

Arbres des dons

Dniektr 2019

Nom du don :

Les dons contenant un * sont des dons de combat que le soldat peut choisir en tant que don supplémentaire.

Avantage du don :

Ce que le personnage peut faire avec le don.



Dépendance en amont :

Un autre don doit avoir été choisi pour pouvoir débloquer celui-ci.

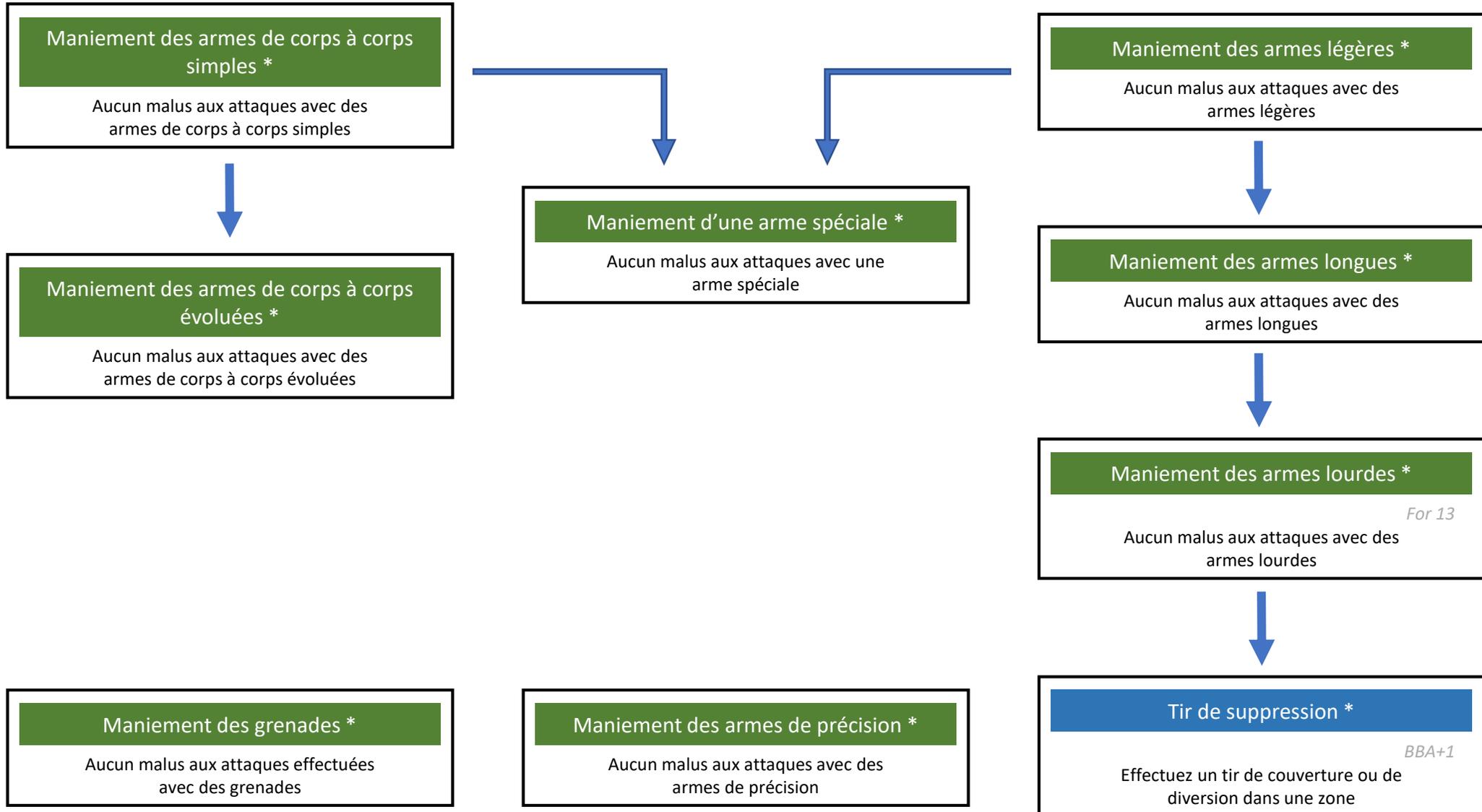
Conditions de déblocage :

Certains dons nécessitent la validation de plusieurs conditions pour pouvoir être choisis. Ils sont indiqués en *italique grisé*.

