

Lightsaber Form Powers - Présentation

Les pouvoirs de Force suivants font partie d'un nouveau groupe de capacités appelées les pouvoirs de forme de Sabrelaser. Ces pouvoirs sont étiquetés avec le descripteur [**Lightsaber form**]. Chaque pouvoir représente une technique simple liée à une des formes de combat au sabrelaser de Jedi. Chaque pouvoir emploie une certaine manipulation de Force, et comporte le plus également une attaque au sabrelaser; en plus, chaque pouvoir a un avantage supplémentaire spécial que vous gagnez si vous avez le talent approprié de forme de combat au sabrelaser pour ce pouvoir. Vous devez tenir un sabrelaser activé pour employer n'importe quel pouvoir avec le descripteur [**Lightsaber form**]. Vous ne pouvez pas *rebuke* un pouvoir de forme de sabrelaser, à deux exceptions : *Drow closer* et *Pushing Slash*.

Les pouvoirs de forme de sabrelaser sont prévus pour aider les Jedi (et Sith) à se servir d'attaques spéciales liées aux diverses formes de sabrelaser bien avant qu'elles ne puissent prendre le talent. Ils sont également une bonne manière pour qu'un personnage dise que lui ou elle est un praticien d'une certaine forme sans nécessairement avoir dépensé un talent précieux sur cette forme. Beaucoup de célèbre Jedi sont considérés comme des étudiants des formes multiples, et avec ces pouvoirs de forme de sabrelaser, vos héros peuvent maîtriser différentes formes, même s'ils ne sont considérés maîtres que d'une petite poignée.

Traduction : Romain Pierron – 16 juillet 2009

Assured Strike (Frappe assurée) [Lightsaber form]

Vous gagnez en précision au prix de moins de puissance.

Temps: Action standard.

Cible: Un ennemi à portée.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 15: Vous portez une attaque de sabrelaser contre votre cible, lançant deux jets d'attaque et gardant le meilleur. Par contre, l'attaque occasionne 5 points de dégâts de moins.

DC 20: Comme DC 15, sauf que le malus aux dommages passe à -2.

DC 25: Comme DC 15, sauf que le malus aux dommages passe à -1.

DC 30: Comme DC 15, sauf que l'attaque occasionne des dégâts normaux.

Lightsaber Form (Juyo) : Si vous avez le talent Juyo et que votre attaque échoue, ce pouvoir n'est pas utilisé et reste donc dans votre suite de pouvoirs de Force.

Spécial : Vous pouvez dépenser un point de Force pour lancer trois jets d'attaque au lieu de deux, gardant le meilleur des trois jets.

Barrier of Blades (Barrière de Lames) [Lightsaber form]

Vous faites tourner votre sabrelaser autour de vous, créant une barrière par lequel les tirs de blaster pénètrent rarement.

Temps: Action rapide.

Cible: Personnelle.

Faites un jet de Use the Force. Jusqu'au début de votre prochain tour, vous pouvez utiliser le résultat de votre jet de Use the Force en remplacement de votre Reflex Defense contre les attaques à distances (mais pas contre les attaques de zone ou à aire d'effet).

Lightsaber Form (Shien) : Si vous avez le talent Shien, vous pouvez rediriger (comme avec le talent Redirect Shot) un tir de blaster qui vous à manquer lors de l'utilisation de ce pouvoir.

Spécial : Vous pouvez dépenser un point de Force pour pouvoir bénéficier des effets de ce pouvoir y compris contre les attaques provenant d'arme réglée en autofire. Si une telle attaque vous touche durant l'utilisation de ce pouvoir, vous subissez la moitié des dommages ; si l'attaque rate, vous ne subissez aucun dommage.

Circle of Shelter (Abri circulaire) [Lightsaber form]

Vous créez une zone protégée autour de vous-même, par lequel les ennemis ont des difficultés pour accéder à vous ou vos alliés.

Temps: Action standard.

