Connaissance (Mondes du Noyau), Connaissance (Xénologie), Négociation, Tromperie **PASSIF** Compétences de carrière bonus d'Avocat : Coercition, Négociation, Tromperie, Vigilance ROBUSTESSE BÉNÉFICE DU PERSPICACE APLOMB DOUTE Améliorez 1 dé de difficulté Augmentez votre seuil de Vous pouvez retirer 1 dé de difficulté par rang d'Aplomb aux tests de Sang-froid pour Retirez par rang en Bénédes tests de Charme. Coercistress de +1. fice du doute à tous vos tests tion ou Tromperie qui vous COÛT 5 de Coercition et de Tromperie. prennent pour cible par rang éviter la peur. de Perspicace. COÛT 5 COÛT 5 COÛT 5 DISCRÉDIT BÉNÉFICE DU PREUVE À L'APPUI **PERSPICACE** DOUTE Une fois par rencontre, en-Améliorez 1 dé de difficulté Quand vous soutenez un allié Retirez par rang en Bénétreprenez la manœuvre Disgrâce à un test de Charme, des tests de Charme, Coercicrédit en effectuant un test fice du doute à tous vos tests Commandement, Négociation, tion ou Tromperie qui vous Tromperie Difficile de Coercition et de Tromperie. ou Tromperie, ajoutez automatiprennent pour cible par rang ♦ ♦) pour améliorer 1 quement 😲 par rang de de Perspicace. COÛT 10 de de difficulté des tests so-Preuve à l'appui. COÛT 10 ciaux d'un personnage, plus COÛT 10 pour chaque 😲 😲, jusqu'à la fin de la rencontre. COÛT 10 ROBUSTESSE BÉNÉFICE DU **PAROLES** PAROLES DOUTE AMÉLIORÉ DÉFORMÉES **ENCOURAGEANTES** Augmentez votre seuil de Lorsqu'un test social vous Entreprenez une action de stress de +1. Une fois qu'un allié au contact prenant pour cible génère � � ou ♥, subissez 1 point Bénéfice du doute a raté son test, subissez 1 COÛT 15 amélioré en effectuant un point de stress pour assister de stress au prix d'une broutest de Coercition Difficile son prochain test au prix tille pour infliger à votre in-(\ \ \ \ \ \ \) pour convaincre un d'une broutille hors tour. terlocuteur un nombre de témoin par rang de Bénéfice COÛT 15 points de stress égal à vos du doute de s'en aller rangs de Coercition. discrètement COÛT 15 COÛT 15 ROBUSTESSE BÉNÉFICE DU PREUVE À L'APPUI ROBUSTESSE DOUTE Augmentez votre seuil de Quand vous soutenez un allié Augmentez votre seuil de Retirez par rang en Bénéstress de +1 grâce à un test de Charme, stress de +1 fice du doute à tous vos tests Commandement, Négociation, COÛT 20 COÛT 20 ou Tromperie, ajoutez automatiquement par rang de de Coercition et de Tromperie. COÛT 20 Preuve à l'appui COÛT 20 ENTRAÎNEMENT CHANTAGE INTERRUPTION **PLAN DE SECOURS** Lorsqu'un PNJ excède son Gagnez + 1 dans une caracté-Une fois qu'un autre person-Dépensez 1 point de Destin ristique. Cela ne permet pas nage a effectué un test soseuil de stress vous pouvez pour récupérer autant de d'augmenter une caractéris-tique au-delà de 6. cial, subissez 3 points de points de stress que votre vadépenser 1 point de Destin pour le convaincre d'effecstress pour entreprendre In-. Ieur de Ruse tuer une seule tâche de votre terruption au prix d'une COÛT 25 choix à la place. broutille : effectuez un test COÛT 25 de Vigilance Moyen () COÛT 25 pour ajouter au test autant de ※ ou de ▼ que de ※, et autant de 🍪 ou de 🥸 que de 😲 COÛT 25

ACTIF

DIPLOMATE: arborescence d'Avocat

Compétences de carrière : Charme, Commandement, Connaissance (Bordure extérieure), Connaissance (Culture),