Dépendance en aval :

Ce don permet de débloquer l'accès à un autre don.

Maîtrise des armes



Maîtrise des armures

Port des armures légères *

Aucun malus aux jets d'attaques en portant une armure légère



Port des armures lourdes *

For 13

Aucun malus aux jets d'attaques en portant une armure lourde



Port des armures assistées *

BBA+5

Aucun malus aux jets d'attaques en portant une armure assistée

Jets de Sauvegarde

Réflexes surhumains

Bonus de +2 aux jets de Réflexes



Sciences des réflexes surhumains

Niveau 5

Dépensez 1 point de persévérance pour relancer un jet de Réflexes

Vigueur surhumaine

Bonus de +2 aux jets de Vigueur



Science de la vigueur surhumaine

Niveau 5

Dépensez 1 point de persévérance pour relancer un jet de Vigueur

Volonté de fer

Bonus de +2 aux jets de Volonté

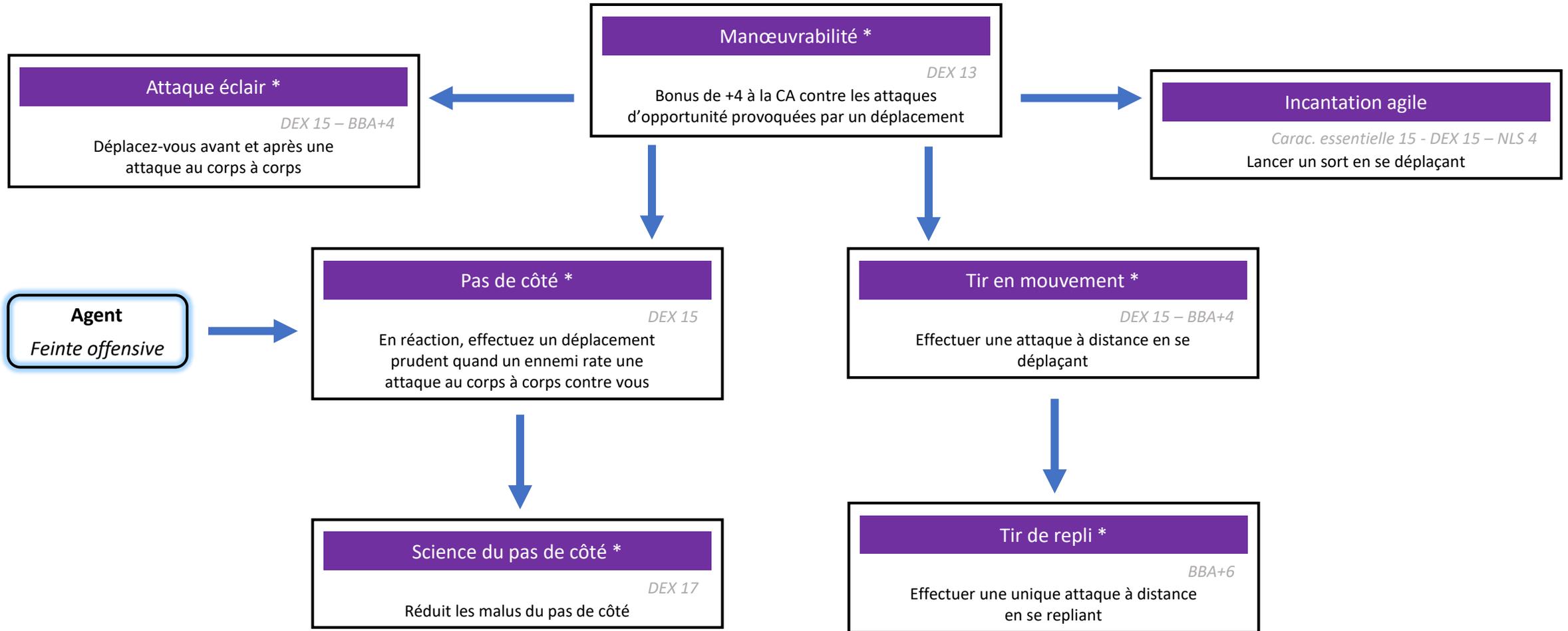


Sciences des réflexes surhumains

Niveau 5

Dépensez 1 point de persévérance pour relancer un jet de Volonté

Manœuvres



Science du combat 1

Arme de prédilection *

Formé au maniement du type d'arme

Bonus de +1 aux jets d'attaque avec le type d'arme sélectionné



Concentration polyvalente *

Bonus de +1 aux jets d'attaque avec tous les types d'armes que vous savez manier

Spécialisation martiale *

Niveau 3 – Formé au maniement du type d'arme

Inflige des dégâts supplémentaires avec le type d'arme sélectionné



Spécialisation polyvalente *

Inflige des dégâts supplémentaires avec tous les types d'armes que vous savez manier

