

## **Influence p43**

### **Présence :**

Vous pouvez faire un jet de persuasion pour intimider comme une action standart (au lieu d'une action round plein).

#### **Demander la reddition (demand surrender) :**

Une fois par rencontre, vous pouvez faire un jet de Persuasion (action standart) pour demander la reddition d'un ennemi qui a perdu au moins la moitié de ses points de coup. Si le jet égale ou dépasse la Volonté (Will), il se rend. S'il est de niveau supérieur, il gagne un +5 de bonus à sa Volonté (will). Si on l'attaque, cela annule la reddition. Vous pouvez utiliser seulement une seule fois ce talent contre un ennemi particulier au cours d'une rencontre. Cela affecte l'esprit (mind-affecting effect).

*prerequis* : présence

#### **Affaiblir la résolution (weaken resolve) :**

Une fois par round, quand vous blessez un adversaire avec des dommages qui dépassent ou égalent son seuil de dommages, faites un jet de persuasion comme action gratuite. Si le jet égale ou est plus haut que sa volonté, il fuit à la plus haute vitesse pendant une minute, sauf si il est blessé. En action gratuite ou en réaction, il peut dépenser 1 point de force pour annuler l'effet. Cela ne marche pas sur des personnages de niveaux égaux ou supérieurs. C'est un effet qui affecte l'esprit.

*Prerequis* : présence

#### **Amélioration de l'affaiblissement de la résolution (improved weaken resolve) :**

Pareil que Affaiblir la résolution, sauf que la victime ne s'arrête pas de fuir si elle est blessée.

*Prerequis* : présence, affaiblir la résolution

## **Inspiration p43**

### **Encourager les alliés (bolster allié) :**

Action standart: Vous pouvez encourager un allié dans votre ligne de vue, lui redonnant +1 sur le moniteur de condition, et lui faisant regagner un nombre de point de coup égal à son niveau à condition qu'il soit à la moitié ou moins de ses points de coup. Les dommages sont retirés d'abord sur ces points bonus qui disparaissent à la fin de la rencontre. Vous ne pouvez encourager le même allié qu'une fois par rencontre, et vous ne pouvez vous encourager vous-mêmes.

### **Inspirer la confiance (inspire confidence) :**

En tant qu'action standart, vous pouvez inspirer la confiance à tous vos alliés dans votre ligne de vue, leur donnant un +1 de bonus de moral sur les jets d'attaques et un +1 de bonus de moral sur les jets de compétences pour le reste de la rencontre ou jusqu'à que vous mouriez ou tomber inconscient. Une fois inspirés, les alliés n'ont pas besoin de rester dans votre ligne de vue. Vous ne pouvez vous inspirer vous-mêmes.

#### **Enflammer la ferveur (ignite fervor) :**

Quand vous touchez un adversaire avec une arme de mêlée ou à distance, vous pouvez (en tant qu'action gratuite) donner un bonus au dégâts à un allié dans votre ligne de vue, égal à son niveau sur sa prochaine attaque. La ligne de vue n'a plus besoin d'être maintenue une fois la ferveur enflammée. Si sa prochaine attaque rate, il perd le bonus. Vous ne pouvez enflammer votre ferveur.

*Prerequis:* encourager les alliés, inspirer la confiance

#### **Inspirer le zèle (inspire zeal) :**

Quand un allié dans votre ligne de vue attaque un ennemi et le fait descendre sur le moniteur de condition, il le fait descendre de -1 pas supplémentaire sur le moniteur de condition.

*Prerequis :* Encourager les alliés, inspirer la confiance, enflammer la ferveur.

### **Inspirer la hâte (inspire haste) :**

en tant qu'action rapide, vous pouvez encourager un allié dans votre ligne de vue de se hâter sur un jet de compétence. A son prochain tour, il pourra faire en une action de mouvement un jet de compétences durant normalement une action standart.

## **Commandement (leadership) p44**

### **Leader né (born leader) :**

Une fois par rencontre, en tant qu'action rapide, touot vos alliés dans votre ligne de vue gagnet +1 de bonus d'insight sur leur jet d'attaque. L'effect dure aussi longttemps que vous avez une ligne de vue sur l'allié, et s'arretent si vous mourrez ou tomber inconscient.

#### **Commande à distance (distant command) :**

Tout allié qui gagne le bénéfice de votre talent Leader né le conserve si la ligne de vue est bloquée.

*Prerequis* : leader né

#### **Rallier (Rally) :**

Action rapide: tout allié dans votre ligne de vue qui a moins de la motié de ses points de coups gagnet +2 de moral à leur Reflexes et Volonté, et un +2 de dommages pour le reste de la rencontre.

*Prerequis*: leader né, commande a distance.

#### **Leader sans peur (fearless leader) :**

Action rapide : Vous pouvez donner a vos alliés un +5 de bonus de morale sur leur jet de Volonté (Will) pour résister à la peur pour la rencontre en cours. Vos alliés perdent cet avantage si la ligne de vue est bloquée, ou si vous mourrez ou tomber inconscient.

*Prerequis* : leader né

### **Coordonner (coordinate) :**

Quand vous utilisez ce talent en tant qu'action standart, tous les alliés dans votre ligne de vue rapportent un additionnel +1 quand ils utilisent l'action Aider quelqu'un jusqu'au début de votre prochain tour. Vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, jusqu'à un maximun de +5.

#### **Confiance (trust) :**

Vous perdez une action standard pour donner a un allié dans votre ligne de vue une action standard ou de mouvement à utiliser lors de son prochain tour. Il ne perd pas ce bénéfice si la ligne de vue est bloquée.

*Prerequis* : leader né, coordonner

## **Lignée (lineage) p44**

### **Connections :**

Vous pouvez obtenir du matériel licencié, restrictif militaire ou illégal sans avoir a payer une licence ou subir une enquete, a condition que le cout total soit egal ou inférieur a votre niveau x 1000 credits. En plus, lors d'achat sur le marché noir, vous reduisez le modificateur de cout de 1. (p118).

### **Eduqué (educated) :**

Vous pouvez faire tout types de jets de connaissance non entrainé.

#### **Compétence spontannée (spontaneous skill) :**

Une fois par jour, vous pouvez faire un jet d'une compétence non entrainée comme si vous étiez entrainé, à l'exception de la compétence Utiliser la Force (sauf si vous avez le don Sensible à la force). Vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, ce qui augmente le nombre d'utilisation par jour.

*Prerequis*: éduqué

### **Richesse (wealth) :**

Chaque fois que vous gagnez un niveau (y compris celui ou vous gagnez ce talent), vous gagnez un total de credit égal a votre niveau de noble x 5000 credits, a un endroit accessible et civilisé, ou sur un compte en banque.