Mercenaire: arborescence de Garde du corps

Compétences de carrière : Athlétisme, Corps à corps, Distance (armes légères), Pilotage (planétaire), Pugilat, Résistance, Sano-froid. Vigilance

Compétences de carrière bonus de Garde du corps : Artillerie, Distance (armes lourdes), Perception, Pilotage (planétaire)

ACTIF

PASSIF

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 5

TIR DE BARRAGE

Ajoutez 1 point de dégâts par rang de Tir de barrage à 1 coup réussi d'une attaque d'Artillerie ou de Distance (armes lourdes) à portée longue ou extrême.

COÛT 5

DUR AU MAL

Vous pouvez réduire le résultat d'une blessure critique de 10 par rang de Dur au mal, jusqu'à un minimum de 1.

COÛT 5

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 5

GARDE DU CORPS

Une fois par round, exécutez une manœuvre pour protéger un personnage au contact. Vous subissez un nombre de points de stress inférieur ou égal à votre rang de Garde du corps. Jusqu'au début de votre tour suivant, améliorez autant de dés de difficulté des tests de combat visant le personnage protégé.

COÛT 10

TÊTE DURE

Lorsque vous êtes étourdi ou désorienté, entreprenez l'action de Tête dure; effectuez un test de Sang-froid Intimidant (\$\left \left \left \right \

COÛT 10

TIR DE BARRAGE

Ajoutez 1 point de dégâts par rang de Tir de barrage à 1 coup réussi d'une attaque d'Artillerie ou de Distance (armes lourdes) à portée longue ou extrême.

COÛT 10

STABILITÉ

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

COÛT 10

REPARE

GARDE DU CORPS

Une fois par round, exécutez une manœuvre pour protéger un personnage au contact. Vous subissez un nombre de points de stress inférieur ou égal à votre rang de Garde du corps. Jusqu'au début de votre tour suivant, améliorez autant de dés de difficulté des tests de combat visant le personnage protégé.

COÛT 15

ESQUIVE Instinctive

Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre d'Esquive 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 survant. Le stress ainsi subi ne doit pas dépasser votre rang d'Esquive instinctive.

ESQUIVE

INSTINCTIVE

COÛT 15

GARDE Stratégique

Une fois par round, vous pouvez exécuter une manceuvre 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 15

STABILITÉ

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

COÛT 15

ENDURANCE

Augmentez votre valeur d'encaissement de +1.

COÛT 20

GARDE STRATÉGIQUE

Une fois par round, vous Une fois par round, vous pouvez exécuter une mapouvez exécuter une manœuvre d'Esquive et subir nœuvre et subir un certain un certain nombre de nombre de points de stress points de stress pour amépour améliorer autant de liorer autant de dés de difdés de difficulté de chaque ficulté de chaque test de attaque de corps à corps qui combat à distance qui vous vise durant le prochain vous vise lors du round suiround. Le stress ainsi subi ne vant. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre doit pas dépasser votre rang en Garde stratégique. rang d'Esquive instinctive.

COÛT 20

TÊTE DURE

COÛT 20

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

TIR DE BARRAGE

Ajoutez 1 point de dégâts par rang de Tir de barrage à 1 coup réussi d'une attaque d'Artillerie ou de Distance (armes lourdes) à portée longue ou extrême.

COÛT 25

COÛT 20

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 25

TÊTE DURE (AMÉLIORÉ)

Lorsque vous êtes neutralisé pour avoir dépassé votre seuil de stress, vous pouvez entreprendre une action de Tête dure plus difficile pour ramener votre stress à 1 point audessous de votre seuil.

COÛT 25