Cible: Vous plus tout allié adjacent.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 20: Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous et tout allié adjacent gagnez un bonus de déflexion de +1 à votre Reflex Defense.

DC 25: Comme DC 20, sauf que le bonus passe à +2.

DC 30: Comme DC 20, sauf que le bonus passe à +5.

Lightsaber Form (Soresu) : Si vous avez le talent Soresu, vous pouvez ajouter le bonus de déflexion à vos jets de Use the Force pour utiliser les talents Block et Deflect jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Spécial : Vous pouvez dépenser un point de Force pour ajouter le bonus de déflexion à la Fortitude Defense de vous et vos alliés adjacents.

Contentious Opportunity (Opportunité contentieuse) [Lightsaber form]

Vous saisissez le moment où votre adversaire vous donne une ouverture, vous lançant à l'attaque.

Temps: Action libre (quand vous effectuez une attaque d'opportunité).

Cible: Un ennemi à portée.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 20: Si votre attaque d'opportunité touche, vous occasionnez 1 dé de dommage supplémentaire.

DC 25: Comme DC 20, sauf que le bonus passe à +2 dés de dégâts.

DC 30: Comme DC 20, sauf que le bonus passe à +3 dés de dégâts.

DC 35: Comme DC 20, sauf que le bonus passe à +4 dés de dégâts.

Lightsaber Form (Makashi) : Si vous avez le talent Makashi, vous gagnez un bonus de Force de +2 sur vos jets d'attaque d'opportunité (y compris celle-ci) jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Spécial : Si votre attaque d'opportunité touche, vous pouvez immédiatement dépenser un point de Force pour réduire la vitesse de base de la cible de 2 cases jusqu'à la fin de son prochain tour.

Deflecting Slash (Taillade déviante) [Lightsaber form]

Vous employez l'élan de votre effort de dévier un projectile pour frapper un adversaire adjacent.

Temps: Réaction (quand vous êtes ciblés par une attaque à distance qui n'est pas une attaque de zone).

Cible: Vous plus un ennemi à portée.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 15: Si votre jet égale ou dépasse le jet d'attaque entrant, l'attaque occasionne la moitié des dégâts. De plus, vous pouvez faire une attaque de sabrelaser contre une cible à portée après la résolution des dégâts.

DC 20: Comme DC 15, et votre attaque au sabrelaser effectue +1 point de dégâts.

DC 25: Comme DC 15, et votre attaque au sabrelaser effectue +3 points de dégâts.

DC 30: Comme DC 15, et votre attaque au sabrelaser effectue +5 points de dégâts.

Lightsaber Form (Soresu) : Si vous avez le talent Soresu, vous pouvez dépenser un point de Force pour rediriger l'attaque (comme avec le talent Redirect Shot) contre n'importe quelle cible à moins de 6 cases.

Spécial : Vous pouvez utiliser un point de Force pour ne subir aucun dommage de l'attaque entrante, si votre jet de compétence égal ou dépasse bien le jet d'attaque adverse.

Disarming Slash (Taillade désarmante) [Lightsaber form]

Vous attaquez l'arme de votre adversaire, tentant de lui enlever des mains.

Temps: Action standard.

Cible: Un ennemi à portée.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 15: Faites une attaque de sabrelaser contre votre cible. Si l'attaque occasionne des dégâts, vous pouvez faire un jet de Use the Force en remplacement d'un jet d'attaque pour immédiatement tenté de désarmer votre adversaire. Si votre tentative de désarmement est couronnée de succès ; vous pouvez laisser l'arme tomber au sol ou la récupérer dans votre main (s'il vous reste une main de libre).

