

# Contrebandier : arborescence de Pistolero

Compétences de carrière : Coordination, Connaissance (Pègre), Magouilles, Perception, Pilotage (Espace), Système D, Tromperie, Vigilance

Compétences de carrière bonus de Pistolero : Calme, Coercition, Connaissances (Bordure extérieure), Distance (armes légères)

ACTIVE


PASSIVE

## ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.


COÛT 5

## 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 5

## RÉACTION ÉCLAIR

Subissez un certain nombre de points de stress pour ajouter autant de  à un test d'initiative. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang de Réaction éclair.

COÛT 5

## ARME EN MAIN

Une fois par round, vous pouvez dégainer ou rengainer une arme, ou sortir ou ranger un objet accessible au prix d'une brouille.

COÛT 5

## COUP MORTEL

Ajoutez +10 par rang de Coup mortel aux résultats des blessures critiques infligées à vos adversaires.


COÛT 10

## ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 10

## 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 10

## ARME EN MAIN (AMÉLIORÉ)

Vous pouvez utiliser Arme en main deux fois par round.


COÛT 10

## ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 15

## INVECTIVE

N'ajoutez aucun  aux tests de combats concernés par la manœuvre Viser.

COÛT 15

## ESQUIVE

Quand vous êtes la cible d'un test de combat, vous pouvez Esquiver au prix d'une brouille, mais vous 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 15

## DÉSOLÉ POUR LA PAGAILLE

Réduisez de 1 le niveau de critique d'une arme (jusqu'à un minimum de 1) contre les cibles qui n'ont pas encore agi de la rencontre.

COÛT 15

## APLOMB

Vous pouvez retirer 1 dé de difficulté par rang d'Aplomb aux tests de Sang-froid pour éviter la peur.

COÛT 20

## COUP MORTEL

Ajoutez +10 par rang de Coup mortel aux résultats des blessures critiques infligées à vos adversaires.


COÛT 20

## ARMES AU CLAIR

Au prix d'une brouille, subissez 2 points de stress pour éviter d'augmenter la difficulté d'un test de Distance (armes légères) lorsque vous attaquez avec deux armes.

COÛT 20

## RÉACTION ÉCLAIR

Subissez un certain nombre de points de stress pour ajouter autant de  à un test d'initiative. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang de Réaction éclair.

COÛT 20

## ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

## FEU NOURRI

En cas de réussite d'un test combiné à l'aide de deux armes à distance légères, chaque coup supplémentaire réussi lors du test peut toucher n'importe quelle cible à portée de l'arme.

COÛT 25

## TIREUR-NÉ

Une fois par partie, vous pouvez relancer 1 test de Distance (armes légères) ou de Distance (armes lourdes).

COÛT 25

## PRÉCISION MORTELLE

Choisissez 1 compétence de combat au moment de l'acquisition de ce talent. Ajoutez des dégâts égaux à votre rang dans cette compétence à un coup d'une attaque réussie utilisant cette compétence.

COÛT 25