

Awaken Force Sensitivity (Réveiller la sensibilité à la Force)

Cet exercice est employé pour réveiller un autre caractère au monde plus grand de la Force. Vous et le bénéficiaire de cet exercice entrez en méditation, apaisant vos esprits et écoutant la Force.

Temps: 1 heure.

Cible: Un allié consentant n'étant pas sensible à la Force.

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

DC 13: Vous bénéficiez des bénéfices du talent Gauge Force Potential (si vous ne l'avez pas déjà).

DC 18: Comme DC 13, et vous réveillez dans la cible les premières lueurs de Force. Pour les prochaines 24 heures, la cible peut effectuer des jets sans entraînement de Use the Force comme si elle était sensible à la Force.

DC 23: Comme DC 18, sauf que la cible gagne un bonus de Force de +1 sur ses jets de Use the Force.

DC 28: Comme DC 18, sauf que la cible gagne un bonus de Force de +2 sur ses jets de Use the Force.

Eyes of the Force (Les Yeux de la Force)

Cet exercice vous forme à sentir les images que vous ne pouvez pas normalement voir en lisant les pensées extérieures des autres. Pendant cet exercice, un assistant tient une visionneuse d'image en deux dimensions de sorte que vous voyiez les images étant montrées sur l'écran. Comme la visionneuse d'image passe par différentes images d'objets communs, vous devez lire les pensées extérieures de l'assistant pour déterminer quelle image est affichée sur l'écran à ce moment-là.

Temps: 1 heure.

Cible: Personnelle.

Conditions : Une visionneuse d'image en deux dimensions et un assistant.

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

DC 13: Vous avez avec succès lu un tiers des pensées extérieures de l'assistant. Vous gagnez un bonus de Force de +1 sur vos jets de Use the Force pour user de Télépathie.

DC 18: Vous avez avec succès lu deux tiers des pensées extérieures de l'assistant. Vous gagnez un bonus de Force de +2 sur vos jets de Use the Force pour user de Télépathie.

DC 23: Vous avez avec succès lu toutes les pensées extérieures de l'assistant. Vous gagnez un bonus de Force de +2 sur vos jets de Use the Force pour user de Télépathie. De plus, si vous utilisez avec succès la télépathie contre une cible non consentante, vous pouvez aussi sentir ses émotions de surface et ses pensées parasites (déterminées par le Maître de Jeu).

Oxygen Bottle (Bouteille d'Oxygène)

Cet exercice difficile vous forme à maîtriser la manipulation environnementale par la Force. Vous devez d'abord vider l'air d'une bouteille en verre, créant un vide parfait à l'intérieur. Alors, vous devez permettre seulement à l'oxygène de glisser à travers le joint créé par la Force, remplissant par la suite la bouteille d'oxygène pur avant de placer le bouchon étanche. Cet exercice exige de vous d'employer la Force à un niveau presque moléculaire, aussi bien que l'aspect de Sens de la Force pour déterminer quelles molécules vont rentrer dans la bouteille.

Temps: 1 heure.

Cible: Personnelle.

Conditions : Une bouteille en verre avec un bouchon étanche.

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

DC 26: Vous échouez à créer un vide dans la bouteille avant que l'exercice ne commence, ayant pour résultat un mélange imparfait. Vous gagnez un bonus de Force de +2 à votre Fortitude Defense contre les poisons inhalés et les risques atmosphériques non corrosifs.

DC 32: Vous créez un vide dans la bouteille, mais laissez d'autres molécules entrer par votre joint de force, ayant pour résultat un mélange imparfait. Vous gagnez un bonus de Force de +5 à votre Fortitude Defense contre les poisons inhalés et les risques atmosphériques non corrosifs.

DC 38: Vous exécutez parfaitement cet exercice, résultant une bouteille pleine d'oxygène pur. Vous devenez immunisé aux poisons inhalés et aux risques atmosphériques non corrosifs.

Quiet the Mind (Apaiser l'Esprit)

Cet exercice vous forme à bloquer les distractions et les pensées parasites. Il exige un peu plus que trouver une tranquillité, une tache reculée et un glissement dans une transe méditative pour dégager votre esprit du doute, des questions, de la crainte, et du chaos de la galaxie. Les Jedi utilisent cette technique afin de s'ouvrir à l'écoulement de la Force, leur permettant de voir les endroits et les événements éloignés.

Temps: 1 heure.

Cible: Personnelle.

DC 13: Vous méditez, mais votre esprit est toujours ombragé par les stimuli extérieurs. Vous pouvez ajouter une utilisation de Farseeing à votre suite de pouvoir de Force, mais une fois utilisé, il ne peut être regagné d'une quelconque manière.

