

SOMMAIRE

POUVOIRS DES SITH

Altération

- Rafale de haine page 3
- Toile du Coté Obscur page 3

Contrôle et Altération

- Aura d'anxiété page 4
- Manipulation Electronique page 4
- Vagues de ténèbres page 5

Sens et Altération

- Vents de Force page 5

Contrôle, Sens et Altération

- Absorber la vie page 6
- Effacer la mémoire page 6

POUVOIRS DE LA FORCE

Contrôle

- Rage page 7
- Retirer la fatigue page 8

Sens

- Langage des bêtes page 9
- Réseau de vie page 9
- Sentir le potentiel de la Force page 10
- Sentir la voie page 11
- Troubler les Sens page 12
- Traduction page 13
- Sens météorologique page 13
- Prédire les catastrophes naturelles page 14

Contrôle et Altération

- Contrôler la respiration page 15
- Retirer la fatigue d'un autre page 16

Contrôle et Sens

- Lien de vie page 16

Contrôle, Sens et Altération

- Combat projeté page 18
- Créer des tempêtes de Force page 19
- Doppelganger (Sosie) page 20
- Harmonie de la Force page 21
- Soutirer l'essence de la vie page 23
- Transférer de la vie page 25

Sens et Altération

- Affaiblir l'écran de Force page 26

Pouvoir spécial de la Force

- Cri de Force page 27

POUVOIRS DES SITH

ALTERATION

■ RAFALE DE HAINE

Difficulté d'altération	Moyenne
Avertissement	1 point automatique du Coté Obscur
Effets	Celui qui utilise ce pouvoir crée dans sa main une sphère concentrée de pure haine qu'il peut projeter sur toute cible à portée de vue. Après un jet réussie en altération pour initialiser ce pouvoir, le PJ fait un jet de " lancer " avec un bonus de 2 dés afin de projeter la rafale d'énergie sur sa cible. Les personnages atteints par la sphère prennent 6 dés de dommages et perdent automatiquement 1 point de Personnage.

■ TOILE DU COTE OBSCUR

Difficulté d'Altération	Difficile
Avertissement	1 point automatique du Côté Obscur Ce pouvoir peut être maintenu
Effets	Lorsqu'il est initialisé avec succès, ce pouvoir permet de créer des fibres du Coté Obscur qui entourent l'utilisateur de la Force qui est visé, l'emprisonnant dans une sorte de filets. Le grillage d'énergie coupe l'individu de sa connexion avec la Force et absorbe ses forces. En termes de jeu, la cible de la Toile du Coté Obscur perd autant de dés dans ses compétences de la force que n'en a son adversaire en Altération. Ainsi si un jedi ayant 6 dés en altération attaque un autre jedi avec ce pouvoir, ce dernier peut perdre 6 dés dans une de ses compétences de Force, ou 2 dés en contrôle, 3 dés en sens et 1 dé en Altération. Si l'attaquant le désire, il peut aussi inclure la vigueur de son adversaire dans les codes dé à réduire.

CONTROLE ET ALTERATION

■ AURA D'ANXIETE

Difficulté de Contrôle	Facile. Modifiée par la proximité, mais limitée à la portée de vue
Difficulté d'Altération	Facile
Avertissement	1 point automatique du Coté Obscur
Effets	Ce pouvoir permet à un Sith de projeter un champs de vague discomfort et de malaise autour de lui qui oblige les créatures non pensantes à l'éviter.

■ MANIPULATION ELECTRONIQUE

Difficulté de Contrôle	Facile pour les machines sans “ conscience ”, Moyenne pour les machines “ conscientes ”, Difficile pour les machines hostiles à la Sith Modifiée par la proximité
Difficulté d'Altération	Facile pour les altérations mineures, Moyenne pour les changements significatifs dans la programmation, Difficile pour les reprogrammations majeures. Pouvoirs requis : Absorber/Dissiper l'énergie, Affecter l'esprit
Avertissement	1 point automatique du Coté Obscur
Effets	Ce pouvoir permet à un Sith de concentrer sa colère dans les circuits électroniques d'un ordinateur, d'un droïd, ou d'une machine, et de le/la reprogrammer en manipulant ses composants physiques et électriques. La reprogrammation peut seulement restaurer une ancienne programmation et non pas réécrire la programmation d'un ordinateur. Mais puisque les Sith ne peuvent invoquer ce pouvoir qu'en état de rage, les jedi ont depuis longtemps évité de s'en servir

■ VAGUES DE TENEBRES

Difficulté de Contrôle	Zones d'effet Difficulté 1-2 mètres → Moyenne 3-10 mètres → Difficile 11-20 mètres → Très Difficile 21-30 mètres → Héroïque
Avertissement	1 point du Coté Obscur automatique. Ce pouvoir peut être maintenu.
Effets	L'utilisateur puise en lui-même et envoie des sentiments de haine, de jalousie, de convoitise, et de rage, fruits de ses propres ténèbres. Utilisant la Force comme source de pouvoir, il expulse ces viles émotions sous forme de vagues d'énergie du coté Obscur qui irradient vers l'extérieur à partir d'une sphère croissante. Tous ceux qui sont pris dans cette disturbance souffrent de confusion immédiatement, et quelques secondes après, fuient de peur. En terme de jeu, ceux qui entrent dans la zone infectée par les vagues doivent faire un jet de volonté ou de contrôle en opposition au résultat du jet de contrôle initial de l'utilisateur. Celui qui rate ce jet ne peut réaliser sa prochaine action (<i>dans ce round de combat ou dans le prochain</i>) et doit fuir le round suivant. Celui qui réussit est quand même confus et ne peut réaliser qu'une action par round de combat jusqu'à ce qu'il sorte du champs d'action de l'énergie du Coté Obscur.

SENS ET ALTERATION

■ VENTS DE FORCE

Difficulté de sens	Moyenne
Difficulté d'Altération	Moyenne pour affecter 5 mètres, Difficile pour affecter 10 mètres, Très Difficile pour affecter 15 mètres
Pouvoirs Requis	Sens exacerbés, Troubler les sens, Téléneisie Ce pouvoir peut être maintenu
Avertissement	1 point du Coté Obscur automatique
Effets	Ce pouvoir permet de manipuler et de canaliser les courants d'air pour former des tornades puissantes et destructrices pouvant soulever les gens et les rejeter. Le cyclone fait des dommages (dommages infligés =

	code d'Altération) à tous ceux qui se trouvent à sa portée.
--	-------------------------------------------------------------

CONTROLE, SENS ET ALTERATION

■ ABSORBER LA VIE

Difficulté de Contrôle	Facile
Difficulté de Sens	Facile. Modifiée selon proximité
Difficulté d'Altération	Facile
Pouvoirs Requis	Ce pouvoir peut être maintenu
Avertissement	1 point du Coté Obscur automatique
Effets	Permet de drainer les forces des créatures, non-douées de pensée, proches, dans le but d'éviter d'avoir à dormir. Tant que ce pouvoir est maintenu, le PJ n'aura ni fatigue, ni besoin de sommeil. L'utilisation de ce pouvoir peut dépendre d'insectes, de petits rongeurs, d'oiseaux, ou d'autre susceptibles de fournir l'énergie nécessaire. Ce pouvoir ne peut être utilisé contre des êtres pensants.

