

# Sentinelle : arborescence d'Expert shien

Compétences de carrière : Connaissance (Mondes du Noyau), Discrétion, Informatique, Magouilles, Perception, Tromperie

Compétences de carrière supplémentaires : Athlétisme, Magouilles, Résistance et Sabre laser

ACTIF

PASSIF

TALENT DE LA FORCE

## ESQUIVE INSTINCTIVE

Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre d'Esquive instinctive et subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque test de combat à distance qui vous vise lors du round suivant. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang d'Esquive instinctive.

COÛT 5

## 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

## DÉGOURDI

Retirez ■ par rang de Dégourdi à vos tests de Connaissance (pègre) et de Système D.

COÛT 5

## 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 5

## ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 10

## 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 10

## TECHNIQUE SHIEN

Quand vous effectuez un test avec la compétence Sabre laser, vous pouvez employer Ruse à la place de Vigueur.

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

## 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

## CONTRE-ATTAQUE

Quand une attaque vous manque et génère ☹ ou ☹☹, vous pouvez améliorer un dé de votre prochain test de Sabre laser (Ruse) contre cet adversaire.

COÛT 15

## ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 15

## 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 15

## DÉVIATION DJEM SO

Après avoir utilisé Dévier, dépensez 1 point de Destin pour accomplir la manœuvre Déplacement comme une broutille hors tour afin de réduire la distance ou de vous retrouver au contact de votre adversaire.

COÛT 20

## 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

## 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 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

## AVALANCHE

Subissez 2 points de stress pour ajouter des dégâts égaux à votre Vigueur au prochain test de combat au Sabre laser effectué à ce tour.

COÛT 25

## ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

## FRAPPE DÉSTABILISANTE

Entrenez l'action Frappe déstabilisante : effectuez un test de combat au Sabre laser (Ruse) en ajoutant un nombre de ☹ inférieur ou égal à votre valeur de Force. Dépensez ☹ pour ajouter au prochain test de combat de votre cible.

COÛT 25

## DÉVIER (ULTIME)

Si vous n'avez pas effectué de test de combat au tour précédent, vous pouvez subir 1 point de stress pour utiliser Dévier.

COÛT 25