

# Mercenaire : arborescence de Démolisseur

Compétences de carrière : **Athlétisme, Corps à corps, Distance (armes légères), Pilotage (planétaire), Pugilat, Résistance, Sang-froid, Vigilance**

Compétences de carrière bonus de Démolisseur : **Calmé, Informatique, Magouilles, Mécanique**

ACTIF

PASSIF

## SOUFFLE DÉVASTATEUR

Augmentez les dégâts de Souffle infligés par les explosifs, armes explosives et grenades de 1 par rang de Souffle dévastateur.


COÛT 5

## ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.


COÛT 5

## DÉFLAGRATION SÉLECTIVE

Lorsque vous utilisez une arme dotée de l'attribut Souffle, dépensez  pour exclure une cible qui serait normalement touchée par l'explosion (ne peut pas s'appliquer à plus de cibles que votre rang de Déflagration sélective).

COÛT 5

## NERFS SOLIDES

Retirez  par rang de Nerfs solides à vos tests de Calmé et de Magouilles.

COÛT 5

## ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 10

## FAUT PAS RESTER LÀ

Vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour effectuer une manœuvre Se déplacer au prix d'une brouille pour tenter de vous mettre à l'abri ou hors de portée du Souffle d'une arme ou d'une explosion.

COÛT 10

## SOUFFLE DÉVASTATEUR

Augmentez les dégâts de Souffle infligés par les explosifs, armes explosives et grenades de 1 par rang de Souffle dévastateur.

COÛT 10

## ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 10

## ENDURANCE

Augmentez votre valeur d'encaissement de +1.


COÛT 15

## FAUT PAS RESTER LÀ (AMÉLIORÉ)

Lorsque vous activez Faut pas rester là, vous permettez à un allié au contact d'effectuer lui aussi une manœuvre Se déplacer (hors tour) au prix d'une brouille pour tenter de se mettre à l'abri ou hors de portée du Souffle d'une arme ou d'une explosion.


COÛT 15

## NERFS SOLIDES

Retirez  par rang de Nerfs solides à vos tests de Calmé et de Magouilles.





COÛT 15

## 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 15

## DÉTONATION IMPROVISÉE

Une fois par séance de jeu, effectuez un **test de Mécanique Difficile** (  ) pour exécuter l'action Détonation improvisée et confectionner un explosif infligeant des dégâts égaux à rang d'Intelligence + rang de Mécanique + .

COÛT 20

## SOUFFLE DÉVASTATEUR

Augmentez les dégâts de Souffle infligés par les explosifs, armes explosives et grenades de 1 par rang de Souffle dévastateur.


COÛT 20

## ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 20

## DÉFLAGRATION SÉLECTIVE

Lorsque vous utilisez une arme dotée de l'attribut Souffle, dépensez  pour exclure une cible qui serait normalement touchée par l'explosion (ne peut pas s'appliquer à plus de cibles que votre rang de Déflagration sélective).

COÛT 20

## DÉTONATION IMPROVISÉE (AMÉLIORÉ)

La difficulté du test de Détonation improvisée n'est plus que **Moyenne** ( ) et le double de votre rang en Mécanique est pris en compte pour les dégâts.


COÛT 25

## ENTRAÎNEMENT

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


COÛT 25

## EXPERT EN EXPLOSIFS

Diminuez de 1 (minimum de 1) le coût d'activation en  de l'attribut Souffle de toute arme.

COÛT 25

## DÉFLAGRATION SÉLECTIVE

Lorsque vous utilisez une arme dotée de l'attribut Souffle, dépensez  pour exclure une cible qui serait normalement touchée par l'explosion (ne peut pas s'appliquer à plus de cibles que votre rang de Déflagration sélective).

COÛT 25