnez un nouveau pouvoir de la Force pour chaque don Force Training dont vous disposez déjà.

Guérison Accélérée : la guérison naturelle vous fait regagner le double de votre niveau héroïque en nombre de points de vie. De plus, vous pouvez bénéficier de la guérison naturelle (égale à votre niveau héroïque uniquement) même si vous bénéficiez d'une condition permanente.

Partager le Don : vous pouvez dépenser un Point de Force et un pouvoir de votre Suite de Pouvoirs de la Force, et ajouter temporairement ce pouvoir à la Suite de Pouvoirs de la Force d'un allié que vous

voyez à moins de 6 cases. Une cible qui ne dispose pas du talent Force Sensitivity ou qui n'est pas entraînée dans la compétence Use the Force peut tout de même effectuer des tests de Use the Force pour activer le pouvoir. La cible doit utiliser ce pouvoir avant la fin de la rencontre. Vous ne pouvez pas récupérer ce pouvoir tant que la cible ne l'a pas dépensé.

Prérequis : Force Perception, Gauge Force Potential.

Vol de Secret : quand une créature située à moins de 6 cases obtient un 1 naturel sur un test de Use the Force pour activer un pouvoir de la Force, vous pouvez dépenser un Point de Force en réaction pour ajouter le pouvoir en question à votre Suite de pouvoirs de la Force jusqu'à la fin de la rencontre.

Arbre de talents : Force Item

Corruption d'Objet : vous pouvez canalyser le Côté Obscur dans un objet. Dépenser un Point de Force en une action complexe. Une créature avec un nombre de Points du Côté Obscur de 1 ou moins qui tient ou porte l'objet subit un malus de Force de -1 sur tous ses jets de d20. De plus, la cible subit également un malus de Force de -2 (cumulatif) sur ses tests de Use the Force pour activer des pouvoirs du Côté Lumineux.

Prérequis : nombre de Points du Côté Obscur supérieur ou égal à votre score de Sagesse.

Signal : vous pouvez dépenser un Point de Force en une action complexe pour canalyser la Force à travers un talisman. Vous gagnez un bonus de +5 sur vos tests de Use the Force pour activer le pouvoir *farseeing* si la cible de *farseeing* porte (même contre son gré) le talisman.

Prérequis : *farseeing*, Force Talisman.

Talisman de Pouvoir : vous pouvez canalyser votre pouvoir à travers un talisman en dépensant un Point de Force et une action complexe. Choisissez un pouvoir de votre Suite de Pouvoirs de la Force. Vous gagnez un bonus de Force de +2 sur vos tests de Use the Force pour activer ce pouvoir si vous portez ou tenez le talisman. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Talisman de Pouvoir actif.



P.-S.

Un astérisque * indique un talent provenant du

supplément Knights of the Old Republic Campaign Guide.

Deux astérisques ** indiquent un talent provenant du supplément The Force Unleashed Campaign Guide.