

Sentinelle : arborescence d'Artisan

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

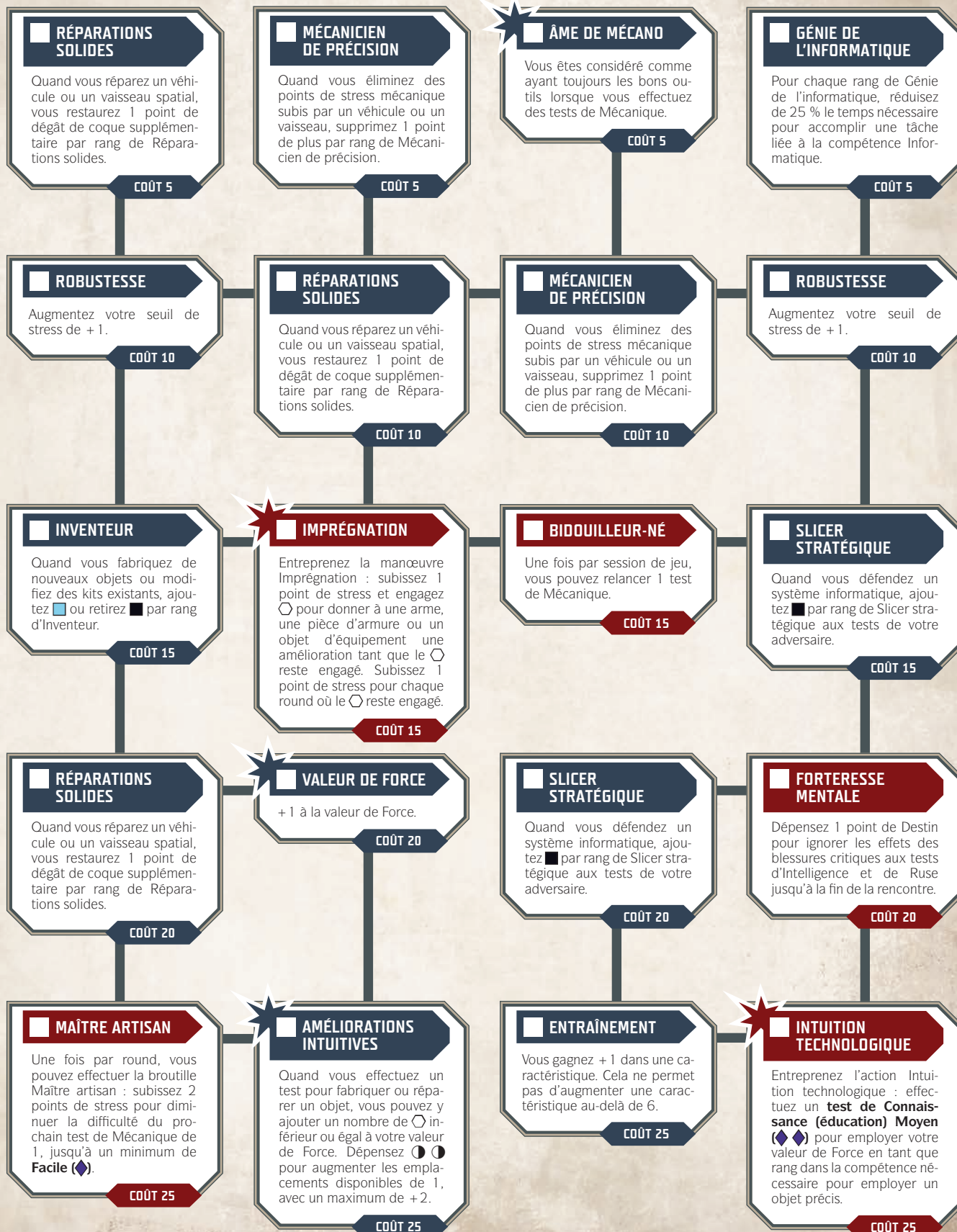
Compétences de carrière supplémentaires : Astrogation, Connaissance (éducation), Informatique, Mécanique

ACTIF

PASSIF



TALENT DE LA FORCE



Sentinelle : arborescence d'Expert shien

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

Compétences de carrière supplémentaires : Athlétisme, Magouilles, Résistance et Sabre laser

ACTIF

PASSIF

TALENT DE LA FORCE

ESQUIVE INSTINCTIVE

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

COÛT 5

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

DÉGOURDI

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

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

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

TECHNIQUE SHIEN

Quand vous effectuez un test avec la compétence Sabre laser, vous pouvez employer Ruse à la place de Vigueur.

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

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

CONTRE-ATTAQUE

Quand une attaque vous manque et génère ☹ ou ☹☹, vous pouvez améliorer un dé de votre prochain test de Sabre laser (Ruse) contre cet adversaire.

COÛT 15

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 15

DÉVIER (AMÉLIORÉ)

Quand vous déviez un tir qui a généré ☹ ou ☹☹☹, une fois l'attaque initiale résolue, vous pouvez toucher une cible à portée moyenne, infligeant les mêmes dégâts que le tir initial.

COÛT 15

DÉVIATION DJEM SO

Après avoir utilisé Dévier, dépensez 1 point de Destin pour accomplir la manœuvre Déplacement comme une broutille hors tour afin de réduire la distance ou de vous retrouver au contact de votre adversaire.

COÛT 20

GARDE STRATÉGIQUE

Une fois par round, vous pouvez effectuer la manœuvre Garde stratégique 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 20

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 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

AVALANCHE

Subissez 2 points de stress pour ajouter des dégâts égaux à votre Vigueur au prochain test de combat au Sabre laser effectué à ce tour.

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

FRAPPE DÉSTABILISANTE

Entrenez l'action Frappe déstabilisante : effectuez un test de combat au Sabre laser (Ruse) en ajoutant un nombre de ☹ inférieur ou égal à votre valeur de Force. Dépensez ☹ pour ajouter au prochain test de combat de votre cible.

COÛT 25

DÉVIER (ULTIME)

Si vous n'avez pas effectué de test de combat au tour précédent, vous pouvez subir 1 point de stress pour utiliser Dévier.

COÛT 25

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