

Contrebandier : arborescence de Pilote

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

Compétences de carrière bonus de Pilote : Astrogation, Artillerie, Pilotage (planétaire), Pilotage (espace)

ACTIF

PASSIF



Contrebandier : arborescence de Vaurien

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

Compétences de carrière bonus de Vaurien : Calme, Charme, Distance (armes légères), Tromperie

ACTIF

PASSIF

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 5

PERSUASION

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

COÛT 5

ARME EN MAIN

Une fois par round, vous pouvez dégainer ou rengainer une arme, ou sortir ou ranger un objet accessible au prix d'une brouille.

COÛT 5

RÉACTION ÉCLAIR

Subissez un certain nombre de points de stress pour ajouter autant de ✨ à un test d'initiative. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang de Réaction éclair.

COÛT 5

PERSUASION

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

COÛT 10

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 10

PERSUASION

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

COÛT 10

COUP ÉCLAIR

Ajoutez ■ par rang de Coup éclair à vos tests de combat contre les cibles qui n'ont pas encore agi de la rencontre.

COÛT 10

COMPARTIMENT CACHÉ

Un de vos équipements ou véhicules dispose d'un ou plusieurs compartiments cachés dont l'encombrement total est égal à vos rangs de Compartiment caché.

COÛT 15

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 15

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 15

ESQUIVE INSTINCTIVE

Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre d'Esquive et subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque test de combat à distance qui vous vise lors du round suivant. Le stress ainsi subi ne doit pas dépasser votre rang d'Esquive instinctive.

COÛT 15

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 20

RÉACTION ÉCLAIR

Subissez un certain nombre de points de stress pour ajouter autant de ✨ à un test d'initiative. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang de Réaction éclair.

COÛT 20

COMPARTIMENT CACHÉ

Un de vos équipements ou véhicules dispose d'un ou plusieurs compartiments cachés dont l'encombrement total est égal à vos rangs de Compartiment caché.

COÛT 20

ESQUIVE INSTINCTIVE

Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre d'Esquive et subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque test de combat à distance qui vous vise lors du round suivant. Le stress ainsi subi ne doit pas dépasser votre rang d'Esquive instinctive.

COÛT 20

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

CHARMEUR-NÉ

Une fois par séance de jeu, vous pouvez relancer 1 test de Charme ou de Tromperie.

COÛT 25

POINT FAIBLE

Après avoir réussi une attaque, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour ajouter des dégâts égaux à votre Ruse à un coup réussi.

COÛT 25

COUP ÉCLAIR

Ajoutez ■ par rang de Coup éclair à vos tests de combat contre les cibles qui n'ont pas encore agi de la rencontre.

