

**Optionnel** : A chaque niveau, il est possible de se ré-entraîner pour échanger un don contre un autre qui aurait pu être pris à la place et dont vous répondez aux pré-requis. Vous pouvez également vous ré-entraîner pour échanger un talent contre un autre. Vous ne pouvez effectuer un ré-entraînement qu'une fois par niveau. C'est une forme de reconversion du personnage qui doit être justifiée en jeu et qui reste au bon vouloir du Maître du Jeu.

## Dons Généraux

Les dons de type Général ne peuvent être pris qu'aux niveaux 1,3,6,9,12,15,18. Les dons de types Canaille, Explorateur, Jedi, Noble et Soldat peuvent être pris en tant que don bonus aux niveaux pairs pour les classes concernées.

**A couvert !** (Général, Canaille, Explorateur) [Source : Scum and Villainy]

Quand vous êtes exposé à une attaque de zone, vous pouvez plonger rapidement à couvert.

**Pré-requis** : Entraîné dans la compétence Discrétion.

**Effet** : Quand vous êtes la cible d'une attaque de zone qui vous manque, une fois par round vous pouvez vous déplacer de 2 cases en tant que réaction. Ce mouvement ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

**Adaptation aux implants** (Général, Canaille) [Source : Kotor]

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

**Pré-requis** : Posséder un implant cybernétique.

**Effet** : Vous ne reculez pas d'un cran supplémentaire sur la table de conditions quand vous devriez normalement descendre d'un cran sur la table de conditions.

**Normal** : Les personnages avec un implant cybernétique descendent d'un cran supplémentaire sur la table des conditions quand il reculent d'un cran sur la table de conditions pour n'importe quelle raison.

**Agilité accrue** (Général, Explorateur, Soldat) [Source : Kotor]

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

**Pré-requis** : Forme physique.

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

**Amis bas-placés** (Général, Canaille, Noble) [Source : Scum and Villainy]

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

**Pré-requis** : Entraîné dans la compétence Renseignements.

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

**Arme de prédilection** (Général, Jedi, Soldat)

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

**Pré-requis** : Maniement de l'arme exotique, de l'arme ou du groupe d'armes choisi.

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

**Précision** : Il est possible de prendre plusieurs fois ce don mais ces effet ne se cumulent pas. A chaque fois que vous prenez ce don appliquez le à une arme exotique ou un groupe d'armes différent.

Un Jedi ne peut prendre que le don Arme de prédilection (Sabres-laser) en tant que don bonus.

Si vous prenez ce don avec Armes lourdes, il fonctionne normalement avec les armes de véhicule.

Avec le don Attaque en finesse, vous pouvez traiter une arme que vous tenez à une main et pour laquelle vous avez le don Arme de prédilection comme une arme légère.

### **Arts martiaux I** (Général, Jedi, Soldat)

Vous avez appris à utiliser un style de combat à mains nues.

**Effet** : Les dégâts de vos attaques à mains nues augmentent d'un type de dé (1d3 devient 1d4 ; 1d4 devient 1d6 et 1d6 devient 1d8). De plus vous gagnez un bonus d'esquive de +1 vos Réflexes.

**Normal** : Les dégâts que vous occasionnez avec une attaque à mains nues sont basés sur votre taille : Petite : 1d3 ; Moyenne : 1d4 ; Grand : 1d6.

**Précision** : Si vous êtes dans une situation où vous perdez votre bonus de Dextérité à vos Réflexes, vous ne pouvez pas appliquer votre bonus d'esquive non plus. A l'inverse de la plupart des bonus, les bonus d'esquive se cumulent entre eux.

### **Arts martiaux II** (Général, Jedi, Soldat)

Le personnage est un maître d'un style de combat à mains nues.

**Pré-requis** : Arts martiaux I, Bonus de base à l'attaque +3.

**Effet** : Les dégâts de vos attaques à mains nues augmentent d'un type de dé (1d4 devient 1d6 ; 1d6 devient 1d8 et 1d8 devient 1d10). De plus vous gagnez un bonus d'esquive de +1 vos Réflexes (qui se cumule avec le +1 d'Arts martiaux I).

**Normal** : Les dégâts que vous occasionnez avec une attaque à mains nues avec le don Arts Martiaux I sont basés sur votre taille : Petite : 1d4 ; Moyenne : 1d6 ; Grand : 1d8.

**Précision** : Si vous êtes dans une situation où vous perdez votre bonus de Dextérité à vos Réflexes, vous ne pouvez pas appliquer votre bonus d'esquive non plus. A l'inverse de la plupart des bonus, les bonus d'esquive se cumulent entre eux.

### **Arts martiaux III** (Général, Jedi, Soldat)

Vos prouesses aux arts martiaux sont hors pair.

**Pré-requis** : Arts martiaux I, Arts martiaux II, Bonus de base à l'attaque +6.

**Effet** : Les dégâts de vos attaques à mains nues augmentent d'un type de dé (1d6 devient 1d8 ; 1d8 devient 1d10 et 1d10 devient 1d12). De plus vous gagnez un bonus d'esquive de +1 vos Réflexes (qui se cumule avec les +1 d'Arts martiaux I et II).

**Normal** : Les dégâts que vous occasionnez avec une attaque à mains nues avec le don Arts Martiaux II sont basés sur votre taille : Petite : 1d6 ; Moyenne : 1d8 ; Grand : 1d10.

**Précision** : Si vous êtes dans une situation où vous perdez votre bonus de Dextérité à vos Réflexes, vous ne pouvez pas appliquer votre bonus d'esquive non plus. A l'inverse de la plupart des bonus, les bonus d'esquive se cumulent entre eux.

### **Astuce** (Général, Canaille, Noble) [Source : Kotor]

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

**Effet** : Une fois par épreuve, vous pouvez faire 10 sur un test de compétence quand vous êtes sous pression, à moins que la description de la compétence l'interdise expressément. Vous devez être entraîné dans la compétence. Alternativement, quand vous utilisez une compétence entraînée, vous pouvez faire 20 en utilisant la moitié du temps requis.

**Normal** : Vous ne pouvez pas faire 10 en situation tendue et faire 20 prend 20 fois le temps habituellement requis.

### **Attaque avantageuse** (Général, Canaille, Explorateur) [Source : The Force Unleashed]

Vous savez comment prendre l'avantage sur les ennemis qui réagissent lentement en combat.

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

**Effet** : Quand vous effectuez une attaque contre un ennemi qui n'a pas encore agi en combat, ajoutez votre niveau héroïque au jet de dégâts au lieu de n'ajouter que la moitié.

### **Attaque coordonnée** (Général, Soldat)

Vous savez parfaitement coordonner vos attaques avec celles de vos alliés.

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

**Effet** : Vous réussissez automatiquement votre jet pour aider l'attaque d'un allié ou pour mettre sous pression un adversaire, tant que votre ennemi est à bout portant.

**Précision** : A bord d'un véhicule, vous pouvez bien évidemment utiliser ce don pour aider l'attaque d'un allié. Vous ne pouvez pas l'utiliser pour mettre sous pression un véhicule, mais vous pouvez mettre sous pression un canonier seul (tel que le maître canonier d'une batterie d'armes).

Vous pouvez utiliser ce don même si vous aidez un allié en tant qu'opérateur système avec la compétence Utilisation d'ordinateurs ou en tant que commandant avec la compétence Connaissance (Tactiques).

**Normal** : Vous devez réussir un jet d'attaque difficulté 10 pour utiliser l'action d'aide.

### **Attaque du fourbe** (Général, Canaille, Explorateur) [Source : The Force Unleashed]

Vous êtes particulièrement doué pour attaquer des adversaires qui ne sont pas préparés.

**Effet** : Vous gagnez un bonus de +2 sur vos jets d'attaque contre un ennemi pris au dépourvu ou qui n'a pas son bonus de Dextérité à ses Réflexes.

### **Attaque en finesse** (Général, Jedi, Noble)

Vous êtes particulièrement doué pour utiliser des armes qui réclament plus de Dextérité que de Force.

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

**Effet** : Quand vous utilisez une arme de corps à corps légère ou un sabre-laser, vous pouvez utiliser votre bonus de Dextérité à la place de votre Bonus de Force pour vos jets d'attaque.

Toute arme ayant une taille d'arme plus petite que votre taille est une arme légère.

**Précision** : Vous pouvez traiter une arme que vous tenez à une main et pour laquelle vous avez le don Arme de prédilection comme une arme légère.

### **Attaque en mouvement** (Général, Canaille, Explorateur, Jedi, Soldat)

Vous pouvez vous déplacer en même temps qu'attaquer.

**Effet** : Lorsque vous effectuez une attaque avec une arme à distance ou une arme de corps à corps, vous pouvez vous déplacer avant et après votre attaque, tant que le total de la distance parcourue durant le round ne dépasse pas votre vitesse de déplacement.

**Précision** : Avec le don Esquive, vous pouvez ajouter votre bonus d'esquive de +1 contre tous vos adversaires qui vous portent une attaque d'opportunité quand vous utilisez le don Attaque en mouvement.

### **Attaque en puissance** (Général, Jedi, Soldat)

Vous pouvez réaliser des attaques particulièrement puissantes.

**Pré-requis** : Force 13.

**Effet** : A votre tour, avant de faire votre jet d'attaque, vous pouvez décider de soustraire un certain nombre qui n'excède pas votre bonus de base à l'attaque à tous vos jets d'attaques de corps à corps pour le rajouter à tous les dégâts que vous faites au corps à corps. Cet effet dure jusqu'au début de votre prochain tour.

**Précision** : Si vous utilisez une arme à deux mains ou une arme à une main tenue à deux mains, à la place ajoutez deux fois le nombre soustrait à vos jets d'attaque à vos dégâts.

### **Attaques réflexes** (Général, Jedi, Soldat)

Vous pouvez agir extrêmement rapidement contre les adversaires qui baissent leur garde.

**Effet** : Vous avez la possibilité d'effectuer un nombre d'attaques d'opportunités supplémentaires par round égales à votre bonus de Dextérité. Avec ce don, vous pouvez également faire des attaques d'opportunité quand vous êtes pris au dépourvu.

**Normal** : Un personnage sans le don Attaques Réflexes ne peut effectuer qu'une seule attaque d'opportunité par round et ne peut pas faire d'attaques d'opportunité quand il est pris au dépourvu.