■ EFFACER LA MEMOIRE

Difficulté de Contrôle	Moyenne
Difficulté de Sens	Jet de perception ou de contrôle de la cible. Modifiée par les relations.
Difficulté d'Altération	Jet de perception ou de contrôle de la cible. Modifiée par les relations.
Pouvoirs Requis	Contrôler la douleur, Transe Cataleptique, Sentir la vie, Détection de vie, Sens exacerbés, Réception télépathique, Sentir la force, Télékinésie, Clairvoyance, Projection télépathique, Modifier un esprit, Contrôler un esprit, Atténuer les sens des autres.
Avertissement	1 point du Coté Obscur automatique
Effets	Permet de s'insinuer dans l'esprit d'une personne et d'en détruire la connaissance d'événement spécifiques ou les compétences apprises. L'utilisation de ce pouvoir requiert un contrat direct avec la cible, et un seul objectif spécifique doit être défini par essai.

POUVOIRS DE LA FORCE

CONTROLE

■ RAGE

Difficulté de Contrôle	Difficile
Difficulté de Sens	Transe cataleptique
Difficulté d'Altération	1 point du Coté Obscur automatique <u>NOTE</u> : Ce pouvoir ce peut être utilisé que par des PJ ayant déjà basculé vers le coté Obscur.
Effets	Permet à un PJ de ressentir la grande influence du Coté Obscur. Fonctionne de façon contraire ou pouvoir “ Vide spirituel ”.

Le personnage se tend complètement, et permet à la rage destructrice du Coté Obscur de la posséder. En utilisant ce pouvoir, le PJ aura un teint cadavérique. L'utilisateur de la force amplifie les aspects négatifs de sa personnalité, transformant son visage dans un rictus d'horreur et de peur.

Un PJ doit déterminé la durée de sa “ rage ” avant d'entrer en transe. Sauf en cas d'attaque ou d'arrivée d'une personne spécifique (*comme expliqué ci-dessous*), le jedi reste en transe pour la durée définie. Le jedi doit réussir un jet de contrôle difficile par heure de transe ou il se réveille subitement.

Quand le jedi quitte cet état, il obtient un modificateur de +10 à tous ses jets de compétences de la Force pour une période équivalente au temps passé en état de “ rage ”. Après la disparition de ce bonus, le PJ prend des dommages : 1 dé par tranche de deux heures passées en transe (exemple : 6 heures de transe = 3 dés de dommages).

Comme le pouvoir “ Vide Spirituel ”, “ Rage ” rend les PJ inconscients de ce qui les entoure ; ils sont immobiles. Par contre, contrairement à “ Vide spirituel ”, les PJ dans cet état suintent fortement d'Obscurité. Cet enfermement leur permet même de se protéger d'une certaine façon contre d'éventuelles manipulations de la part d'autres utilisateurs de la Force. Additionner le jet de Contrôle du pouvoir rage à la difficulté du pouvoir de la Force employé par l'attaquant.

Le P.J. se déshydratant et ont faim deux fois plus rapidement lorsqu'ils utilisent “ rage ” et sont aussi plus vulnérable aux dommages (-1 dé) à la vigueur lorsqu'ils résistent aux dommages d'attaques d'énergie ou d'attaques

physiques dans cet état). Les PJ qui souhaitent se mettre à nouveau en transe aussitôt auront besoin d'être nourris par intraveineuse.

En état de rage, le PJ est moins inconscient de son entourage qu'avec le " Vide spirituel ". Par exemple, tout contact physique avec un être vivant peut le " réveiller " (*le jedi doit réussir un jet de contrôle moyen*) et provoquer chez lui un réflexe d'attaque frénétique instantanée, quelle que soit la personne en face de lui. Le PJ doit alors réussir un jet de Contrôle Difficile pour cesser l'attaque avant que la " victime " ne soit tuée.

Un PJ utilisant " Rage " peut anticiper l'arrivée d'un ennemi. Il doit réussir un jet Difficile en Sens (*modifié par les relations*) avec le pouvoir " Sentir la Vie " au moment de déclencher " rage ". Cela lui instantanément réveillé (*jet de Contrôle Facile*) lorsque la personne en question se trouve à 5 mètres de la personne " enragée ".

Ce pouvoir peut être utilisé comme rituel de préparation pour le pouvoir transférer de la vie. Quand un P.J. " enragé " utilise Transférer de la vie, son corps originel est soudainement et complètement consumé par le Coté Obscur, ce qui se traduit souvent par des flammes bleues. Pour tous les tranches de 3 points où le jet de Contrôle a dépassé la difficulté de " rage ", le corps prend 1 dé de dommages dus à une expulsion (*3 mètres de diamètre de portée*).

■ RETIRER LA FATIGUE

Difficulté de Contrôle	Moyenne Ce pouvoir peut être maintenu
Pouvoirs Requis	Accélérer la guérison, Contrôler la douleur
Effets	Permet de combattre les effets d'un travail exténuant. Le jedi manipule la Force, afin d'éliminer plus efficacement les toxines, en s'attribuant un regain de " Résistance ". Tandis qu'il maintient ce pouvoir, le PJ doit tester sa résistance deux fois par jour (<i>jets réussis en Résistance, la difficulté n'étant pas précisée par " les tales of the jedi companion book "</i>); En utilisant ce pouvoir, un jedi doit échouer à deux reprises ses jets de Résistance avant être fatigué. Le PJ doit néanmoins manger et boire normalement. Lorsqu'il est fatigué, le jedi souffre d'une pénalité de -1 dé à tous ses attributs et compétences pour 1 dé heures.

SENS

■ LANGAGE DES BETES

Difficulté de Sens	Facile si l'animal est apprivoisé/amical (<i>ex : Bantha</i>) ; Moyenne à Difficile si l'animal est sauvage, mais n'est pas un prédateur (<i>ex : un tauntaun non apprivoisé</i>) Très Difficile à Héroïque si l'animal est féroce/est prédateur (<i>ex : un vornsker ou un rancor</i>). Ce pouvoir peut être maintenu.
Pouvoirs Requis	Réception télépathique, Projection télépathique, Traduction.
Effets	Permet de traduire le langage des bêtes et de le parler en quelque sorte. Comme les créatures ont rarement un " langage " à proprement parler, le jedi transmet et lit des différences émotionnelles à travers des cris et autres grognements ou bruits du langage corporel. Notez que le PJ pourra maintenir ce pouvoir si le Jedi a besoin de continuer à parler à une créature. Puisque les bêtes peuvent être alors par ailleurs chevauchées, soustrayez - 2dés de leur code de Docilité de la créatures ne peut descendre en dessous de 0 dé).