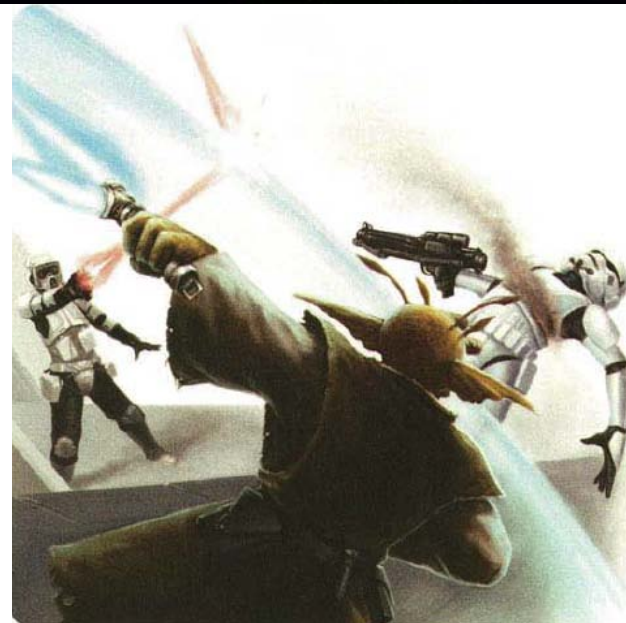
DC 20: Comme DC 15, sauf que votre cible ne bénéficie que d'un bonus de +5 à sa Reflex Defense pour résister au désarmement (au lieu du +10 normal).

DC 25: Comme DC 15, sauf que votre cible ne bénéficie que d'un bonus de +2 à sa Reflex Defense pour résister au désarmement (au lieu du +10 normal).

DC 30: Comme DC 15, sauf que votre cible ne bénéficie d'aucun bonus à sa Reflex Defense pour résister au désarmement (au lieu du +10 normal).

Lightsaber Form (Shii-Sho) : Si vous avez le talent Shii-Sho, vous pouvez utiliser ce pouvoir en réaction au fait d'être attaqué par un adversaire.

Spécial : Vous pouvez utiliser un point de Force pour occasionné des dommages, égaux aux dommages subis par la cible, à l'arme de votre adversaire ; si votre tentative de désarmement a bel et bien réussi.



Un Jedi Gran utilise Deflecting Slash.

Draw Closer (Attraction au plus près) [Lightsaber form, Telekinetic]

Vous saisissez votre adversaire avec la Force, le menant au chemin de votre arme.

Temps: Action standard.

Cible: Un ennemi à moins de 6 cases de vous et en ligne de vue.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 15: Si votre cible est de taille moyenne (medium) ou plus petite, et n'est ni saisie ni attraper avec un grappin (ou autre chose du même acabit), vous attirer immédiatement la cible vers la case adjacente inoccupée la plus proche de vous (si le déplacement ne peut être effectué vers une case adjacente à vous, le pouvoir échoue automatiquement). Vous pouvez ensuite effectuer une attaque de mêlée avec votre sabrelaser contre la cible.

DC 20: Comme DC 15, sauf que vous pouvez cibler des créatures de taille Large.

DC 25: Comme DC 15, sauf que vous pouvez cibler des créatures de taille Huge.

DC 30: Comme DC 15, sauf que vous pouvez cibler des créatures de taille Gargantuan.

Lightsaber Form (Niman) : Si vous avez le talent Niman, vous pouvez cibler une créature jusqu'à 12 cases (au lieu de 6 cases).

Spécial : Vous pouvez dépenser un point de Force pour positionner la cible vers n'importe quelle case adjacente à vous.

Falling Avalanche (Chute d'avalanche) [Lightsaber form]

Vous levez votre sabrelaser au dessus de votre tête puis effectuez une attaque incroyablement puissante vers le bas.

Temps: Action standard.

Cible: Vous plus un ennemi à portée.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 15: Vous pouvez effectuer une attaque de mêlée avec votre sabrelaser contre la cible, tant qu'il n'a pas plus d'une catégorie de taille supérieure à la vôtre. Si l'attaque occasionne des dommages, vous pouvez pousser la cible d'une case au loin, et vous déplacer dans la case libérée par l'ennemi. Ni votre mouvement, ni celui de la cible ne provoquent d'attaque d'opportunité. Vous ne pouvez pas déplacer une cible saisie.

