

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

Errant : arborescence de Bretteur ataru

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

Compétences de carrière supplémentaires : Athlétisme, Coordination, Perception, Sabre laser

ACTIF

PASSIF

TALENT DE LA FORCE

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

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

RESSORT

Une fois par round, si vous êtes assis ou à terre, vous pouvez vous relever au prix d'une brouille.

COÛT 5

ARME EN MAIN

Une fois par round, vous pouvez dégainer ou rengainer une arme, ou sortir ou ranger un objet accessible, au prix d'une brouille.

COÛT 5

ESQUIVE

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

TECHNIQUE ATARU

Lorsque vous effectuez un test employant la compétence Sabre laser, vous pouvez vous servir d'Agilité au lieu de Vigueur.

COÛT 10

COUP ÉCLAIR

Ajoutez ■ par rang de Coup éclair à vos tests de combat contre les cibles qui n'ont pas encore agi lors de la rencontre.

COÛT 10

COUP ÉCLAIR

Ajoutez ■ par rang de Coup éclair à vos tests de combat contre les cibles qui n'ont pas encore agi lors de la rencontre.

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

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

PARER (AMÉLIORÉ)

Lorsque vous parrez une attaque qui a généré ☹ ou ☹☹☹, une fois l'attaque originale résolue, vous pouvez toucher l'adversaire une fois avec un sabre laser, une arme de pugilat ou de corps à corps. L'arme inflige les dégâts de base.

COÛT 15

ESQUIVE

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

PIQUÉ DU CHAUVÉ-FAUCON

Entrenez l'action Piqué du chauve-façon. Effectuez un test de combat au Sabre laser (Agilité) contre une cible à portée courte, en y ajoutant un nombre de ☹ inférieur ou égal à votre valeur de Force. En cas de réussite, vous pouvez dépenser ☹ pour vous retrouver au contact de la cible. Vous pouvez aussi dépenser ☹ pour ajouter ☹ au test.

COÛT 20

DÉLUGE DE COUPS

Accomplissez la manœuvre Déluge de coup : subissez 1 point de stress pour que votre prochain test de combat au Sabre laser (Agilité) de ce tour gagne l'attribut Jumelé à un niveau égal à votre valeur de Force au moment du test.

COÛT 20

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 20

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 25

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

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 25

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

Compétences de carrière supplémentaires : Coordination, Discrétion, Distance (armes lourdes) et Vigilance

PASSIF

COÛT 5

CÔNG 5

COÛT 5

COÛT 5

COÛT 10

COÛT 10

COÛT 10

CÔT 10

COÛT 15

COÛT 15

COÛT 15

COÛT 15

COÛT 20

COÛT 20

CÔU T 20

COÛT 20

COÛT 25

CÔT 25

COÛT 25

COÛT 25