■ RESEAU DE VIE

Difficulté de Sens	voir plus bas, modifiée par la proximité <u>Remarque</u> : le jedi doit choisir une espèce précise en tant que spécialisation (<i>voir plus bas</i>).
Pouvoirs Requis	Détection de vie, Sentir la vie, Sentir la Force.
Effets	Permet de détecter une large concentration d'individus d'une même espèce, tels que des humains, des Rodiens, ou des Chadra-fan. Lorsque le pouvoir est enclenché avec succès, l'utilisateur ressent une direction générale parmi la population. Si le jet de l'utilisateur excède la difficulté de 10 points ou plus, l'utilisateur connaît aussi la distance approximative que le sépare du groupe d'individus (<i>c'est à dire certaines ou des milliers d'années lumières</i>).

La difficulté de base pour utiliser ce pouvoir dépend de la taille de la population concernée la plus proche :

Très facile	Population en dizaine de billions
Facile	Population en billions
Moyenne	Population en centaines de millions
Difficile	Population en dizaines de millions
Très Difficile	Population en millions
Héroïque	Population en centaines de milliers

Ce pouvoir ne peut servir à détecter des populations inférieures à 100 000 individus.

Quand ce pouvoir est choisi, le jedi doit aussi sélectionner sa spécialisation dans une espèce intelligente spécifique. Il pourra en choisir d'autres en plus, à condition de dépenser 3 points de personnage par espèce supplémentaire. Le jedi doit être un familier de l'espèce - par exemple, Ulic Qel Droma pourrait être spécialiser en Réseau de vie : Tnvi'leks, puisqu'il a pour ami Tott Doneeta ; mais ne pourrait choisir Réseau de vie : Rodiens puisqu'il ne connaît aucun représentant de cette espèce. Ce pouvoir ce peut servir à détecter que l'espèce choisie comme spécialisation par le jedi.

Ce pouvoir requiert au moins 2 jours de concentration continue. Pour chaque paire de jours supplémentaires de concentration, le jedi peut additionner + 1 dé à son jet de Sens.

■ SENTIR LE POTENTIEL DE FORCE

Difficulté de Sens	Moyenne pour les cibles amicales, non résistantes. Moyenne + le jet de perception ou de contrôle (celui des deux qui est le plus haut) de la cible pour déterminer la difficulté de la sonde sur un sujet non-consentant.
Pouvoirs Requis	Détection de vie, Sentir la vie, Réception télépathique, Sentir la Force
Temps d'utilisation	6 rounds
Effets	Permet de sonder l'esprit d'une cible, et de déterminer si cette personne a un fort potentiel dans la Force.

Le profond subconscient d'une personne sensible à la Force est à l'abri derrière une barrière protectrice qui empêchera tout autre utilisateur de la Force de pénétrer) 'intérieur de son esprit. Cette protection repousse violemment l'intrus, lui renvoyant un choc en retour. Cette " protection " est un mécanisme de défense involontairement provoqué par toute personne sensible à la Force. Il s'agit là d'une façon comme d'une autre de déterminer si telle personne est susceptible de devenir jedi.

L'amplitude du choc en retour généré par la protection dépend de la grandeur du potentiel de Force du PJ. Une personne simplement sensible à la Force repoussera l'intrus à un mètre. Quelqu'un ayant quelques compétences de Force aura une réaction un peu plus intense. Ceux qui auront un minimum d'entraînement repousseront l'intrus à travers la pièce. Quelqu'un de bien entraîné, ou ayant un grand talent naturel dans la Force, pourra envoyer l'intrus voler à travers la pièce.

■ SENTIR LA VOIE

Difficulté de Sens	Moyenne
Pouvoirs Requis	Vide spirituel, Transe cataleptique. Ce pouvoir peut être maintenu.
Effets	Permet à un PJ de s'informer quand à la voie qu'il emprunte : si ses actions actuelles le rapprochent du côté Obscur, et si des actions futures spécifiques seraient susceptibles de le faire (<i>ce pouvoir ressemblera alors à de la "Clairvoyance" sans contrôle</i>). Gardez à l'esprit que sans contrôle, le jedi n'a pas la capacité de décider s'il voit le passé, le présent, ou un futur possible. Les visions qu'il reçoit ont une nature plutôt allégorique ; pour recevoir des détails spécifiques, le pouvoir Clairvoyance devra être utilisé.

Lorsque vous donnerez les résultats de ce pouvoir, soyez honnête, mais flou si le personnage gagne des points du Coté Obscur et tente de se racheter, son pouvoir lui révélera son degrés de réussite dans le jeu.

Le jedi peut choisir d'utiliser son pouvoir consciemment, ou celui ci peut être un élément de l'intrigue. Dans ce cas, à un moment opportun du scénario, vous pourrez demander un jet de ce pouvoir, et donner une vision au jedi s'il réussit son jet. Vous pourrez utiliser cela pour révéler aux joueurs s'ils font les choses correctement, ou leur donner une prémonition funeste juste avant une rencontre critique pour augmenter la tension. Vous pourrez aussi les avertir de cette façon (*en leur dévoilant le futur des événements qu'ils entreprennent*) pour les encourager (*particulièrement quand ils ont fait les bonnes choses, sans avoir de moyens pour le savoir*), pour créer des soupçons, ou pour laisser présager des événements à venir.

Une vision provoquée par la Force ne devra jamais être prise à la légère par les joueurs. Elle devra les faire réfléchir à propos de quelque chose, risquant d'impliquer une bonne dose de rôle-playing. Gardez à l'esprit que des jedi différents auront tendance à recevoir de façons différentes les images d'une même scène, et que par conséquent vous ne devrez mentionner que les détails

concernant chacun de PJ. En fait, vous devrez alterner deux façons, qui plus est, de décrire les scènes, pour le Coté Obscur, vous pourriez toujours décrire des terrains rocailleux ou “ stériles ”, avec un vent glacial soufflant, ou le Coté Obscur pourrait toujours être lié à la nuit et le coté lumineux au jour ou à l’aube. Vous pouvez présenter ces images de façon opposées selon votre volonté tant que vous êtes logique avec vos descriptions.