DC 20: Comme DC 15, sauf que vous poussez votre cible de 2 cases et pouvez vous déplacer à travers les cases traversées par la cible pour vous retrouver adjacent à elle.

DC 25: Comme DC 15, sauf que vous poussez votre cible de 3 cases et pouvez vous déplacer à travers les cases traversées par la cible pour vous retrouver adjacent à elle.

DC 30: Comme DC 15, sauf que vous poussez votre cible de 4 cases et pouvez vous déplacer à travers les cases traversées par la cible pour vous retrouver adjacent à elle.

Lightsaber Form (Djem So) : Si vous avez le talent Djem So, après avoir avec succès activé de pouvoir vous gagnez un point de Force temporaire pouvant être uniquement utilisé pour activer le talent Djem So. Si ce point n'est pas utilisé avant la fin de la rencontre, il est perdu.

Spécial : Vous pouvez utiliser un point de Force pour jeter votre cible à terre à la fin de son mouvement forcé.

Fluid Riposte (Riposte fluide) [Lightsaber form]

Vous détournez sans à-coup l'attaque de la mêlée d'un adversaire, intervenant pour porter votre propre attaque.

Temps: Réaction (quand un ennemi adjacent vous porte une attaque de mêlée).

Cible: Vous plus un ennemi à portée.

Faites un jet de Use the Force. Si votre jet égal ou dépasse le jet d'attaque, l'attaque ne fait que la moitié des dommages. Vous pouvez ensuite immédiatement vers toute autre case adjacente à votre attaquant et effectuez une attaque de sabrelaser contre lui. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Lightsaber Form (Djem So) : Si vous avez le talent Djem So, après avoir avec succès activé de pouvoir vous gagnez un point de Force temporaire pouvant être uniquement utilisé pour activer le talent Djem So. Si ce point n'est pas utilisé avant la fin de la rencontre, il est perdu.

Spécial : Vous pouvez utiliser un point de Force pour traité l'attaquant comme étant pris au dépourvu vis-à-vis de votre attaque au sabrelaser.



Un Jedi Cathar utilise Draw Closer sur un Assassin Sith.

Hawk-Bat Swoop (Attaque surprise du Faucon) [Lightsaber form]

Vous sautez dans l'action contre votre ennemi, frappant avec votre sabrelaser avant que les autres ennemis aient une chance de réagir.

Temps: Spécial (soit Mouvement, soit Mouvement et Standard).

Cible: Vous plus un ennemi à portée.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 15: Vous vous déplacez jusqu'à 2 cases ; ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Si vous finissez votre mouvement adjacent à une cible ; vous pouvez faire une attaque de mêlée au sabrelaser contre elle.

DC 20: Comme DC 15, sauf que vous pouvez vous déplacer jusqu'à 4 cases.

DC 25: Comme DC 15, sauf que vous pouvez vous déplacer jusqu'à 6 cases.

DC 30: Comme DC 15, sauf que vous pouvez vous déplacer jusqu'à 8 cases.

Lightsaber Form (Ataru) : Si vous avez le talent Ataru, vous pouvez effectuer un mouvement de 2 cases après la résolution de l'attaque. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Spécial : Vous pouvez dépenser un point de Force pour effectuer 2 dés de dommages supplémentaires avec votre attaque au sabrelaser.

High Ground Defense (Géo-défense) [Lightsaber form]

Vous savez tirer profit du terrain et en gagner un avantage défensif.

Temps: Action rapide.

Cible: Personnelle.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 15: Jusqu'au début de votre prochain tour, si vous vous trouvez sur un petit objet ou en terrain difficile, toute créature qui se retrouve adjacente à vous lors d'un mouvement subit une attaque d'opportunité de votre part.

DC 20: Comme DC 15, de plus vous gagnez un bonus de Force de +1 sur vos jets d'attaque d'opportunité.

DC 25: Comme DC 15, de plus vous gagnez un bonus de Force de +2 sur vos jets d'attaque d'opportunité.

