

AS : arborescence de Tête brölée


Compétences de Carrière : Artillerie, Astrogation, Calme, Distance (armes légères), Mécanique, Perception, Pilotage (planétaire), Pilotage (espace)

Compétences de carrière bonus de Tête brölée : Calme, Coordination, Pilotage (planétaire), Pilotage (espace)

ACTIF

PASSIF

RACCOURCI

Lors d'une poursuite, ajoutez  par rang de Raccourci aux tests pour rattraper un ennemi ou pour échapper à vos poursuivants.


COÛT 5

RÉSISTANCE À L'ACCÉLÉRATION

Quand un vaisseau ou un véhicule que vous pilotez subit du stress mécanique, vous pouvez subir un nombre de points de stress inférieur ou égal à votre rang en Résistance à l'accélération pour annuler autant de points de stress mécanique subis.

COÛT 5

PILOTE CHEVRONNÉ

Retirez  par rang de Pilote chevronné à tous vos tests de Pilotage (planétaire) et de Pilotage (espace)

COÛT 5

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 5

DEUXIÈME CHANCE

Une fois par rencontre, vous pouvez relancer un nombre de bons dés inférieur ou égal à votre rang de Deuxième chance.


COÛT 10

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 10

RACCOURCI

Lors d'une poursuite, ajoutez  par rang de Raccourci aux tests pour rattraper un ennemi ou pour échapper à vos poursuivants.

COÛT 10

RÉSISTANCE À L'ACCÉLÉRATION

Quand un vaisseau ou un véhicule que vous pilotez subit du stress mécanique, vous pouvez subir un nombre de points de stress inférieur ou égal à votre rang en Résistance à l'accélération pour annuler autant de points de stress mécanique subis.

COÛT 10

DANS LE MILLE

Dépensez 1 point de Destin pour ajouter des dégâts supplémentaires égaux à la moitié de votre valeur d'Agilité (arrondir à l'entier supérieur) à un coup réussi d'une attaque effectuée avec une arme de véhicule ou de vaisseau.

COÛT 15

RÉSISTANCE À L'ACCÉLÉRATION

Quand un vaisseau ou un véhicule que vous pilotez subit du stress mécanique, vous pouvez subir un nombre de points de stress inférieur ou égal à votre rang en Résistance à l'accélération pour annuler autant de points de stress mécanique subis.

COÛT 15

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 15

PRÉSENCE SAISSANTE

Dépensez 1 point de Destin pour éliminer un nombre de points de stress égal à votre Présence.





COÛT 15

DEUXIÈME CHANCE

Une fois par rencontre, vous pouvez relancer un nombre de bons dés inférieur ou égal à votre rang de Deuxième chance.

COÛT 20

ADIEUX CORELLIENS

Entrenez l'action Adieux corelliens pour cibler deux vaisseaux ou véhicules à portée proche. Effectuez alors un **test de Calme Difficile** (   ) pour infliger une collision mineure à vos cibles.

COÛT 20

RENVERSEMENT KOIOGRAN

Lorsqu'un adversaire a pris l'avantage sur le vaisseau ou le véhicule que vous pilotez, vous pouvez en annuler les effets en exécutant un Renversement Koiogran au prix d'une manœuvre.

COÛT 20

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 20

DANS LE MILLE (AMÉLIORÉ)

Dépensez 1 point de Destin pour ajouter des dégâts supplémentaires égaux à votre valeur d'Agilité à un coup réussi d'une attaque effectuée avec une arme de véhicule ou de vaisseau.

COÛT 25

ADIEUX CORELLIENS (AMÉLIORÉ)

Quand vous effectuez un Adieux corelliens, les cibles subissent une collision majeure.



COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne permet pas d'augmenter une caractéristique au-delà de 6.

COÛT 25

FRIME

Avant d'effectuer un test dans un vaisseau ou un véhicule, vous pouvez subir 2 points de stress. Une fois le test effectué, vous recevez  en cas de succès ou  en cas d'échec.

COÛT 25