Gardez aussi à l’esprit qu’il n’est jamais facile de dire qu’elle est la bonne voie à emprunter (*même si le chemin menant au Coté Obscur paraîtra clair, le chemin vers la lumière est lus subtile à trouver*). Le jedi doit malgré tout s’assurer qu’il suit le Code des Jedi malgré ce que ses visions sembleront lui dirent, sinon ses propres désires pourraient bien déformer l’interprétation de ces visions et causer sa perte. Et il est très possible pour un jedi Noir expérimenté de déformer à son avantage les interprétations de ce pouvoir.

■ TROUBLER LES SENS

Difficulté de Sens	Moyenne pour un phénomène simple (tel que la chaleur ou des parfums simples), Difficile pour un phénomène inhabituelle (tel que les fréquences de communication, ou les radiations infrarouges), Très Difficile pour un phénomène spécifique, ou complexe (tel que modifier ses nerfs olfactifs afin de détecter la présence de gaz Tibama). Ce pouvoir peut être maintenu.
Pouvoirs Requis	Sens exacerbés
Effets	Permet de modifier ses sens afin de détecter des phénomènes autres qu’habituellement ; modifier sa vue pour l’adapter au spectre infrarouge, modifier ses nerfs olfactifs pour détecter des combinaisons chimiques spécifiques, ou entendre des fréquences en-dessous ou au dessus de la portée normale de l’espèce du PJ. Le pouvoir agit comme une compétence en ce qui concerne la détermination du Code de de pénalités.

Notez que ce pouvoir peut être parfois très utile, mais aussi parfois assez limité. Par exemple, un jedi pourra détecter des fréquences de communication, mais cela ce veut par dire qu’il pourra écouter la transmission. Le jedi sera capable de détecter la présence d’une transmission, mais ne pourra pas nécessairement être capable de localiser la source du signal, et ne sera certainement pas capable de décoder l’information transmise

■ TRADUCTION

Difficulté de Sens	Moyenne pour les humains ou les aliens, Difficile pour les droids. Si la cible est volontairement incompréhensible, additionnez +5 à la difficulté, +20 s'il s'agit de traduire un écrit. Ce pouvoir peut être maintenu.
Pouvoirs Requis	Réception télépathique, Projection télépathique
Effets	Permet de traduire un langage et de le parler en quelque sorte. Le Jedi pourra déchiffrer le langage corporel, analyser les mots prononcés, ou traduire d'anciens textes Sith. Pour que ce pouvoir fonctionne, le PJ doit d'abord entendre la cible parler, ou voir les mots dans leur forme écrite (tel que dans un texte ancien ou un document). Ce pouvoir, puisque similaire à la télépathie, a pleins d'avantages. D'abord, il suffit d'une utilisation de ce pouvoir pour "comprendre" un langage. Tant qu'ils parlent le même langage et que le pouvoir est maintenu, le PJ n'aura pas besoin de faire de jets pour chaque individus parlant. Deplus, parce qu'ils s'expriment avec des bips et autres bruitages, on pourra communiquer avec les droids grâce à ce pouvoir. Enfin, le Jedi pourra traduire des textes anciens, même si le langage concerné a disparu de la galaxie depuis longtemps.

Notez que le PJ ne connaît pas réellement le langage. Une fois que le pouvoir n'est plus utilisé, le Jedi est à nouveau incapable de déchiffrer le langage de la cible.

■ SENS METEOROLOGIQUE

Difficulté de Sens	Facile si le Jedi a vécu dans cette zone depuis plus d'un an, Moyenne si le Jedi a vécu dans cette zone entre 6 et 12 mois, Difficile si le Jedi a vécu dans cette zone moins d'un mois. Modifié par la proximité et les conditions locales de météorologie.
Pouvoirs Requis	Sens exacerbés

	Ce pouvoir peut être maintenu.
Effets	Permet au Jedi être en harmonie avec les différentes conditions climatiques locales. En ressentant les mouvements des nuages, du vent, des marées, et du soleil, il peut déceler les changements climatiques et faire des prévisions limitées à propos de l'évolution du phénomène atmosphérique.

Ce pouvoir ne se prête pas aux prédictions rapides, quoi qu'il en soit. Cela prend des semaines au Jedi pour s'acclimater aux conditions climatiques locales et être familier avec ces dernières afin de pouvoir en interpréter les bouleversements.

La prévision est effective pendant 4 heures. La difficulté augmente si le Jedi souhaite dépasser cette durée limite.

■ PREDIRE LES CATASTROPHES NATURELLES

Difficulté de Sens	Facile si le Jedi a vécu dans la zone depuis plus d'un an, Moyenne si le Jedi a vécu dans la zone entre 6 et 12 mois, Difficile si le Jedi a vécu dans la zone entre 1 et 6 mois. Très Difficile si le Jedi a vécu dans la zone moins d'un mois Modifié par l'ampleur de la catastrophe (<i>les plus grandes catastrophes sont faciles à prévoir</i>) et le degré auquel la catastrophe pourrait être raisonnablement prédite. En termes de jeu, les maîtres de jeu pourraient être amenés à décider que certaines catastrophes sont plus faciles ou plus dures à prédire selon une multitude de facteurs.
Pouvoirs Requis	Sens du danger, Détection de vie, Sens météorologique.
Temps d'utilisation	15 minutes Peut être réduit par tranches de 5 mn en augmentant la difficulté d'un niveau par tranche de 5mn (<i>temps minimum d'utilisation de une minute</i>).
Effets	Permet au Jedi de ressentir les conditions géologiques et météorologiques locales et de prédire les catastrophes éminentes, telles que les tremblements de terre, les éruptions volcaniques, les inondations, les

	glissements de terrain, les avalanches, les éboulements, les écroulements de mines, les incendies à grande échelle (<i>comme les feux de forêt</i>), et aussi les dangereuses tempêtes, tornades et autres ouragans (<i>qui peuvent aussi être prédis par le Sens météorologique</i>). En ouvrant ses sens à son environnement, Le Jedi peut prédire ces perturbations, de la même manière que les animaux peuvent apparemment sentir la venue d'un tremblement de terre des heures voir même des jours avant que celui-ci n'ait lieu.
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Comme le Sens météorologique, ce pouvoir ne permet pas les prédictions rapides. Cela prend généralement des semaines au Jedi pour s'acclimater aux typologies et aux topographies météorologiques locales.

La prédiction est valable pour 12 heures. La difficulté augmente d'un niveau pour chaque tranche additionnelle de 12 heures pour laquelle le Jedi souhaite étendre sa prédiction.