DC 30: Comme DC 15, de plus vous gagnez un bonus de Force de +5 sur vos jets d'attaque d'opportunité.

Lightsaber Form (Sokan) : Si vous avez le talent Sokan, vos attaques d'opportunité effectuent 1 dé de dommages supplémentaire jusqu'au début de votre prochain tour.

Spécial : Vous pouvez utiliser un point de Force pour vous déplacer d'une case à chaque fois que vous effectuez une attaque d'opportunité jusqu'au début de votre prochain tour. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Makashi Riposte (Riposte Makashi) [Lightsaber form]

Vous êtes formé dans une technique Makashi qui permet de changer légèrement l'angle d'attaque d'un adversaire avant de le frapper avec une riposte décisive de votre cru.

Temps: Réaction (quand un ennemi adjacent vous porte une attaque de mêlée).

Cible: Vous plus un ennemi à portée.

Faites un jet de Use the Force. Si votre jet égal ou dépasse le jet d'attaque, l'attaque ne fait que la moitié des dommages. De plus, vous pouvez porter une attaque de mêlée de sabrelaser contre la cible après la résolution des dégâts. Si votre attaque échoue, vous occasionnez quand même la moitié des dommages.

Lightsaber Form (Makashi) : Si vous avez le talent Makashi, jusqu'à la fin de votre prochain tour la cible provoque une attaque d'opportunité de votre part si elle effectue une attaque et est à votre portée.

Spécial : Vous pouvez utiliser un point de Force pour ne subir aucun dommage de la part de l'attaque subie si votre jet de compétence égal ou dépasse le résultat du jet d'attaque.

Pass the Blade (Passer la Lame) [Lightsaber form]

Vous désactivez votre sabrelaser pendant que votre ennemi tente de le bloquer, le réactivant juste après qu'il passe au-delà de sa lame.

Temps: Action standard.

Cible: Vous plus un ennemi à portée.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 15: Vous pouvez effectuer une attaque de mêlée au sabrelaser contre la cible. Celle-ci subit un malus de -2 à son jet de Use the Force pour tenter de bloquer l'attaque, en utilisant le talent Block. (Ce malus s'applique aussi au talent Primitive Block).

DC 20: Comme DC 15, sauf que le malus au jet de Use the Force passe à -5.

DC 25: Comme DC 15, sauf que le malus au jet de Use the Force passe à -10.

DC 30: Comme DC 15, sauf que la cible ne peut utiliser le talent Block (ni Primitive Block) pour bloquer l'attaque.

Lightsaber Form (Tràkata) : Si vous avez le talent Tràkata, vous ignorez aussi tout bonus de déflexion que la cible a de par le talent Lightsaber Defense.

Spécial : Vous pouvez utiliser un point de Force pour occasionnée 2d6 points de dégâts supplémentaire si l'attaque touche.

Pushing Slash (Taillade repoussante) [Lightsaber form, Telekinetic]

Vous frappez votre cible avec votre sabrelaser, puis le jetez au loin avec la Force.

Temps: Action standard.

Cible: Un ennemi à portée.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 15: Vous pouvez effectuer une attaque de mêlée au sabrelaser contre la cible. Si l'attaque touche, en plus de faire des dégâts ; si votre jet de Use the Force égal ou dépasse la Fortitude Défense de la cible, vous poussez la cible de 2 cases au loin. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Vous ne pouvez déplacer la cible si elle est tenue ou agrippée.

DC 20: Comme DC 15, sauf que vous poussez la cible de 3 cases.

DC 25: Comme DC 15, sauf que vous poussez la cible de 4 cases.

DC 30: Comme DC 15, sauf que vous poussez la cible de 5 cases.

Lightsaber Form (Niman) : Si vous avez le talent Niman, vous comparez également votre jet de Use the Force aux Fortitude Défense de tous les ennemis adjacents ; s'il égale ou dépasse, les cibles sont repoussées de 1 case. Ceci est un effet de zone.

