

Consulaire : arborescence de Guérisseur

Compétences de carrière : Calme, Commandement, Connaissance (culture), Connaissance (éducation), Négociation, Sang-froid

Compétences de carrière supplémentaires : Connaissance (éducation), Connaissance (xénologie), Médecine, Sang-froid

ACTIF

PASSIF



TALENT DE LA FORCE

CHIRURGIEN

Quand vous effectuez un test de Médecine pour aider un personnage à soigner ses blessures, celui-ci élimine 1 point de blessure supplémentaire par rang de Chirurgien.

COÛT 5

TRANSE REVIGORANTE

Engagez . Pour chaque rencontre complète où reste engagé, éliminez 1 point de blessure par rang de Transe revigorante.

COÛT 5

RÉCUPÉRATION RAPIDE

Quand vous éliminez du stress après une rencontre, débarrassez-vous de 1 point de stress supplémentaire par rang de Récupération rapide.

COÛT 5

THÉRAPEUTE

Quand vous effectuez un test de Médecine pour aider un personnage à soigner ses blessures, celui-ci élimine 1 point de stress supplémentaire par rang de Thérapeute.

COÛT 5

THÉRAPEUTE

Quand vous effectuez un test de Médecine pour aider un personnage à soigner ses blessures, celui-ci élimine 1 point de stress supplémentaire par rang de Thérapeute.

COÛT 10

THÉRAPEUTE

Quand vous effectuez un test de Médecine pour aider un personnage à soigner ses blessures, celui-ci élimine 1 point de stress supplémentaire par rang de Thérapeute.

COÛT 10

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de 1.

COÛT 10

TRANSE REVIGORANTE

Engagez . Pour chaque rencontre complète où reste engagé, éliminez 1 point de blessure par rang de Transe revigorante.

COÛT 10

TRANSE REVIGORANTE

Engagez . Pour chaque rencontre complète où reste engagé, éliminez 1 point de blessure par rang de Transe revigorante.

COÛT 15

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de 1.

COÛT 15

SOINS EXPERTS

Quand vous soignez un allié, dépensez 1 point de Destin pour éliminer un nombre de points de blessure égal à vos rangs en Connaissance (xénologie).

COÛT 15

RÉCUPÉRATION RAPIDE

Quand vous éliminez du stress après une rencontre, débarrassez-vous de 1 point de stress supplémentaire par rang de Récupération rapide.

COÛT 15

CHIRURGIEN

Quand vous effectuez un test de Médecine pour aider un personnage à soigner ses blessures, celui-ci élimine 1 point de blessure supplémentaire par rang de Chirurgien.

COÛT 20

TRANSE REVIGORANTE AMÉLIORÉE

Lorsque vous éliminez des blessures avec Transe revigorante, effectuez un test de Résistance pour éliminer une blessure critique. La difficulté du test est égale au niveau de gravité de la blessure critique.

COÛT 20

AURA APAISANTE

Lorsqu'un adversaire cible le personnage avec un pouvoir de la Force, réduisez les générés de 1.

COÛT 20

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de 2.

COÛT 20

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

MÉDECIN-NÉ

Une fois par partie, vous pouvez relancer 1 test de Médecine.

COÛT 25

VALEUR DE FORCE

+ 1 à la valeur de Force.

COÛT 25

AURA APAISANTE AMÉLIORÉE

Dépensez une manœuvre et subissez 2 points de stress pour étendre l'effet d'Aura apaisante à un nombre d'alliés égal à votre Volonté, situés à portée courte, jusqu'au début du tour suivant.

COÛT 25