DC 18: Vous méditez, calmant votre esprit de tout sauf d'une petite distraction. Vous pouvez ajouter une utilisation de Farseeing à votre suite de pouvoir de Force.

DC 23: Vous méditez, supprimant toute distraction de votre esprit. Vous pouvez ajouter une utilisation de Farseeing à votre suite de pouvoir de Force, et vous gagnez les bénéfices du talent Visions (si vous ne l'aviez pas déjà).

Telekinetic Practice (Entraînement Télékinésique)

Cet exercice aiguise votre compétence d'Altération et augmente la précision télékinésique. Vous commencez en plaçant une cuvette profonde au sol, avec une boule au fond de la cuvette. D'abord, vous devez employer la Force pour tenir parfaitement droite la cuvette et pour la clouer au sol. Puis vous roulez la boule lentement vers le haut du côté de la cuvette, la gardant en contact avec la cuvette à tout moment, jusqu'à ce qu'elle atteigne le haut de la cuvette. La boule est alors gardée en place pendant 5 minutes, et doit rester parfaitement immobile. Vous roulez alors la boule lentement de nouveau au fond de la cuvette, la déplaçant avec la Force et ne lui permettant pas de se déplacer sous l'attraction de la gravité.

Temps: 1 heure.

Cible: Personnelle.

Conditions : Une cuvette ou bassine profonde et une boule en pierre polie.

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

DC 18: Vous laissez bouger la boule durant l'exercice. Vous gagnez 1 point de Force temporaire à utiliser sur un jet de Use the Force pour un activer un pouvoir de Force ayant le descripteur [Telekinetic].

DC 23: Vous laissez bouger la boule sous l'effet de la gravité à sa position de base. Vous gagnez 2 points de Force temporaire à utiliser lors de jets de Use the Force pour un activer un pouvoir de Force ayant le descripteur [Telekinetic].

DC 28: Vous exécutez parfaitement l'exercice. Vous gagnez 2 points de Force temporaire à utiliser lors de jets de Use the Force pour un activer un pouvoir de Force ayant le descripteur [Telekinetic], ou pour relancer un jet de Use the Force pour un activer un pouvoir de Force ayant le descripteur [Telekinetic] (vous devez garder le second jet, même s'il est moins bon).

Sparring Practice (Entraînement au combat)

Ce simple exercice permet de pratiquer contre un autre adversaire vivant, simulant un combat en face à face. Pendant l'entraînement au combat, chaque combattant essaye de frapper l'autre tout en exerçant le contrôle et la retenue. Si vous employez un sabrelaser d'entraînement, vous pouvez frapper sans la crainte de nuire à votre adversaire.

Temps: 1 heure.

Cible: Personnelle.

Conditions : Un sabrelaser et un partenaire d'entraînement.

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

DC 18: Vous aiguisez vos compétences au sabrelaser, mais ne faites que peu d'amélioration. Vous pouvez dépenser un point de Force pour ajouter au résultat d'un jet de Use the Force fait pour activer le talent Block. Ceci ne compte pas dans la limite des 1 point de Force par round.

DC 23: Vous aiguisez vos compétences au sabrelaser et améliorez légèrement votre technique. Vous pouvez dépenser un point de Force pour ajouter au résultat d'un jet de Use the Force fait pour activer le talent Block. Ceci ne compte pas dans la limite des 1 point de Force par round. De plus vous gagnez 1 point de Force temporaire pouvant être seulement employé à ajouter au résultat d'un jet de Use the Force fait pour activer le talent Block.

DC 28: Vous aiguisez vos compétences au sabrelaser et améliorez grandement votre technique. Vous pouvez dépenser un point de Force pour ajouter au résultat d'un jet de Use the Force fait pour activer le talent Block. Ceci ne compte pas dans la limite des 1 point de Force par round. De plus vous gagnez 2 points de Force temporaire pouvant être seulement employé à ajouter au résultat d'un jet de Use the Force fait pour activer le talent Block.

Training Remote (Entraînement à distance)

Vous aiguisez votre compétence à parer les tirs de blaster en utilisant votre sabrelaser. Cet exercice de Force est exécuté aveugle, souvent avec l'aide d'un casque équipé d'une visière opaque blindée.

Temps: 1 heure.

Cible: Personnelle.

Conditions : Sabrelaser, un casque avec une visière blindée, un système d'entraînement à distance.

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

DC 18: Vous aiguisez vos compétences au sabrelaser, mais le système d'entraînement vous touche à plusieurs reprises. Vous pouvez dépenser un point de Force pour ajouter au résultat d'un jet de Use the Force fait pour activer le talent Deflect. Ceci ne compte pas dans la limite des 1 point de Force par round.

