

Chasseur de primes : arborescence d'Expert en gadgets

Compétences de carrière : Athlétisme, Pugilat, Perception, Pilotage (planétaire), Pilotage (espace), Distance (armes lourdes),



Système D, Vigilance

Compétences de carrière bonus d'Expert en gadgets : Pugilat, Coercition, Mécanique, Distance (armes légères)

ACTIF

PASSIF

STABILITÉ

Exécutez une manœuvre pour retirer  par rang de Stabilité à votre prochaine action. Cela ne peut retirer que les  liés à l'environnement.

COÛT 5

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 5

INTIMIDANT

Vous pouvez subir un certain nombre de 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 Intimidation.


COÛT 5

GARDE STRATÉGIQUE

Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre et subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque attaque de corps à corps qui vous vise durant le prochain round. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang en Garde stratégique.

COÛT 5

JAMAIS À COURT

Vous ne pouvez pas tomber à court de munitions sur un . Les objets possédant l'attribut Munitions limitées tombent à court de munitions selon les règles normales.

COÛT 10

BIDOUILLAGE

Choisissez 1 arme, armure ou autre objet et offrez-lui une amélioration valable tant qu'il/elle est utilisé(e).



COÛT 10

BOUT PORTANT

Ajoutez 1 point de dégâts par rang de Bout portant à ceux d'un coup d'une attaque réussie de Distance (armes lourdes) ou Distance (armes légères) effectuée à portée courte ou au contact.

COÛT 10

DÉSORIENTATION

Après avoir touché avec un test de combat, vous pouvez dépenser   pour désorienter la cible pour un nombre de rounds égal à votre rang de Désorientation.

COÛT 10

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 15

MAÎTRE DES ARMURES

Quand vous portez une armure, augmentez de 1 sa valeur d'encaissement totale.

COÛT 15

BRUTE-NÉE

Une fois par séance de jeu, vous pouvez relancer 1 test de Coercition ou de Système D.

COÛT 15

COUP ASSOMMANT

Quand vous effectuez des tests de Corps à corps, vous pouvez choisir d'infliger des dégâts de stress et non de blessure. L'encaissement s'applique néanmoins.

COÛT 15

BIDOUILLAGE

Choisissez 1 arme, armure ou autre objet et offrez-lui une amélioration valable tant qu'il/elle est utilisé(e).

COÛT 20

CUSTOMISATION

Vous pouvez ajouter 1 emplacement à un nombre d'objets égal à votre rang en Customisation. Chaque objet ne peut être modifié qu'une fois.



COÛT 20

PRÉCISION MORTELLE

Choisissez 1 compétence de combat au moment de l'acquisition de ce talent. Ajoutez des dégâts égaux à votre rang dans cette compétence à une attaque réussie utilisant celle-ci.

COÛT 20

COUP ASSOMMANT (AMÉLIORÉ)

Quand vous infligez des dégâts de stress avec des tests de Corps à corps ou de Pugilat, vous pouvez dépenser  pour étourdir la cible pendant 1 round par .

COÛT 20

INTIMIDANT

Vous pouvez subir un certain nombre de 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 Intimidation.

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

MAÎTRE DES ARMURES (AMÉLIORÉ)

Quand vous portez une armure ayant une valeur d'encaissement de 2 ou plus, augmentez de 1 votre défense.

COÛT 25

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 25