

Mercenaire : arborescence de Nervi

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

Compétences de carrière bonus de Nervi : **Coercition, Connaissance (Pègre), Pugilat, Système D**

■ ACTIF

■ PASSIF

■ 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 d'Intimidant.

COÛT 5

■ EFFRAYANT

Quand un adversaire se retrouve au contact avec vous, vous pouvez lui imposer un test de peur dont la difficulté est égale à votre rang d'Effrayant.

COÛT 5

■ DÉGOURDI

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

COÛT 5

■ DUR AU MAL

Vous pouvez réduire le résultat d'une blessure critique de 10 par rang de Dur au mal, jusqu'à un minimum de 1.

COÛT 10

■ 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 10

■ BRUTE-NÉE

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

COÛT 10

■ SAGESSE DE LA RUE

Lorsque vous effectuez un test de compétence de Connaissance, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour y substituer un test de Connaissance (Pègre) ou Système D.

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 d'Intimidant.

COÛT 15

■ 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 15

■ ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 15

■ PATIBULAIRE

Lorsqu'un allié au contact réussit un test de Charme, Négociation ou Tromperie, vous y ajoutez 1 par rang de Coercition.

COÛT 15

■ SECOND SOUFFLE

Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser Second souffle au prix d'une brouille et éliminer autant de points de stress que votre rang de Second souffle.

COÛT 20

■ DÉGOURDI

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

COÛT 20

■ LE GESTE A LA PAROLE

Quand vous réussissez une attaque au moyen d'un test de Pugilat, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour en augmenter les dégâts de votre rang en Système D.

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 d'Intimidant.

COÛT 20

■ EFFRAYANT

Quand un adversaire se retrouve au contact avec vous, vous pouvez lui imposer un test de peur dont la difficulté est égale à votre rang d'Effrayant.

COÛT 25

■ ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

■ CONTACTS AU MARCHÉ NOIR

Quand vous achetez des biens illégaux, vous pouvez réduire la rareté de 1 par rang de Contacts au marché noir. Le coût de l'objet augmente de 50% de son prix de base par réduction.

COÛT 25

■ EFFRAYANT

Quand un adversaire se retrouve au contact avec vous, vous pouvez lui imposer un test de peur dont la difficulté est égale à votre rang d'Effrayant.

COÛT 25