

Guerrier : arborescence d'As de l'espace

Compétences de carrière : **Athlétisme, Calme, Corps à corps, Perception, Pugilat, Survie**

Compétences de carrière supplémentaires : **Astrogation, Artillerie, Mécanique, Pilotage (espace)**

ACTIF

PASSIF



TALENT DE LA FORCE

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 5

PILOTE CHEVRONNÉ

Retirez ■ par rang de Pilote chevronné à tous vos tests de Pilotage (planétaire) et de Pilotage (espace).

COÛT 5

RÉACTION ÉCLAIR

Vous pouvez subir des points de stress pour ajouter autant de ✨ aux tests d'Initiative. Leur nombre ne peut pas dépasser votre rang en Réaction éclair.

COÛT 5

RÉPARATIONS SOLIDES

Quand vous réparez un véhicule ou un vaisseau spatial, vous restaurez 1 point de dégât de coque supplémentaire par rang de Réparations solides.

COÛT 5

ESQUIVE INTUITIVE

Accomplissez la manœuvre Esquive intuitive. Subissez 1 point de stress et engagez un nombre de ○ inférieur ou égal à vos rangs d'Esquive intuitive. Améliorez autant de dés de difficulté des tests de combat visant le vaisseau ou le véhicule. Subissez 1 point de stress par round où un ○ reste engagé.

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

RÉPARATIONS SOLIDES

Quand vous réparez un véhicule ou un vaisseau spatial, vous restaurez 1 point de dégât de coque supplémentaire par rang de Réparations solides.

COÛT 10

CARTOGRAPHIE DE LA GALAXIE

Retirez ■ par rang de Cartographie de la galaxie aux tests d'Astrogation. Les tests d'Astrogation demandent moitié moins de temps.

COÛT 10

PLEINS GAZ

Entrenez une action de Pleins gaz : effectuez un test de Pilotage Difficile (◆◆◆) pour augmenter de 1 la vitesse maximale d'un vaisseau pendant un nombre de tours égal à votre Ruse.

COÛT 15

RÉACTION ÉCLAIR

Vous pouvez subir des points de stress pour ajouter autant de ✨ aux tests d'Initiative. Leur nombre ne peut pas dépasser votre rang en Réaction éclair.

COÛT 15

BOUCHE D'ENTRÉE

Avant d'attaquer un vaisseau ou un véhicule, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour ignorer les effets de la règle Massif.

COÛT 15

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 15

FRAPPE INTUITIVE

Lorsque vous effectuez un test de combat avec une arme à l'échelle planétaire, ajoutez un nombre de ○ inférieur ou égal à votre valeur de Force. Dépensez ○○ pour ajouter ✨ ou ☹.

COÛT 20

COUP DE POUCE DU DESTIN

Une fois par partie, ajoutez ■ à n'importe quel test.

COÛT 20

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 20

PILOTE CHEVRONNÉ

Retirez ■ par rang de Pilote chevronné à tous vos tests de Pilotage (planétaire) et de Pilotage (espace).

COÛT 20

VALEUR DE FORCE

+1 à la valeur de Force.

COÛT 25

DIFFICILE À VISER

Le véhicule ou le vaisseau que vous pilotez est considéré comme ayant 1 point de gabarit de moins quand il est attaqué.

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

ESQUIVE INTUITIVE

Accomplissez la manœuvre Esquive intuitive. Subissez 1 point de stress et engagez un nombre de ○ inférieur ou égal à vos rangs d'Esquive intuitive. Améliorez autant de dés de difficulté des tests de combat visant le vaisseau ou le véhicule. Subissez 1 point de stress par round où un ○ reste engagé.

COÛT 25