Protection rapprochée *

En réaction, ajoutez un bonus de +2 à la CA d'un allié adjacent



Interception de coups *

Encassez les dégâts d'une attaque réussie contre un allié adjacent à sa place

Science de l'initiative *

Bonus de +4 aux tests d'Initiative

Arme en main *

BBA+1

Dégainez une arme par une action rapide

Science du combat 2

Combat à plusieurs armes *

Réduit le malus des attaques à outrance en combattant avec plusieurs armes légères ou de corps à corps d'agent

Première salve *

Bonus de +2 à une attaque au corps au corps contre une cible que vous avez blessé avec une attaque à distance

Science du combat à mains nues *

Infligez plus de dégâts et menacez les cases avec des attaques à mains nues

Viser *

BBA+1

Infligez des dégâts supplémentaires en échange d'un malus de -2 aux attaques d'armes

Tir de couverture en appui *

BBA+1

Les tirs de couverture confèrent à un allié un bonus de +4 aux tests d'Acrobaties pour effectuer un déplacement acrobatique

Plonger à l'abri *

Réflexe 2

Jetez-vous à terre dans une case adjacente pour effectuer deux jets de Réflexes

Barricade *

Ingénierie 1

Créez votre propre abri peu résistant

Diversion

Utilisez le Bluff pour créer une diversion pour que vos alliés puissent se cacher

Combat en aveugle *

Relancez des attaques ratées dues au camouflage

Déviation de projectiles *

BBA+8

Dépensez 1 points de persévérance pour tenter d'éviter une attaque à distance



Renvoi de projectiles *

BBA+16

Dépensez 1 points de persévérance pour tenter de rediriger une attaque à distance

Science du combat 3

Enchaînement *

FOR 13 – BBA+1

Effectuez une attaque au corps à corps supplémentaire si la première est réussie

Succession d'enchaînement *

FOR 13 – BBA+4

Effectuez une attaque au corps à corps supplémentaire après chaque attaque au corps à corps réussie

Riposte *

BBA+1

Préparez une action pour effectuer une attaque au corps à corps contre un ennemi doté d'une allonge

Fente *

BBA+6

Augmente l'allonge des attaques au corps à corps de 1,50 mètres jusqu'à la fin de votre tour

S'avancer *

BBA+1

En réaction, effectuez un déplacement prudent vers un ennemi adjacent qui se déplace

Avance et frappe *

DEX 13 – BBA+6

Effectuez une attaque d'opportunité en utilisant S'avancer

Science de la manœuvre offensive *

BBA+1

Bonus de +4 pour accomplir une manœuvre offensive

Retirer la goupille *

Effectuez un désarmement pour dégoupiller la grenade d'un adversaire

Fusillade *

BBA+1 – 4 bras ou plus

Attaquez en mode automatique avec plusieurs armes légères

Tireur insaisissable *

DEX 15 – BBA+6

Bonus de +3 à la CA contre les attaques d'opportunité quand vous effectuez des attaques à distance

Tir de loin *

BBA+1

Réduction des malus dus aux facteurs de portée

Manipulation d'ennemi

Attaque perforante *

BBA+12

Réduit de 5 la RD et la résistance aux énergies de l'ennemi contre vos armes

Science du critique *

BBA+8

Le DD pour résister à vos coups critiques augmente de 2

Tir coordonné *

BBA+1

Les alliés bénéficient d'un bonus de +1 aux attaques à distance contre les ennemis que vous menacez

Science de la feinte *

Utilisez le Bluff pour feinter par une action de mouvement



Feinte supérieure *

BBA+6

Les adversaires que vous feintez sont pris au dépourvu pendant 1 round

Entraîner au sol *

Quand vous tombez à cause d'un croc-en-jambe, vous pouvez tenter un croc-en-jambe contre un adversaire adjacent

