Diplomate: arborescence d'Agitateur

Compétences de carrière : Charme, Commandement, Connaissance (Bordure extérieure), Connaissance (culture), Connaissance (Mondes du Noyau), Connaissance (xénologie), Négociation, Tromperie

Compétences de carrière bonus d'Agitateur : Coercition, Connaissance (pègre), Système D, Tromperie

ACTIF

PASSIF

BÉNÉFICE DU DOUTE

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

COÛT 5

PERSPICACE

Améliorez 1 dé de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie qui vous prennent pour cible par rang de Perspicace.

COÛT 5

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

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

DÉGOURDI

Retirez ■ par rang de Dégourdi à vos tests de Connaissance (pègre) et de Système D.

COÛT 10

DÉGOURDI

Retirez par rang de Dégourdi à vos tests de Connaissance (pègre) et de Système D.

COÛT 10

PERSUASION

Retirez par rang de Persuasion à vos tests de Magouilles et de Tromperie.

COÛT 10

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.

ROBUSTESSE

stress de +1.

Augmentez votre seuil de

COÛT 10

COÛT 15

PERSUASION

Retirez par rang de Persuasion à vos tests de Magouilles et de Tromperie.

COÛT 15

BÉNÉFICE Du doute

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

COÛT 15

RÉPARTIE Caustique

Entreprenez une action de Répartie caustique ; effectuez un test de Coercition Moyen (♠ ♠). Chaque ※ inflige 1 point de stress à un ennemi à portée courte. Dépensez ♦ pour infliger 1 point de stress supplémentaire à un ennemi.

COÛT 15

RÉPARTIE CAUSTIQUE (AMÉLIORÉ)

Chaque ennemi affecté par Répartie caustique subit ■ à tous ses tests de compétence pour un nombre de rounds égal à votre rang en Coercition.

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 20

BRUTE-NÉE

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

COÛT 20

ENTRAÎNEMENT

PERSPICACE

de Perspicace.

Améliorez 1 dé de difficulté

des tests de Charme, Coerci-

tion ou Tromperie qui vous

prennent pour cible par rang

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

COÛT 25

COÛT 20

RÉPARTIE CAUSTIQUE (ULTIME)

Subissez 1 point de stress pour utiliser Répartie caustique au prix d'une manœuvre au lieu d'une action.

COÛT 25

INCITATION À LA RÉBELLION

COÛT 25

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