

Gardien : arborescence de Défenseur soresu

Compétences de carrière : Calme, Corps à corps, Pugilat, Résistance, Sang-froid, Vigilance

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

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

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

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 5

GARDE STRATÉGIQUE

Une fois par round, vous pouvez effectuer la manœuvre Garde stratégique et subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque attaque de corps à corps qui vous vise durant le prochain round. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang en Garde stratégique.

COÛT 5

TECHNIQUE SORESU

Lorsque vous effectuez un test avec votre compétence Sabre laser, vous pouvez vous servir d'Intelligence au lieu de Viguer.

COÛT 10

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 10

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 10

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.



COÛT 10

APLOMB

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

COÛT 15

PARER (AMÉLIORÉ)

Lorsque vous pariez une attaque qui a généré  ou , une fois l'attaque originale résolue, vous pouvez toucher l'adversaire une fois avec un sabre laser, une arme de pugilat ou de corps à corps. L'arme inflige les dégâts de base.

COÛT 15

CERCLE DÉFENSIF

Entrenez la manœuvre Cercle défensif. Effectuez un test de Sabre laser Difficile (  ). Le personnage, plus un allié à portée courte par , gagne X en défense jusqu'au début du tour suivant, X étant égal à 1 + 1 par .

COÛT 15

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

GARDE STRATÉGIQUE

Une fois par round, vous pouvez effectuer la manœuvre Garde stratégique et subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque attaque de corps à corps qui vous vise durant le prochain round. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang en Garde stratégique.

COÛT 20

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 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

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

TRAQUENARD

Entrenez l'action Traquenard. Effectuez un test de Sabre laser (Intelligence) Difficile (  ), en lançant un nombre de  inférieur ou égal à votre valeur de Force. S'il est réussi, 1 cible à portée courte ne peut attaquer que vous pendant un round. Dépensez  pour étendre les effets à 1 cible supplémentaire pendant 1 round.

COÛT 20

PARER (ULTIME)

Si vous n'avez pas effectué de test de combat pendant ce round, vous pouvez subir 1 point de stress pour utiliser Parer.



COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

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






COÛT 25

DÉVIER (AMÉLIORÉ)

Quand vous déviez un tir qui a généré  ou , une fois l'attaque initiale résolue, vous pouvez toucher une cible à portée moyenne, infligeant les mêmes dégâts que le tir initial.

COÛT 25

TRAQUENARD

Entrenez l'action Traquenard. Effectuez un test de Sabre laser (Intelligence) Difficile (  ), en lançant un nombre de  inférieur ou égal à votre valeur de Force. S'il est réussi, 1 cible à portée courte ne peut attaquer que vous pendant un round. Dépensez  pour étendre les effets à 1 cible supplémentaire pendant 1 round.

COÛT 25