

Sentinelle : arborescence d'Ombre

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


Compétences de carrière supplémentaires : Connaissance (pègre), Discrétion, Magouilles, Système D

ACTIF

PASSIF


TALENT DE LA FORCE

ESPRIT FURTIF

Ajoutez  à tous les tests de Discrétion, sauf quand l'opposition est immunisée contre les pouvoirs de la Force.


COÛT 5

DÉGOURDI

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

COÛT 5

CRAQUEUR DE CODES

Retirez  par rang de Craqueur de code 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 5

QUELCONQUE

Améliorez 1 dé de difficulté des tests visant à vous identifier par rang de Quelconque.

COÛT 5

ACCOMPLI

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

COÛT 10

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 10

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 10

QUELCONQUE

Améliorez 1 dé de difficulté des tests visant à vous identifier par rang de Quelconque.

COÛT 10

VOILE

Dépensez 1 point de Destin. Vous êtes indétectable aux pouvoirs de la Force et vos propres pouvoirs passent inaperçus jusqu'à la fin de la rencontre.


COÛT 15

ESQUIVE

Quand vous êtes la cible d'un test de combat, vous pouvez esquiver au prix d'une broutille, 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 15

ESPRIT FURTIF

Ajoutez  à tous les tests de Discrétion, sauf quand l'opposition est immunisée contre les pouvoirs de la Force.

COÛT 15

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.


COÛT 15

INSAISSISSABLE

Si vous êtes sous l'effet d'un pouvoir de la Force, entreprenez l'action Insaississable : effectuez un **test de Tromperie Difficile** (◆◆◆) pour mettre un terme immédiat aux effets de ce pouvoir.

COÛT 20

CRAQUEUR DE CODES

Retirez  par rang de Craqueur de code 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 20

TROU DE MÉMOIRE

Une fois par session de jeu, entreprenez l'action Trou de mémoire. Effectuez un **test de Tromperie Difficile** (◆◆◆) pour être oublié par un nombre de PNJ égal à votre Ruse, situés au plus à portée moyenne.

COÛT 20

ESQUIVE

Quand vous êtes la cible d'un test de combat, vous pouvez esquiver au prix d'une broutille, 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

VALEUR DE FORCE

+1 à la valeur de Force.

COÛT 25

LEÇONS D'ANATOMIE

Après avoir réussi une attaque, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour ajouter des dégâts égaux à votre Intelligence à un coup.

COÛT 25

EXPERT EN DISCRÉTION

Une fois par round, subissez 2 points de stress pour réduire de 1 la difficulté de votre prochain test de Discrétion ou de Magouilles.

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25