Spécial : Vous pouvez dépenser un point de Force pour mettre à terre la cible à la fin de son mouvement forcé. (Ceci ne s'applique qu'à la cible de votre attaque au sabrelaser).

Rising Whirlwind (Soulèvement de Tornade) [Lightsaber form]

Vous balancez vos sabrelasers autour de votre corps, créant un tourbillon brillant de lumière mortelle.

Temps: Action standard.

Cible: Deux ennemis à portée.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 15: Vous pouvez faire deux attaques de mêlée de sabrelaser, chacune contre une cible différente. Si les deux attaques touchent, vous gagnez 10 points de vie temporaire.

DC 20: Comme DC 15, sauf que vous gagnez 15 points de vie temporaire.

DC 25: Comme DC 15, sauf que vous gagnez 20 points de vie temporaire.

DC 30: Comme DC 15, sauf que vous gagnez 25 points de vie temporaire.

Lightsaber Form (Jar'Kai) : Si vous avez le talent Jar'Kai, vous pouvez vous déplacer de 2 cases entre les deux attaques. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Spécial : Vous pouvez utiliser deux sabrelasers pour utiliser ce pouvoir. Vous pouvez dépenser un point de Force pour effectuer +1d6 point de dégâts à chaque cible que vous touchez.



Un Jedi Selkath utilise un Pushing Slash.

Saber Swarm (Nuée de sabre) [Lightsaber form]

Vous frappez votre ennemi rapidement, effectuant plusieurs petites attaques contre le corps de la cible.

Temps: Action standard.

Cible: Un ennemi à portée.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 20: Vous pouvez effectuer deux attaques de mêlée au sabrelaser contre la cible. Chacune d'entre elles subit un malus au jet d'attaque de -5.

DC 25: Comme DC 20, sauf que le malus au jet d'attaque passe à -2.

DC 30: Comme DC 20, sauf que le malus au jet d'attaque passe à -1.

DC 35: Comme DC 20, sauf que les deux attaques ne subissent aucun malus.

Lightsaber Form (Ataru) : Si vous avez le talent Ataru, votre adversaire subit un malus de -5 sur tous ses jets de Use the Force pour bloquer vos attaques à l'aide du talent Block ou du pouvoir *Makashi Riposte*.

Spécial : Vous pouvez utiliser un point de Force pour vous déplacer de 2 cases avant ou après l'utilisation de ce pouvoir. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Sarlacc Sweep (Balayage du Sarlacc) [Lightsaber form]

Vous vous précipitez sur plusieurs ennemis, les frappant d'un mouvement rapide.

Temps: action Standard.

Cible: Un ennemi à portée (la cible principale) plus un autre ennemi à portée (la cible secondaire).

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 15: Vous pouvez faire une attaque de mêlée au sabrelaser contre la cible principale. L'attaque effectue des dégâts normaux sur la cible principale, et 5 points de dégâts sur la cible secondaire si l'attaque touche.

DC 20: Comme DC 15, sauf que les dégâts subis par la cible secondaire augmentent de +1d6.

DC 25: Comme DC 15, sauf que les dégâts subis par la cible secondaire augmentent de +2d6.

DC 30: Comme DC 15, sauf que les dégâts subis par la cible secondaire augmentent de +3d6.

Lightsaber Form (Shii-Cho) : Si vous avez le talent Shii-Cho, vous pouvez utiliser de pouvoir à la place d'une attaque de fin de charge. Vous gagnez les bénéfices du don Powerful Charge sur l'attaque au sabrelaser initiale seulement si vous utilisez ce pouvoir dans ce sens.

Spécial : Vous pouvez dépenser un point de Force pour affecter deux cibles secondaires supplémentaires, tant que les deux cibles sont à portée et adjacente à la cible principale de votre attaque au sabrelaser.

Shien Deflection (Déflexion Shien) [Lightsaber form]

Vous déflexer une attaque entrante et sauter vers votre attaquant avec férocité.

