

Guerrier : arborescence d'Agresseur

Compétences de carrière : **Athlétisme, Calme, Corps à corps, Perception, Pugilat, Survie**

Compétences de carrière supplémentaires : **Coercition, Connaissance (pègre), Distance (armes légères), Système D**

ACTIF

PASSIF



TALENT DE LA FORCE

INTIMIDANT

Vous pouvez subir des points de stress pour dégrader autant de dés de difficulté des tests de Coercition que vous effectuez, ou pour améliorer autant de dés de difficulté des tests de Coercition qui vous prennent pour cible. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang en Intimidant.

COÛT 5

BÉNÉFICE DU DOUTE

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

COÛT 5

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 5

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 5

EFFRAYANT

Lorsque vous êtes au contact d'un adversaire, vous pouvez le forcer à effectuer un test de peur. Sa difficulté est égale aux rangs d'Effrayant de votre personnage.

COÛT 10

INTIMIDANT

Vous pouvez subir des points de stress pour dégrader autant de dés de difficulté des tests de Coercition que vous effectuez, ou pour améliorer autant de dés de difficulté des tests de Coercition qui vous prennent pour cible. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang en Intimidant.

COÛT 10

PROIE FACILE

Pour chaque rang de Proie facile, ajoutez 1 point de dégât à un test de combat réussi contre une cible désorientée.

COÛT 10

PERCEPTION TACTIQUE

Une fois par session de jeu, vous pouvez ajouter ■■ au test de compétence d'un PNJ.

COÛT 10

EFFRAYANT

Lorsque vous êtes au contact d'un adversaire, vous pouvez le forcer à effectuer un test de peur. Sa difficulté est égale aux rangs d'Effrayant de votre personnage.

COÛT 15

TERRIFIANT

Entrenez l'action Terrifiant : effectuez un **test de Coercition Difficile** (◆◆◆), ajoutez un nombre de ○ inférieur ou égal à votre valeur de Force. Désorientez une cible à portée moyenne par ☆. Dépensez ○○ pour étendre la durée, et dépensez ○ pour immobiliser une cible affectée.

COÛT 15

COUP HANDICAPANT

Augmentez de 1 la difficulté du prochain test de combat. Si le test inflige des dégâts, la cible subit 1 point de stress chaque fois qu'elle se déplace jusqu'à la fin de la rencontre.

COÛT 15

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 15

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 20

TERRIFIANT (AMÉLIORÉ)

Réduisez la difficulté du test de Terrifiant à **Moyenne** (◆◆). Vous pouvez dépenser ○ pour étourdir une cible affectée.

COÛT 20

PROIE FACILE

Pour chaque rang de Proie facile, ajoutez 1 point de dégât à un test de combat réussi contre une cible désorientée.

COÛT 20

RÉSISTANCE HÉROÏQUE

Vous pouvez dépenser un point de Destin pour ignorer les effets des blessures critiques sur les tests de Vigueur et d'Agilité jusqu'à la fin de la rencontre.

COÛT 20

VALEUR DE FORCE

+1 à la valeur de Force.

COÛT 25

EFFRAYANT

Lorsque vous êtes au contact d'un adversaire, vous pouvez le forcer à effectuer un test de peur. Sa difficulté est égale aux rangs d'Effrayant de votre personnage.

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

CONTRE TOUTE ATTENTE

Lorsque vous êtes neutralisé, accomplissez l'action Contre toute attente : effectuez un **test de Résistance Difficile** (◆◆◆) avec autant de ○ que votre valeur de Force. Vous guérissez d'autant de points de blessure que de ☆, et vous pouvez dépenser ○ pour ajouter ☆.

COÛT 25