

# Errant : arborescence de Bretteur ataru

Compétences de carrière : Connaissance (xénologie), Distance (armes lourdes), Pilotage (espace), Pilotage (planétaire), Survie, Vigilance

Compétences de carrière supplémentaires : Athlétisme, Coordination, Perception, Sabre laser

ACTIF

PASSIF

TALENT DE LA FORCE

## CONDITIONNÉ

Retirez ■ par rang de Conditionné aux tests d'Athlétisme et de Coordination. Réduisez les dégâts et le stress issus d'une chute de 1 point par rang de Conditionné.

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

## RESSORT

Une fois par round, si vous êtes assis ou à terre, vous pouvez vous relever au prix d'une brouille.

COÛT 5

## ARME EN MAIN

Une fois par round, vous pouvez dégainer ou rengainer une arme, ou sortir ou ranger un objet accessible, au prix d'une brouille.

COÛT 5

## ESQUIVE

Quand vous êtes la cible d'un test de combat, vous pouvez esquiver au prix d'une brouille, mais subissez du stress qui ne peut pas dépasser votre rang d'Esquive. Ensuite, améliorez autant de dés de difficulté du test que de stress subi.

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

## TECHNIQUE ATARU

Lorsque vous effectuez un test employant la compétence Sabre laser, vous pouvez vous servir d'Agilité au lieu de Vigueur.

COÛT 10

## COUP ÉCLAIR

Ajoutez ■ par rang de Coup éclair à vos tests de combat contre les cibles qui n'ont pas encore agi lors de la rencontre.

COÛT 10

## COUP ÉCLAIR

Ajoutez ■ par rang de Coup éclair à vos tests de combat contre les cibles qui n'ont pas encore agi lors de la rencontre.

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

## 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

## PARER (AMÉLIORÉ)

Lorsque vous parrez 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

## ESQUIVE

Quand vous êtes la cible d'un test de combat, vous pouvez esquiver au prix d'une brouille, mais subissez du stress qui ne peut pas dépasser votre rang d'Esquive. Ensuite, améliorez autant de dés de difficulté du test que de stress subi.

COÛT 20

## PIQUÉ DU CHAUVÉ-FAUCON

Entrenez l'action Piqué du chauve-façon. Effectuez un test de combat au Sabre laser (Agilité) contre une cible à portée courte, en y ajoutant un nombre de ☹ inférieur ou égal à votre valeur de Force. En cas de réussite, vous pouvez dépenser ☹ pour vous retrouver au contact de la cible. Vous pouvez aussi dépenser ☹ pour ajouter ☹ au test.

COÛT 20

## DÉLUGE DE COUPS

Accomplissez la manœuvre Déluge de coup : subissez 1 point de stress pour que votre prochain test de combat au Sabre laser (Agilité) de ce tour gagne l'attribut Jumelé à un niveau égal à votre valeur de Force au moment du test.

COÛT 20

## CONDITIONNÉ

Retirez ■ par rang de Conditionné aux tests d'Athlétisme et de Coordination. Réduisez les dégâts et le stress issus d'une chute de 1 point par rang de Conditionné.

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 25

## ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

## LANCER DE SABRE

Entrenez l'action Lancer de sabre : effectuez un test de combat au Sabre laser en tant qu'attaque à distance à portée moyenne. Ajoutez un nombre de ☹ inférieur ou égal à votre valeur de Force. Vous devez dépenser ☹ et réussir à toucher la cible. Vous pouvez dépenser ☹ pour que l'arme revienne dans votre main.

COÛT 25

## 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