

Guerrier : arborescence d'Agresseur

Compétences de carrière : **Athlétisme, Calme, Corps à corps, Perception, Pugilat, Survie**

Compétences de carrière supplémentaires : **Coercition, Connaissance (pègre), Distance (armes légères), Système D**

■ ACTIF

■ PASSIF



TALENT DE LA FORCE

■ INTIMIDANT

Vous pouvez subir des points de stress pour dégrader autant de dés de difficulté des tests de Coercition que vous effectuez, ou pour améliorer autant de dés de difficulté des tests de Coercition qui vous prennent pour cible. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang en Intimidant.

COÛT 5

■ BÉNÉFICE DU DOUTE

Retirez ■ par rang en Bénéfice du doute à tous vos tests de Coercition et de Tromperie.

COÛT 5

■ ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 5

■ ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 5

■ EFFRAYANT

Lorsque vous êtes au contact d'un adversaire, vous pouvez le forcer à effectuer un test de peur. Sa difficulté est égale aux rangs d'Effrayant de votre personnage.

COÛT 10

■ INTIMIDANT

Vous pouvez subir des points de stress pour dégrader autant de dés de difficulté des tests de Coercition que vous effectuez, ou pour améliorer autant de dés de difficulté des tests de Coercition qui vous prennent pour cible. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang en Intimidant.

COÛT 10

■ PROIE FACILE

Pour chaque rang de Proie facile, ajoutez 1 point de dégât à un test de combat réussi contre une cible désorientée.

COÛT 10

■ PERCEPTION TACTIQUE

Une fois par session de jeu, vous pouvez ajouter ■■ au test de compétence d'un PNJ.

COÛT 10

■ EFFRAYANT

Lorsque vous êtes au contact d'un adversaire, vous pouvez le forcer à effectuer un test de peur. Sa difficulté est égale aux rangs d'Effrayant de votre personnage.

COÛT 15

■ TERRIFIANT

Entrenez l'action Terrifiant : effectuez un **test de Coercition Difficile** (◆◆◆), ajoutez un nombre de ○ inférieur ou égal à votre valeur de Force. Désorientez une cible à portée moyenne par ☆. Dépensez ○○ pour étendre la durée, et dépensez ○ pour immobiliser une cible affectée.

COÛT 15

■ COUP HANDICAPANT

Augmentez de 1 la difficulté du prochain test de combat. Si le test inflige des dégâts, la cible subit 1 point de stress chaque fois qu'elle se déplace jusqu'à la fin de la rencontre.

COÛT 15

■ ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 15

■ ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 20

■ TERRIFIANT (AMÉLIORÉ)

Réduisez la difficulté du test de Terrifiant à **Moyenne** (◆◆). Vous pouvez dépenser ○ pour étourdir une cible affectée.

COÛT 20

■ PROIE FACILE

Pour chaque rang de Proie facile, ajoutez 1 point de dégât à un test de combat réussi contre une cible désorientée.

COÛT 20

■ RÉSISTANCE HÉROÏQUE

Vous pouvez dépenser un point de Destin pour ignorer les effets des blessures critiques sur les tests de Vigueur et d'Agilité jusqu'à la fin de la rencontre.

COÛT 20

■ VALEUR DE FORCE

+1 à la valeur de Force.

COÛT 25

■ EFFRAYANT

Lorsque vous êtes au contact d'un adversaire, vous pouvez le forcer à effectuer un test de peur. Sa difficulté est égale aux rangs d'Effrayant de votre personnage.

COÛT 25

■ ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

■ CONTRE TOUTE ATTENTE

Lorsque vous êtes neutralisé, accomplissez l'action Contre toute attente : effectuez un **test de Résistance Difficile** (◆◆◆) avec autant de ○ que votre valeur de Force. Vous guérissez d'autant de points de blessure que de ☆, et vous pouvez dépenser ○ pour ajouter ☆.

