ACTIF Compétences de carrière : Charme, Commandement, Connaissance (Bordure extérieure), Connaissance (culture), Connaissance (Mondes du Noyau), Connaissance (xénologie), Négociation, Tromperie **PASSIF** Compétences de carrière bonus d'Intendant : Informatique, Magouilles, Négociation, Vigilance RELATIONS **BEAU PARLEUR SENS DES** ROBUSTESSE **AFFAIRES** Quand vous acquérez ce Une fois par séance de jeu, Augmentez votre seuil de stress de +1 quand vous tentez d'acheter talent, choisissez 1 compé-Quand vous vendez des tence: Charme, Coercition, un objet disponible légalemarchandises légalement, Négociation ou Tromperie. gagnez 10% de crédits en COÛT 5 ment, réduisez sa rareté de 1 par rang de Relations. Quand vous effectuez des plus par rang de Sens des tests avec cette compétence, affaires. COÛT 5 vous pouvez dépenser & COÛT 5 pour gagner un nombre de ★ supplémentaires égal à votre rang de Beau parleur. COÛT 5 **BEAU PARLEUR** POT-DE-VIN **EXPERT EN ENDURCI** COMMERCE Quand vous acquérez ce Avant d'effectuer un test so-Augmentez votre seuil de talent, choisissez 1 compécial, vous pouvez dépenser Quand vous vendez ou acheblessure de +2. tence: Charme, Coercition, jusqu'à 50 crédits par rang de tez des biens, vous pouvez COÛT 10 Négociation ou Tromperie. Pot-de-vin pour en améliorer subir 2 points de stress pour Quand vous effectuez des les dés d'aptitude (1 dé pour vendre pour 25% de plus, acheter pour 25% de moins. tests avec cette compé-50 crédits). tence, vous pouvez dépen-COÛT 10 COÛT 10 ser & pour gagner un nombre de * supplémentaires égal à votre rang de Beau parleur. COÛT 10 ROBUSTESSE **SENS DES** ROBUSTESSE **CULTURE À** AFFAIRES LA CARTE Augmentez votre seuil de Augmentez votre seuil de Quand vous vendez des marstress de +1. Au lieu d'effectuer un test de stress de +1. chandises légalement, ga-Connaissance, vous pouvez COÛT 15 COÛT 15 gnez 10% de crédits en plus entreprendre une action de par rang de Sens des affaires. Culture à la carte ; vous dépensez 50 crédits fois la diffi-COÛT 15 culté du test pour le réussir avec un 🕸 COÛT 15 PLACEMENT RENTABLE RELATIONS **PLACEMENT** CONCENTRATION **RENTABLE** INTENSE Une fois par séance de jeu, quand vous tentez d'acheter Au début de chaque séance Au début de chaque séance Exécutez une manœuvre de un objet disponible légalede jeu, vous gagnez 100 créde jeu, vous gagnez 100 Concentration intense; vous ment, réduisez sa rareté de dits par rang de Placement crédits par rang de Placesubissez 1 point de stress et 1 par rang de Relations. améliorez 1 dé de votre prorentable. ment rentable. chain test de compétence COÛT 20 COÛT 20 COÛT 20 COÛT 20 **ENTRAÎNEMENT NÉGOCIATEUR-NÉ** RÉFLEXES **ENDURCI AIGUISÉS** Vous gagnez +1 dans une Une fois par partie, vous Augmentez votre seuil de Vous gagnez + 1 en défense caractéristique. Cela ne perpouvez relancer 1 test de blessure de +2 . Négociation ou de Calme. de corps à corps. met pas d'augmenter une COÛT 25 caractéristique au-delà de 6. COÛT 25 COÛT 25 COÛT 25

Diplomate: arborescence d'Intendant