## Stratège: arborescence de Tacticien ACTIF Compétences de carrière : Calme, Coercition, Commandement, Connaissance (stratégie), Distance (armes légères), Perception, Sang-froid, Vigilance **PASSIF** Compétences de carrière bonus de Tacticien : Commandement, Distance (armes lourdes), Pugilat, Sang-froid POIGNE ENDURCI BAROUDEUR **ESQUIVE** INSTINCTIVE Retirez par rang de Barou-Retirez par rang de Poi-Augmentez votre seuil de deur aux tests effectués pour gne aux tests de Calme et de blessure de +2. Une fois par round, vous pouse déplacer au sol ou pour Commandement. vez exécuter une manœuvre COÛT 5 gérer les effets d'un environd'Esquive et subir un certain COÛT 5 nombre de points de stress nement. Réduisez de moitié le temps de voyage terrestre. pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque test COÛT 5 de combat à distance qui vous vise lors du round suivant. Le stress ainsi subi ne doit pas dépasser votre rang d'Esquive instinctive. COÛT 5 BAROUDEUR **APLOMB** VIVACITÉ ARME EN MAIN Retirez par rang de Barou-Vous pouvez retirer 1 dé de Une fois par round, vous Vous ne subissez pas les madeur aux tests effectués pour difficulté par rang d'Aplomb pouvez dégainer ou rengailus habituels pour vous dése déplacer au sol ou pour aux tests de Sang-froid pour ner une arme, ou sortir ou placer en terrain difficile. gérer les effets d'un environéviter la peur. ranger un objet accessible COÛT 10 nement. Réduisez de moitié au prix d'une broutille. COÛT 10 le temps de voyage terrestre. COÛT 10 COÛT 10 **GARDE DU CORPS BAROUDEUR-NÉ ENDURCI GARDE DU CORPS** Une fois par partie, vous Augmentez votre seuil de Une fois par round, exécutez Une fois par round, exécutez pouvez relancer 1 test de blessure de +2. une manœuvre pour protéger une manœuvre pour protéger . Résistance ou de Survie. un personnage au contact. un personnage au contact. COÛT 15 Vous subissez un nombre de Vous subissez un nombre de COÛT 15 points de stress inférieur ou points de stress inférieur ou égal à votre rang de Garde du égal à votre rang de Garde du corps. Jusqu'au début de corps. Jusqu'au début de votre tour suivant, améliorez votre tour suivant, améliorez autant de dés de difficulté autant de dés de difficulté des tests de combat visant le des tests de combat visant le personnage protégé. personnage protégé. COÛT 15 COÛT 15 APLOMB **POIGNE OFFICIER ESQUIVE SUPÉRIEUR** INSTINCTIVE Vous pouvez retirer 1 dé de Retirez par rang de Poigne aux tests de Calme et de difficulté par rang d'Aplomb Entreprenez l'action d'Officier Une fois par round, vous pouaux tests de Sang-froid pour Commandement supérieur ; effectuez un test vez exécuter une manœuvre de Commandement Moyen d'Esquive et subir un certain éviter la peur. COÛT 20 ( ). Un nombre d'alliés égal à votre Présence peuvent nombre de points de stress COÛT 20 pour améliorer autant de dés exécuter 1 manœuvre imméde difficulté de chaque test diate à condition de subir 1 de combat à distance qui point de stress vous vise lors du round suivant. Le stress ainsi subi ne COÛT 20 doit pas dépasser votre rang d'Esquive instinctive COÛT 20 **TUAZZA** MENEUR-NÉ **OFFICIER** CONJUGUÉ SUPÉRIEUR Une fois par partie, vous pou-(AMÉLIORÉ) **ENTRAÎNEMENT** Entreprenez la manœuvre Asvez relancer 1 test de Calme saut conjugué ; un nombre L'action d'Officier supérieur ou de Commandement. d'alliés au contact égal à Vous gagnez +1 dans une affecte un nombre d'alliés COÛT 25 votre rang de Commandecaractéristique. Cela ne perégal au double de votre Prément ajoutent (\*) à leurs met pas d'augmenter une sence, et vous pouvez détests de combat jusqu'au décaractéristique au-delà de 6 penser & pour permettre à but du prochain tour. La porun allié (qui subit 1 point de COÛT 25 tée augmente avec le rang stress) d'exécuter 1 action

gratuite à la place.

COÛT 25

d'Assaut conjugué.

COÛT 25