COÛT 25



84

CRÉATION DE PERSONNAGE
AUX CONFINES DE L'EMPIRE

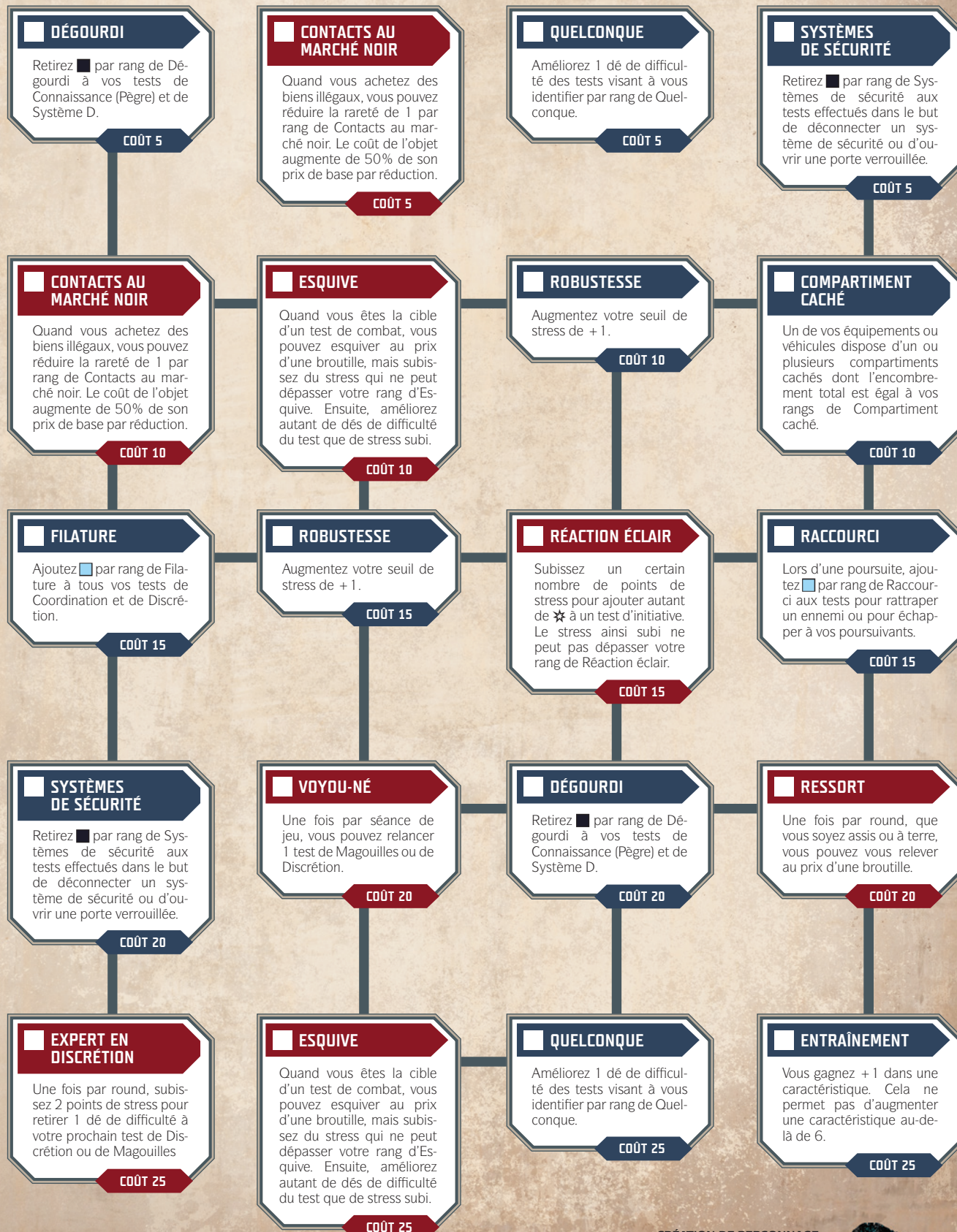
Contrebandier : arborescence de Voleur

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

Compétences de carrière bonus de Voleur : Discrétion, Informatique, Magouilles, Vigilance

ACTIF

PASSIF



Contrebandier : arborescence de Charmeur

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

Compétences de carrière bonus de Charmeur : Calme, Charme, Commandement, Négociation

ACTIF

PASSIF

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 5

SENS DE LA RHÉTORIQUE

Entrenez l'action Sens de la rhétorique ; effectuez un test de Commandement Moyen (◆◆). Chaque ✨ permet à 1 allié à portée courte de se débarrasser de 1 point de stress. Chaque ☹ permet à 1 allié affecté de se débarrasser de 1 point de stress supplémentaire.

COÛT 5

IRRÉSISTIBLE

Retirez ■ par rang d'Irrésistible à tous vos tests de Charme et de Commandement.

COÛT 5

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 5

IRRÉSISTIBLE

Retirez ■ par rang d'Irrésistible à tous vos tests de Charme et de Commandement.

COÛT 10

SENS DE LA RHÉTORIQUE (AMÉLIORÉ)

Chaque allié affecté par l'action Sens de la rhétorique gagne ■ à tous ses tests de compétence pour un nombre de tours égal à votre rang en Commandement.

COÛT 10

AVENANT

Lorsque vous effectuez un test de Charme ou de Négociation, vous pouvez décider de subir un certain nombre de points de stress pour dégrader autant de dés de difficulté. Lorsque vous êtes la cible d'un test de Charme ou de Négociation, vous pouvez décider de subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté. Le stress subi de cette manière ne peut dépasser votre rang en Avenant.

COÛT 10

BÉNÉFICE DU DOUTE

Retirez ■ par rang en Bénéfice du doute à tous vos tests de Coercition et de Tromperie.

COÛT 10

SOURIRE DÉSARMANT

Entrenez l'action Sourire désarmant ; si vous réussissez un test de Charme opposé contre une cible, vous pouvez réduire sa défense (au corps à corps et à distance) de 1 par rang de Sourire désarmant jusqu'à la fin de la rencontre.

COÛT 15

QU'À CELA NE TIENNE

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

COÛT 15

SOURIRE DÉSARMANT

Entrenez l'action Sourire désarmant ; si vous réussissez un test de Charme opposé contre une cible, vous pouvez réduire sa défense (au corps à corps et à distance) de 1 par rang de Sourire désarmant jusqu'à la fin de la rencontre.

