Compétences de carrière : Athlétisme, Connaissance (éducation), Distance (armes légères), Informatique, Mécanique, Perception, Pilotage (espace), Vigilance **PASSIF** Compétences de carrière bonus de Saboteur : Coordination, Discrétion, Magouilles, Mécanique DÉTERMINATION SECOND SOUFFLE ROBUSTESSE RÉCUPÉRATION **RAPIDE** Quand le personnage subit Une fois par rencontre, vous Augmentez votre seuil de involontairement du stress, il pouvez utiliser Second souffle stress de +1 Quand vous éliminez du en recoit 1 point de moins au prix d'une broutille et élistress après une rencontre, par rang de Détermination, COÛT 5 miner autant de points de débarrassez-vous de 1 point pour un minimum de 1. stress que votre rang de Sede stress supplémentaire par cond souffle. rang de Récupération rapide. COÛT 5 COÛT 5 COÛT 5 ROBUSTESSE SOUFFLE **ENDURCI SECOND SOUFFLE** DÉVASTATEUR Augmentez votre seuil de Augmentez votre seuil de Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser Second souffle Augmentez les dégâts de stress de +1 blessure de +2 Souffle infligés par les exploau prix d'une broutille et éli-COÛT 10 COÛT 10 sifs, armes explosives et greminer autant de points de nades, de 1 par rang de stress que votre rang de Se-Souffle dévastateur. cond souffle. COÛT 10 COÛT 10 RÉCUPÉRATION DÉTERMINATION TÊTE DURE **FAUT PAS** RESTER LÀ RAPIDE Lorsque vous êtes étourdi ou Quand le personnage subit Vous pouvez dépenser 1 désorienté, entreprenez l'ac-Quand vous éliminez du involontairement du stress, il point de Destin pour effection de Tête dure ; effectuez stress après une rencontre, en reçoit 1 point de moins tuer une manœuvre Se déun test de Sang-froid Intidébarrassez-vous de 1 point par rang de Détermination, placer au prix d'une broutille de stress supplémentaire pour un minimum de 1 midant (pour pour tenter de vous mettre à par rang de Récupération vous débarrasser de ce sta-COÛT 15 l'abri ou hors de portée du rapide. tut. La difficulté diminue de Souffle d'une arme ou d'une par rang supplémentaire COÛT 15 explosion de Tête dure. COÛT 15 COÛT 15 **FAUT PAS RESTER** SOUFFLE **ENDURCI** DÉFLAGRATION LÀ (AMÉLIORÉ) DÉVASTATEUR SÉLECTIVE Augmentez votre seuil de Quand vous déclenchez Faut Lorsque vous utilisez une Augmentez les dégâts de blessure de +2 pas rester là, vous pouvez en Souffle infligés par les exploarme dotée de l'attribut COÛT 20 faire bénéficier un allié engasifs, armes explosives et gre-Souffle, dépensez 😲 pour gé. Tout comme vous, il pournades, de 1 par rang de exclure une cible qui serait normalement touchée par ra effectuer une manœuvre Souffle dévastateur. Se déplacer au prix d'une l'explosion (ne peut pas broutille pour tenter de se COÛT 20 s'appliquer à plus de cibles mettre à l'abri ou hors de que votre rang de Déflagraportée du Souffle d'une arme tion sélective) ou d'une explosion. COÛT 20 COÛT 20 **DÉFLAGRATION ENTRAÎNEMENT** TÊTE DURE **EXPERT SÉLECTIVE EN EXPLOSIFS** (AMÉLIORÉ) Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne per-Diminuez de 1 (minimum Lorsque vous utilisez une Lorsque vous êtes neutralisé met pas d'augmenter une de 1) le coût d'activation en arme dotée de l'attribut pour avoir dépassé votre seuil caractéristique au-delà de 6. de l'attribut Souffle de Souffle, dépensez 😲 pour de stress, vous pouvez entretoute arme exclure une cible qui serait prendre une action de Tête COÛT 25 normalement touchée par dure plus difficile pour rame-COÛT 25 l'explosion (ne peut pas ner votre stress à 1 point s'appliquer à plus de cibles au-dessous de votre seuil que votre rang de Déflagra-COÛT 25 tion sélective).

ACTIF

Ingénieur : arborescence de Saboteur

COÛT 25