### **Attaque sauvage** (Général, Jedi, Soldat) [Source : The Force Unleashed]

Vous êtes entraîné pour gérer au mieux de multiples passes d'arme dans un temps très court.

**Pré-requis** : Double attaque (Arme choisie), Maniement de l'arme choisie).

**Effet** : Choisissez un des groupes d'armes ou une des armes exotiques que vous avez sélectionnée pour le don Double attaque. Quand vous effectuez une attaque à outrance et que vous réussissez à toucher votre cible avec votre première attaque, vous infligez +1 dé de dégâts sur chaque attaque réussie restante effectuée contre cette cible.

### **Attaque titubante** (Général) [Source : Scum and Villainy]

Vous pouvez porter des attaques particulièrement désagréables qui laissent vos adversaires le souffle court.

**Pré-requis** : Talent Attaque sournoise, ou Tir rapide ou Coup rapide.

**Effet** : A chaque fois que vous devriez faire des dommages additionnels grâce à un don ou un talent donnant un ou plusieurs dé de dégâts supplémentaire, vous pouvez annuler les dommages supplémentaires pour déplacer la cible de 2 case par dé supplémentaire sacrifié. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

### **Attaque tournoyante** (Général)

Vous pouvez frapper tous les adversaires adjacents en effectuant une incroyable et tournoyante attaque.

**Pré-requis** : Dextérité 13, Intelligence 13, Bonus de base à l'attaque +4, Expertise du corps à corps.

**Effet** : En utilisant une action complexe, vous pouvez effectuer une attaque de zone avec votre arme de corps à corps qui touche tous les adversaires qui sont à votre portée. Vous effectuez un seul jet d'attaque que vous comparez aux Réflexes de chaque cible à portée.

### **Avantage tactique** (Général, Jedi, Noble) [Source : Scum and Villainy]

Vous pouvez changer de position très rapidement pour prendre l'avantage des ouvertures que votre adversaire vous offre.

**Pré-requis** : Attaques réflexes.

**Effet** : Quand vous faites des dégâts à un adversaire avec une attaque d'opportunité, vous pouvez immédiatement vous déplacer d'une case dans n'importe quelle direction. Ce mouvement ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

### **Barrage de blaster** (Général, Soldat) [Source : The Force Unleashed]

Vous et vos alliés engloutissez une zone avec un feu nourri de tir de blaster.

**Pré-requis** : Attaque coordonnée.

**Effet** : Quand vous effectuez une attaque avec une arme en mode automatique et qu'elle fait des dégâts à au moins une cible dans la zone désignée, vous donnez un bonus de circonstance à n'importe quelle attaque d'automatique d'un de vos alliés qui a la même cible jusqu'au début de votre prochain tour.

### **Charge dévastatrice** (Général, Jedi)

Vous pouvez charger avec une force exceptionnelle.

**Pré-requis** : Taille Moyenne ou plus grande, Bonus de base à l'attaque de +1.

**Effet** : Quand vous chargez, vous gagnez un bonus supplémentaire de +2 à votre jet d'attaque au corps à corps. Si l'attaque touche, elle fait des dégâts supplémentaires égales à la moitié de votre niveau (arrondi à l'inférieur).

### **Chute surprise** (Général, Canaille) [Source : Scum and Villainy]

Quand vous avez l'avantage sur vos ennemis, vous les étourdissez avec votre vitesse et votre férocité.

**Pré-requis** : Entraîné dans la compétence Initiative.

**Effet** : Durant un round de surprise, si vous faites des dégâts à une cible prise au dépourvu, cette cible tombe également au sol si votre jet d'attaque excède également la Vigueur de la cible. La cible ajoute son modificateur de taille à sa Vigueur : Colossale +50, Gigantesque +20, Très Grande +10, Grande +5, Moyenne et plus petite +0.

## **Chirurgie cybernétique** (Général, Noble)

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

**Pré-requis** : Entraîné dans la compétence Médecine.

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

**Précision** : Il est possible d'installer une prothèse sur soi-même avec une pénalité de -5 sur le jet de compétence Médecine.

Si vous avez le don Expertise chirurgicale, vous pouvez poser une prothèse en 10 minutes au lieu de une heure.

## **Combat à deux armes I** (Général, Jedi, Soldat)

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

**Pré-requis** : Dextérité 13, Bonus de base à l'attaque +1.

**Effet** : Quand vous attaquez avec deux armes ou les deux côtés d'une arme double en utilisant une action complexe, vous subissez une pénalité de -5 à vos jets d'attaque (au lieu de -10) sur toutes vos attaques jusqu'au début de votre prochain tour. Vous ne bénéficiez de cette réduction que si vous connaissez le maniement des armes que vous tenez.

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

**Normal** : Si vous utilisez une action complexe pour porter plus d'une attaque en combattant à deux armes ou avec une arme double à votre tour, vous subissez une pénalité de -10 à tous vos jets d'attaque pour le round.

## **Combat à deux armes II** (Général, Jedi, Soldat)

Vous êtes un maître du combat avec deux armes et avec des armes doubles.

**Pré-requis** : Dextérité 15, Bonus de base à l'attaque +6, Combat à deux armes I.

**Effet** : Quand vous attaquez avec deux armes ou les deux côtés d'une arme double en utilisant une action complexe, vous subissez une pénalité de -2 à vos jets d'attaque (au lieu de -10) sur toutes vos attaques jusqu'au début de votre prochain tour. Vous ne bénéficiez de cette réduction que si vous connaissez le maniement des armes que vous tenez.

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

**Normal** : Si vous utilisez une action complexe pour porter plus d'une attaque en combattant à deux armes ou avec une arme double à votre tour, vous subissez une pénalité de -10 à tous vos jets d'attaque pour le round.

## **Combat à deux armes III** (Général, Jedi, Soldat)

Vous faites des prouesses avec deux armes et avec des armes doubles.

**Pré-requis** : Dextérité 17, Bonus de base à l'attaque +11, Combat à deux armes I, Combat à deux armes II.

**Effet** : Quand vous attaquez avec deux armes ou les deux côtés d'une arme double en utilisant une action complexe, vous ne subissez pas de pénalité à vos jets d'attaque (au lieu de -10) sur toutes vos attaques jusqu'au début de votre prochain tour. Vous ne bénéficiez de cette réduction que si vous connaissez le maniement des armes que vous tenez.

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

**Normal** : Si vous utilisez une action complexe pour porter plus d'une attaque en combattant à deux armes ou avec une arme double à votre tour, vous subissez une pénalité de -10 à tous vos jets d'attaque pour le round.

### **Combine du couteau** (Général, Canaille) [Source : Scum and Villainy]

Vous pouvez utiliser une arme dissimulée pour obtenir un effet meurtrier.

**Pré-requis** : Dégaine éclair, Entraîné dans la compétence Discrétion.

**Effet** : Si vous avez dissimulé une arme, vous menacez les cases adjacentes comme si vous étiez armé d'une arme de corps à corps. Quand vous pouvez effectuer une attaque d'opportunité, vous pouvez dégainer une arme que vous avez dissimulée avec succès sur vous et effectuer une attaque contre cet adversaire. Si vous choisissez de ne pas dégainer votre arme dissimulée et attaquer avec, vous ne pouvez pas effectuer d'attaque d'opportunité à moins que vous ne seriez autrement capable de le faire.

**Normal** : Avec le don Dégaine rapide, dégainer une arme est une action rapide.

### **Compétence de prédilection** (Général, Canaille, Explorateur, Jedi, Noble, Soldat)

Vous êtes particulièrement doué dans une compétence.

**Pré-requis** : Entraîné dans la compétence choisie.

**Effet** : Vous gagnez un bonus de compétence de +5 lorsque vous réalisez des jets de compétence avec une compétence dans laquelle vous êtes déjà formé.

**Précision** : Il est possible de prendre plusieurs fois ce don mais ces effet ne se cumulent pas. A chaque fois que vous prenez ce don, appliquez le à une compétence entraîné différente.

### **Couvert avantageux** (Général, Canaille, Explorateur, Soldat) [Source : The Force Unleashed]

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

**Pré-requis** : Entraîné dans la compétence Discrétion.

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

**Normal** : Vous ne prenez pas les dégâts des attaques de zone quand vous êtes à couvert seulement si le jet d'attaque échoue.

### **Critique triple** (Général, Jedi, Soldat)

Vous infligez plus de dégâts sur un coup critique avec une arme précise.

**Pré-requis** : Bonus de base à l'attaque +8, Maniement de l'arme choisie.

**Effet** : Choisissez un type d'arme tel que pistolet-blaster, vibrodague, attaques à mains nues ou encore sabre-laser par exemple. Lorsque vous portez un coup critique avec l'arme sélectionnée, triplez les dégâts.

**Normal** : Un coup critique inflige le double de dégâts à la cible.

**Précision** : Il est possible de prendre plusieurs fois ce don mais ces effet ne se cumulent pas. A chaque fois que vous prenez ce don appliquez le à une arme différente.

Il est possible de prendre ce don avec une arme spécifique de véhicule.

### **Croc-en-jambe** (Général, Soldat)

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

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

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

Un combattant au sol reçoit une pénalité aux jets d'attaque au corps à corps de -5, tandis que ses adversaires ont un bonus de +5 sur les jets d'attaques au corps à corps contre lui et une pénalité de -5 sur les jets d'attaque à distance.

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

### **Défense montée** (Général) [Source : Threats of the galaxy]

Vous êtes capable de réagir aux attaques en utilisant votre monture ou motojet pour absorber le coup.

**Pré-requis** : Entraîné dans la compétence Pilotage ou Equitation.

**Effet** : Quand vous chevauchez une créature ou une motojet (en tant que passager ou pilote), une fois par affrontement, vous pouvez rediriger une attaque quelconque qui est faite contre vous sur votre monture ou véhicule à la place. La décision de rediriger l'attaque est prise après le que le résultat du jet d'attaque soit déterminé mais avant que les dégâts et les autres effets soient résolus.

### **Défense perturbante** (Général, Jedi, Soldat) [Source : Kotor]

Vous savez comment utiliser au mieux vos armes de corps à corps pour gêner les acrobaties de vos ennemis.

