Universel : Arborescence de Talents du Fugitif de la Force

Gagnez une Valeur de Force de 1

ACTIF

PASSIF

RÉSERVÉ AUX PJ SENSIBLES À LA FORCE

SENS SURDÉVELOPPÉS
Ajoutez □ par rang de Sens surdéveloppés aux tests de Perception.
COÛT 5

INTUITION
Perception et Sang-froid deviennent des compétences de carrière.
COÛT 5

SUBSISTANCE
Retirez jusqu'à ■ ■ aux tests visant à trouver nourriture, eau ou abri. Le temps indiqué par les tests de Survie pour trouver ces ressources est réduit de moitié.
COÛT 5

RÉACTION FULGURANTE
Ajoutez □ par rang de Réaction fulgurante aux tests de Vigilance.
COÛT 5

PERSUASION
Retirez ■ par rang de Persuasion aux tests de Tromperie et de Magouilles.
COÛT 10

ASCENDANT ÉMOTIONNEL
Vous pouvez ajouter un nombre de ⬡ égal à votre Valeur de Force aux tests de Charme, de Coercition ou de Tromperie. Les ○ et les ● ajoutent des ✲ ou des ▼ aux tests.
COÛT 10

CONCENTRATION INTENSE
Effectuez une manœuvre de Concentration intense ; subissez 1 point de stress et améliorez 1 dé d'aptitude lors de votre prochain test.
COÛT 10

ARME EN MAIN
Une fois par round, vous pouvez dégainer ou ranger une arme ou un autre objet porté au prix d'une broutille.
COÛT 10

PERCEPTION DU DANGER
Une fois par partie, retirez ■ ■ à n'importe quel test.
COÛT 15

PERCEPTION DES ÉMOTIONS
Ajoutez □ à un test de Charme, de Coercition ou de Tromperie, sauf si la cible est immunisée contre les pouvoirs de la Force.
COÛT 15

SÉRÉNITÉ
Quand le personnage retire des points de stress à la fin d'une rencontre, il peut ajouter un nombre de ⬡ égal à sa Valeur de Force. Il retire un point de stress supplémentaire par ○ obtenu.
COÛT 15

COUP DE POUCE DU DESTIN
Une fois par partie, ajoutez □ □ à n'importe quel test.
COÛT 15

DÉGOURDI
Retirez ■ par rang de Dégourdi aux tests de Système D et de Connaissance (Pègre).
COÛT 20

SENS SURDÉVELOPPÉS
Ajoutez □ par rang de Sens surdéveloppés aux tests de Perception.
COÛT 20

RÉACTION FULGURANTE
Ajoutez □ par rang de Réaction fulgurante aux tests de Vigilance.
COÛT 20

DÉGOURDI
Retirez ■ par rang de Dégourdi aux tests de Système D et de Connaissance (Pègre).
COÛT 20

SIXIÈME SENS
Augmentez votre défense à distance de 1.
COÛT 25

VALEUR DE FORCE
Augmentez votre Valeur de Force de 1.
COÛT 25

ENTRAÎNEMENT
Augmentez une seule caractéristique de 1. Ceci ne peut pas porter une caractéristique au-delà de 6.
COÛT 25

RÉFLEXES AIGUISÉS
Augmentez votre défense au corps-à-corps de 1.
COÛT 25

Reproduction de cette page autorisée pour usage personnel. © LFL 2013