Temps: Réaction (quand un ennemi vous attaque, sauf attaque de zone).

Cible: Vous plus un ennemi à portée.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 15: Si le résultat de votre jet égal ou dépasse le jet d'attaque entrant, l'attaque occasionne la moitié des dégâts si elle touche. Vous pouvez ensuite vous déplacer de votre vitesse de base en direction de votre attaquant, et si vous finissez votre mouvement à portée d'attaque de l'attaquant, vous pouvez faire une attaque de mêlée au sabrelaser contre la cible.

DC 20: Comme DC 15, sauf que vous pouvez vous déplacer de votre vitesse +2 cases.

DC 25: Comme DC 15, sauf que vous pouvez vous déplacer de votre vitesse +4 cases.

DC 30: Comme DC 15, sauf que vous pouvez vous déplacer de votre vitesse +6 cases.

Lightsaber Form (Shien) : Si vous avez le talent Shien, jusqu'au début de votre prochain tour vous ne subissez aucun malus cumulable sur vos jets de Use the Force pour plusieurs tentatives de Deflect.

Spécial : Vous pouvez utiliser un point de Force pour ne subir aucun dommage de l'attaque si votre jet égal ou dépasse le jet d'attaque entrant.

Swift Flank (Flanc rapide) [Lightsaber form]

Vous tournez autour de votre adversaire, frappant avant qu'il n'ait le temps de réagir.

Temps: action Standard.

Cible: Vous plus un ennemi à portée.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 20: Vous pouvez vous déplacer de la moitié de votre vitesse de base ; ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Ensuite, vous pouvez effectuer une attaque de mêlée au sabrelaser contre une cible adjacente. Si l'espace que vous occupez et l'espace occupé sont des espaces prenant en tenaille votre adversaire, la cible est considérée comme étant prise en tenaille pour cette attaque.

DC 25: Comme DC 20, sauf que vous pouvez vous déplacer de votre vitesse.

DC 30: Comme DC 20, sauf que vous pouvez vous déplacer de votre vitesse +2 cases.

DC 35: Comme DC 20, sauf que vous pouvez vous déplacer de votre vitesse +4 cases.

Lightsaber Form (Vaapad) : Si vous avez le talent Vaapad, votre cible est considérée comme prise au dépourvue pour vous jusqu'à la fin de votre tour.

Spécial : Vous pouvez utiliser un point de Force pour augmenter votre vitesse de 2 cases.

Tempered Aggression (Agression tempéré) [Dark Side, Lightsaber form]

Vous vous jetez sur votre ennemi, commandant votre agression pour l'empêcher d'obtenir le meilleur de vous.

Temps: Action standard.

Cible: Un ennemi à portée.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 30: Vous pouvez effectuer une attaque de mêlée au sabrelaser contre la cible. Si vous dépassez la Reflex Defense de votre cible d'au moins 10 points, votre attaque est traitée comme un coup critique.

DC 35: Comme DC 30, sauf que vous devez dépasser la Reflex Defense de la cible d'au moins 5 points.

DC 40: Comme DC 30, sauf que vous devez dépasser la Reflex Defense de la cible d'au moins 2 points.

Lightsaber Form (Vaapad) : Si vous avez le talent Vaapad, ce pouvoir de Force n'a pas le descripteur [Dark Side] pour vous.

Spécial : Vous pouvez utiliser un point de Force pour occasionner deux dés de dommages supplémentaires si l'attaque touche. Ces dés de dommages sont ajoutés après avoir doublé les dégâts, si c'est une attaque critique.

Twin Strike (Frappe Jumelle) [Lightsaber form]

Vous attaquez avec vos deux sabrelasers dans une frappe destructrice.

Temps: action Standard.

Cible: Un ennemi à portée.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 15: Vous pouvez faire une attaque de mêlée au sabrelaser contre la cible principale. Si l'attaque touche, vous pouvez ajouter les dés de dégâts de base de votre second sabrelaser au jet de dommages.

