

Errant : arborescence d'Arpenteur

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

Compétences de carrière supplémentaires : Distance (armes légères), Médecine, Résistance, Survie

ACTIF

PASSIF



TALENT DE LA FORCE

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 5

ŒIL AIGUISÉ

Retirez ■ par rang en Œil aiguisé à tous les tests de Perception ou de Vigilance. Divisez par deux le temps nécessaire pour fouiller un lieu.

COÛT 5

SUBSISTANCE

Retirez jusqu'à ■■ à tous les tests pour trouver de la nourriture, de l'eau ou un abri. Ces tests de Survie prennent moitié moins de temps que la normale.

COÛT 5

VIVACITÉ

Vous ne subissez pas les maux habituels pour vous déplacer en terrain difficile.

COÛT 5

ŒIL AIGUISÉ

Retirez ■ par rang en Œil aiguisé à tous les tests de Perception ou de Vigilance. Divisez par deux le temps nécessaire pour fouiller un lieu.

COÛT 10

BAROUDEUR

Retirez ■ par rang de Baroudeur aux tests effectués pour se déplacer au sol ou gérer les effets d'un environnement. Réduisez de moitié le temps de voyage terrestre.

COÛT 10

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 10

BAROUDEUR

Retirez ■ par rang de Baroudeur aux tests effectués pour se déplacer au sol ou gérer les effets d'un environnement. Réduisez de moitié le temps de voyage terrestre.

COÛT 10

EMPATHIE AVEC LES ANIMAUX

Lorsque vous effectuez des tests pour maîtriser ou dresser des animaux, ajoutez-y un nombre de ◯ inférieur ou égal à votre valeur de Force. Dépensez ● pour ajouter ☆ ou ☹ au résultat.

COÛT 15

LIEN AVEC LES ANIMAUX

Développez un lien à long terme avec un animal unique dont le gabarit est inférieur à la moitié de votre valeur de Force, arrondie à l'entier inférieur.

COÛT 15

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 15

ESPRIT FURTIF

Ajoutez □ à tous les tests de Discrétion, sauf quand l'opposant est immunisé contre les pouvoirs de la Force.

COÛT 15

CONNEXION PSYCHIQUE

Effectuez l'action Connexion psychique. Engagez ◯. Tant qu'il reste engagé, vous pouvez communiquer avec l'animal lié à longue portée, et voir et entendre par ses sens.

COÛT 20

VALEUR DE FORCE

+1 à la valeur de Force.

COÛT 20

DÉPLACEMENT ÉCLAIR

Subissez 2 points de stress pour accomplir la brouille Déplacement éclair : ajoutez un nombre de ◯ inférieur ou égal à votre valeur de Force au prochain test. Après avoir agi, vous pouvez dépenser ●● pour accomplir une manœuvre de Déplacement additionnelle.

COÛT 20

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 20

DOULEUR PARTAGÉE

Vous pouvez accomplir la brouille Douleur partagée lorsque l'animal lié souffre d'une blessure. Le nombre de points de blessure subis par l'animal est réduit de moitié, mais le personnage subit un nombre de points de blessure égal à ceux que l'animal a éliminés de la sorte.

COÛT 25

ENDURANCE

Augmentez votre valeur d'endurance de +1.

COÛT 25

BAROUDEUR-NÉ

Une fois par partie, vous pouvez relancer 1 test de Résistance ou de Survie.

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25