CONTROLE ET ALTERATION

■ CONTROLLER LA RESPIRATION

Difficulté de contrôle	Moyenne
Difficulté d'Altération	Très difficile
Pouvoirs Requis	Concentration, Transe cataleptique, Télékinésie
Effets	Permet au Jedi de contrôler le taux d'oxygène traversant son corps. Le Jedi prend le contrôle de l'atmosphère l'entourant, en extirpant des molécules d'oxygène et en les envoyant directement à travers sa peau à ses poumons. Avec ce pouvoir, le Jedi peut convenablement respirer sous l'eau, et inversement un amphibien peut survivre sur la terre ferme. En termes de jeu, ce pouvoir remplace les masques, respirateurs artificiels et autres appareils respiratoires. Dans le froid de l'espace ou le vide total, malgré tout, ce pouvoir ne servirait pas à grand chose. Même si le Jedi trouvait un moyen pour survivre aux changements drastiques de pression ou aux températures extrêmes, il n'y a pas assez d'oxygène dans ces environnements pour que le Jedi en

	“ attrape ”.
--	--------------

Ce pouvoir sera maintenu tant que le PJ ne prend pas de dommages l'empêchant de le maintenir ou qu'il ne décide pas volontairement d'en arrêter l'usage.

■ RETIRER LA FATIGUE

Difficulté de contrôle	Facile
Difficulté d'Altération	Moyenne Modifiée par la proximité et les relations
Pouvoirs Requis	Accélérer la guérison, Accélérer la guérison d'un autre, Contrôler la douleur, Contrôler la douleur d'un autre, Retirer la fatigue.
Effets	Permet au Jedi de retirer les effets de la fatigue chez quelqu'un d'autre. Quoi qu'il en soit, contrairement au pouvoir de base, le Jedi doit attendre que la cible soit en état de fatigue, avant d'offrir son aide. D'ou le fait qu'un jet de Résistance raté peut être contré, à condition, de préciser que l'on utilise ce pouvoir avant que celui-ci n'ait lieu.

CONTROLE ET SENS

■ LIEN DE VIE

Difficulté de contrôle	Moyenne
Difficulté de sens	Voir ci-dessous Modifiée par la proximité
Pouvoirs Requis	Détection de vie, Sentir la vie, Sens exacerbés, Réception télépathique. Ce pouvoir peut être maintenu
Effets	Permet de former de façon permanente un lien mental avec un autre individu ; normalement un proche (même si parfois des frères et soeurs, parents et enfants, ou même des amis très proches choisissent d'avoir en lien de vie).

On peut apprendre des informations détaillées en activant ce pouvoir. Si les deux PJ ont ce pouvoir, réduisez toutes les difficultés de Sens d'un niveau (*malgré cela les deux PJ devront faire leurs jets pour le lien de vie pour obtenir les bénéfiques listés ci-dessous*). Les bénéfiques suivants ne peuvent être obtenus que lorsque les PJ utilisent leur lien de vie.

Sur un jet de Sens Facile réussi, le PJ est averti de la localisation générale et de l'état émotionnel de l'autre ; si la personne est effrayée, ressent de la douleur, est blessée, heureuse, ou victime de toute autre émotion forte.

Sur un jet de Sens moyen réussi, le P.J. ressent la même chose que l'autre : il voit à travers les yeux de l'autre, entend ce qu'il entend, et sent, a le goût, et ressent ce que l'autre expérimente. Quoi qu'il en soit, à ce niveau là, le PJ sont affectés l'un et l'autre par leurs expériences les deux PJ partagent la douleur, et si l'un d'entre eux est blessé, l'autre souffre également d'une blessure mais inférieure d'un niveau (*c'est à dire si un PJ est "mortellement blessé", le PJ partagent son lien de vie est "neutralisé"*).

Sur un jet de Sens Difficile réussi, le P.J. est considéré comme étant lié télépathiquement à son partenaire de lien de vie et peut lire les pensées primaires de l'autre si ce dernier désire les partager (*comme pour la Réception Télépathie, sauf qu'il ne s'agit pas d'un jet de compétence supplémentaire*).

Sur un jet de Sens Très Difficile réussi, le Jedi peut envoyer des pensées à son partenaire de lien de vie (*comme pour le pouvoir Projection Télépathique*), permettant aux deux P.J. d'avoir une conversation télépathique.

Comme bénéfice supplémentaire, les deux PJ peuvent avoir des prémonitions à propos de l'un et l'autre : par exemple, si l'un des PJ est grièvement blessé, son partenaire de lien de vie sentira que quelque chose de mauvais est arrivé. Cet aspect de ce pouvoir est modifié par la proximité uniquement, comme précisé ci-dessous. Avoir des prémonitions est automatique dans une portée de jusqu'à 1 000 km l'un de l'autre. Si l'on se trouve sur une même planète mais à une portée supérieure à 000 km l'un de l'autre, un jet de Sens Très Facile est requis pour sentir des prémonitions. Si l'on ne se trouve pas sur la même planète mais que l'on est dans le même système stellaire, un jet de Sens Facile est nécessaire. Si l'on n'est pas dans le même système stellaire mais à une portée de moins de 10 années lumières l'un de l'autre, un jet de Sens Moyen est requis. Si l'on est à plus de 10 années lumières l'un de l'autre, un jet de Sens Difficile est nécessaire. Si l'on est à plus de 100 années lumières l'un de l'autre, un jet de Sens Très Difficile est nécessaire.

Les PJ ayant un lien de vie ne pourront pas partager malgré tout leurs compétences, attributs, Points de Force, Points de personnages. Quoi qu'il es soit, puisque les PJ ont un lien unique les rapprochant ; les actions de l'un peuvent affecter l'autre. Si un PJ ayant un lien de vie commet une mauvaise action, le partenaire Jedi reçoit un point du Coté Obscur, même si cette action n'est pas à imputer au Jedi. Ainsi, créer un lien de vie est un engagement excessivement important à ne pas prendre à la légère.

Les deux PJ doivent être consentant au lien de vie pour que le pouvoir fonctionne. Un PJ ne pourra avoir de lien de vie qu'avec un seul individu. Les liens de vie se mettent complètement en place au bout d'1 dé semaine(s) (*tandis que le jedi s'habitue à la présence dans la Force en arrière plan de son partenaire de lien*). Durant ce temps, le contrôle du Jedi souffre de -1 dé. Le pouvoir lien de vie ne peut être activé tant que le lien de vie n'est pas complété.

La mort est le seul moyen de supprimer un lien de vie. Si l'un des deux PJ est tué, le partenaire survivant entre dans un état de choc proche du coma pendant 1 dé jour(s). Après son réveil, le partenaire est affligé et a besoin de reprendre ses marques seul ; tous ses codes dés sont réduits de - 1 dé pour le même temps que cela lui a prit pour créer le lien de vie.

Toute tentative pour créer un nouveau lien de vie à l'avenir requière une plus longue période d'ajustement : 2 dés semaines pour un second lien, 3 dés semaines pour un 3^{ème} lien, et ainsi de suite.

