

DIPLOMATE : arborescence de Propagandiste

Compétences de carrière : Charme, Commandement, Connaissance (Bordure extérieure), Connaissance (Culture), Connaissance (Mondes du Noyau), Connaissance (Xénologie), Négociation, Tromperie

Compétences de carrière bonus de Propagandiste : Charme, Connaissance (Stratégie), Perception, Tromperie

ACTIF

PASSIF

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 5

RETOMBÉES POSITIVES

Chaque fois qu'un des Devoirs de n'importe quel personnage augmente, ajoutez-y 1 point supplémentaire par rang de Retombées positives.

COÛT 5

INITIÉ

Retirez autant de ■ que votre rang d'Initié à tous les tests visant à obtenir des tuyaux ou à propager des infos. Les PNJ sbires n'ont pas conscience de votre allégeance lorsque vous vous entretenez avec eux.

COÛT 5

QUESTION CINGLANTE

Une fois par rencontre, quand vous effectuez un test de Coercition, vous pouvez utiliser Tromperie à la place.

COÛT 5

INITIÉ

Retirez autant de ■ que votre rang d'Initié à tous les tests visant à obtenir des tuyaux ou à propager des infos. Les PNJ sbires n'ont pas conscience de votre allégeance lorsque vous vous entretenez avec eux.

COÛT 10

RETOMBÉES POSITIVES AMÉLIORÉ

Une fois par session, si aucun Devoir des PJ n'est déclenché, effectuez un **test de Charme Intimidant** (◆◆◆◆) en retirant 1 dé de difficulté par rang de Retombées positives pour déclencher le Devoir d'un autre PJ.

COÛT 10

RETOMBÉES POSITIVES

Chaque fois qu'un des Devoirs de n'importe quel personnage augmente, ajoutez-y 1 point supplémentaire par rang de Retombées positives.

COÛT 10

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 10

MAUVAISE PRESSE

Une fois par session, choisissez une organisation et effectuez un **test de Tromperie Difficile** (◆◆◆◆). En cas de succès, les membres de cette dernière voient leur seuil de blessure réduit de 1, plus 1 par ☆☆☆ jusqu'à la fin de la session.

COÛT 15

ACCOMPLI

Choisissez 2 compétences. Elles deviennent à tout jamais des compétences de carrière.

COÛT 15

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 15

APLOMB

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

COÛT 15

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 20

APLOMB

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

COÛT 20

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 20

INFORMATEUR

Une fois par session, peut révéler un contact susceptible de vous éclairer sur un sujet donné.

COÛT 20

RETOMBÉES POSITIVES

Chaque fois qu'un des Devoirs de n'importe quel personnage augmente, ajoutez-y 1 point supplémentaire par rang de Retombées positives.

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

INITIÉ AMÉLIORÉ

Une fois par session, effectuez un **test opposé de Tromperie contre la Vigilance** de votre adversaire, en dégradant 1 dé de difficulté par rang d'Initié, pour faire croire de fausses informations à un PNJ.

COÛT 25

INITIÉ

Retirez autant de ■ que votre rang d'Initié à tous les tests visant à obtenir des tuyaux ou à propager des infos. Les PNJ sbires n'ont pas conscience de votre allégeance lorsque vous vous entretenez avec eux.

COÛT 25