COÛT 25

Guerrier : arborescence d'As de l'espace

Compétences de carrière : **Athlétisme, Calme, Corps à corps, Perception, Pugilat, Survie**

Compétences de carrière supplémentaires : **Astrogation, Artillerie, Mécanique, Pilotage (espace)**

ACTIF

PASSIF



TALENT DE LA FORCE

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 5

PILOTE CHEVRONNÉ

Retirez ■ par rang de Pilote chevronné à tous vos tests de Pilotage (planétaire) et de Pilotage (espace).

COÛT 5

RÉACTION ÉCLAIR

Vous pouvez subir des points de stress pour ajouter autant de ✨ aux tests d'Initiative. Leur nombre ne peut pas dépasser votre rang en Réaction éclair.

COÛT 5

RÉPARATIONS SOLIDES

Quand vous réparez un véhicule ou un vaisseau spatial, vous restaurez 1 point de dégât de coque supplémentaire par rang de Réparations solides.

COÛT 5

ESQUIVE INTUITIVE

Accomplissez la manœuvre Esquive intuitive. Subissez 1 point de stress et engagez un nombre de ○ inférieur ou égal à vos rangs d'Esquive intuitive. Améliorez autant de dés de difficulté des tests de combat visant le vaisseau ou le véhicule. Subissez 1 point de stress par round où un ○ reste engagé.

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

RÉPARATIONS SOLIDES

Quand vous réparez un véhicule ou un vaisseau spatial, vous restaurez 1 point de dégât de coque supplémentaire par rang de Réparations solides.

COÛT 10

CARTOGRAPHIE DE LA GALAXIE

Retirez ■ par rang de Cartographie de la galaxie aux tests d'Astrogation. Les tests d'Astrogation demandent moitié moins de temps.

COÛT 10

PLEINS GAZ

Entrenez une action de Pleins gaz : effectuez un **test de Pilotage Difficile** (◆◆◆) pour augmenter de 1 la vitesse maximale d'un vaisseau pendant un nombre de tours égal à votre Ruse.

COÛT 15

RÉACTION ÉCLAIR

Vous pouvez subir des points de stress pour ajouter autant de ✨ aux tests d'Initiative. Leur nombre ne peut pas dépasser votre rang en Réaction éclair.

COÛT 15

BOUCHE D'ENTRÉE

Avant d'attaquer un vaisseau ou un véhicule, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour ignorer les effets de la règle Massif.

COÛT 15

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 15

FRAPPE INTUITIVE

Lorsque vous effectuez un test de combat avec une arme à l'échelle planétaire, ajoutez un nombre de ○ inférieur ou égal à votre valeur de Force. Dépensez ○○ pour ajouter ✨ ou ☹.

COÛT 20

COUP DE POUCE DU DESTIN

Une fois par partie, ajoutez ■ à n'importe quel test.

COÛT 20

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 20

PILOTE CHEVRONNÉ

Retirez ■ par rang de Pilote chevronné à tous vos tests de Pilotage (planétaire) et de Pilotage (espace).

COÛT 20

VALEUR DE FORCE

+1 à la valeur de Force.

COÛT 25

DIFFICILE À VISER

Le véhicule ou le vaisseau que vous pilotez est considéré comme ayant 1 point de gabarit de moins quand il est attaqué.

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

ESQUIVE INTUITIVE

Accomplissez la manœuvre Esquive intuitive. Subissez 1 point de stress et engagez un nombre de ○ inférieur ou égal à vos rangs d'Esquive intuitive. Améliorez autant de dés de difficulté des tests de combat visant le vaisseau ou le véhicule. Subissez 1 point de stress par round où un ○ reste engagé.

COÛT 25

Guerrier : arborescence de Chevalier shii-cho

Compétences de carrière : **Athlétisme, Calme, Corps à corps, Perception, Pugilat, Survie**

Compétences de carrière supplémentaires : **Athlétisme, Coordination, Corps à corps, Sabre laser**

ACTIF

PASSIF



TALENT DE LA FORCE

