Contrebandier: arborescence de Vaurien ACTIF Compétences de carrière : Connaissance (Pègre), Coordination, Magouilles, Perception, Pilotage (espace), Système D, **PASSIF** Compétences de carrière bonus de Vaurien : Calme, Charme, Distance (armes légères), Tromperie PERSUASION **ARME EN MAIN** RÉACTION ÉCLAIR **CONTACTS AU** MARCHÉ NOIR Retirez par rang de Per-Une fois par round, vous Subissez un certain Quand vous achetez des suasion à vos tests de Mapouvez dégainer ou rengainombre de points de gouilles et de Tromperie. biens illégaux, vous pouvez ner une arme, ou sortir ou stress pour ajouter autant réduire la rareté de 1 par ranger un obiet accessible de & à un test d'initiative. COÛT 5 au prix d'une broutille. rang de Contacts au mar-Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang de ché noir. Le coût de l'obiet COÛT 5 augmente de 50% de son Réaction éclair. prix de base par réduction. COÛT 5 COÛT 5 COUP ÉCLAIR **PERSUASION CONTACTS AU PERSUASION** MARCHÉ NOIR Ajoutez 🔲 par rang de Coup éclair à vos tests de Retirez par rang de Per-Retirez par rang de Percombat contre les cibles Quand vous achetez des suasion à vos tests de Masuasion à vos tests de Maqui n'ont pas encore agi de gouilles et de Tromperie. gouilles et de Tromperie. biens illégaux, vous pouvez la rencontre. réduire la rareté de 1 par COÛT 10 rang de Contacts au mar-COÛT 10 ché noir. Le coût de l'objet augmente de 50% de son prix de base par réduction. **ESQUIVE** COÛT 10 INSTINCTIVE Une fois par round, vous pouvez exécuter une ma-COMPARTIMENT **ENDURCI CONTACTS AU** nœuvre d'Esquive et subir MARCHÉ NOIR CACHÉ un certain nombre de Augmentez votre seuil de points de stress pour amé-Quand vous achetez des Un de vos équipements blessure de +2. liorer autant de dés de diffiou véhicules dispose d'un biens illégaux, vous pouvez culté de chaque test de COÛT 15 réduire la rareté de 1 par ou plusieurs comparticombat à distance qui vous ments cachés dont l'enrang de Contacts au marvise lors du round suivant. combrement total est égal ché noir. Le coût de l'objet Le stress ainsi subi ne doit augmente de 50% de son à vos rangs de Compartipas dépasser votre rang ment caché. prix de base par réduction. d'Esquive instinctive. COÛT 15 COÛT 15 COÛT 15 **ENDURCI** RÉACTION ÉCLAIR COMPARTIMENT ESQUIVE CACHÉ INSTINCTIVE Augmentez votre seuil de Subissez un blessure de +2. nombre de points de Un de vos équipements Une fois par round, vous stress pour ajouter autant ou véhicules dispose d'un pouvez exécuter une ma-COÛT 20 nœuvre d'Esquive et subir de 🌣 à un test d'initiative. ou plusieurs comparti-Le stress ainsi subi ne peut ments cachés dont l'enun certain nombre de pas dépasser votre rang de combrement total est égal points de stress pour amé-Réaction éclair à vos rangs de Compartiliorer autant de dés de diffiment caché culté de chaque test de COÛT 20 combat à distance qui vous COÛT 20 vise lors du round suivant. Le stress ainsi subi ne doit pas dépasser votre rang d'Esquive instinctive. COÛT 20

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

CHARMEUR-NÉ

Une fois par séance de jeu, vous pouvez relancer 1 test de Charme ou de Tromperie.

COÛT 25

POINT FAIBLE

Après avoir réussi une attaque, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour ajouter des dégâts égaux à votre Ruse à un coup réussi.

COÛT 25

COUP ÉCLAIR

Ajoutez par rang de Coup éclair à vos tests de combat contre les cibles qui n'ont pas encore agi de la rencontre.

COÛT 25



CRÉATION DE PERSONNAGE AUX CONFINS DE L'EMPIRE