

# Consulaire : arborescence de Disciple niman

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

Compétences de carrière supplémentaires : Commandement, Négociation, Sang-froid, Sabre laser

ACTIF

PASSIF



TALENT DE LA FORCE

## PARER

Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.

COÛT 5

## PERSPICACE

Améliorez 1 dé de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie qui vous prennent pour cible par rang de Perspicace.

COÛT 5

## DÉVIER

Lorsque vous êtes touché par une attaque à distance, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Dévier.

COÛT 5

## ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de 1.

COÛT 5

## ENTRAÎNEMENT DÉFENSIF

Lorsque vous maniez un sabre laser, une arme de corps à corps ou de pugilat, l'arme gagne l'attribut Parade avec une valeur égale à votre nombre de rangs d'Entraînement défensif.

COÛT 10

## TECHNIQUE NIMAN

Lorsque le personnage effectue un test avec la compétence Sabre laser, il peut se servir de sa Volonté à la place de sa Vigueur.

COÛT 10

## ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de 2.

COÛT 10

## PARER

Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.

COÛT 10

## PARER

Lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Parer.

COÛT 15

## PERCEPTION DES ÉMOTIONS

Ajoutez à tous les tests de Charme, de Coercition et de Tromperie, à moins que la cible ne soit immunisée contre les pouvoirs de la Force.

COÛT 15

## DÉVIER

Lorsque vous êtes touché par une attaque à distance, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Dévier.

COÛT 15

## ENTRAÎNEMENT DÉFENSIF

Lorsque vous maniez un sabre laser, une arme de corps à corps ou de pugilat, l'arme gagne l'attribut Parade avec une valeur égale à votre nombre de rangs d'Entraînement défensif.

COÛT 15

## SUM DJEM

Sur un test réussi de Sabre laser, dépensez ou pour désarmer votre adversaire.

COÛT 20

## DÉVIER

Lorsque vous êtes touché par une attaque à distance, subissez 3 points de stress pour réduire les dégâts de 2 + vos rangs de Dévier.

COÛT 20

## RAPPROCHEMENT

Entrenez l'action Rapprochement : effectuez un test de combat de Sabre laser (Volonté) contre une cible de gabarit 1 à portée moyenne, en y ajoutant un nombre de qui ne doit pas être supérieur à votre Valeur de Force. Dépensez pour rapprocher la cible d'un niveau de distance ou pour ajouter au test.

COÛT 20

## RECENTREMENT

Effectuez la manœuvre Recentrement. Jusqu'au début du tour suivant, le niveau de critique des attaques qui vous prennent pour cible augmente de 1 par rang de Recentrement.

COÛT 20

## ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

## ASSAUT DE LA FORCE

Dépensez ou sur un test de combat manqué de Sabre laser (Volonté) pour accomplir immédiatement une action du pouvoir de la Force Déplacement en tant que manœuvre.

COÛT 25

## VALEUR DE FORCE

+1 à la valeur de Force

COÛT 25

## RECENTREMENT AMÉLIORÉ

Subissez 1 point de stress pour effectuer Recentrement au prix d'une brouille.

COÛT 25