DC 23: Vous aiguisez vos compétences au sabrelaser, mais le système d'entraînement vous touche une ou deux fois. Vous pouvez dépenser un point de Force pour ajouter au résultat d'un jet de Use the Force fait pour activer le talent Deflect. Ceci ne compte pas dans la limite des 1 point de Force par round. De plus vous gagnez 1 point de Force temporaire pouvant être seulement employé à ajouter au résultat d'un jet de Use the Force fait pour activer le talent Deflect.

DC 28: Vous aiguisez vos compétences au sabrelaser et ne subissez aucun dommage durant l'entraînement. Vous pouvez dépenser un point de Force pour ajouter au résultat d'un jet de Use the Force fait pour activer le talent Deflect. Ceci ne compte pas dans la limite des 1 point de Force par round. De plus vous gagnez 2 points de Force temporaire pouvant être seulement employé à ajouter au résultat d'un jet de Use the Force fait pour activer le talent Deflect.

Vo'ren's First Cadence (Première Cadence de Vo'ren)

La première cadence de Vo'ren enseigne la précision par le contrôle de son corps et de sa conscience sensorielle. Vous installez 19 cylindres de cire à intervalles de 10 degrés autour de votre corps, chacun approximativement 1.5 mètre au loin, formant un demi-cercle. Placé sur chaque cylindre, un roulement à billes en métal est placé. Vous devez alors employer votre sabrelaser pour frapper chaque roulement à billes sans établir le contact avec du cylindre de cire en dessous. Vous devez placer les cylindres et les roulements à billes un par un jusqu'à ce que chacun des 19 ait été placé.

Temps: 1 heure.

Cible: Personnelle.

Conditions : Un sabrelaser , 19 cylindres de cire, 190 roulements à billes.

Faites un jet de Use the Force. Vous subissez un malus sur votre jet égal à votre score de Dark Side. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 13: Vous endommagez deux cylindres. Vous gagnez un bonus de Force de +1 à votre Will Defense.

DC 18: Vous endommagez deux cylindres. Vous gagnez un bonus de Force de +2 à votre Will Defense.

DC 23: Vous complétez la cadence sans endommager de cylindres. Vous gagnez un bonus de Force de +2 à votre Will Defense, et gagnez les bénéfices du talent Severing Strike (si vous ne l'avez pas déjà).

Vo'ren's Second Cadence (Seconde Cadence de Vo'ren)

La deuxième cadence de Vo'ren enseigne non seulement le contrôle, mais également la conscience spatiale. Vous devez installer 72 cylindres de cire à intervalles de 5 degrés autour de votre corps, chacun approximativement 1.5 mètre au loin. Placé sur chaque cylindre, un roulement à billes en métal est placé. Comme dans la première cadence, vous devez placer les cylindres et les roulements à billes un par un jusqu'à ce que chacun des 72 ait été placé. Cependant, à la différence de la première cadence, vous devez frapper tous les cylindres dans un mouvement de 360 degrés sans tourner votre corps pour faire face aux cylindres à l'arrière, aiguisant votre capacité de frapper les ennemis venant de tous les côtés.

Temps: 2 heures.

Cible: Personnelle.

Conditions : Un sabrelaser , 72 cylindres de cire, 2701 roulements à billes.

Faites un jet de Use the Force. Vous subissez un malus sur votre jet égal à votre score de Dark Side. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 18: Vous endommagez deux cylindres. Vous gagnez un bonus de Force de +1 sur vos jets d'attaques de sabrelaser contre les ennemis qui vous prennent de flanc.

DC 23: Vous endommagez deux cylindres. Vous gagnez un bonus de Force de +2 sur vos jets d'attaques de sabrelaser contre les ennemis qui vous prennent de flanc.

DC 28: Vous complétez la cadence sans endommager de cylindres. Vous gagnez un bonus de Force de +2 sur vos jets d'attaques de sabrelaser contre les ennemis qui vous prennent de flanc, et gagnez les bénéfices du don Whirlwind Attack.

Vo'ren's Fourth Cadence (Quatrième Cadence de Vo'ren)

La quatrième cadence de Vo'ren enseigne le calme et la pensée rapide parmi le chaos de la bataille. Elle commence en installant 360 cylindres de cire à intervalles de 1 degré autour de votre corps, chacun approximativement 1.5 mètre au loin. Aucun roulement à billes n'est exigé pour cette cadence. Vous devez frapper les cylindres selon une formule mathématique complexe. Avant que la cadence ne soit accomplie, vous aurez appris à effectuer d'incroyables tâches mentales tout en vous concentrant sur le chaos externe du combat.

Temps: 3 heures.

Cible: Personnelle.

Conditions : Un sabrelaser , 360 cylindres de cire.

