

Consulaire : arborescence de Disciple niman

Compétences de carrière : Calme, Commandement, Connaissance (culture), Connaissance (éducation), Négociation, Sang-froid

Compétences de carrière supplémentaires : Commandement, Négociation, Sang-froid, Sabre laser

ACTIF

PASSIF



TALENT DE LA FORCE

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 5

PERSPICACE

Améliorez 1 dé de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie qui vous prennent pour cible par rang de Perspicace.

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

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de 1.

COÛT 5

ENTRAÎNEMENT DÉFENSIF

Lorsque vous maniez un sabre laser, une arme de corps à corps ou de pugilat, l'arme gagne l'attribut Parade avec une valeur égale à votre nombre de rangs d'Entraînement défensif.

COÛT 10

TECHNIQUE NIMAN

Lorsque le personnage effectue un test avec la compétence Sabre laser, il peut se servir de sa Volonté à la place de sa Vigueur.

COÛT 10

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

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

PERCEPTION DES ÉMOTIONS

Ajoutez à tous les tests de Charme, de Coercition et de Tromperie, à moins que la cible ne soit immunisée contre les pouvoirs de la Force.

COÛT 15

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 15

ENTRAÎNEMENT DÉFENSIF

Lorsque vous maniez un sabre laser, une arme de corps à corps ou de pugilat, l'arme gagne l'attribut Parade avec une valeur égale à votre nombre de rangs d'Entraînement défensif.

COÛT 15

SUM DJEM

Sur un test réussi de Sabre laser, dépensez ou pour désarmer votre adversaire.

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

RAPPROCHEMENT

Entrenez l'action Rapprochement : effectuez un test de combat de Sabre laser (Volonté) contre une cible de gabarit 1 à portée moyenne, en y ajoutant un nombre de qui ne doit pas être supérieur à votre Valeur de Force. Dépensez pour rapprocher la cible d'un niveau de distance ou pour ajouter au test.

COÛT 20

RECENTREMENT

Effectuez la manœuvre Recentrement. Jusqu'au début du tour suivant, le niveau de critique des attaques qui vous prennent pour cible augmente de 1 par rang de Recentrement.

COÛT 20

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

ASSAUT DE LA FORCE

Dépensez ou sur un test de combat manqué de Sabre laser (Volonté) pour accomplir immédiatement une action du pouvoir de la Force Déplacement en tant que manœuvre.

COÛT 25

VALEUR DE FORCE

+1 à la valeur de Force

COÛT 25

RECENTREMENT AMÉLIORÉ

Subissez 1 point de stress pour effectuer Recentrement au prix d'une brouille.

COÛT 25

Consulaire : arborescence de Guérisseur

Compétences de carrière : Calme, Commandement, Connaissance (culture), Connaissance (éducation), Négociation, Sang-froid

Compétences de carrière supplémentaires : Connaissance (éducation), Connaissance (xénologie), Médecine, Sang-froid

ACTIF

PASSIF



TALENT DE LA FORCE

CHIRURGIEN

Quand vous effectuez un test de Médecine pour aider un personnage à soigner ses blessures, celui-ci élimine 1 point de blessure supplémentaire par rang de Chirurgien.

COÛT 5

TRANSE REVIGORANTE

Engagez . Pour chaque rencontre complète où reste engagé, éliminez 1 point de blessure par rang de Transe revigorante.

COÛT 5

RÉCUPÉRATION RAPIDE

Quand vous éliminez du stress après une rencontre, débarrassez-vous de 1 point de stress supplémentaire par rang de Récupération rapide.

COÛT 5

THÉRAPEUTE

Quand vous effectuez un test de Médecine pour aider un personnage à soigner ses blessures, celui-ci élimine 1 point de stress supplémentaire par rang de Thérapeute.

COÛT 5

THÉRAPEUTE

Quand vous effectuez un test de Médecine pour aider un personnage à soigner ses blessures, celui-ci élimine 1 point de stress supplémentaire par rang de Thérapeute.

COÛT 10

THÉRAPEUTE

Quand vous effectuez un test de Médecine pour aider un personnage à soigner ses blessures, celui-ci élimine 1 point de stress supplémentaire par rang de Thérapeute.

COÛT 10

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de 1.

COÛT 10

TRANSE REVIGORANTE

Engagez . Pour chaque rencontre complète où reste engagé, éliminez 1 point de blessure par rang de Transe revigorante.

COÛT 10

TRANSE REVIGORANTE

Engagez . Pour chaque rencontre complète où reste engagé, éliminez 1 point de blessure par rang de Transe revigorante.

COÛT 15

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de 1.

COÛT 15

SOINS EXPERTS

Quand vous soignez un allié, dépensez 1 point de Destin pour éliminer un nombre de points de blessure égal à vos rangs en Connaissance (xénologie).

COÛT 15

RÉCUPÉRATION RAPIDE

Quand vous éliminez du stress après une rencontre, débarrassez-vous de 1 point de stress supplémentaire par rang de Récupération rapide.

COÛT 15

CHIRURGIEN

Quand vous effectuez un test de Médecine pour aider un personnage à soigner ses blessures, celui-ci élimine 1 point de blessure supplémentaire par rang de Chirurgien.

