Colon: arborescence de Médecin ACTIF Compétences de carrière : Charme, Commandement, Connaissance (Mondes du Noyau), Connaissance (Éducation), Connaissance (Culture), Négociation, Système D, Tromperie **PASSIF** Compétences de carrière bonus de Médecin : Calme, Connaissance (Éducation), Médecine, Résistance CHIRURGIEN **SPÉCIALISTE** ROBUSTESSE DÉTERMINATION **DU BACTA** Quand vous effectuez un Augmentez votre seuil de Quand le personnage subit test de Médecine pour ai-Les patients éliminent 1 stress de + 1. involontairement du stress, blessure supplémentaire der un personnage à soiil en recoit 1 point de COÛT 5 par rang de Spécialiste du gner ses blessures, celui-ci moins par rang de Déterélimine 1 blessure de plus bacta lorsqu'ils se reposent mination, pour un minipar rang de Chirurgien. dans une cuve à bacta ou mum de 1 dans un centre de soins à COÛT 5 COÛT 5 long terme. COÛT 5 DOSE DE ROBUSTESSE **CHIRURGIEN** DÉTERMINATION STIMULANT Quand vous effectuez un Augmentez votre seuil de Quand le personnage subit Entreprenez l'action Dose stress de +1 test de Médecine pour aiinvolontairement du stress, de stimulant ; effectuez un der un personnage à soiil en reçoit 1 point de test de Médecine Moyen COÛT 10 gner des blessures, celui-ci moins par rang de Déter-(). En cas de réussite, 1 allié au contact augmination, pour un mini-mum de 1. élimine 1 blessure de plus par rang de Chirurgien mente 1 caractéristique de COÛT 10 COÛT 10 1 jusqu'à la fin de la rencontre et subit 4 points de stress COÛT 10 CHIRURGIEN ROBUSTESSE **SPÉCIALISTE POINTS DU BACTA** NÉVRALGIQUES Quand vous effectuez un Augmentez votre seuil de test de Médecine pour aistress de +1 Les patients éliminent 1 Quand vous effectuez un test de Pugilat contre un der un personnage à soiblessure supplémentaire gner des blessures, celui-ci COÛT 15 par rang de Spécialiste du adversaire, au lieu d'infliger élimine 1 blessure de plus bacta lorsqu'ils se reposent des blessures, vous pouvez par rang de Chirurgien infliger l'équivalent en dans une cuve à bacta ou dans un centre de soins à stress, auguel s'ajoute 1 COÛT 15 long terme. point de stress supplémentaire par rang en Médecine COÛT 15 (ignorez l'encaissement) COÛT 15 MÉDECIN-NÉ **ENDURCI** DOSE DE **LECONS** STIMULANT D'ÁNATOMIE (AMÉLIORÉ) Une fois par partie, vous Augmentez votre seuil de pouvez relancer 1 test de blessure de +2. Après avoir réussi une at-Quand vous effectuez l'ac-Médecine. taque, vous pouvez dépen-COÛT 20 tion Dose de stimulant, ser 1 point de Destin pour COÛT 20 vous pouvez faire passer la ajouter des dégâts égaux à difficulté du test de Médevotre Intelligence à un cine à Difficile (), et quo dans ce cas, la cible ne subit. que 1 point de stress. COÛT 20 COÛT 20 DOSE DE **ENTRAÎNEMENT ESQUIVE EXPERT EN** STIMULANT MÉDECINE Vous gagnez + 1 dans une (ULTIME) Ouand vous êtes la cible Une fois par round, subiscaractéristique. Cela ne d'un test de combat, vous Quand vous effectuez l'acpermet pas d'augmenter sez 2 points de stress pour pouvez esquiver au prix retirer 1 dé de difficulté tion Dose de stimulant, une caractéristique au-ded'une broutille, mais subischaque & dépensé perd'un test de Médecine. là de 6 sez du stress qui ne peut met d'augmenter de 1 une dépasser votre rang d'Es-COÛT 25 COÛT 25 caractéristique suppléquive. Ensuite, améliorez

autant de dés de difficulté du test que de stress subi.

COÛT 25

mentaire.

COÛT 25