DC 25: Comme DC 15, et vous gagnez un bonus de Force de +1 au jet d'attaque.

DC 30: Comme DC 15, et vous gagnez un bonus de Force de +2 au jet d'attaque.

Lightsaber Form (Jar'Kai) : Si vous avez le talent Jar'Kai, vous triplez le bonus de déflexion à votre Reflex Defense provenant du talent Lightsaber Defense (au lieu de le doubler) jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Spécial : Vous devez manier deux sabrelasers pour utiliser ce pouvoir. Vous pouvez dépenser un point de Force pour ajouter 1 dé de dégâts supplémentaire au jet de dommage de votre attaque au sabrelaser.

Unbalancing Block (Blocage Déséquilibrant) [Lightsaber form]

Vous attrapez l'arme d'un adversaire sur votre lame avant de désactiver votre lame momentanément, le faisant trébucher.

Temps: Réaction (quand un ennemi vous porte une attaque de mêlée).

Cible: Personnelle.

Faites un jet de Use the Force. Si votre jet de Use the Force égal ou dépasse le jet d'attaque de l'adversaire, l'attaque effectuée la moitié des dommages. De plus, si votre jet de Use the Force égal ou dépasse la Will Defense de l'adversaire, la cible est considérée comme étant prise au dépourvu jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Lightsaber Form (Tràkata) : Si vous avez le talent Tràkata, la première attaque que vous porterez sur votre adversaire lors du prochain round effectuera +2 dés de dégâts.

Spécial : Vous pouvez utiliser un point de Force pour ne subir aucun dommage de l'attaque si votre jet égal ou dépasse le jet d'attaque entrant.

Unhindered Charge (Charge sans encombre) [Lightsaber form]

Vous vous déplacez rapidement vers votre adversaire faisant fi du terrain difficile et des obstacles.

Temps: action Standard.

Cible: Vous plus un ennemi à portée.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 15: Vous pouvez vous déplacer de votre vitesse de base ; ignorant les terrains difficiles et les petits obstacles. Si vous finissez votre mouvement adjacent à votre cible, vous pouvez effectuer une attaque de mêlée au sabrelaser contre cette cible.

DC 20: Comme DC 15, sauf que vous pouvez vous déplacer de votre vitesse +2 cases.

DC 25: Comme DC 15, sauf que vous pouvez vous déplacer de votre vitesse +4 cases.

DC 30: Comme DC 15, sauf que vous pouvez vous déplacer de votre vitesse +6 cases.

Lightsaber Form (Sokan) : Si vous avez le talent Sokan, vous gagnez un bonus de Force de +5 à votre Reflex Defense contre les attaques d'opportunité durant ce mouvement.

Spécial : Vous pouvez utiliser un point de Force pour vous déplacer de 2 cases de plus.

Vornskr's Ferocity (Férocité de Vornskr) [Dark Side, Lightsaber form]

Vous traversez la fine ligne entre l'obscurité et la lumière en attaquant avec férocité votre adversaire.

Temps: Action standard.

Cible: Un ennemi à portée.

Faites un jet de Use the Force. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 20: Vous pouvez effectuer une attaque de mêlée au sabrelaser contre la cible, occasionnant +1 de dommages si vous touchez.

DC 25: Comme DC 20, sauf que l'attaque occasionne +2 dés de dommages.

DC 30: Comme DC 20, sauf que l'attaque occasionne +3 dés de dommages.

DC 35: Comme DC 20, sauf que l'attaque occasionne +4 dés de dommages.

Lightsaber Form (Juyo) : Si vous avez le talent Juyo, ce pouvoir de Force n'a pas le descripteur [Dark Side] pour vous.

Spécial : Vous pouvez utiliser un point de Force pour utiliser ce pouvoir à la fin d'une charge.





STAR WARS

ROLEPLAYING GAME

STAR WARS

ROLEPLAYING GAME

STAR WARS

ROLEPLAYING GAME

STAR WARS

ROLEPLAYING GAME