**Pré-requis** : Maniement de l'arme utilisée.

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

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

### **Dégaine éclair** (Général, Canaille, Jedi, Soldat) [Source : Scum and Villainy]

Vous pouvez dégainer et tirer plus vite que votre ombre.

**Pré-requis** : Dégaine rapide.

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

**Normal** : Avec le don Dégaine rapide, dégainer une arme est une action rapide.

### **Dégaine rapide** (Général, Canaille, Jedi, Soldat)

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

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

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

### **Dommages collatéraux** (Général, Canaille, Soldat) [Source : Scum and Villainy]

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

**Pré-requis** : Tir Rapide, Bonus de Base à l'Attaque +6.

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

### **Double attaque** (Général, Jedi, Soldat)

Vous avez la possibilité de faire une attaque supplémentaire durant un round de combat.

**Pré-requis** : Bonus de base à l'attaque +6, Maniement de l'arme choisie.

**Effet** : Choisissez une arme exotique ou une arme parmi celles-ci : Armes de mêlée avancées, Armes lourdes, Sabre-laser, Pistolets, Fusils, Armes simples. Lorsque vous utilisez une action complexe pour attaquer, vous pouvez réaliser une attaque supplémentaire quand vous tenez une telle arme. Cependant, vous subissez une pénalité de -5 sur tous vos jets d'attaque jusqu'au début de votre prochain tour car vous échangez la précision contre de la vitesse.

**Normal** : Effectuer une attaque est une action simple.

**Précision** : Il est possible de prendre plusieurs fois ce don et ainsi de l'appliquer à chaque fois à un groupe d'armes ou une arme exotique différent pour lequel vous avez le maniement.

Si vous prenez ce don en choisissant Armes lourdes, il fonctionne normalement avec les armes de véhicule.

### **Échappatoire de corps à corps** (Général, Canaille, Jedi) [Source : Scum and Villainy]

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

**Pré-requis** : Entraîné dans la compétence Acrobatie.

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

### **Écrasement** (Général, Soldat)

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

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

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

### **Emprise sur le combat** (Général, Jedi, Soldat) [Source : Kotor]

Vos ennemis ne s'échappent pas facilement.

**Pré-requis** : Bonus de base à l'attaque +5, Maniement de l'arme exotique ou du groupe d'arme choisi.

**Effet** : Choisissez une arme exotique ou un groupe d'arme. Quand vous tenez une arme choisie, les adversaires adjacents ne peuvent pas effectuer d'action de retraite pour sortir des cases que vous menacez. Ils peuvent encore effectuer des tests d'Acrobatie pour effectuer un roulé-boulé normalement.

### **Enchaînement** (Général, Jedi, Soldat)

Vous portez de puissants enchaînements de coups.

**Pré-requis** : Force 13, Attaque en puissance.

**Effet** : Si vous faites des dégâts qui amènent un adversaire à 0 points de vitalité, vous bénéficiez immédiatement d'une attaque de corps à corps supplémentaire contre un adversaire à votre portée. Une attaque d'enchaînement doit absolument être portée avec l'arme qui a porté le coup décisif et avec le même bonus à l'attaque. Vous ne pouvez utiliser ce don qu'une seule fois par tour.

### **Esquive** (Général, Canaille, Explorateur, Jedi)

Votre philosophie est avant tout d'éviter de prendre des coups.

**Pré-requis** : Dextérité de 13.

**Effet** : Durant votre tour, vous pouvez désigner un adversaire et gagner un bonus d'esquive de +1 à vos Réflexes contre les attaques de cet adversaire.

Une situation qui vous fait perdre votre bonus de Dextérité à vos Réflexes vous fait également perdre vos bonus d'esquive. A l'inverse de la plupart des bonus, les bonus d'esquive se cumulent entre eux.

### **Expertise chirurgical** (Général, Noble)

Vous savez mener des opérations chirurgicales dans l'urgence.

**Pré-requis** : Entraîné dans la compétence Médecine.

**Effet** : Vous pouvez effectuer une opération chirurgicale en 10 minutes.

**Normal** : Effectuer une opération chirurgicale prend habituellement 1 heure.

### **Expertise du corps à corps** (Général, Canaille, Jedi, Noble, Soldat)

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

**Pré-requis** : Intelligence 13.

**Effet** : Quand vous utilisez une action simple pour attaquer au corps à corps, vous pouvez prendre jusqu'à -5 de pénalité sur votre jet d'attaque et gagner ce même nombre en bonus d'esquive (jusqu'à +5) à vos Réflexes. Ce nombre ne doit pas dépasser votre Bonus de base à l'attaque et cela dure jusqu'au début de votre prochain tour.

**Normal** : Un personnage n'ayant pas le don Expertise du corps à corps peut combattre sur la défensive tout en attaquant en action simple et ainsi prendre une pénalité de -5 sur son jet d'attaque pour gagner un bonus d'esquive de +2 sur ses Réflexes.

### **Facilité extrême** (Général) [Source : Kotor]

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

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

**Normal** : A moins que ce ne soit contre-indiqué, vous ne pouvez dépenser des Points de Force qu'à votre tour, vous empêchant d'améliorer les attaques et les jets de compétence effectués en réaction.

### **Force de caractère** (Général)

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

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

### **Formation** (Général, Canaille, Explorateur, Jedi, Noble, Soldat)

Vous avez appris à utiliser une nouvelle compétence.

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

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

### **Forme physique** (Général, Explorateur, Soldat) [Source : Kotor]

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

**Pré-requis** : Force 13, Constitution 13.

**Effet** : Vous pouvez relancer tous les jets de compétence basés sur la Force ou la Constitution pour les compétences dans lesquelles vous êtes entraîné. Le résultat du second jet doit être conservé, même s'il est pire. De plus, une fois par épreuve, vous pouvez ajouter votre bonus de Force à votre Vigueur en tant que réaction; ce bonus dure jusqu'au début de votre prochain tour.

### **Frappe accélérée** (Général, Jedi, Soldat) [Source : Kotor]

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

**Pré-requis** : Bonus de base à l'attaque +6.

**Effet** : Une fois par affrontement, uniquement quand vous utilisez des armes pour lesquelles vous avez le maniement, vous pouvez effectuer une attaque à outrance en une action simple.

### **Frappe acrobatique** (Général, Jedi)

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

**Pré-requis** : Entraîné dans la compétence Acrobatie.

**Effet** : Si vous réussissez une acrobatie pour éviter l'attaque d'opportunité d'un adversaire, vous gagnez un bonus de + 2 sur votre prochaine attaque contre celui-ci tant que l'attaque intervient avant la fin de votre tour.

### **Frappe critique** (Général, Jedi, Soldat) [Source : Kotor]

Au prix de la vitesse, vous pouvez effectuer une attaque qui peut s'avérer meurtrière.

**Pré-requis** : Bonus de base à l'attaque +9, arme de prédilection pour l'arme de corps à corps utilisée.

**Effet** : Vous pouvez dépenser deux actions rapides consécutivement dans le round pour étendre la zone de critique de votre prochaine attaque de corps à corps de 1. Ainsi, si vous provoquez un coup critique avec votre arme sur un 20 naturel, vous le provoquez sur un 19 ou 20 naturel. Cependant, tout jet ayant un résultat autre qu'un 20 naturel n'est pas considéré comme un toucher automatique; si vous faites un 19 naturel et manquez votre cible, vous ne provoquez pas de coup critique. Vous perdez le bénéfice de la Frappe critique si vous perdez la ligne de vue sur votre cible ou si vous effectuez toute autre action avant d'effectuer votre attaque.

### **Frappe malicieuse** (Général, Jedi, Noble) [Source : Scum and Villainy]

Vos attaques de corps à corps peuvent atteindre plusieurs ennemis qui vous entourent.

**Pré-requis** : Frappe rapide.

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

### **Frappe montée** (Général) [Source : Threats of the galaxy]

Vous savez comment mettre toute l'énergie de votre élan dans vos attaques quand vous chevauchez une monture ou un motojet.

**Pré-requis** : Entraîné dans la compétence Pilotage ou Equitation.

**Effet** : Quand vous chevauchez une créature ou un motojet (en tant que passager ou pilote), ajoutez +1 dé de dégâts à toute attaque de corps à corps si votre monture ou véhicule s'est déjà déplacée d'au moins sa vitesse de déplacement ce round.

### **Frappe rapide** (Général, Jedi, Soldat)

Vous pouvez effectuer deux coups très rapides en une seule attaque avec une arme de corps à corps.

**Pré-requis** : Bonus de base à l'attaque +1, Maniement de l'arme utilisée.

**Effet** : Quand vous utilisez une arme de corps à corps, vous pouvez porter deux coups rapides en tant qu'attaque contre une seule cible. Vous subissez une pénalité de -2 sur votre jet d'attaque de corps à corps, mais infligez +1 dé de dégâts supplémentaire.

**Précision** : Si vous n'avez pas une Dextérité de 13 ou plus, la pénalité à l'attaque augmente à -5 quand vous utilisez ce don avec une arme qui n'est pas une arme légère. Ce don ne se cumule pas avec le don Tourbillonnements puissants.

### **Fuite impulsive** (Général, Canaille, Noble) [Source : Scum and Villainy]

Vous n'êtes pas du tout contre courir quand la situation tourne à votre désavantage.

**Effet** : Quand vous effectuez une retraite, vous pouvez vous éloigner d'une case supplémentaire.

### **Génie tactique** (Tactiques spatiales) [Source : Starships of the galaxy]

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

**Pré-requis** : Tactiques spatiales, Pilote de combat ou Maître canonier, Entraîné dans la compétence Pilotage.

**Effet** : Vous récupérez toutes vos manœuvres spatiales dépensées à la fin de tout round pendant lequel vous avez fait un 20 naturel sur un jet d'attaque.

**Normal** : Vous ne récupérez toutes vos manœuvres spatiales que si vous faites un 20 naturel sur un jet de Pilotage pour réussir une manœuvre spatiale.

### **Immobilisation** (Général, Soldat)

Vous savez comment immobiliser totalement un adversaire en situation de lutte.

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

**Effet** : Si vous arrivez à saisir votre adversaire et que vous remportez un jet de lutte opposée, votre cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre prochain tour. Un personnage immobilisé ne peut effectuer aucune action tant qu'il est immobilisé. De plus, il perd son bonus de Dextérité à ses Réflexes.

