Colon: arborescence de Diplomate ACTIF Compétences de carrière : Charme, Commandement, Connaissance (Mondes du Noyau), Connaissance (Éducation), Connaissance (Culture), Négociation, Système D, Tromperie **PASSIF** Compétences de carrière bonus de Diplomate : Charme, Coercition, Connaissance (Mondes du Noyau), Tromperie IRRÉSISTIBLE ROBUSTESSE BÉNÉFICE **ENDURCI** DU DOUTE Retirez Augmentez votre seuil de Augmentez votre seuil de par rang d'Irrésistible à tous vos stress de + 1. Retirez par rang en Béblessure de +2. tests de Charme néfice du doute à tous vos COÛT 5 tests de Coercition et de COÛT 5 de Commandement Tromperie. COÛT 5 COÛT 5 **SENS DE LA IRRÉSISTIBLE** RÉPARTIE BÉNÉFICE RHÉTORIQUE **CAUSTIQUE** DU DOUTE Retirez par rang d'Irré-Entreprenez l'action Sens Entreprenez une action de sistible à tous vos tests Retirez par rang en Bénéfice du doute à tous vos de la rhétorique ; effectuez de Charme et de Com-Répartie caustique ; effecun test de Commandemandement. tuez un test de Coercitests de Coercition et de tion Moyen (♦ ♦). Chaque ☆ inflige 1 point ment Moyen (Tromperie COÛT 10 Chaque * permet à un allié à portée courte de se de stress à un ennemi à COÛT 10 débarrasser de 1 point de portée courte. Dépenstress. Chaque 😲 permet sez 😲 pour infliger 1 à un allié affecté de se dépoint de stress supplébarrasser de 1 point de mentaire à un ennemi stress supplémentaire. COÛT 10 COÛT 10 **ESQUIVE** SENS DE LA RÉPARTIE ACCOMPLI RHÉTORIQUE (AMÉLIORÉ) CAUSTIQUE (AMÉLIORÉ) Quand vous êtes la cible Choisissez 2 compétences. d'un test de combat, vous Elles deviennent à tout japouvez esquiver au prix Chaque allié affecté par Chaque ennemi affecté par mais des compétences de d'une broutille, mais subisl'action Sens de la rhéto-Répartie caustique subit carrière. à tous ses tests de compérique gagne 🔲 à tous ses sez du stress qui ne peut COÛT 15 tence pour un nombre de dépasser votre rang d'Estests de compétence pour quive. Ensuite, améliorez un nombre de rounds égal à votre rang en autant de dés de difficulté rounds égal à votre rang Coercition. du test que de stress subi en Commandement. COÛT 15 COÛT 15 COÛT 15 ROBUSTESSE **PERSPICACE** SENS DE LA RÉPARTIE RHÉTORIQUE CAUSTIQUE Améliorez 1 dé de diffi-Augmentez votre seuil de (ULTIME) (ULTIME) stress de + 1 culté des tests de Charme, Coercition ou Subissez 1 point de stress Subissez 1 point de stress COÛT 20 pour utiliser Sens de la pour utiliser Répartie Tromperie qui vous prennent pour cible par rhétorique au prix d'une caustique au prix d'une manœuvre au lieu d'une manœuvre au lieu d'une rang de Perspicace. COÛT 20 COÛT 20 COÛT 20 NERFS D'ACIER **ENTRAÎNEMENT CHARMEUR-NÉ PRÉSENCE** SAISISSANTE Dépensez 1 point de Des-Vous gagnez + 1 dans une Une fois par séance de Dépensez 1 point de Destin tin pour ignorer les effets caractéristique. Cela ne jeu, vous pouvez relancer des blessures critiques sur permet pas d'augmenter test de Charme ou de pour éliminer un nombre de les tests de Présence et de une caractéristique au-depoints de stress égal à votre Tromperie Volonté jusqu'à la fin de la là de 6. Présence.



COÛT 25

rencontre

COÛT 25

COÛT 25