

Mystique : arborescence de Visionnaire

Compétences de carrière : Charme, Coercition, Connaissance (Bordure Extérieure), Connaissance (culture), Perception, Vigilance

Compétences de carrière supplémentaires : Connaissance (culture), Sang-froid, Survie, Vigilance

ACTIF

PASSIF



TALENT DE LA FORCE

SUBSTANCE

Retirez jusqu'à ■■ à tous les tests pour trouver de la nourriture, de l'eau ou un abri. Ces tests de Survie prennent moitié moins de temps que la normale.

COÛT 5

RÉACTION FULGURANTE

Ajoutez ■ par rang de Réaction fulgurante aux tests de Vigilance.

COÛT 5

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 5

PISTEUR CHEVRONNÉ

Retirez ■ par rang de Pisteuse chevronné aux tests effectués pour suivre ou trouver des traces. Réduisez de moitié le temps nécessaire pour suivre une cible.

COÛT 5

RÉACTION ÉCLAIR

Vous pouvez subir des points de stress pour ajouter autant de ✨ aux tests d'Initiative. Leur nombre ne peut pas dépasser votre rang en Réaction éclair.

COÛT 10

ŒIL AIGUISÉ

Retirez ■ par rang en Œil aiguisé à tous les tests de Perception ou de Vigilance. Divisez par deux le temps nécessaire pour fouiller un lieu.

COÛT 10

RÉACTION FULGURANTE

Ajoutez ■ par rang de Réaction fulgurante aux tests de Vigilance.

COÛT 10

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 10

PERCEPTION DU DANGER

Une fois par partie, retirez ■■ à n'importe quel test.

COÛT 15

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 15

AVERTISSEMENT

Effectuez l'action Avertissement. Tous les alliés à portée moyenne augmentent leur défense de votre valeur de Force jusqu'à ce qu'ils agissent pendant la rencontre.

COÛT 15

ESQUIVE PRÉVENTIVE

Vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour rompre le contact avec un ennemi en tant que brouille hors tour.

COÛT 15

VALEUR DE FORCE

+1 à la valeur de Force.

COÛT 20

PERCEPTION TACTIQUE

Une fois par session de jeu, vous pouvez ajouter ■■ au test de compétence d'un PNJ.

COÛT 20

LA FORCE EST MON ALLIÉE

Une fois par session de jeu, vous pouvez subir 2 points de stress afin d'accomplir une action de pouvoir de la Force en tant que manœuvre.

COÛT 20

ESQUIVE

Quand vous êtes la cible d'un test de combat, vous pouvez esquiver au prix d'une brouille, mais subissez du stress qui ne peut pas dépasser votre rang d'Esquive. Ensuite, améliorez autant de dés de difficulté du test que de stress subi.

COÛT 20

RÉACTION ÉCLAIR

Vous pouvez subir des points de stress pour ajouter autant de ✨ aux tests d'Initiative. Leur nombre ne peut pas dépasser votre rang en Réaction éclair.

COÛT 25

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 25

MYSTIQUE-NÉ

Une fois par session de jeu, vous pouvez relancer 1 test de pouvoir de la Force.

COÛT 25

VALEUR DE FORCE

+1 à la valeur de Force.

COÛT 25