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

### **Indic'** (Général, Noble) [Source : The Force Unleashed]

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

**Pré-requis** : Entraîné dans la compétence Perception.

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

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

### **Leader naturel** (Général) [Source : The Force Unleashed]

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

**Pré-requis** : Charisme 13.

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

### **Lancer anguleux** (Général, Soldat) [Source : The Force Unleashed]

Vos jets extraordinaires contre des parois font rebondir les grenades dans des ouvertures ou à travers des champs de batailles surpeuplés.

**Pré-requis** : Dextérité 13.

**Effet** : Quand vous jetez une grenade ou une arme apparentée, vous pouvez tenter de heurter une paroi pour rebondir sur une autre surface proche de votre cible. Si votre jet d'attaque surpasse une difficulté de 15, vous ignorez les couverts et les couverts améliorés (même pas le couvert total) avec votre attaque.

### **Lancer puissant** (Général, Soldat) [Source : The Force Unleashed]

Vous êtes extrêmement précis avec toute arme de jet.

**Pré-requis** : Force 13.

**Effet** : Vous pouvez ajouter votre bonus de Force (en plus de votre bonus de Dextérité) à votre bonus d'attaque à distance quand vous utilisez des armes de jet (y-compris les grenades et les armes apparentées). Également, vous pouvez augmenter la longueur de chaque catégorie de portée d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Force.

### **Linguiste** (Général, Noble, Explorateur)

Vous apprenez facilement et rapidement des langues.

**Pré-requis** : Intelligence 13.

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

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

## **Maniement des armes** (Général, Canaille, Explorateur, Jedi, Noble, Soldat)

Vous êtes familier avec certains types d'armes.

**Effet** : Choisissez un groupe d'armes parmi les suivants : Armes de corps à corps avancées, Armes lourdes (incluent les armes de véhicules et de vaisseaux), Sabres-laser, Pistolets, Fusils ou Armes simples. Vous connaissez le maniement de toutes les armes du groupe sélectionné.

**Normal** : Un personnage qui ne sait pas manier une arme subit une pénalité de -5 à ses jets d'attaque et devra utiliser une action rapide pour l'activer si jamais il y a besoin.

**Précision** : Il est possible de prendre plusieurs fois ce don et ainsi de l'appliquer à chaque fois à un groupe d'armes différent pour en obtenir le maniement.

Si vous savez manier au moins une arme d'un groupe, vous pouvez prendre le don Arme de prédilection (ou tout autre capacité spécifique à une arme) pour ce groupe. Le bénéfice de cette capacité ne s'applique qu'aux armes que vous savez manier.

Les attaques à mains nues et avec des armes naturelles sont des armes simples considérées comme légères et que tout personnage sait manier.

Une Canaille ne peut prendre que les dons Maniement des armes (Pistolets) et Maniement des armes (Armes de corps à corps avancées) en tant que don bonus.

Un Explorateur ne peut prendre que les dons Maniement des armes (Pistolets), Maniement des armes (Fusils) et Maniement des armes (Armes de corps à corps avancées) en tant que dons bonus.

Un Jedi ne peut prendre que le don Maniement des armes (Sabres-laser) en tant que don bonus.

Un Noble ne peut prendre que les dons Maniement des armes (Pistolets), Maniement des armes (Fusils) et Maniement des armes (Armes de corps à corps avancées) en tant que dons bonus.

Un Soldat ne peut prendre que les dons Maniement des armes (Pistolets), Maniement des armes (Fusils), Maniement des armes (Armes lourdes) et Maniement des armes (Armes de corps à corps avancées) en tant que dons bonus.

## **Maniement d'une arme exotique** (Général, Noble, Soldat)

Vous comprenez comment utiliser une arme exotique en combat.

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

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

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

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

## **Manœuvre d'évasion** (Général, Explorateur, Jedi, Soldat) [Source : Scum and Villainy]

Vous savez parfaitement comment vous sortir des pires situations.

**Pré-requis** : Esquive.

**Effet** : Vous pouvez appliquer les effets du don Esquive contre les attaques effectuées par deux adversaires. De plus, quand vous utilisez l'action de retraite, vous pouvez vous déplacer de votre vitesse de déplacement maximum. Vous provoquez toujours une attaque d'opportunité si vous devez vous déplacer de plus d'une case pour échapper d'une zone menaçante.

**Normal** : les effets d'Esquive ne s'applique qu'à une cible. Lorsque vous vous échapper d'une zone menaçante, vous pouvez continuer à vous déplacer de la moitié de votre vitesse de déplacement.

## **Manœuvres d'évitement** (Général) [Source : Threats of the galaxy]

Vous pouvez vous faufiler à travers le feu ennemi en réalisant d'incroyables tonneaux au beau milieu de la bataille.

**Pré-requis** : Esquive, Pilote de combat.

**Effet** : Quand vous pilotez un véhicule de taille Colossale ou plus petite, votre véhicule gagne un bonus d'esquive de +2 aux Réflexes. Par ailleurs, si vous êtes la cible d'un missile ou d'une torpille et que le jet d'attaque échoue de 5 ou plus, le projectile s'autodétruit de façon inoffensive.

**Mauvais pressentiment** (Général, Canaille, Explorateur) [Source : The Force Unleashed]

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

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

**Mémoire** (Général, Noble) [Source : The Force Unleashed]

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

**Pré-requis** : Entraîné dans au moins une compétence de Connaissance.

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

**Mitrailage** (Général, Soldat) [Source : The Force Unleashed]

Vous pouvez effectuer un mitrillage sans véhicule.

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

**Effet** : Quand vous effectuez une attaque en mode automatique, à la place d'attaquer une zone de 2x2 cases, vous pouvez attaquer une ligne d'une case de large et de 4 cases de long.

**Précision** : Si vous utilisez un jetpack, vous pouvez utiliser le don Mitrillage pour effectuer une attaque en mode automatique contre toutes les cases par-dessus lesquelles vous volez.

**Mobilité** (Général, Canaille, Explorateur, Jedi)

Vous savez passer à portée de vos adversaires tout en évitant leurs attaques d'opportunités.

**Pré-requis** : Dextérité 13, Esquive.

**Effet** : Vous gagnez un bonus d'esquive de +5 contre les attaques d'opportunité lorsque vous quittez ou vous déplacez dans une zone menacée par un adversaire.

Une situation qui vous fait perdre votre bonus de Dextérité à vos Réflexes vous fait également perdre vos bonus d'esquive. A l'inverse de la plupart des bonus, les bonus d'esquive se cumulent entre eux.

**Mouvement impétueux** (Général, Jedi, Soldat) [Source : Scum and Villainy]

Vous avez une capacité naturelle à faire appel à vos réserves quand vous en avez le plus besoin.

**Pré-requis** : Constitution 13.

**Effet** : Quand vous reprenez votre souffle, vous pouvez choisir de ne récupérer que la moitié de vos points de vitalité et de vous déplacer immédiatement de la moitié de votre vitesse de déplacement sans provoquer d'attaques d'opportunité.

**Nuée** (Général, Jedi) [Source : The Force Unleashed]

Vous êtes entraîné à vous battre avec une foule d'alliés.

**Pré-requis** : Attaque coordonnée.

**Effet** : Vous gagnez un bonus de circonstance de +1 sur les jets d'attaques pour chaque personne alliée adjacente à votre cible.

**Pied léger** (Général, Canaille, Explorateur) [Source : Scum and Villainy]

Vous arrivez à réaliser une pointe de vitesse quand vous attaquez en courant.

**Pré-requis** : Attaque en mouvement.

**Effet** : Si vous vous déplacez à la fois avant et après avoir effectué une attaque en utilisant le don Attaque en mouvement, votre vitesse de déplacement augmente de 2 cases jusqu'à la fin de votre tour.

### **Pilote de combat** (Général, Canaille, Explorateur, Soldat)

Vous pouvez éviter adroitement les attaques qui ciblent votre véhicule.

**Pré-requis** : Entraîné dans la compétence Pilotage.

**Effet** : Une fois par round (en tant que réaction), quand vous pilotez un véhicule ou un vaisseau spatial, vous pouvez éviter un tir réussit contre vous en réussissant un jet de compétence Pilotage contre la difficulté du jet d'attaque adverse.

De plus, tant que vous pilotez un véhicule, vous êtes considérés comme connaissant le maniement de toute les armes contrôlées par le pilote.

### **Pointe de vitesse** (Général, Canaille, Explorateur, Jedi, Soldat) [Source : Scum and Villainy]

Vous êtes capable de faire d'incroyables et soudaines pointes de vitesse.

**Pré-requis** : Entraîné dans la compétence Endurance.

**Effet** : En une action de mouvement vous pouvez vous déplacer de 2 fois votre vitesse de déplacement. A la fin de votre mouvement, vous reculez d'un rang sur la table de conditions.

### **Points faibles** (Général, Canaille, Explorateur, Soldat)

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

**Pré-requis** : Tir à bout portant , Tir de précision, Bonus de base à l'attaque +4.

**Effet** : Si vous visez avant d'effectuer une attaque à distance et que l'attaque touche, vous infligez 1 dé de dégâts supplémentaire (une arme qui fait 4d6 de dégâts fera 5d6)

Les effets de ce don ne se cumulent pas avec les dégâts supplémentaires provenant des dons Tir en rafales et Tir rapide.

### **Port des armures légères** (Général, Explorateur, Noble, Soldat)

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

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

**Normal** : Un personnage qui porte une armure dont il n'est pas habitué subit une pénalité de -2 sur ses jets d'attaque et sur les jets de compétence suivants : Acrobatie, Discrétion, Endurance, Escalade, Escroquerie (Déguisement), Initiative, Natation et Saut. De plus, le personnage ne peut pas bénéficier des avantages des équipement spéciaux de l'armure (si celle-ci en a).

### **Port des armures lourdes** (Général, Explorateur, Soldat)

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

**Pré-requis** : Port des armures légères. Port des armures moyennes.

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

**Normal** : Un personnage qui porte une armure dont il n'est pas habitué subit une pénalité de -10 sur ses jets d'attaque et sur les jets de compétence suivants : Acrobatie, Discrétion, Endurance, Escalade, Escroquerie (Déguisement), Initiative, Natation et Saut. De plus, le personnage ne peut pas bénéficier des avantages des équipement spéciaux de l'armure (si celle-ci en a).

