

AGENT

SPÉCIALISATION

TALENT

+1 rang dans chaque Talent de comp. par niveau.

Niveau **7** **MAÎTRISE DE SPÉCIALISATION** Toujours capable de faire 10 dans vos compétences spé.

POUVOIR DE SPÉCIALISATION

Niveau **11**

AVANTAGE DE L'AGENT

BONUS Niveau d'Agent
+ = 1 + [**+** 1] ÷ 4 Bonus à l'initiative et aux tests de compétence
ARRONDIR À L'INF.

FEINTE OFFENSIVE

1er Éventuellement, déplacez-vous de votre vitesse.

2e Faites un test de Bluff, Intimidation ou Discrétion

DD = 20 + FP de la cible
Si le test réussi, dégâts bonus et cible prise au dépourvu.

3e Attaquez avec une arme légère ou de cdc d'Agent.

Niveau **1 3 5**
Bonus de Dégâts **1d4 1d8** **d8** = Niveau d'Agent ÷ 2
ARROND. SUP.

SÉQUELLE HANDICAPANTE

Niveau **4** Votre cible est prise au dépourvu ou imprécise pour 1 t.

DOUBLE HANDICAP

Niveau **17** Applique deux effets négatifs lors d'une feinte offensive.

DÉPLACEMENT RAPIDE

Niveau **3 10 15**
Vitesse de base **+3m +6m +9m**

AGILITÉ SURHUMAINE

Niveau **7** Jamais pris au dépourvu. Adversaires sans bonus lors de prise en tenaille ou d'attaque lorsque vous êtes à terre.
Tirs de couverture ou de diversion sans bonus contre vous.

TRIPLE ATTAQUE

Niveau **8** Lors d'attaque à outrance avec des armes légères ou de corps à corps d'Agent, faites 3 attaques.

QUADRUPLE ATTAQUE

Niveau **13** Lors d'attaque à outrance avec des armes légères ou de corps à corps d'Agent, faites 4 attaques.

AGENT SUPRÊME

Niveau **20** Lors d'un test de compétence spé., lancez deux fois le dé et choisissez le meilleur résultat.
20 Une fois par jour pour une action de mouvement, échangez pour 24h un exploit d'Agent contre un autre.

EXPLOITS D'AGENT

JET DE SAUVEGARDE Niveau d'Agent **DD** = 10 + [**÷ 2**] + **DEX**
COMPÉTENCE OPPOSÉE Niveau d'Agent **DD** = 10 + [**× 1½**] + **DEX**

Niveau **2**

Niveau **4**

EXPLOIT DE SPÉCIALISATION

Niveau **5**

Niveau **6**

Niveau **8**

Niveau **10**

Niveau **12**

Niveau **14**

Niveau **16**

Niveau **18**

Niveau **20**