COÛT 15

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 15

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 20

AVENANT

Lorsque vous effectuez un test de Charme ou de Négociation, vous pouvez décider de subir un certain nombre de points de stress pour dégrader autant de dés de difficulté. Lorsque vous êtes la cible d'un test de Charme ou de Négociation, vous pouvez décider de subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté. Le stress subi de cette manière ne peut dépasser votre rang en Avenant.

COÛT 20

JE PLAISANTAIS !

Une fois par tour, au prix d'une brouille, dépensez 1 point de Destin pour ignorer ☹ généré au cours d'un test d'interaction sociale, effectué par vous ou par un allié à portée courte.

COÛT 20

PRÉSENCE SAISSANTE

Dépensez 1 point de Destin pour éliminer un nombre de points de stress égal à votre Présence.

COÛT 20

CHARMEUR-NÉ

Une fois par session de jeu, vous pouvez relancer 1 test de Charme ou de Tromperie.

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

NE TIREZ PAS !

Une fois par session de jeu, au prix d'une action, effectuez un test de Charme Difficile (◆◆◆). En cas de réussite, vous ne pouvez plus être visé par des tests de combat jusqu'à la fin de la rencontre, ou jusqu'à ce que vous effectuiez vous-même un test de combat.

COÛT 25

DÉTERMINATION

Quand le personnage subit involontairement du stress, il en reçoit 1 point de moins par rang de Détermination, pour un minimum de 1.

COÛT 25

Contrebandier : arborescence de Flambeur

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

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

ACTIF

PASSIF



Contrebandier : arborescence de Pistolero

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

Compétences de carrière bonus de Pistolero : Calme, Coercition, Connaissances (Bordure extérieure), Distance (armes légères)

ACTIVE


PASSIVE

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.


COÛT 5

COUP ÉCLAIR

Ajoutez  par rang de Coup éclair à vos tests de combat contre les cibles qui n'ont pas encore agi de la rencontre.

COÛT 5

RÉACTION ÉCLAIR

Subissez un certain nombre de points de stress pour ajouter autant de  à un test d'initiative. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang de Réaction éclair.

COÛT 5

ARME EN MAIN

Une fois par round, vous pouvez dégainer ou rengainer une arme, ou sortir ou ranger un objet accessible au prix d'une brouille.

COÛT 5

COUP MORTEL

Ajoutez +10 par rang de Coup mortel aux résultats des blessures critiques infligées à vos adversaires.


COÛT 10

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 10

COUP ÉCLAIR

Ajoutez  par rang de Coup éclair à vos tests de combat contre les cibles qui n'ont pas encore agi de la rencontre.

COÛT 10

ARME EN MAIN (AMÉLIORÉ)

Vous pouvez utiliser Arme en main deux fois par round.


COÛT 10

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 15

INVECTIVE

N'ajoutez aucun  aux tests de combats concernés par la manœuvre Viser.

COÛT 15

ESQUIVE

Quand vous êtes la cible d'un test de combat, vous pouvez Esquiver au prix d'une brouille, mais vous subissez du stress qui ne peut dépasser votre rang d'Esquive. Ensuite, améliorez autant de dés de difficulté du test que de stress subi.

COÛT 15

DÉSOLÉ POUR LA PAGAILLE

Réduisez de 1 le niveau de critique d'une arme (jusqu'à un minimum de 1) contre les cibles qui n'ont pas encore agi de la rencontre.

COÛT 15

APLOMB

Vous pouvez retirer 1 dé de difficulté par rang d'Aplomb aux tests de Sang-froid pour éviter la peur.

COÛT 20

COUP MORTEL

Ajoutez +10 par rang de Coup mortel aux résultats des blessures critiques infligées à vos adversaires.


COÛT 20

ARMES AU CLAIR

Au prix d'une brouille, subissez 2 points de stress pour éviter d'augmenter la difficulté d'un test de Distance (armes légères) lorsque vous attaquez avec deux armes.

COÛT 20

RÉACTION ÉCLAIR

Subissez un certain nombre de points de stress pour ajouter autant de  à un test d'initiative. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang de Réaction éclair.

COÛT 20

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

FEU NOURRI

En cas de réussite d'un test combiné à l'aide de deux armes à distance légères, chaque coup supplémentaire réussi lors du test peut toucher n'importe quelle cible à portée de l'arme.

COÛT 25

TIREUR-NÉ

Une fois par partie, vous pouvez relancer 1 test de Distance (armes légères) ou de Distance (armes lourdes).

COÛT 25

PRÉCISION MORTELLE

Choisissez 1 compétence de combat au moment de l'acquisition de ce talent. Ajoutez des dégâts égaux à votre rang dans cette compétence à un coup d'une attaque réussie utilisant cette compétence.

COÛT 25