### **Port des armures moyennes** (Général, Explorateur, Soldat)

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

**Pré-requis** : Port des armures légères.

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

**Normal** : Un personnage qui porte une armure dont il n'est pas habitué subit une pénalité de -5 sur ses jets d'attaque et sur les jets de compétence suivants : Acrobatie, Discrétion, Endurance, Escalade, Escroquerie (Déguisement), Initiative, Natation et Saut. De plus, le personnage ne peut pas bénéficier des avantages des équipement spéciaux de l'armure (si celle-ci en a).

**Pris au piège** (Général, Canaille, Explorateur, Noble) [Source : Scum and Villainy]

Vous êtes particulièrement vicieux quand vous êtes acculé.

**Effet** : Quand vous êtes menacé par un adversaire et incapable de réaliser une action de retraite, vous gagnez un bonus de +2 sur vos jets d'attaques contre les adversaires qui vous menacent.

**Projection** (Général, Soldat)

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

**Pré-requis** : Croc-en-jambe, Bonus de base à l'attaque +1.

**Effet** : Si vous avez réussi à faire tomber un adversaire avec un Croc-en-jambe, celui-ci tombe dans n'importe quelle case inoccupée qui se trouve jusqu'à une case de votre portée et vous lui infligez des dégâts contondants égaux à vos dégâts à mains nues. L'adversaire n'est plus en situation de lutte.

**Rafale** (Général, Jedi, Noble, Soldat) [Source : Kotor]

Vous attaquez en effectuant une série de coups rapides et furieux, sacrifiant votre défense dans l'action.

**Pré-requis** : Dextérité 13.

**Effet** : Quand vous tenez une arme de corps à corps légère ou un sabre laser, vous pouvez effectuer des rafales de coups. Vous avez une pénalité de -5 à vos Réflexes, mais vous gagnez un bonus de +2 à votre jet d'attaque. Ce bonus et cette pénalité durent jusqu'au début de votre prochain tour.

**Rapport** (Général, Noble, Soldat) [Source : The Force Unleashed]

Vous êtes particulièrement expert lorsque vous travaillez avec certains individus et êtes capable d'anticiper leur besoin.

**Effet** : Quand vous utilisez l'action d'aide, vous donnez un bonus de perspicacité supplémentaire de +2 sur les jets d'attaque et de compétence à la personne que vous assistez.

Ce bonus ne se cumule pas avec tout autre bonus fourni par le talent de Noble Coordination.

**Récupérateur** (Général, Canaille) [Source : The Force Unleashed]

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

**Effet** : Vous pouvez dépenser une heure à récupérer du matériel provenant de véhicules ou d'objets. Quand vous faites cela, effectuez un jet de Perception pour déterminer la valeur des pièces détachées récupérées. Vous produisez de la matière première dont la valeur est égale au résultat de votre jet de Perception x 30 crédits. Vous devez utiliser cette matière première dans le coût de construction d'un seul objet (voir The Force Unleashed p30 pour l'application de la compétence Mécanique pour construire un objet), et vous pouvez récupérer des pièces détachées pour seulement un seul objet à la fois. De plus, vous pouvez récupérer de la matière première seulement une fois pour un objet donné que vous tentez de construire.

**Récupération physique** (Général, Explorateur, Soldat)

A force de manger, vous avez appris à vous remettre plus rapidement des chocs.

**Pré-requis** : Constitution 13, Entraîné dans la compétence Endurance.

**Effet** : Vous pouvez ne dépenser que deux actions rapides au lieu des trois nécessaires pour remonter d'un pas sur la table des conditions.

**Normal** : Cela prend 3 actions rapides de remonter d'un pas sur la table des conditions.

**Résistance au poison** (Général, Canaille, Explorateur) [Source : Kotor]

Vous êtes naturellement plus résistant aux effets poisons.

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

### **Reste debout !** (Général, Explorateur, Jedi, Soldat) [Source : Scum and Villainy]

Vous pouvez encaisser malgré les dégâts que vous subissez.

**Pré-requis** : Entraîné dans la compétence Endurance.

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

### **Retraite opportuniste** (Général, Jedi, Noble) [Source : Scum and Villainy]

Quand votre adversaire baisse sa garde vous pouvez mieux vous positionner pour presser votre avantage.

**Pré-requis** : Attaques réflexes.

**Effet** : Quand un adversaire provoque une attaque d'opportunité pour vous et une fois par round, vous pouvez sacrifier cette attaque pour vous déplacer d'un nombre de case égal à la moitié de votre vitesse de déplacement. Se déplacer de cette façon ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

### **Réveil !** (Général, Explorateur, Jedi, Soldat) [Source : Scum and Villainy]

Reprendre votre souffle vous permet de prendre du recul et de vous ré-emparer de l'avantage en combat.

**Pré-requis** : Entraîné dans la compétence Endurance.

**Effet** : Quand vous reprenez votre souffle, vous pouvez immédiatement gagner une action de mouvement à utiliser tout de suite.

### **Robustesse** (Général, Soldat)

Vous êtes doté d'une robustesse au dessus de la moyenne.

**Effet** : Vous gagnez 1 point de vitalité supplémentaire par niveau.

### **Ruée du Bantha** (Général, Soldat)

Tout en combattant, vous pouvez repousser vos adversaire pour obtenir un avantage tactique.

**Pré-requis** : Force 13, Bonus de base à l'attaque +1.

**Effet** : Après une attaque de corps à corps réussie contre un adversaire avec une taille jusqu'à une catégorie supérieure à vous, vous pouvez choisir de pousser cette adversaire d'une case dans n'importe quelle direction en action gratuite. Il n'est pas possible de réaliser une Ruée du bantha sur un adversaire empoigné, de même que de le pousser dans un objet solide ou sur l'espace d'un autre combattant.

### **Science de la charge** (Général, Jedi, Soldat)

Vous pouvez charger en contournant les obstacles sur votre route.

**Pré-requis** : Dextérité 13, Esquive, Mobilité.

**Effet** : Vous pouvez charger sans avoir à effectuer une course en ligne droite, et vous pouvez modifier votre direction quand vous effectuez une charge pour éviter des obstacles.

**Normal** : Un personnage doit charger dans une ligne droite non obstruée.

### **Science de la défense** (Général)

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

**Effet** : Vous gagnez un bonus de +1 sur vos Réflexes, votre Vigueur et votre Volonté.

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

### **Science de la ruée du Bantha** (Général, Soldat) [Source : The Force Unleashed]

Tout en combattant, vous pouvez pousser votre adversaire d'une distance supplémentaire.

**Pré-requis** : Ruée du Bantha, Force 15, Bonus de base à l'attaque +1.

**Effet** : Quand vous effectuez une Ruée du Bantha, vous repoussez votre adversaire d'un nombre de case supplémentaire égal à la moitié de votre modificateur de Force (arrondi à l'inférieur, minimum 2 cases au total).

**Normal** : Quand vous effectuez une Ruée du Bantha, vous ne repoussez normalement votre adversaire que d'une case.

### **Science du désarmement** (Général, Jedi, Soldat)

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

**Pré-requis** : Intelligence 13, Expertise du corps à corps.

**Effet** : vous gagnez un bonus de +5 sur vos jets d'attaque au corps à corps visant à désarmer un adversaire. De plus, en cas d'échec au désarmement, l'adversaire ne bénéficie pas d'une attaque gratuite contre vous, contrairement à une attaque de désarmement normale.

Quand vous utilisez le Pouvoir de la Force Désarmement vous gagnez un bonus de +5 sur votre jet de Recours à la Force.

### **Science de la frappe rapide** (Général, Jedi, Soldat) [Source : Kotor]

Vos frappes rapides sont plus efficaces avec des armes légères.

**Pré-requis** : Frappe rapide.

**Effet** : Quand vous utilisez une arme légère ou un sabre laser avec le don Frappe rapide, vous pouvez prendre une pénalité de -5 à vos jets d'attaques pour gagner un bonus de +2 dés de dégâts.

Ce don ne se cumule pas avec le don Frappe rapide ou des dégâts supplémentaires fournis par toute autre source qui ne se cumule pas avec le don Frappe rapide (tel que Tourbillonnements puissants).

**Précision** : Si vous n'avez pas une Dextérité de 13 ou plus, la pénalité à votre jet d'attaque passe à -10.

### **Sensible à la Force** (Général, Jedi)

Vous êtes particulièrement sensible à la Force, vous permettant d'y faire appel et de diriger son pouvoir.

**Pré-requis** : Ne pas être un Droïd.

### **Sniper** (Général, Explorateur, Soldat)

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

**Pré-requis** : Tir à bout portant, Tir de précision, Bonus de base à l'attaque +4.

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

**Normal** : Vous ne pouvez ignorer un couvert que si vous visez avant de tirer.

### **Sniper mortel** (Général, Explorateur, Soldat) [Source : Scum and Villainy]

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

**Pré-requis** : Sniper, Entraîné dans la compétence Discrétion, Bonus de Base à l'Attaque +9.

**Effet** : Quand vous effectuez une attaque à distance contre une cible qui n'a pas conscience d'où vous vous trouvez, vous gagnez un bonus de +2 sur le jet d'attaque et +1 dé de dégâts à votre première attaque chaque tour.

### **Solide comme le roc** (Général)

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

**Pré-requis** : Entraîné dans la compétence Endurance.

**Effet** : Vous pouvez prendre un Second Souffle supplémentaire par jour, bien que prendre un Second Souffle n'est toujours possible qu'une seule fois par épreuve.

**Normal** : Un héros ne peut prendre un Second Souffle qu'une fois par jour.

**Précision** : Un personnage non-héroïque qui prend ce don pour la première fois ne peut prendre un Second Souffle qu'une fois par jour.

Il est possible de prendre plusieurs fois ce don et ainsi de pouvoir prendre un Second Souffle supplémentaire par jour pour chaque sélection de ce don.

### **Spécialiste technique** (Général, Canaille, Noble) [Source : Starships of the galaxy]

Vous pouvez effectuer des modifications sur-mesure aux armures, armes, véhicules, droïds et autres appareils.