Beau parleur

Bluff 5

Déconcerter un adversaire potentiel pour le surprendre au début d'un combat

Contrarier

Diplomatie 5 – Intimidation 5

Enerver un ennemi, il devient imprécis et subit un malus de -2 aux tests de compétence pour 1 round de plus

Tir hostile *

Bluff 5

Tromper un ennemi pour qu'il tire sur un autre ennemi adjacent à vous

Menace voilée

CHA 15 – Intimidation 1

L'adversaire intimidé ne devient pas hostile

Mystique et Psychique

Pouvoir psychique mineur

CHA 11

Lancez 3 fois par jour un sort de niveau 0
comme un pouvoir magique



Pouvoir psychique

Niveau 4 – CHA 13

Lancez 1 fois par jour un sort de niveau 1
comme un pouvoir magique



Pouvoir psychique majeur

Niveau 7 – CHA 15

Lancez 1 fois par jour un sort de niveau 2
comme un pouvoir magique

Connexion limitée

Niveau 5 – SAG 15 – Mystique 0

Vous pouvez lancer des sorts de
mystiques mineurs

Assaut mystique *

Aptitude d'incantation de sorts

Les attaques au corps à corps et à distance
sont considérées comme magiques

Magie renforcée

Niveau 3 – Aptitude d'incantation de sorts

Les DD des sorts que vous lancez sont
augmentés

Magie de guerre *

Aptitude d'incantation de sorts de niveau 2

Bonus de +2 à la CA et aux jets de
sauvegarde contre les attaques
d'opportunité lors de l'incantation de sorts

Sort perforant

Aptitude d'incantation de sorts de niveau 4

Réduit de 5 la RD et la résistance aux
énergies de l'ennemi contre vos sorts

Technomancien amateur

Niveau 5 – INT 15 – Technomancien 0

Lancez des sorts mineurs de Technomancien

Efficacité des sorts accrus

Bonus de +2 aux tests de lanceur de sorts
pour ignorer la RM



Efficacité des sorts accrus supérieure

Bonus de +2 supplémentaire aux tests de
lanceur de sorts pour ignorer la RM

Protection contre la magie

*Aucune aptitude d'incantation de sorts
Aucune aptitude d'utilisation de pouvoirs magiques*

Bonus d'intuition de +2 aux jets de
sauvegarde contre les sorts et les pouvoirs
magiques

Mise à mal des morts vivants

Mystique 1

Pouvoir de connexion de focalisation curative

Dépensez un emplacement de sort pour que
la focalisation curative blesse également les
morts vivants

Déplacement

Rapide *

Augmentation de votre vitesse de base

Expert en escalade

Athlétisme 5

Obtention d'une vitesse d'escalade égale à votre vitesse de base

Aisance *

DEX 15

Ignorer 6m de terrain difficile lors d'un déplacement

Rapidité fulgurante

Course plus rapide, hauteur et longueur doublée lors des sauts

Expert en natation

Athlétisme 5

Obtention d'une vitesse de nage égale à votre vitesse de base

Kip Up *

Acrobatie 1

Remettez-vous debout par une action rapide

Fonceur aérien

Pilotage 5

Augmente la vitesse des jet packs, des véhicules et des vaisseaux spatiaux

Divers

Persévérance renforcée

Niveau 5

Obtention de 2 points de persévérance supplémentaires

Robustesse

+1 point d'endurance par niveau de personnage et autres bonus

Compétence synergique

Ajout de nouvelles compétences de classe ou bonus d'intuition de +2 à ces compétences

Talent

Bonus d'intuition de +3 à une compétence

Dysfonctionnement amplifié

Informatique 3 – Intimidation 3

Perturber les appareils, rendant les cibles secouées pendant 1 round de plus

Maître artisan

Informatique 5 / Ingénierie 5 / Mysticisme 5 / Profession 5 / Sciences de la vie 5 / Sciences Physiques 5

Durée de fabrication des objets réduite de moitié

Combat adaptatif *

3 dons de combat

Bénéficiez des avantages d'un don de combat que vous ne possédez pas une fois par jour par une action de mouvement

Résistance améliorée

BBA+4

Obtention d'une réduction des dégâts ou d'une résistance aux énergies

Expert en médecine

Sciences de la vie 1 – Médecine 1 – Sciences Physiques 1

Traitez plus rapidement les blessures mortelles et appliquez des soins prolongés sans laboratoire médical

Dur à cuire

Dépensez des points de persévérance pour se stabiliser et pour continuer à combattre lors du même round