

Colon : arborescence d'Érudit

Compétences de carrière : Charme, Commandement, Connaissance (Mondes du Noyau), Connaissance (Éducation), Connaissance (Culture), Négociation, Système D, Tromperie

Compétences de carrière bonus de Savant : Connaissance (Bordure extérieure), Connaissance (Pègre), Connaissance (Xénologie), Perception

ACTIF

PASSIF

ÉRUDIT RECONNU

Dégradez 1 dé de difficulté par rang d'Érudit reconnu lors des tests pour interagir avec des institutions académiques.

COÛT 5

LANGAGE BINAIRE

Quand vous donnez des ordres aux droïdes PNJ, vous gagnez 1 aux tests par rang de Langage binaire.

COÛT 5

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 5

STABILITÉ

Effectuez une manœuvre pour retirer 1 par rang de Stabilité à votre prochaine action. Cela ne peut retirer que les 1 liés à l'environnement.

COÛT 5

CHERCHEUR

Retirez 1 par rang de Chercheur aux tests de Connaissance. Les recherches entreprises prennent deux fois moins de temps.

COÛT 10

ÉRUDIT RECONNU

Dégradez 1 dé de difficulté par rang d'Érudit reconnu lors des tests pour interagir avec des institutions académiques.

COÛT 10

DÉTERMINATION

Quand le personnage subit involontairement du stress, il en reçoit 1 point de moins par rang de Détermination, pour un minimum de 1.

COÛT 10

CHERCHEUR

Retirez 1 par rang de Chercheur aux tests de Connaissance. Les recherches entreprises prennent deux fois moins de temps.

COÛT 10

CRAQUEUR DE CODES

Retirez 1 par rang de Craqueur de codes aux tests pour percer un code ou décrypter des communications. Retirez 1 dé de difficulté aux tests pour percer un code ou décrypter des communications.

COÛT 15

CONNAISSANCES SPÉCIALISÉES

Quand vous acquérez ce talent, choisissez une compétence de Connaissance. Lorsque vous effectuez un test avec cette compétence, vous pouvez dépenser 1 pour obtenir des succès supplémentaires égaux à votre rang de Connaissances spécialisées.

COÛT 15

ÉRUDIT-NÉ

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

COÛT 15

ACCOMPLI

Choisissez 2 compétences. Elles deviennent à tout jamais des compétences de carrière.

COÛT 15

CONNAISSANCES SPÉCIALISÉES

Quand vous acquérez ce talent, choisissez une compétence de Connaissance. Lorsque vous effectuez un test avec cette compétence, vous pouvez dépenser 1 pour obtenir des succès supplémentaires égaux à votre rang de Connaissances spécialisées.

COÛT 20

CONCENTRATION INTENSE

Exécutez une manœuvre de Concentration intense ; vous subissez 1 point de stress et améliorez 1 dé de votre prochain test de compétence.

COÛT 20

APLOMB

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

COÛT 20

DÉTERMINATION

Quand le personnage subit involontairement du stress, il en reçoit 1 point de moins par rang de Détermination, pour un minimum de 1.

COÛT 20

TRAIT DE GÉNIE

Une fois par séance de jeu, effectuez un test de compétence en utilisant votre Intelligence plutôt que la caractéristique normalement associée à cette compétence.

COÛT 25

FORTERESSE MENTALE

Dépensez 1 point de Destin pour ignorer les effets des blessures critiques aux tests d'Intelligence et de Ruse jusqu'à la fin de la rencontre.

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 25