

Contrebandier : arborescence de Vaurien

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

Compétences de carrière bonus de Vaurien : Calme, Charme, Distance (armes légères), Tromperie

ACTIF

PASSIF

CONTACTS AU MARCHÉ NOIR

Quand vous achetez des biens illégaux, vous pouvez réduire la rareté de 1 par rang de Contacts au marché noir. Le coût de l'objet augmente de 50% de son prix de base par réduction.

COÛT 5

PERSUASION

Retirez ■ par rang de Persuasion à vos tests de Magouilles et de Tromperie.

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

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

PERSUASION

Retirez ■ par rang de Persuasion à vos tests de Magouilles et de Tromperie.

COÛT 10

CONTACTS AU MARCHÉ NOIR

Quand vous achetez des biens illégaux, vous pouvez réduire la rareté de 1 par rang de Contacts au marché noir. Le coût de l'objet augmente de 50% de son prix de base par réduction.

COÛT 10

PERSUASION

Retirez ■ par rang de Persuasion à vos tests de Magouilles et de Tromperie.

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

COMPARTIMENT CACHÉ

Un de vos équipements ou véhicules dispose d'un ou plusieurs compartiments cachés dont l'encombrement total est égal à vos rangs de Compartiment caché.

COÛT 15

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 15

CONTACTS AU MARCHÉ NOIR

Quand vous achetez des biens illégaux, vous pouvez réduire la rareté de 1 par rang de Contacts au marché noir. Le coût de l'objet augmente de 50% de son prix de base par réduction.

COÛT 15

ESQUIVE INSTINCTIVE

Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre d'Esquive et subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque test de combat à distance qui vous vise lors du round suivant. Le stress ainsi subi ne doit pas dépasser votre rang d'Esquive instinctive.

COÛT 15

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

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

COMPARTIMENT CACHÉ

Un de vos équipements ou véhicules dispose d'un ou plusieurs compartiments cachés dont l'encombrement total est égal à vos rangs de Compartiment caché.

COÛT 20

ESQUIVE INSTINCTIVE

Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre d'Esquive et subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque test de combat à distance qui vous vise lors du round suivant. Le stress ainsi subi ne doit pas dépasser votre rang d'Esquive instinctive.

COÛT 20

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

CHARMEUR-NÉ

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

COÛT 25

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 25

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 25