**Pré-requis** : Entraîné dans la compétence Mécanique.

### **Subterfuge désespéré** (Général, Canaille) [Source : Scum and Villainy]

Vous pouvez puiser dans vos réserves pour effectuer un tir ou une frappe quand le moment est le plus opportun.

**Effet** : Une fois par round, quand vous ratez un jet d'attaque, vous relancez le jet mais vous subissez une pénalité de -2 à vos Réflexes jusqu'à la fin de votre prochain tour. Si votre première attaque échoue parce que vous avez fait un 1 naturel, vous pouvez tout de même utiliser ce don mais vous subissez une pénalité de -5 à vos Réflexes à la place. Vous devez accepter le résultat du second jet, même s'il est pire que le premier.

### **Succession d'enchaînements** (Général, Jedi, Soldat)

Vous enchaînez vos coups avec une telle efficacité que vous pouvez multiplier les attaques à l'infini.

**Pré-requis** : Force 13, Attaque en puissance, Enchaînement, Bonus de base à l'attaque +4.

**Effet** : Comme le don Enchaînement, sauf que vous n'avez pas de limite au nombre de fois que vous pouvez utiliser ce don par tour.

### **Surdoué du matériel** (Général, Canaille, Explorateur) [Source : Kotor]

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

**Effet** : Une fois par épreuve, vous pouvez effectuer un test de Mécanique ou d'Utilisation d'ordinateurs plus rapidement que la normal. Un test demandant une action complexe peut être tenté en une action simple, un test demandant une action simple peut être tenté en une action de mouvement, et un test demandant une action de mouvement ou plusieurs actions rapides peut être tenté en une action rapide. Un test demandant plus qu'une action complexe peut être tenté en la moitié du temps nécessaire avec une pénalité de -10.

### **Tactiques spatiales** (Général) [Source : Starships of the galaxy]

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

**Pré-requis** : Pilote de combat ou Maître canonier, Entraîné dans la compétence Pilotage.

**Effet** : Ajoutez à votre gamme de Manœuvres spatiales un nombre de Manœuvres spatiales égal à 1+ votre modificateur de Sagesse (minimum 1). Vous pouvez ajouter la même Manœuvre plus d'une fois.

**Précision** : Vous pouvez prendre ce don plus d'une fois. Chaque fois que vous prenez ce don, ajoutez à votre gamme un nombre de Manœuvres spatiales égal à 1+ votre modificateur de Sagesse (minimum 1).

Si votre modificateur de Sagesse augmente de manière permanente, vous gagnez un nombre de Manœuvres spatiales égal au nombre de fois ou vous avez pris le don Tactiques Spatiales.

### **Tête dure** (Général)

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

**Effet** : Votre Seuil de Blessure est augmenté de 5.

**Normal** : Une créature sans ce don a un Seuil de Blessure égal à sa Vigueur plus son modificateur de taille (+5 pour Grand, +10 pour Très Grand, +20 pour Gigantesque, +50 pour Colossal)

**Précision** : Il est possible de prendre plusieurs fois ce don, l'effet étant cumulatif. votre Seuil de Blessure augmente de 5 à chaque sélection de ce don.

### **Tir à bout portant** (Général, Canaille, Explorateur, Soldat)

Vous êtes doué pour porter un tir bien placé à bout portant.

**Effet** : Vous avez un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts avec une arme à distance contre des ennemis à bout portant.

**Précision** : Ce don fonctionne normalement avec les armes de véhicules, mais si vous utilisez un missile ou une torpille et que votre jet d'attaque échoue, le projectile ne gagne pas les bénéfices de ce don pour le second jet d'attaque.

### **Tir croisé** (Général, Canaille, Soldat) [Source : The Force Unleashed]

Vous êtes particulièrement doué pour optimiser vos tirs de manière à ce qu'ils aient une réelle chance de toucher plus d'une cible.

**Pré-requis** : Tir à bout portant, Tir de précision, Bonus de base à l'attaque +6.

**Effet** : Si vous manquez quand vous effectuez une attaque à distance contre une cible qui a un couvert léger (fourni pas une autre personne, créature ou droïd), vous pouvez immédiatement effectuer un jet d'attaque (avec la même arme et le même bonus à l'attaque) contre la cible qui fournit ce couvert léger. Vous ne pouvez utiliser ce don qu'une fois par round.

### **Tir de loin** (Général, Explorateur, Soldat)

Vous êtes bien meilleur au combat à distance.

**Pré-requis** : Tir à bout portant.

**Effet** : Lorsque vous utilisez une arme à distance contre une cible à courte, moyenne ou longue portée, la catégorie de portée est considérée comme plus basse d'un cran pour déterminer votre pénalité de portée. Un personnage ne subit ainsi pas de pénalité pour tirer sur une cible à courte portée, une pénalité de -2 contre une cible à moyenne portée et une pénalité de -5 contre une cible à longue portée.

**Normal** : Quand un personnage effectue une attaque à distance, il subit une pénalité de -2 contre une cible à courte portée, une pénalité de -5 contre une cible à moyenne portée et une pénalité de -10 contre une cible à longue portée.

**Précision** : Ce don fonctionne normalement avec les armes de véhicules, mais si vous utilisez un missile ou une torpille et que votre jet d'attaque échoue, le projectile ne gagne pas les bénéfices de ce don pour le second jet d'attaque.

### **Tir de précision** (Général, Canaille, Explorateur, Soldat)

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

**Pré-requis** : Tir à bout portant.

**Effet** : Vous pouvez tirer ou lancer une arme de jet sur un adversaire engagé au corps à corps avec un ou plus de vos alliés sans subir la pénalité standard de -5.

### **Tir de sniper** (Général, Canaille, Soldat) [Source : Kotor]

Vous êtes capable d'effectuer un tir très précis au dépend de votre propre défense.

**Pré-requis** : Maniement de l'arme à distance utilisée (autre qu'Arme lourde).

**Effet** : Quand vous ne tenez que des armes dont vous connaissez le maniement, vous pouvez gagner un bonus de +2 sur votre jet d'attaque à distance, mais vous subissez une pénalité de -5 à vos Réflexes. L'effet de ce don s'applique jusqu'au début de votre prochain tour.

**Précision** : Ce don ne peut pas être utilisé avec des armes de véhicules ou des armes lourdes.

### **Tir de suppression** [Effet mental de peur] (Général) [Source : Threats of the galaxy]

Vous pouvez utiliser un feu nourri de tirs de blaster pour immobiliser vos adversaires.

**Pré-requis** : Force 13, Tir en rafales, Maniement des armes (Armes lourdes)

**Effet** : Quand vous utilisez l'action d'aide pour mettre sous pression un adversaire et que votre jet d'attaque dépasse la Volonté de la cible, cet ennemi doit finir son prochain tour dans une position qui lui offre le plus de protection et de couvert possible contre vous. Les cibles dont le niveau est égal ou supérieur à votre niveau de personnage sont immunisées contre les effets de ce don.

### **Tir en charge** (Général, Soldat)

Vous êtes capable de charger tout en tirant.

**Pré-requis** : Bonus de base à l'attaque +4.

**Effet** : Quand vous chargez, vous pouvez faire une attaque à distance à la place d'une attaque de corps à corps à la fin de votre mouvement. A la différence avec une charge normale, vous ne gagnez pas de bonus de compétence à l'attaque comme pour une attaque de corps à corps après une charge, cependant, vous avez toujours la pénalité de -2 sur vos Réflexes.

**Précision** : Avec le don Esquive, vous pouvez réduire à -1 votre pénalité à vos Réflexes contre tous vos adversaires quand vous chargez en utilisant le don Tir en charge.

Ce don rend utile l'action de charge lorsqu'à la fin de votre mouvement, vous ne pouvez pas effectuer d'attaque de corps à corps car aucun adversaire n'est à votre portée.

**Normal** : Vous pouvez effectuer une attaque de corps à corps avec un bonus de compétence de +2 sur votre jet d'attaque à la fin de votre charge.

### **Tir en rafales** (Général)

Quand vous utilisez une arme de tir en mode automatique, vous pouvez tirer une courte rafale ne prenant pour cible qu'un seul adversaire.

**Pré-requis** : Maniement de l'arme utilisée.

**Effet** : Quand vous utilisez une arme de tir en mode automatique, vous pouvez tirer une courte rafale contre une seule cible. Vous avez une pénalité de -5 sur votre jet d'attaque à distance mais infligez +2 dés de dégâts. Par exemple, une arme qui fait 3d10 dégâts fera 5d10 dégâts à la place.

Cet effet ne se cumule pas avec les dons Points faibles et Tir rapide.

**Précision** : Tirer une rafale consomme 5 coups et ne peut être fait que si l'arme peut tirer au moins 5 coups.

Si vous n'avez pas une Force de 13 ou plus, la pénalité à l'attaque augmente à -10 quand vous utilisez ce don avec une arme qui n'appartient pas à un véhicule.

**Normal** : Le mode automatique consomme 10 coups, cible une zone de 2x2 cases et ne peut pas cibler uniquement un adversaire spécifique. Sans ce don, si vous tentez un tir en mode automatique contre une cible spécifique, cela compte simplement comme une attaque normale et tous les coups supplémentaires sont gâchés.

### **Tir rapide** (Général, Canaille, Explorateur, Soldat)

Vous pouvez effectuer deux tirs rapides avec une arme à distance en une seule attaque.

**Pré-requis** : Bonus de base à l'attaque +1, Maniement de l'arme utilisée.

**Effet** : Quand vous utilisez une arme à distance, vous pouvez faire deux tirs rapides en une seule attaque contre une seule cible. Vous subissez une pénalité de -2 sur votre jet d'attaque, mais vous infligez 1 dé supplémentaire de dégâts (une arme qui fait 4d6 de dégâts en fera 5d6 par exemple).

**Précision** : Utiliser ce don consomme 2 coups et ne peut être fait que si l'arme peut tirer au moins 2 coups.

Si vous n'avez pas une Force de 13 ou plus, la pénalité à l'attaque augmente à -5 quand vous utilisez ce don avec une arme qui n'est pas une arme de véhicule.

Ce don fonctionne normalement avec les armes de véhicules, mais si vous utilisez un missile ou une torpille et que votre jet d'attaque échoue, le projectile ne gagne pas les bénéfices de ce don pour le second jet d'attaque.

