

Colon : arborescence d'Artiste

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

Compétences de carrière bonus d'Artiste : Charme, Coordination, Corps à corps, Tromperie

ACTIF

PASSIF

BEAU PARLEUR

Quand vous acquérez ce talent, choisissez 1 compétence : Charme, Coercition, Négociation ou Tromperie. Quand vous effectuez des tests avec cette compétence, vous pouvez dépenser ⚡ pour gagner un nombre de ⚡ supplémentaires égal à votre rang de Beau parleur.

COÛT 5

IRRÉSISTIBLE

Retirez ■ par rang d'Irrésistible à tous vos tests de Charme et de Commandement.

COÛT 5

DÉTOURNEMENT D'ATTENTION

Effectuez une manœuvre de Détournement d'attention : subissez un nombre de points de stress inférieur ou égal à votre Ruse. Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, vous infligez ⚡ à tous les tests d'un nombre de PNJ égal au nombre de points de stress subis. La portée augmente avec le rang.

COÛT 5

PERSUASION

Retirez ■ par rang de Persuasion à vos tests de Magouilles et de Tromperie.

COÛT 5

DÉTOURNEMENT D'ATTENTION

Effectuez une manœuvre de Détournement d'attention : subissez un nombre de points de stress inférieur ou égal à votre Ruse. Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, vous infligez ⚡ à tous les tests d'un nombre de PNJ égal au nombre de points de stress subis. La portée augmente avec le rang.

COÛT 10

AFFABLE

Subissez des points de stress pour dégrader un nombre équivalent de dés de difficulté de l'un de vos tests de Charme ou de Négociation (ou au contraire pour améliorer des dés de difficulté d'un test de ce type vous visant). Vous ne pouvez pas subir plus de stress que votre rang d'Affable.

COÛT 10

ESQUIVE

Quand vous êtes la cible d'un test de combat, vous pouvez esquiver au prix d'une brouille, mais subissez du stress qui ne peut dépasser votre rang d'Esquive. Ensuite, améliorez autant de dés de difficulté du test que de stress subi.

COÛT 10

RESSORT

Une fois par round, que vous soyez assis ou à terre, vous pouvez vous relever au prix d'une brouille.

COÛT 10

DÉTOURNEMENT D'ATTENTION

Effectuez une manœuvre de Détournement d'attention : subissez un nombre de points de stress inférieur ou égal à votre Ruse. Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, vous infligez ⚡ à tous les tests d'un nombre de PNJ égal au nombre de points de stress subis. La portée augmente avec le rang.

COÛT 15

PRÉSENCE SAISSANTE

Dépensez 1 point de Destin pour éliminer un nombre de points de stress égal à votre Présence.

COÛT 15

ATHLÈTE-NÉ

Une fois par partie, vous pouvez relancer 1 test d'Athlétisme ou de Coordination.

COÛT 15

SECOND SOUFFLE

Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser Second souffle au prix d'une brouille pour éliminer autant de points de stress que votre rang de Second souffle.

COÛT 15

BEAU PARLEUR

Quand vous acquérez ce talent, choisissez 1 compétence : Charme, Coercition, Négociation ou Tromperie. Quand vous effectuez des tests avec cette compétence, vous pouvez dépenser ⚡ pour gagner un nombre de ⚡ supplémentaires égal à votre rang de Beau parleur.

COÛT 20

DÉTOURNEMENT D'ATTENTION (AMÉLIORÉ)

La manœuvre de Détournement d'attention inflige ⚡ aux tests des PNJ lorsqu'ils ciblent vos alliés.

COÛT 20

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 20

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 20

FERVENT ADMIRATEUR

Une fois par séance de jeu, vous pouvez entreprendre l'action de Fervent admirateur ; effectuez un test de Charme Difficile (♦♦♦) pour qu'un PNJ devienne votre plus fervent admirateur.

COÛT 25

PROVOCATION

Une fois par séance de jeu, vous pouvez entreprendre l'action Provocation. Effectuez un test opposé de Tromperie contre un adversaire ; en cas de réussite, il doit vous prendre pour cible lors de son prochain tour.

COÛT 25

ESQUIVE ACROBATIQUE

Lorsque vous êtes ciblé par un test de combat, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour ajouter autant de ▼ au test que votre rang de Coordination.

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25