CONTROLE, SENS ET ALTERATION

■ COMBAT PROJETE

Difficulté de contrôle	Difficile
Difficulté de Sens	Difficile
Difficulté d'Altération	Moyenne Modifié par la proximité
Pouvoirs Requis	Concentration, Télékinésie La cible doit être à portée de vue du Jedi.
Effets	Permet au Jedi de frapper un adversaire, lui infligeant des dommages, sans toucher physiquement la cible. Utiliser ce pouvoir est plus que risqué ; dans la plupart des cas, le combat projeté utilise tout simplement la force pour attaquer. Malgré tout, le Jedi tentant d'utiliser ce pouvoir peut essayer de causer des dommages assommant uniquement, et ne doit essayer ce dernier que pour essayer de protéger un innocent en danger immédiat. Un jedi utilisant ce pouvoir pour toute autre raison, ou causant autre chose de plus sérieux que des dommages assommants, reçoit un point du côté Obscur.

Après avoir réussi à enclencher ce pouvoir, le jedi doit réussir un jet Facile dans la compétence Combat à mains nues. Si la cible de l'attaque est sensible à la Force, celle ci peut utiliser la compétence Parade à mains nues

pour éviter l'attaque. Sinon, la cible ne peut esquiver les coups du Jedi. Si le jet de Combat à mains nues est réussi, le Jedi fait un jet de Vigueur en opposition à la vigueur de la cible. Le Jedi peut choisir de viser une partie spécifique du corps mais devra soustraire - 1 dé à sa compétence Combat à mains nues (*voir Star Wars, Révisée et Développée, page 96 ; ou Star Wars, Seconde Edition, page 63*). Assurez-vous d'additionner tous bonus d'armures que la cible serait susceptible d'avoir.

Ce pouvoir peut être maintenu tant que la distance entre le Jedi et sa cible reste la même. Il suffira que la cible se déplace de manière significative ou que le Jedi décide de choisir une autre cible, pour que le pouvoir soit à tirer à nouveau...

■ CREER DES TEMPETES DE FORCE

Difficulté de contrôle	Héroïque
Difficulté de Sens	Héroïque
Difficulté d'Altération	Héroïque Modifiée par la proximité, Modifiée par le diamètre de la tempête désirée : +5 pour 100 mètres ou moins, + 10 de 100 mètres à un km, +15 pour une base de 1 km et +2 pour chaque km supplémentaire. Modifiée par les dommages : +5 par tranche de 1 dé de dommages. Vous devez faire un jet Héroïque à chaque round, en plus, afin de pouvoir contrôler la tempête. Vous devez réussir un jet Très Difficile afin de dissiper la tempête.
Pouvoirs Requis	Transe cataleptique, Détection de vie, Sentir la vie, Sens exacerbés, Réception télépathique, Sentir la Force, Télékinésie, Clairvoyance, Projection télépathique, Astrogation instinctive, Rage.
Avertissement	Les tempêtes de force sont immensément destructrices et violent les lois de la nature. Un Jedi utilisant ce pouvoir gagne automatiquement un point du Coté Obscur.
Effets	Peut être le pouvoir de la Force comme le plus destructeur. Permet de "chambouler" le continu ////////// espace-temps afin de créer de vastes tempêtes de Force. Le pouvoir permet également un contrôle limité sur ces tempêtes. Capable de créer des vortex annihilateurs, les tempêtes peuvent "avalier" des flottes entières de vaisseaux spatiaux ou de dévaster les surfaces de

	mondes.
--	---------

L'utilisation de ce pouvoir requiert une focalisation de haine et de colère à un degré presque palpable ce qui implique un danger considérable. Certains sont capable de créer des tempêtes de Force, mais échouent lorsqu'il s'agit de pouvoir maîtriser ce qu'ils ont déchaîné. Souvent, ceux qui échouent en tentant de contrôler la tempête sont eux-mêmes consumés et détruits. Si le Jedi est détruit, la tempête se dissipe d'elle même au bout de quelques minutes.

Lorsqu'un Jedi tente de créer une tempête de Force, il doit déterminer le diamètre et le montant des dommages (*les dés de dommages sont capitaux*) infligés. Si le Jedi échoue à l'un des jets, la tempête fait toujours autant de dégâts, mais tente de consumer son créateur.

Ainsi une difficulté majorée de +10, le créateur peut tenter des manoeuvres inhabituelles avec la tempête, comme créer un vortex afin d'emmener ses imprudentes victimes vers un point précis.

■ DOPPLEGANGER //////////////// (SOSIE)

Difficulté de contrôle	Très Difficile
Difficulté de Sens	Très Difficile
Difficulté d'Altération	Héroïque
Pouvoirs Requis	Contrôler la douleur, Vide spirituel, Détection de vie, Sentir la vie, Sens exacerbés, Réception télépathique, Sentir la Force, Télékinésie, Projection télépathique, Contrôler la douleur d'un autre, Transférer de la Force, Modifier un esprit, Atténuer les sens des autres. Ce pouvoir doit être maintenu.
Avertissement	1 point du coté Obscur automatique
Temps d'utilisation	5 minutes
Effets	Permet de créer un " double " du Jedi. Le double est une illusion, mais pour ceux qui le côtoient, il semble réel. Le PJ peut ressentir tous sens normaux à travers son double, et le sosie semble avoir une forme et une substance : le double est identifié comme étant normal par tous les senseurs audios et vidéos des droïds. Ceux qui se retrouvent près du double le prennent pour une personne réelle. Le double agit avec la moitié de dés de compétences du PJ utilisant ce pouvoir. Le PJ doit réussir un jet toutes les 5 minutes pour maintenir son double ; si le Jedi arrête d'utiliser ce pouvoir ou si le double est mortellement blessé, il se dissout dans le néant.

■ HARMONIE DE LA FORCE

Difficulté de contrôle	Difficile Modifiée par la proximité
Difficulté de Sens	Difficile Modifiée par les relations
Difficulté d'Altération	Moyenne
Pouvoirs Requis	Détection de vie, Sentir la vie, Projection télépathique, Réception télépathique. Ce pouvoir peut être maintenu.
Effets	Permet à plusieurs Jedi volontaires de manifester le pouvoir du Coté Lumineux. Tant que le pouvoir est opérationnel, il baigne ses utilisateurs dans l'illumination céleste qu'est le Coté Lumineux. Il peut agir comme une protection contre les pouvoirs du Coté Obscur, donnant un bonus de 5 dés par Jedi appliqués à résister aux effets des pouvoirs incantés par les serviteurs du Coté Obscur. Remarquez qu'un +5 dés peut sembler être un immense bonus, mais puisque ce pouvoir doit être maintenu, les Jedi l'utilisant souffrent d'une pénalité de -2 dés à leurs actions. Le nombre de Jedi liés par ce pouvoir est limité par le nombre de dés de l'initiateur du pouvoir dans les compétences de Contrôle ou de Sens, selon celui qui est le plus bas. Par exemple, si Léia, qui a un Contrôle de 5 dés+1 et un Sens de 4 dés+2, utilisait l'harmonie de la Force, elle serait capable de créer un lien uniquement pour quatre personnes (elle-même comprise).