L'effet de ce don ne se cumule pas avec les dommages supplémentaires fournis par le don Tir en rafales ou le don Points Faibles.

### **Tir soigné** (Général, Explorateur, Soldat)

Vous êtes particulièrement efficace lorsque vous prenez le temps de viser avant de tirer.

**Pré-requis** : Tir à bout portant, Bonus de base à l'attaque +2.

**Effet** : Si vous visez avant de tirer, vous gagnez un bonus de +1 à votre jet d'attaque.

### **Tourbillonnements puissants** (Général, Soldat)

Vous êtes capable de donner de l'élan à vos attaques en fauchant l'air avant de frapper.

**Pré-requis** : Force 13.

**Effet** : Vous pouvez dépenser deux actions rapides dans le même round pour augmenter les dégâts réalisés lors de votre prochaine attaque de corps à corps dans le même round de 1 dé supplémentaire.

Ce don ne se cumule pas avec le don Frappe rapide.

### **Triple attaque** (Général, Jedi, Soldat)

Vous avez la possibilité de faire une attaque supplémentaire durant un round de combat.

**Pré-requis** : Bonus de base à l'attaque +11, Double attaque (arme choisie), Maniement de l'arme choisie.

**Effet** : Choisissez une arme exotique ou une arme parmi celles-ci : Armes de mêlée avancées, Armes lourdes, Sabre-laser, Pistolets, Fusils, Armes simples. Lorsque vous utilisez une action complexe pour attaquer, vous pouvez réaliser une attaque supplémentaire quand vous tenez une telle arme. Cependant, vous subissez une pénalité de -5 sur tous vos jets d'attaque jusqu'au début de votre prochain tour car vous échangez la précision contre de la vitesse.

L'attaque supplémentaire et la pénalité se cumulent avec ceux de du don Double attaque.

**Normal** : Effectuer une attaque est une action simple.

**Précision** : Il est possible de prendre plusieurs fois ce don et ainsi de l'appliquer à chaque fois à un groupe d'armes ou une arme exotique différent pour lequel vous avez le maniement.

Si vous prenez ce don en choisissant Armes lourdes, il fonctionne normalement avec les armes de véhicule.

# Dons de Changeforme

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

## **Imitation** (Changeforme) [Source : Scum and Villainy]

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

**Pré-requis** : Compétence de prédilection (Escroquerie).

**Effet** : Vous pouvez effectuer un jet d'Escroquerie pour modifier vos traits pour qu'ils correspondent à une personne particulière. Ce don vous autorise également à modifier votre voix pour correspondre à celle de la cible. Vous traitez toujours l'imitation d'une personne comme une escroquerie Modérée.

## **Métamorphe** (Changeforme) [Source : Scum and Villainy]

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

**Pré-requis** : Constitution 13, Entraîné dans la compétence Escroquerie.

**Effet** : En une action complexe, vous pouvez changer votre masse quand vous utilisez votre trait de changeforme, augmentant ou diminuant votre taille d'un degré.

Si vous réduisez votre taille à Petite, vous gagnez une bonus de taille de +1 à vos Réflexes et une bonus de taille de +5 à vos jets de Discrétion mais votre capacité de charge est égale au trois quarts de ce qu'elle était avant que vous utilisiez votre don Métamorphe.

Si vous augmentez votre taille à Grand, vous subissez une pénalité de -1 à vos Réflexes et -5 à vos jets de Discrétion. Cependant votre capacité de charge double, vous gagnez un bonus de taille de +5 à votre Seuil de Blessure et votre portée augmente de 1.

Vous pouvez maintenir cette forme pour un nombre de rounds par jour égal à votre score de Constitution.

## **Visage hideux** (Changeforme) [Effet mental de peur] [Source : Scum and Villainy]

Vous pouvez tordre votre si beau (ou pas) faciès en un masque saisissant.

**Effet** : Une fois par scène, en une action rapide vous pouvez effectuer un jet d'Escroquerie contre une cible qui peut vous voir. Si le jet égalise ou excède la Volonté adverse, la cible recule d'une case et subit une pénalité de -1 sur tous ses jets d'attaque jusqu'à la fin de votre prochain tour.

## Dons de Droïd

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

### **Mise à niveau logique : auto-défense** (Droïd) [Source : Kotor]

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

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

### **Mise à niveau logique : tacticien** (Droïd) [Source : Kotor]

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

**Pré-requis** : Bonus de base à l'attaque +4.

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

**Normal** : Une réussite dans l'utilisation de l'action d'aide donne un bonus de +2 au prochain jet d'attaque de l'allié contre un adversaire.

# Dons de Rage

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

## **Rage contrôlée** (Rage) [Source : The Force Unleashed]

Vous avez appris à canaliser votre rage.

**Effet** : Vous pouvez entrer en rage en une action libre. Votre rage se termine un round après que vous ayez déclaré qu'elle est finie.

**Précision** : Vous ne pouvez pas étendre la durée de votre rage avec ce don.

**Normal** : Vous devez utiliser une action rapide pour entrer en rage et ne pouvez pas y mettre fin quand vous le souhaitez.

## **Rage focalisée** (Rage) [Source : The Force Unleashed]

Vous conservez mieux votre concentration lorsque vous êtes en rage.

**Pré-requis** : Rage contrôlée.

**Effet** : Quand vous êtes en rage, vous pouvez utiliser des compétences qui requiert de la patience et de la concentration, avec une pénalité de -5.

**Normal** : Quand vous êtes en rage, vous ne pouvez pas utiliser de compétence qui requiert patience et concentration telle que Mécanique, Discrétion ou Recours à la Force.

## **Rage fréquente** (Rage)

Vous pouvez entrer dans des états de rage plus fréquemment.

**Effet** : Vous pouvez entrer en situation de rage une fois de plus par jour.

**Précision** : Il est possible de prendre plusieurs fois ce don et ainsi de pouvoir entrer en rage une fois supplémentaire par jour pour chaque sélection de ce don.

## **Rage puissante** (Rage) [Source : The Force Unleashed]

Votre rage développe votre force de manière extrême.

**Effet** : Vous gagnez un bonus de +4 sur tous vos jets de Force et de compétence basés sur la Force quand vous êtes en rage.

## **Rage redoutable** (Rage)

Vous faites des dégâts abominables lorsque vous êtes en rage.

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

**Effet** : Lorsque vous êtes en rage, votre bonus de rage à vos jets d'attaque de corps à corps et à vos dommages de corps à corps augmente à +5.

## Dons de Spécialiste technique

Vous pouvez modifier un appareil, une armure, une arme, un droïd ou un véhicule pour qu'il gagne un trait spécial (voir dans le tableau ci-dessous). Vous ne pouvez effectuer qu'une modification à la fois. A moins que cela ne soit précisé, vous ne pouvez pas donner plus d'un bénéfice à un objet, et vous ne pouvez pas appliquer le même bénéfice plus d'une fois.

Avant de débiter la modification, vous devez payer un dixième du coût de l'objet que vous voulez modifier, ou 1000 crédits, la somme la plus élevée. Effectuer la modification complète demande 1 jour par 1000 crédits du coût final. A la fin de cette période, effectuez un test de Mécanique difficulté 20. Vous ne pouvez pas faire 10 ni 20 sur ce jet. Si le test réussit, la modification est installée avec succès, et l'objet gagne le trait désiré. Si le test échoue, vous perdez tous les crédits dépensés pour réaliser la modification, mais l'objet ne gagne pas le trait désiré. Cependant vous pouvez recommencer si vous le souhaitez.

D'autres personnages entraînés dans la compétence Mécanique peuvent vous assister, réduisant proportionnellement le temps requis pour installer la modification. A la fin du processus de modification, ils peuvent effectuer un jet de Mécanique pour vous aider sur votre test.

La valeur monétaire de votre objet modifié est égale au coût de base de l'objet plus le double du coût de la modification apportée (sans inclure les crédits perdus sur des tentatives échouées).

### SPECIALISTE TECHNIQUE

#### TRAITS D'ARMURE

Armure d'agilité

#### EFFET

Augmente le bonus de Dextérité maximum que permet l'armure 1.

Armure fortifiante

Augmente le bonus d'équipement à la Vigueur de 1.

Armure protectrice

Augmente le bonus d'armure aux Réflexes de 1.

#### TRAITS D'APPAREIL

Force améliorée

#### EFFET

Augmente le score de Force de l'appareil de 2.

Durabilité améliorée

Augmente la RD de l'appareil de 1 et augmente ses points d'encaissement d'un quart.

Appareil renforcé

La difficulté pour briser l'appareil augmente de 5.

Appareil de maître

Les jets de compétence effectués en utilisant l'appareil gagne un bonus d'équipement de +1, ou son bonus d'équipement existant augmente de 1.

#### TRAITS DE DROID

Caractéristique améliorée

#### EFFET

Augmente le score de Dextérité, d'Intelligence ou de Force du droïd de 2.

#### TRAITS DE VEHICULE

Dextérité améliorée

#### EFFET

Augmente le score de Dextérité de 2.

Vitesse améliorée

Augmente la vitesse du véhicule d'un quart de sa vitesse de base (minimum 1).

Boucliers améliorés

Augmente le Taux de Bouclier de 5.

#### TRAITS D'ARME

Précision améliorée

#### EFFET

L'arme gagne un bonus d'équipement de +1 pour les jets d'attaque.

Dégâts supérieurs

L'arme fait +2 dégâts sur un coup réussi. Si l'arme a un multiplicateur de dégâts, appliquez les dommages supplémentaires avant d'appliquer le multiplicateur.

Tir sélectif

Une arme à distance automatique peut être paramétrée pour tirer des coups uniques, ou une arme tirant au coup-par-coup peut avoir un mode automatique. (Non autorisé pour des armes qui ont un rayon de dégâts étendus ou un rayon d'explosion)

Vous devez posséder le don Spécialiste technique pour pouvoir sélectionner un don parmi cette liste.

### **Appareil fétiche** (Spécialiste technique, Canaille, Noble) [Source : Scum and Villainy]

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

**Effet** : Désignez une arme, une armure, un véhicule ou tout autre objet comme votre appareil fétiche. Quand vous faites des jets de Mécanique pour modifier cet équipement, vous pouvez faire 10 sur ses jets. De plus, vous pouvez autoriser le dispositif à gagner deux traits du don Spécialiste technique. Pour installer le second trait, vous devez réussir un jet de Mécanique difficulté 30. Une fois installé, l'appareil ne peut utiliser qu'un trait à la fois, et changer le trait effectif pour l'autre requiert une action rapide pour ajuster la position de réglage.

