

Espion : arborescence de Taup

Compétences de carrière : Calme, Connaissance (guerre), Coordination, Discrétion, Informatique, Magouilles, Perception, Tromperie

Compétences de carrière bonus de Taup : Corps à corps, Magouilles, Système D, Tromperie

ACTIF

PASSIF

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 5

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 5

ATTAQUE FURIEUSE

Quand vous effectuez un test de Corps à corps ou de Pugilat, subissez un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de votre attaque. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang d'Attaque furieuse.

COÛT 5

GARDE STRATÉGIQUE

Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre et subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque attaque de corps à corps qui vous vise durant le prochain round. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang en Garde stratégique.

COÛT 5

COUP ASSOMMANT

Quand vous effectuez des tests de Corps à corps, vous pouvez choisir d'infliger des dégâts de stress et non de blessure. L'encaissement s'applique néanmoins.

COÛT 10

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 10

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 10

RESSORT

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

COÛT 10

RENVERSEMENT

Après avoir touché avec une attaque au corps à corps, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour jeter la cible à terre.

COÛT 15

ATTAQUE FURIEUSE

Quand vous effectuez un test de Corps à corps ou de Pugilat, subissez un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de votre attaque. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang d'Attaque furieuse.

COÛT 15

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 15

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 15

BAGARREUR-NÉ

Une fois par partie, le personnage peut relancer 1 test de Pugilat ou de Corps à corps.

COÛT 20

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 20

COUP ASSOMMANT (AMÉLIORÉ)

Quand vous infligez des dégâts de stress avec des tests de Corps à corps ou de Pugilat, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour étourdir la cible pendant 1 round par 1 point de Destin.

COÛT 20

GARDE STRATÉGIQUE

Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre et subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque attaque de corps à corps qui vous vise durant le prochain round. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang en Garde stratégique.

COÛT 20

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

SOLUTION ASTUCIEUSE

Une fois par séance de jeu, effectuez un test de compétence en utilisant votre Ruse plutôt que la caractéristique normalement associée à cette compétence.

COÛT 25

EXPERT EN DISCRÉTION

Une fois par round, subissez 2 points de stress pour réduire de 1 la difficulté de votre prochain test de Discrétion ou de Magouilles.

COÛT 25

VOYOU-NÉ

Une fois par séance de jeu, vous pouvez relancer 1 test de Magouilles ou de Discrétion.

COÛT 25