

Consulaire : arborescence de Sage

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

Compétences de carrière supplémentaires : Astrogation, Calme, Charme, Connaissance (culture)

ACTIF

PASSIF



TALENT DE LA FORCE

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de 1.

COÛT 5

IRRÉSISTIBLE

Retirez ■ par rang d'Irrésistible à tous vos tests de Charme et de Commandement.

COÛT 5

CHERCHEUR

Retirez ■ par rang de Chercheur aux tests de Connaissance. Les recherches entreprises prennent deux fois moins de temps.

COÛT 5

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de 1.

COÛT 5

BEAU PARLEUR

Quand vous acquérez ce talent, choisissez une compétence : Charme, Coercition, Négociation ou Tromperie. Quand vous effectuez des tests avec cette compétence, vous pouvez dépenser ☉ pour gagner un nombre de ☆ supplémentaires égal à votre rang de Beau parleur.

COÛT 10

CHERCHEUR

Retirez ■ par rang de Chercheur aux tests de Connaissance. Les recherches entreprises prennent deux fois moins de temps.

COÛT 10

APLOMB

Vous pouvez retirer 1 dé de difficulté par rang d'Aplomb aux tests de Sang-froid pour éviter la peur.

COÛT 10

CONNAISSANCES SPÉCIALISÉES

Quand vous choisissez ce talent, choisissez une compétence de Connaissance. Lorsque vous effectuez un test avec cette compétence, vous pouvez dépenser ☉ pour gagner un nombre de ☆ supplémentaires égal à votre rang de Connaissances spécialisées.

COÛT 10

INFO PRÉCIEUSE

Une fois par rencontre, accomplissez une action Info précieuse : effectuez un **test de Connaissance Moyen** (◆◆). S'il est réussi, ajoutez ☉ au test de compétence d'un allié pendant la rencontre.

COÛT 15

BEAU PARLEUR

Quand vous acquérez ce talent, choisissez une compétence : Charme, Coercition, Négociation ou Tromperie. Quand vous effectuez des tests avec cette compétence, vous pouvez dépenser ☉ pour gagner un nombre de ☆ supplémentaires égal à votre rang de Beau parleur.

COÛT 15

CONNAISSANCES SPÉCIALISÉES

Quand vous choisissez ce talent, choisissez une compétence de Connaissance. Lorsque vous effectuez un test avec cette compétence, vous pouvez dépenser ☉ pour gagner un nombre de ☆ supplémentaires égal à votre rang de Connaissances spécialisées.

COÛT 15

HARMONIE AVEC L'UNIVERS

Une fois par session de jeu, méditez puis accomplissez l'action Harmonie avec l'univers : effectuez un **test d'Astrogation Moyen** (◆◆). S'il est réussi, ajoutez ☉ à tous les tests des pouvoirs de la Force au cours de la prochaine rencontre. Si le test d'Astrogation est réussi avec un ☉, ajoutez ● à la place.

COÛT 15

VALEUR DE FORCE

+ 1 à la valeur de Force

COÛT 20

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de 1.

COÛT 20

ESQUIVE PRÉVENTIVE

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

COÛT 20

CONNAISSANCES SPÉCIALISÉES

Quand vous choisissez ce talent, choisissez une compétence de Connaissance. Lorsque vous effectuez un test avec cette compétence, vous pouvez dépenser ☉ pour gagner un nombre de ☆ supplémentaires égal à votre rang de Connaissances spécialisées.

COÛT 20

SÉRÉNITÉ

Lorsque vous éliminez du stress à la fin de la rencontre, vous pouvez ajouter ☉ par point de Valeur de Force. Vous récupérez un point de stress supplémentaire par ● généré.

COÛT 25

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 25

NÉGOCIATEUR-NÉ

Une fois par session de jeu, vous pouvez relancer un test de Calme ou de Négociation.

COÛT 25

VALEUR DE FORCE

+ 1 à la valeur de Force

COÛT 25