Faites un jet de Use the Force. Vous subissez un malus sur votre jet égal à votre score de Dark Side. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 26: Vous faites une erreur pendant la première heure. Vous gagnez un bonus de Force de +1 sur vos jets de Use the Force effectuée pour maintenir un pouvoir à chaque fois que vous subissez des dommages.

DC 32: Vous faites une erreur pendant la deuxième heure. Vous gagnez un bonus de Force de +2 sur vos jets de Use the Force effectuée pour maintenir un pouvoir à chaque fois que vous subissez des dommages.

DC 38: Vous ne faites aucune erreur durant l'exercice. Vous gagnez un bonus de Force de +2 sur vos jets de Use the Force effectuée pour maintenir un pouvoir à chaque fois que vous subissez des dommages, et si vous êtes blessé pendant que vous maintenez un pouvoir de Force, vous pouvez utiliser un point de Force en réaction pour maintenir un pouvoir sans avoir à faire un nouveau jet.

Vo'ren's Third Cadence (Troisième Cadence de Vo'ren)

La troisième cadence de Vo'ren enseigne la précision par le contrôle de son corps et de sa conscience sensorielle. Vous installez 180 cylindres de cire à intervalles de 2 degrés autour de votre corps, chacun approximativement 1.5 mètre au loin. Placé sur chaque cylindre, un roulement à billes en métal est placé. À la différence de la deuxième cadence, dans la troisième cadence vous devez frapper chaque cinquième roulement à billes, faisant à une rotation autour de votre corps plusieurs fois au cours de l'exercice. Ceci vous prépare pour les modèles irréguliers d'attaque de tous les côtés.

Temps: 3 heures.

Cible: Personnelle.

Conditions : Un sabrelaser , 180 cylindres de cire, 16290 roulements à billes.

Faites un jet de Use the Force. Vous subissez un malus sur votre jet égal à votre score de Dark Side. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 23: Vous endommagez deux cylindres. Vous gagnez un bonus de Force de +1 sur vos jets d'attaques à distance lors de l'utilisation du talent Redirect Shot.

DC 28: Vous endommagez deux cylindres. Vous gagnez un bonus de Force de +2 sur vos jets d'attaques à distance lors de l'utilisation du talent Redirect Shot.

DC 33: Vous complétez la cadence sans endommager de cylindres. Vous gagnez un bonus de Force de +2 vos jets d'attaques à distance lors de l'utilisation du talent Redirect Shot., et pouvez utiliser un point de Force pour améliorer vos jets de Use the Force pour utiliser les talents Block ou Deflect, même si ce n'est pas votre tour. De plus, ces points de Force utilisés ne comptent pas dans la limite de un point de Force par round.

Vo'ren's Fifth Cadence (Cinquième Cadence de Vo'ren)

Dans la cinquième et dernière cadence de Vo'ren, vous devez démontrer votre maîtrise de vous-même et de votre sabrelaser. Aucun cylindre de cire n'est exigé ; vous savez simplement quand vous avez fait une attaque correcte. À la différence des autres cadences, cet exercice exige de vous d'employer la Force pour manœuvrer votre sabrelaser, un acte de puissance telekinétique pure dans lequel vos mains ne touchent jamais l'arme. Cette technique rassemble le Contrôle, le Sens, et l'Altération de la Force dans un seul exercice.

Temps: 3 heures.

Cible: Personnelle.

Conditions : Un sabrelaser.

Faites un jet de Use the Force. Vous subissez un malus sur votre jet égal à votre score de Dark Side. Le résultat du jet détermine l'effet éventuel :

DC 31: Vous faites une erreur pendant la première heure. Vous gagnez un bonus de Force de +1 sur vos jets de Use the Force effectuée pour Déplacer des petits objets.

DC 37: Vous faites une erreur pendant la deuxième heure. Vous gagnez un bonus de Force de +2 sur vos jets de Use the Force effectuée pour Déplacer des petits objets.

DC 43: Vous ne faites aucune erreur durant l'exercice. Vous gagnez un bonus de Force de +2 sur vos jets de Use the Force effectuée pour Déplacer des petits objets, et vous ajoutez le pouvoir Kinetic Combat à votre suite de pouvoir de Force. De plus, vous pouvez dépenser un point de Force pour relancer vos jets de Use the Force effectuée pour activer un pouvoir de Force ayant le descripteur [Telekinetic], gardant le meilleur des deux jets.



©2007 Lucasfilm Ltd. & Wizards of the Coast, ® or TM where indicated. All rights reserved.

Permission granted to photocopy for personal use.

Force Power Cards (front)



STAR WARS

ROLEPLAYING GAME



STAR WARS

ROLEPLAYING GAME



STAR WARS

ROLEPLAYING GAME



STAR WARS

ROLEPLAYING GAME