En tant que protection contre le Coté Obscur, si les deux jets de Contrôle et de Sens combinés excèdent le jet réussi du pouvoir du Coté Obscur utilisé (*si le pouvoir requiert de multiples jets de compétences, prendre le résultat le plus important*), le pouvoir du Coté Obscur est interrompu. Tous les pouvoirs enclenchés s'arrêtent brutalement comme si l'utilisateur était assommé. Cela ne peut annuler la présence du Coté Obscur, mais peut distraire ses serviteurs et rendre leurs actions plus difficiles.

■ MEDITATION DE COMBAT

Difficulté de Contrôle : varie selon le nombre d'individus visés :

Nombre d'individus	Difficulté
1-2	Très Facile
3-20	Facile
21-100	Moyenne
101-1000	Difficile
1001-10000	Très Difficile
10001-+	Héroïque

Difficulté de Sens : varie selon le nombre d'individus visés :

Nombre d'individus	Difficulté
1-2	Très Facile
3-20	Facile
21-100	Moyenne
101-1000	Difficile
1001-10000	Très Difficile
10001-+	Héroïque

Difficulté d'Altération : varie selon le nombre d'individus visés :

Nombre d'individus	Difficulté
1-2	Très Facile
3-20	Facile
21-100	Moyenne
101-1000	Difficile
1001-10000	Très Difficile
10001-+	Héroïque

Ce pouvoir peut être maintenu.

Temps d'utilisation	5 minutes
Effets	La méditation de combat peut avoir deux effets possibles. Le Jedi peut forcer ses adversaires à abandonner leur assaut et à se retourner les uns contre les autres, ou il peut altérer le cours de la bataille, augmentant la Force de ses alliés et affaiblissant en même temps ses ennemis. Avant d'initialiser le

	pouvoir le Jedi doit établir quel effet il désire produire.
--	-------------------------------------------------------------

Les cibles de ce pouvoir doivent avoir initialisé le combat pour que les effets aient lieu. En termes de jeu, un Jedi ne pourra utiliser ce pouvoir efficacement que pendant ou après le premier round de combat, pas avant. Sont considérés comme ennemis ceux qui cherchent à s'opposer au but immédiat (*sauver in prisonnier, batte un groupe de Jedi noirs, etc...*) du Jedi ; sont considérés comme alliés ceux qui cherchent à soutenir et plus le but du Jedi.

Lorsqu'il tente de retourner ses attaquants les uns contre les autres, le jet de compétence ayant le score le plus élevé du Jedi (*Contrôle, Sens et Altération*) pour activer le pouvoir devient la difficulté que les cibles doivent surpasser afin d'éviter les effets de la méditation de combat. En cas d'échec, ils voient des lors leurs alliés comme étant le "vrai" ennemi et attaquent. Le Jedi doit maintenir l'effet chaque round pour que les combattants continuent de se battre. Une fois le pouvoir retombé, ses effets s'estompent instantanément.

Sur un jet réussi pour changer l'équilibre de la bataille en faveur des alliés du Jedi (*la seconde fonction du pouvoir*), les ennemis de ce dernier perdent 1 dé pour tous les 4 dés qu'ils ont dans leur meilleure compétence de Force, ce dans une compétence préalablement par le Jedi (*c'est à dire Vigueur, Dextérité, etc...*) jusqu'à un minimum de 1 dé, tandis que ses alliés reçoivent un bonus de la même valeur à un attribut de leur choix.

Exemple : Noi Sunrider et 3 de ses compagnons Chevaliers Jedi se battent contre une douzaine de serviteurs de la Sith -adepte de Freedom Nadd. Voyant le cours de la bataille tourner à la faveur des Jedi noirs, Normi décide d'utiliser son pouvoir de Méditation de combat afin d'aider ses alliés à perdre le dessus sur leurs ennemis. Puisqu'elle a un Contrôle de 1 dé+1, un sens de 2 dés+1 et une Altération de 1 dé, elle pourra augmenter une compétence de tous ses compagnons (*elle choisit Vigueur*), jusqu'à un minimum de 1 dé, jusqu'au moment où elle décidera de faire retomber son pouvoir, tous ses alliés ont donc un bonus de 2 dés +1 à la Dextérité (*et à toutes les compétences qui en découlent*) et tous es ennemis ont un malus de 2 dés +1 à la Vigueur (*et à toutes les compétences qui en découlent*).

■ SOUTIRER L'ESSENCE DE LA VIE

Difficulté de contrôle	Très Difficile Modifiée de façon inversée par les relations. Par exemple, utiliser ce pouvoir sur un proche additionnez +30 à la difficulté ; en revanche, utiliser ce pouvoir sur un parfait étranger d'une autre espèce n'additionnez rien à la difficulté.
-------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Difficulté de Sens	Utiliser le tableau ci-dessous	
	Difficulté	Nombre de victimes
	Très Facile	1-5
	Facile	6-50
	Moyenne	51-1000
	Difficile	1001-50000
	Très Difficile	50001-1 million
	Héroïque	de 1 million à 10 millions
Difficulté d'Altération	Facile pour les sujets volontaires ou confiants, Difficile pour les sujets hésitants ou sceptiques, Héroïque pour les ennemis. Ajouter +10 à la difficulté si les individus sont imprégnés par le Coté Lumineux de la Force.	
Pouvoirs Requis	Contrôler la douleur, Transe cataleptique, Détection de vie, Sentir la vie, Sens exacerbés, Réception télépathique, Sentir la Force, Télékinésie, Clairvoyance, Projection télépathique, Contrôler la douleur d'un autre, Transférer de la Force, Modifier un esprit, Contrôler un esprit, Atténuer les sens des autres. Ce pouvoir peut être maintenu.	
Avertissement	1 point du Coté Obscur automatique	
Effets	Permet au Jedi d'aspirer l'énergie vitale de ceux qui l'entourent et de diriger les effets négatifs du Coté Obscur sur ces victimes.	

Toutes les choses vivantes font partie et contribuent à la Force ; même ceux qui ni sont pas conscient de son existence sont affectés par elle et en font partie. Beaucoup d'êtres perdent beaucoup de leur énergie vitale pendant leur vie de tous les jours. Ce pouvoir aspire cette énergie des êtres, permettant au Jedi de l'utiliser à ses propres fins.

Pour absorber cette énergie, le Jedi doit faire un jet de ce pouvoir une fois par jour. Le pouvoir est considéré comme étant actif tout le temps, ce qui fait que le Jedi souffre des pénalités de dés appropriés.

