

Gardien : arborescence de Défenseur soresu

Compétences de carrière : Calme, Corps à corps, Pugilat, Résistance, Sang-froid, Vigilance

Compétences de carrière supplémentaires : Connaissance (culture), Sabre laser, Sang-froid, Vigilance

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

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

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 5

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 5

TECHNIQUE SORESU

Lorsque vous effectuez un test avec votre compétence Sabre laser, vous pouvez vous servir d'Intelligence au lieu 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

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 10

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 10

APLOMB

Vous pouvez retirer 1 dé de difficulté par rang d'Aplob aux tests de Sang-froid pour éviter la peur.

COÛT 15

PARER (AMÉLIORÉ)

Lorsque vous parez 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

CERCLE DÉFENSIF

Entrenez la manœuvre Cercle défensif. Effectuez un test de Sabre laser Difficile (). Le personnage, plus un allié à portée courte par , gagne X en défense jusqu'au début du tour suivant, X étant égal à 1 + 1 par .

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

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 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

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

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

PARER (ULTIME)

Si vous n'avez pas effectué de test de combat pendant ce round, vous pouvez subir 1 point de stress pour utiliser Parer.

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

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 25

TRAQUENARD

Entrenez l'action Traquenard. Effectuez un test de Sabre laser (Intelligence) Difficile (), en lançant un nombre de inférieur ou égal à votre valeur de Force. S'il est réussi, 1 cible à portée courte ne peut attaquer que vous pendant un round. Dépensez pour étendre les effets à 1 cible supplémentaire pendant 1 round.

COÛT 25

Compétences de carrière supplémentaires : Commandement, Perception, Pilotage (planétaire), Sang-froid



Gardien : arborescence de Protecteur

Compétences de carrière : Calme, Corps à corps, Pugilat, Résistance, Sang-froid, Vigilance

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

ACTIF

PASSIF



TALENT DE LA FORCE

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 5

GARDE DU CORPS

Une fois par round, entreprenez la manœuvre Garde du corps 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 5

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 5

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

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 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

SECRETS INFIRMIERS

Les stimpacks soignent 1 point de blessure de plus par rang de Secrets infirmiers.

COÛT 10

PROTECTION DE LA FORCE

Entrenez la manœuvre Protection de la Force : subissez 1 point de stress et engagez un nombre de inférieur ou égal à vos rangs de Protection de la Force. Augmentez votre encaissement du nombre de engagés jusqu'au début du tour suivant. Subissez 1 point de stress par tour où un reste engagé.

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 15

SECRETS INFIRMIERS

Les stimpacks soignent 1 point de blessure de plus par rang de Secrets infirmiers.

COÛT 15

VIGILANCE ACCRUE

Les alliés à portée courte ajoutent à leurs tests de Perception et de Vigilance. Les alliés au contact ajoutent quant à eux .

COÛT 15

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 15

CERCLE DE PROTECTION

Lorsqu'un allié au contact est touché, vous pouvez employer Parer ou Dévier comme une brouille pour contrer ce coup.

COÛT 20

PROTECTION DE LA FORCE

Entrenez la manœuvre Protection de la Force : subissez 1 point de stress et engagez un nombre de inférieur ou égal à vos rangs de Protection de la Force. Augmentez votre encaissement du nombre de engagés jusqu'au début du tour suivant. Subissez 1 point de stress par tour où un reste engagé.

COÛT 20

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 20

GARDE DU CORPS

Une fois par round, entreprenez la manœuvre Garde du corps 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 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 25

VALEUR DE FORCE

+1 à la valeur de Force.

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

GARDE DU CORPS (AMÉLIORÉ)

Une fois par partie, lorsqu'un allié protégé par la manœuvre Garde du corps est touché, vous êtes touché à sa place.

COÛT 25