COÛT 20

TRANSE REVIGORANTE AMÉLIORÉE

Lorsque vous éliminez des blessures avec Transe revigorante, effectuez un test de Résistance pour éliminer une blessure critique. La difficulté du test est égale au niveau de gravité de la blessure critique.

COÛT 20

AURA APAISANTE

Lorsqu'un adversaire cible le personnage avec un pouvoir de la Force, réduisez les générés de 1.

COÛT 20

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de 2.

COÛT 20

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

MÉDECIN-NÉ

Une fois par partie, vous pouvez relancer 1 test de Médecine.

COÛT 25

VALEUR DE FORCE

+ 1 à la valeur de Force.

COÛT 25

AURA APAISANTE AMÉLIORÉE

Dépensez une manœuvre et subissez 2 points de stress pour étendre l'effet d'Aura apaisante à un nombre d'alliés égal à votre Volonté, situés à portée courte, jusqu'au début du tour suivant.

COÛT 25

Consulaire : arborescence de Sage

Compétences de carrière : Calme, Commandement, Connaissance (culture), Connaissance (éducation), Négociation, Sang-froid

Compétences de carrière supplémentaires : Astrogation, Calme, Charme, Connaissance (culture)

ACTIF

PASSIF



TALENT DE LA FORCE

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de 1.

COÛT 5

IRRÉSISTIBLE

Retirez ■ par rang d'Irrésistible à tous vos tests de Charme et de Commandement.

COÛT 5

CHERCHEUR

Retirez ■ par rang de Chercheur aux tests de Connaissance. Les recherches entreprises prennent deux fois moins de temps.

COÛT 5

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de 1.

COÛT 5

BEAU PARLEUR

Quand vous acquérez ce talent, choisissez une compétence : Charme, Coercition, Négociation ou Tromperie. Quand vous effectuez des tests avec cette compétence, vous pouvez dépenser ☉ pour gagner un nombre de ☆ supplémentaires égal à votre rang de Beau parleur.

COÛT 10

CHERCHEUR

Retirez ■ par rang de Chercheur aux tests de Connaissance. Les recherches entreprises prennent deux fois moins de temps.

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

CONNAISSANCES SPÉCIALISÉES

Quand vous choisissez ce talent, choisissez une compétence de Connaissance. Lorsque vous effectuez un test avec cette compétence, vous pouvez dépenser ☉ pour gagner un nombre de ☆ supplémentaires égal à votre rang de Connaissances spécialisées.

COÛT 10

INFO PRÉCIEUSE

Une fois par rencontre, accomplissez une action Info précieuse : effectuez un **test de Connaissance Moyen** (◆◆). S'il est réussi, ajoutez ☉ au test de compétence d'un allié pendant la rencontre.

COÛT 15

BEAU PARLEUR

Quand vous acquérez ce talent, choisissez une compétence : Charme, Coercition, Négociation ou Tromperie. Quand vous effectuez des tests avec cette compétence, vous pouvez dépenser ☉ pour gagner un nombre de ☆ supplémentaires égal à votre rang de Beau parleur.

COÛT 15

CONNAISSANCES SPÉCIALISÉES

Quand vous choisissez ce talent, choisissez une compétence de Connaissance. Lorsque vous effectuez un test avec cette compétence, vous pouvez dépenser ☉ pour gagner un nombre de ☆ supplémentaires égal à votre rang de Connaissances spécialisées.

COÛT 15

HARMONIE AVEC L'UNIVERS

Une fois par session de jeu, méditez puis accomplissez l'action Harmonie avec l'univers : effectuez un **test d'Astrogation Moyen** (◆◆). S'il est réussi, ajoutez ☉ à tous les tests des pouvoirs de la Force au cours de la prochaine rencontre. Si le test d'Astrogation est réussi avec un ☉, ajoutez ● à la place.

COÛT 15

VALEUR DE FORCE

+ 1 à la valeur de Force

COÛT 20

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de 1.

COÛT 20

ESQUIVE PRÉVENTIVE

Vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour rompre le contact avec un ennemi en tant que brouille hors tour.

COÛT 20

CONNAISSANCES SPÉCIALISÉES

Quand vous choisissez ce talent, choisissez une compétence de Connaissance. Lorsque vous effectuez un test avec cette compétence, vous pouvez dépenser ☉ pour gagner un nombre de ☆ supplémentaires égal à votre rang de Connaissances spécialisées.

COÛT 20

SÉRÉNITÉ

Lorsque vous éliminez du stress à la fin de la rencontre, vous pouvez ajouter ☉ par point de Valeur de Force. Vous récupérez un point de stress supplémentaire par ● généré.

COÛT 25

LA FORCE EST MON ALLIÉE

Une fois par session de jeu, vous pouvez subir 2 points de stress afin d'accomplir une action de pouvoir de la Force en tant que manœuvre.

COÛT 25

NÉGOCIATEUR-NÉ

Une fois par session de jeu, vous pouvez relancer un test de Calme ou de Négociation.

COÛT 25

VALEUR DE FORCE

+ 1 à la valeur de Force

COÛT 25