Vous ne pouvez avoir qu'un seul Appareil fétiche à la fois, mais vous pouvez désigner un autre objet comme Appareil fétiche (l'ancien dispositif fétiche perd tous les bénéfices donnés par ce don.)

### **Concepteur de vaisseaux** (Spécialiste technique) [Source : Starships of the galaxy]

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

**Pré-requis** : Entraîné dans la compétence Connaissance (Technologies) et Connaissance (Sciences Physiques)

**Effet** : Vous pouvez concevoir des vaisseaux depuis zéro. Cela prend un minimum de 30 jours et un test de Mécanique difficulté 25. Il faut ajouter 1 à la difficulté et 1 jour à la durée pour chaque 100 000 crédits du coût final du vaisseau conçu au delà des 100 000 premiers crédits. D'autres personnages entraînés dans la compétence Mécanique peuvent vous assister en utilisant l'action d'aide sur le test de Mécanique. Si des assistants possèdent le don Concepteur de vaisseaux, divisez le coût par le nombre de personnages avec ce don (en comptant le premier concepteur) quand vous déterminez le temps requis.

Quand vous effectuez des modifications sur des vaisseaux, vous ne considérez jamais le travail comme si c'était une modification non-standard, même si ça l'est normalement.

De plus, vous pouvez effectuer des modifications sur-mesure sur les vaisseaux. Chacune de ses modifications a un coût de base de 5000 crédits (multiplié par le coût de taille de vaisseau) et demande un test de Mécanique difficulté 25. Sur un échec, la modification échoue et vous devez dépenser la moitié de la durée initiale et la moitié de la somme initiale en crédit pour effectuer une nouvelle tentative avec un bonus de +2 par tentative après la première. Installer une modification sur-mesure demande un jour par 5000 crédits du coût final.

Le même système peut être personnalisé de multiples fois, mais ceci devient incroyablement difficile et coûteux. Pour chaque modification sur-mesure précédente sur un système donné, augmentez la difficulté de 5 et le coût de base de 10 000 crédits. Aucun système ne peut être personnalisé plus de trois fois. Les multiples bénéfices provenant de personnalisations successives se cumulent.

Les personnalisations typiques sont décrites ci-dessous. Le Maître du Jeu peut en autoriser d'autres.

*Ajouter de la place* : Vous ajoutez un point d'emplacement inutilisé au vaisseau.

*Améliorer la coque* : Vous ajoutez un nombre de points d'encaissement à un vaisseau égal à la moitié de son score de Force (arrondi au multiple de 10 inférieur le plus proche).

*Améliorer l'hyperpropulsion* : Vous pouvez re-concevoir l'hyperpropulsion pour améliorer sa classe d'un cran (x2 à x1, x1 à x.75, et ainsi de suite). L'hyperpropulsion obéit à toutes les restrictions de sa nouvelle classe.

*Améliorer les boucliers* : Le Taux de Bouclier augmente de 5.

*Améliorer les armes* : Vous pouvez donner à une arme un bonus d'équipement de +1 sur ses jets d'attaque.

<b>TAILLE DE VAISSEAU</b>	<b>MODIFICATEUR DE COUT</b>
Colossale (station)	x5000
Colossale (croiseur)	x500
Colossale (frégate)	x50
Colossale	x5
Gigantesque	x2
Très Grand	x1

## Expert technique (Spécialiste technique, Canaille, Noble) [Source : Scum and Villainy]

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

**Pré-requis** : Intelligence 17, niveau 9, Entraîné dans la compétence Connaissance (Technologie).

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

Vous pouvez installer des traits avancés quand vous modifiez le type d'équipement choisi. Ces traits remplacent les traits donnés par le don Spécialiste technique mais vous pouvez toujours utiliser les options du Spécialiste technique si vous le voulez.

Vous devez payer 1/5 du prix de l'objet que vous voulez modifier ou 2000 crédits, le plus élevé des deux avant de débiter la modification. Ce coût remplace le coût normal de la modification par le don Spécialiste technique.

Effectuer la modification requiert 1 jour / 1000 crédit du coût de modification. A la fin de cette période, effectuez un jet de Mécanique difficulté 30 ; vous ne pouvez pas faire 10 ni 20 sur ce jet. Si le jet réussi la modification est installée et l'objet gagne le traits désiré. Si le jet échoue, vous perdez tous les crédits dépensés pour tenter la modification et l'objet ne gagne pas le trait. Cependant vous pouvez repartir à partir de zéro si vous le souhaitez.

Seul des personnages avec le don Spécialiste technique peuvent vous assister, réduisant proportionnellement le temps nécessaire pour installer la modification. A la fin du processus de modification, il peuvent effectuer un jet de Mécanique pour vous aider sur votre jet.

La valeur monétaire de votre objet modifié est égale au coût de base de l'objet plus le double du coût de la modification apportée (sans inclure les crédits perdus sur des tentatives échouées).

**Précision** : Vous pouvez choisir ce don plusieurs fois, à chaque fois il s'applique à un différent type d'objet.

### EXPERT TECHNIQUE

#### TRAITS D'ARMURE

	EFFET
Armure mobile	Augmente la vitesse de déplacement d'une case (armure moyenne et lourde uniquement).
Armure renforcée	Confère une RD 2.
Armure d'agilité supérieure	Augmente le bonus de Dextérité maximum que permet l'armure 2.
Armure fortifiante supérieure	Augmente le bonus d'équipement à la Vigueur de 2.
Affichage tête-haute supérieur	Confère un bonus d'équipement de +5 sur les jets de Perception.
Armure protectrice supérieure	Augmente le bonus d'armure aux Réflexes de 2.

#### TRAITS D'APPAREIL

	EFFET
Force supérieure	Augmente le score de Force de l'appareil de 4.
Durabilité supérieure	Augmente la RD de l'appareil de 2 et augmente ses points d'encaissement de moitié.
Appareil renforcé	La difficulté pour briser l'appareil augmente de 5.
Appareil de maître supérieur	Les jets de compétence effectués en utilisant l'appareil gagne un bonus d'équipement de +2, ou son bonus d'équipement existant augmente de 2.

#### TRAITS DE DROID

	EFFET
Revêtement de dispersion ionique	Le droïd gagne une RD de 5 contre les dommages ioniques.
Caractéristique supérieure	Augmente le score de Dextérité, d'Intelligence ou de Force du droïd de 4.

#### TRAITS DE VEHICULE

	EFFET
Caractéristique supérieure	Augmente le score de Dextérité de 4 ou le score de Force de 2.
Senseurs supérieurs	Augmente le modificateur de Perception du véhicule de 2.
Boucliers supérieurs	Augmente le Taux de Bouclier de 10.
Vitesse supérieure	Augmente la vitesse du véhicule d'1/3 de sa vitesse

de base (minimum 1).

#### TRAITS D'ARME

Précision supérieure

Capacité supérieure

Dégâts supérieurs

Portée supérieure

#### EFFET

L'arme gagne un bonus d'équipement de +2 pour les jets d'attaque.

Le pack énergétique de l'arme fourni le double de nombre de tirs.

L'arme fait +5 dégâts sur un coup réussi. Si l'arme a un multiplicateur de dégâts, appliquez les dommages supplémentaires avant d'appliquer le multiplicateur.

Les portées de l'arme augmentent toutes de 50%.

#### **Modification à l'arrache** (Spécialiste technique, Canaille, Noble) [Source : Scum and Villainy]

Vous pouvez modifier et adapter l'équipement que vous avez customisé à la va-vite.

**Effet** : Vous pouvez échanger un trait que vous avez appliqué à une pièce d'équipement ou un droïde avec une autre en prenant 1 minute pour effectuer un jet de Mécanique Difficulté 20. Si vous réussissez, l'équipement perd son ancien trait et en gagne un nouveau jusqu'à la fin de la scène, auquel moment l'appareil perd tous ces traits qu'il a précédemment acquis grâce au don Spécialiste technique.

## Autres Dons

### **Entraînement Echani** (Général) [Source : Kotor]

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

**Pré-requis** : Dextérité 13, Arts martiaux I.

**Effet** : Vous pouvez doubler les dégâts provoqués par votre Force à vos attaques à mains nues (minimum +1) tant que vous ne faites qu'une attaque à mains nues ce tour-ci. Une fois par affrontement, quand vous faites des dégâts à une cible avec une attaque à mains nues, vous pouvez effectuer une attaque à mains nues immédiate contre la Vigueur de votre cible en tant qu'action libre ; si vous réussissez vous mettez à terre votre adversaire dans sa propre case, tant qu'il n'est pas plus d'une taille plus grand que vous.

### **Entraînement Mandalorien** (Mandalorien) [Source : Kotor]

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

**Pré-requis** : Tir en charge.

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

**Normal** : Vous ne gagnez pas de bonus à vos jet d'attaque à distance à la fin d'une charge lorsque vous utilisez le don Tir en charge.

**Optionnel** : Vous pouvez prendre ce don sans respecter le pré-requis. Vous ne recevez alors aucun bénéfice mais recevez une armure Mandalorienne.

### **Entraînement militaire de la République** (Membre des forces militaires de la République) [Source : Kotor]

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

**Effet** : Une fois par affrontement, en tant que réaction, vous gagnez une RD 10 contre une attaque si vous êtes à couvert par rapport à l'attaquant. Vous pouvez gagner la RD tant que vous êtes à couvert, même si votre adversaire vise pour ignorer votre bonus de couvert à vos Réflexes.

### **Entraînement militaire Sith** [Effet mental] (Membre des forces militaires de l'Empire Sith) [Source : Kotor]

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

**Effet** : Une fois par affrontement, en tant que réaction, quand vous réduisez une cible à 0 point de vitalité où faites des dommages qui dépasse le seuil de blessure de la cible, vous pouvez déclencher ce don pour provoquer la peur chez tous les ennemis dans un rayon de 6 cases de votre cible et leur faire subir une pénalité de -2 à toutes leur Défenses jusqu'à la fin de votre prochain tour.