

# Colon : arborescence de Médecin

Compétences de carrière : Charme, Commandement, Connaissance (Mondes du Noyau), Connaissance (Éducation), Connaissance (Culture), Négociation, Système D, Tromperie

Compétences de carrière bonus de Médecin : Calme, Connaissance (Éducation), Médecine, Résistance

ACTIF

PASSIF





# Colon : arborescence de Diplomate

Compétences de carrière : Charme, Commandement, Connaissance (Mondes du Noyau), Connaissance (Éducation), Connaissance (Culture), Négociation, Système D, Tromperie

Compétences de carrière bonus de Diplomate : Charme, Coercition, Connaissance (Mondes du Noyau), Tromperie

■ ACTIF

■ PASSIF





# Colon : arborescence d'Érudit

Compétences de carrière : Charme, Commandement, Connaissance (Mondes du Noyau), Connaissance (Éducation), Connaissance (Culturel), Négociation, Système D, Tromperie

Compétences de carrière bonus de Savant : Connaissance (Bordure extérieure), Connaissance (Pègre), Connaissance (Xénologie), Perception

ACTIF

PASSIF

## ÉRUDIT RECONNU

Dégradez 1 dé de difficulté par rang d'Érudit reconnu lors des tests pour interagir avec des institutions académiques.

COÛT 5

## LANGAGE BINAIRE

Quand vous donnez des ordres aux droïdes PNJ, vous gagnez 1 aux tests par rang de Langage binaire.

COÛT 5

## ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 5

## STABILITÉ

Effectuez une manœuvre pour retirer 1 par rang de Stabilité à votre prochaine action. Cela ne peut retirer que les 1 liés à l'environnement.

COÛT 5

## CHERCHEUR

Retirez 1 par rang de Chercheur aux tests de Connaissance. Les recherches entreprises prennent deux fois moins de temps.

COÛT 10

## ÉRUDIT RECONNU

Dégradez 1 dé de difficulté par rang d'Érudit reconnu lors des tests pour interagir avec des institutions académiques.

COÛT 10

## DÉTERMINATION

Quand le personnage subit involontairement du stress, il en reçoit 1 point de moins par rang de Détermination, pour un minimum de 1.

COÛT 10

## CHERCHEUR

Retirez 1 par rang de Chercheur aux tests de Connaissance. Les recherches entreprises prennent deux fois moins de temps.

COÛT 10

## CRAQUEUR DE CODES

Retirez 1 par rang de Craqueur de codes 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 15

## CONNAISSANCES SPÉCIALISÉES

Quand vous acquérez ce talent, choisissez une compétence de Connaissance. Lorsque vous effectuez un test avec cette compétence, vous pouvez dépenser 1 pour obtenir des succès supplémentaires égaux à votre rang de Connaissances spécialisées.

COÛT 15

## ÉRUDIT-NÉ

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

COÛT 15

## ACCOMPLI

Choisissez 2 compétences. Elles deviennent à tout jamais des compétences de carrière.

COÛT 15

## CONNAISSANCES SPÉCIALISÉES

Quand vous acquérez ce talent, choisissez une compétence de Connaissance. Lorsque vous effectuez un test avec cette compétence, vous pouvez dépenser 1 pour obtenir des succès supplémentaires égaux à votre rang de Connaissances spécialisées.

COÛT 20

## CONCENTRATION INTENSE

Exécutez une manœuvre de Concentration intense ; vous subissez 1 point de stress et améliorez 1 dé de votre prochain test de compétence.

COÛT 20

## APLOMB

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

COÛT 20

## DÉTERMINATION

Quand le personnage subit involontairement du stress, il en reçoit 1 point de moins par rang de Détermination, pour un minimum de 1.

COÛT 20

## TRAIT DE GÉNIE

Une fois par séance de jeu, effectuez un test de compétence en utilisant votre Intelligence plutôt que la caractéristique normalement associée à cette compétence.

COÛT 25

## 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 25

## ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

## ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 25