

Contrebandier : arborescence de Charmeur

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

Compétences de carrière bonus de Charmeur : Calme, Charme, Commandement, Négociation

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

SENS DE LA RHÉTORIQUE

Entrenez l'action Sens de la rhétorique ; effectuez un test de Commandement Moyen (◆◆). Chaque ✨ permet à 1 allié à portée courte de se débarrasser de 1 point de stress. Chaque ☹ permet à 1 allié affecté de se débarrasser de 1 point de stress supplémentaire.

COÛT 5

IRRÉSISTIBLE

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

COÛT 5

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 5

IRRÉSISTIBLE

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

COÛT 10

SENS DE LA RHÉTORIQUE (AMÉLIORÉ)

Chaque allié affecté par l'action Sens de la rhétorique gagne ■ à tous ses tests de compétence pour un nombre de tours égal à votre rang en Commandement.

COÛT 10

AVENANT

Lorsque vous effectuez un test de Charme ou de Négociation, vous pouvez décider de subir un certain nombre de points de stress pour dégrader autant de dés de difficulté. Lorsque vous êtes la cible d'un test de Charme ou de Négociation, vous pouvez décider de subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté. Le stress subi de cette manière ne peut dépasser votre rang en Avenant.

COÛT 10

BÉNÉFICE DU DOUTE

Retirez ■ par rang en Bénéfice du doute à tous vos tests de Coercition et de Tromperie.

COÛT 10

SOURIRE DÉSARMANT

Entrenez l'action Sourire désarmant ; si vous réussissez un test de Charme opposé contre une cible, vous pouvez réduire sa défense (au corps à corps et à distance) de 1 par rang de Sourire désarmant jusqu'à la fin de la rencontre.

COÛT 15

QU'À CELA NE TIENNE

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

COÛT 15

SOURIRE DÉSARMANT

Entrenez l'action Sourire désarmant ; si vous réussissez un test de Charme opposé contre une cible, vous pouvez réduire sa défense (au corps à corps et à distance) de 1 par rang de Sourire désarmant jusqu'à la fin de la rencontre.

COÛT 15

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

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

AVENANT

Lorsque vous effectuez un test de Charme ou de Négociation, vous pouvez décider de subir un certain nombre de points de stress pour dégrader autant de dés de difficulté. Lorsque vous êtes la cible d'un test de Charme ou de Négociation, vous pouvez décider de subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté. Le stress subi de cette manière ne peut dépasser votre rang en Avenant.

COÛT 20

JE PLAISANTAIS !

Une fois par tour, au prix d'une brouille, dépensez 1 point de Destin pour ignorer ☹ généré au cours d'un test d'interaction sociale, effectué par vous ou par un allié à portée courte.

COÛT 20

PRÉSENCE SAISSANTE

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

COÛT 20

CHARMEUR-NÉ

Une fois par session de jeu, vous pouvez relancer 1 test de Charme ou de Tromperie.

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

NE TIREZ PAS !

Une fois par session de jeu, au prix d'une action, effectuez un test de Charme Difficile (◆◆◆). En cas de réussite, vous ne pouvez plus être visé par des tests de combat jusqu'à la fin de la rencontre, ou jusqu'à ce que vous effectuiez vous-même un test de combat.

COÛT 25

DÉTERMINATION

Quand le personnage subit involontairement du stress, il en reçoit 1 point de moins par rang de Détermination, pour un minimum de 1.

COÛT 25