Le montant d'énergie que le Jedi absorbe dépend du nombre d'individus affectés par le pouvoir et du laps de temps pendant lequel ils ont été drainés.

Pour les individus ayant été drainés pendant moins d'une semaine ou plus d'un mois :

1-5	un point de Force par semaine
6-50	un point de Force par 5 jours
51-1000	un point de Force par 3 jours

1001-50000	un point de Force par 2 jours
50001-1 million	un point de Force par jour
1 million à 10 millions	un point de Force par 12 heures

Pour les individus ayant été drainé pendant plus d'une semaine et moins d'un mois :

1-5	1 point de Force par 5 jours et + 1 dé à toutes les compétences de Force
6-50	1 point de Force par 3 jours et +2 dés à toutes les compétences de Force
51-1000	1 point de Force par 2 jours et +3 dés à toutes les compétences de Force
1001-50000	1 point de Force par jour et +3 dés +2 à toutes les compétences de Force
50001-1 million	1 point de Force par 6 heures et +4 dés +2 à toutes les compétences de Force

■ TRANSFERER DE LA VIE

Difficulté de contrôle	Héroïque Modifiée par les relations. Si la cible n'est pas consentante, ajoutez +15 au facteur de difficulté. pouvoir sur un proche additionnez +30 à la difficulté ;	
Difficulté de Sens	Héroïque, modifiée par la proximité. Si la cible n'est pas consentante, ajoutez +15 au facteur de difficulté.	
Difficulté d'Altération	Variable, dépendante du consentement de la cible et de l'affinité avec la Force..	
Circonstances		Difficulté
Corps d'hôte cloné spécialement préparé		Facile
Cadavre Récent		Moyenne
Hôte vivant volontairement		Très Difficile
Hôte vivant non consentant		Héroïque
Ceux qui sont sensibles à la Force pourront faire un jet d'opposition d'Altération de volonté, choisissant soit le résultat du jet, soit la difficulté, selon celui qui est plus important.		
Pouvoirs Requis	Absorber/Dissiper l'énergie, Accélérer la guérison, Contrôler la douleur, Neutraliser un poison, Vide spirituel, Transe cataleptique, Réduire les blessures, Rester conscient, Résister à la paralysie, Détection de vie, Sentir la vie, Sens exacerbés, Réception	

	télépathique, Sentir la Force, Blessier - Tuer, Télékinésie, Clairvoyance, Projection télépathique, Accélérer la guérison d'un autre, Contrôler la douleur d'un autre, Se re////////// du Coté Obscur, Infliger la douleur, Ramener à la conscience, Transférer de la Force, Modifier un esprit, Atténuer les sens des autres.
Avertissement	Tout Jedi utilisant ce pouvoir reçoit 2 points du Coté Obscur. En tentant de posséder un hôte non-consentant, le Jedi reçoit quatre points du Coté Obscur.
Effets	Permet au PJ de transférer son énergie vitale dans un autre corps. La clé de l'immortalité elle même, il s'agit d'un des plus difficiles et des plus maléfiques des pouvoirs du Coté Obscur. Supplanter un esprit déjà résidant dans un corps est presque impossible. C'est pourquoi ce pouvoir est presque inutile sans la capacité de cloner des corps d'hôtes.

Même si cela est théoriquement possible, on ne connaît pas les effets de ce pouvoir sur un fœtus non né. Heureusement, il n'y a presque pas de trace dans l'histoire d'une utilisation de ce pouvoir avec succès. Il est dit que le corps du Jedi périt s'il échoue à sa tentative, que son énergie vitale est perdue, dispersée dans le néant.

SENS ET ALTERATION

■ AFFAIBLIR ECRAN DE FORCE

Difficulté de Sens	Facile
Difficulté d'Altération	Moyenne
Pouvoirs Requis	Absorber/Dissiper l'énergie, Concentration, Sens exacerbés, Télékinésie. Ce pouvoir peut être maintenu.
Effets	Permet au Jedi d'entourer son corps d'une protection générée par la Force. La protection peut servir à repousser les attaques physiques et énergétiques loin du corps du Jedi, jusqu'à un niveau moléculaire.

En effet, l'écran agit comme une armure de VIG +1 dé contre les toutes les attaques physiques et énergétiques faites à l'encontre du Jedi, ce qui inclus les attaques non - directionnelles comme les nuages de gaz et les éclats de

grenade. La protection n'est pas vraiment puissante, néanmoins, elle peut parfois être suffisamment efficace pour protéger le Jedi des blessures sérieuses.

POUVOIRS SPECIAL DE LA FORCE

■ CRI DE FORCE

Note : Il s'agit là d'un pouvoir involontaire pouvant être activé lorsqu'un Jedi noir perd le contrôle de son tempérament.

Effets	Le Coté Obscur de la Force est séduisant, offre des pouvoirs effrayants permettant de pervertir de ses griffes les faibles d'esprit. La peur, la colère, et la jalousie sont les liens qui unissent les serviteurs du Coté Obscur, et en puisant parmi ses émotions néfastes, le Jedi Noir est capable de déclencher une dévastation indescriptible.
---------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Le pouvoir de décrire, quoi qu'il en soit, n'implique pas un grand contrôle de ces capacités. Les Jedi Noirs ayant été mis en colère perdent parfois le contrôle de leurs émotions. Cela peut provoquer des ondes de choc qui ondulent à travers à la Force, dévastant le Jedi Noir mais aussi le pauvre malchanceux se trouvant à proximité de ce dernier.

Le cri de la Force est aussi décrit comme étant "une vague de haine, amplifiée et nourrie par le Coté Obscur, capable de balayer les défenses mentales et physiques avec aisance". Un certain nombre de références aux Jedi Noirs dans les archives de l'Ancienne République mentionnent souvent des Jedi Noirs perdant contrôle, violemment, aux moments cruciaux de leurs combats avec des Jedi du Coté Lumineux de la Force.

En terme de jeu, un cri de la Force est un réflexe, apparaissant habituellement lorsque les Jedi Noirs sont invités à perdre leur tempérament. Un Jedi Noir doit réussir un jet de volonté Difficile lorsqu'il atteint un niveau de colère proche de la rage ; s'il échoue, ce dernier pousse alors son cri de Force. Tous les codes dés du Jedi Noir sont réduits de 2 dés pour une heure, et il devra se reposer perdant une heure ou souffrir d'une pénalité supplémentaire de -2 dés jusqu'à ce qu'il se soit reposé (*les pénalités sont cumulables*).

Le cri de Force cause des dommages correspondants à la compétence d'Altération du Jedi Noir à tous les êtres dans un rayon de 50 mètres de portée,

y compris le Jedi Noir libérant cette énergie mentale. Les PJ sensibles aux dommages (*ceux qui n'ont pas de compétence d'Altération utilisent a vigueur*).