Contrebandier: arborescence de Flambeur

Compétences de carrière : Coordination, Connaissance (Pègre), Magouilles, Perception, Pilotage (Espace), Système D, Tromperie,

Compétences de carrière bonus de Flambeur : Calme, Informatique, Magouilles, Tromperie

No. No. of the last of the las

ACTIF

PASSIF

PERSUASION

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

COÛT 5

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1

COÛT 5

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 5

AUGMENTATION DE LA MISE

Aux jeux de hasard ou à l'issue de vos paris, remportez 10 % de crédits supplémentaires par rang d'Augmentation de la mise.

COÛT 5

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 10

SECONDE CHANCE

Une fois par rencontre, choisissez un nombre de « bons dés » égal à votre rang en Seconde chance et relancez-les

COÛT 10

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 10

TOUT OU RIEN (ULTIME)

Lorsque vous effectuez la broutille Tout ou rien, doublez également le nombre de ♠ et de ♥ restants.

COÛT 10

SECONDE CHANCE

Une fois par rencontre, choisissez un nombre de « bons dés » égal à votre rang en Seconde chance et relancez-les.

COÛT 15

PERSUASION

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

COÛT 15

LA FORTUNE SOURIT AUX AUDACIEUX

Une fois par session de jeu, au prix d'une broutille, subissez 2 points de stress pour retourner un Point de Destin obscur du côté lumineux

COÛT 15

VOYOU-NÉ

Une fois par session de jeu, vous pouvez relancer 1 test de Magouilles ou de Discrétion.

COÛT 15

AUGMENTATION DE LA MISE

Aux jeux de hasard ou à l'issue de vos paris, remportez 10 % de crédits supplémentaires par rang d'Augmentation de la mise.

COÛT 20

AUGMENTATION DE LA MISE

Aux jeux de hasard ou à l'issue de vos paris, remportez 10 % de crédits supplémentaires par rang d'Augmentation de la mise

COÛT 20

SOLUTION **ASTUCIEUSE**

Une fois par session de jeu, effectuez un test de compétence en utilisant votre Ruse plutôt que la caractéristique normalement associée cette compétence.

NÉGOCIATEUR-NÉ

Une fois par session de jeu,

vous pouvez relancer 1 test

de Calme ou de Négociation

au choix.

COÛT 20

COÛT 25

SECONDE CHANCE

Une fois par rencontre, choisissez un nombre de « bons dés » égal à votre rang en Seconde chance et relancez-les.

TOUT OU RIEN

Subissez 2 points de stress pour effectuer la broutille . Tout ou rien afin d'augmenter de 1 la difficulté du prochain test. Ensuite, après avoir annulé les symboles opposés, doublez le nombre de (*) restants.

COÛT 25

BEAU PARLEUR

Quand vous acquérez ce talent, choisissez 1 compétence: Charme, Coercition, Négociation ou Tromperie. Quand vous effectuez des tests avec cette compétence, vous pouvez dépenser & pour gagner un nombre de * supplémentaires égal à

votre rang de Beau parleur.

COÛT 25

COÛT 20

TOUT OU RIEN (AMÉLIORÉ)

Lorsque vous effectuez la broutille Tout ou rien, après avoir annulé les symboles opposés, doublez aussi nombre de * restants.

COÛT 25