

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

+ = 1 + [+ 1] ÷ 4

ARRONDIR À L'INF.

Bonus à l'initiative et aux tests de compétence

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 réussit, dégâts bonus et cible prise au dépourvu.

3e Attaquez avec une arme légère ou de c&ac 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 tour.

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

Lors d'un test de compétence spé., lancez deux fois le dé et choisissez le meilleur résultat.

Niveau 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

COMPÉTENCE OPPOSÉE

Niveau Ed'Agent

DD = 10 + [÷ 2] + DEX

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