Mercenaire: arborescence de Garde du corps

Compétences de carrière : Athlétisme, Corps à corps, Distance (armes légères), Pilotage (planétaire), Pugilat, Résistance, Sang-froid, Vigilance

Compétences de carrière bonus de Garde du corps : Artillerie, Distance (armes lourdes), Perception, Pilotage (planétaire)

ACTIF

PASSIF

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 5

TIR DE BARRAGE

Ajoutez 1 point de dégâts par rang de Tir de barrage à 1 coup réussi d'une attaque d'Artillerie ou de Distance (armes lourdes) à portée longue ou extrême.

COÛT 5

DUR AU MAL

Vous pouvez réduire le résultat d'une blessure critique de 10 par rang de Dur au mal, jusqu'à un minimum de 1.

COÛT 5

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 5

GARDE DU CORPS

Une fois par round, exécutez une manœuvre pour protéger un personnage au contact. Vous subissez un nombre de points de stress inférieur ou égal à votre rang de Garde du corps. Jusqu'au début de votre tour suivant, améliorez autant de dés de difficulté des tests de combat visant le personnage protégé.

COÛT 10

TÊTE DU<u>re</u>

Lorsque vous êtes étourdi ou désorienté, entreprenez l'action de Tête dure; effectuez un test de Sang-froid Intimidant (\$\left \left \left \right \

COÛT 10

TIR DE BARRAGE

Ajoutez 1 point de dégâts par rang de Tir de barrage à 1 coup réussi d'une attaque d'Artillerie ou de Distance (armes lourdes) à portée longue ou extrême.

COÛT 10

STABILITÉ

Exécutez une manœuvre pour retirer ■ par rang de Stabilité à votre prochaine action. Cela ne peut retirer que les ■ liés à l'environnement.

COÛT 10

2001 1

GARDE DU CORPS

Une fois par round, exécutez une manœuvre pour protéger un personnage au contact. Vous subissez un nombre de points de stress inférieur ou égal à votre rang de Garde du corps. Jusqu'au début de votre tour suivant, améliorez autant de dés de difficulté des tests de combat visant le personnage protégé.

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.

ESQUIVE

INSTINCTIVE

Une fois par round, vous

pouvez exécuter une ma-

nœuvre d'Esquive et subir

un certain nombre de

points de stress pour amé-

liorer autant de dés de dif-

ficulté de chaque test de

combat à distance qui

vous vise lors du round sui-

vant. Le stress ainsi subi ne

doit pas dépasser votre

rang d'Esquive instinctive.

COÛT 15

GARDE Stratégique

Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre et subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque attaque de corps à corps qui vous vise durant le prochain round. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang en Garde stratégique.

COÛT 15

STABILITÉ

Exécutez une manœuvre pour retirer ■ par rang de Stabilité à votre prochaine action. Cela ne peut retirer que les ■ liés à l'environnement.

COÛT 15

ENDURANCE

Augmentez votre valeur d'encaissement de +1.

COÛT 20

GARDE Stratégique

Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre et subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté de chaque attaque de corps à corps qui vous vise durant le prochain round. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang en Garde stratégique.

COÛT 20

TÊTE DURE

COÛT 20

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

TIR DE BARRAGE

Ajoutez 1 point de dégâts par rang de Tir de barrage à 1 coup réussi d'une attaque d'Artillerie ou de Distance (armes lourdes) à portée longue ou extrême.

COÛT 25

COÛT 20

LUUI

ENDURCI

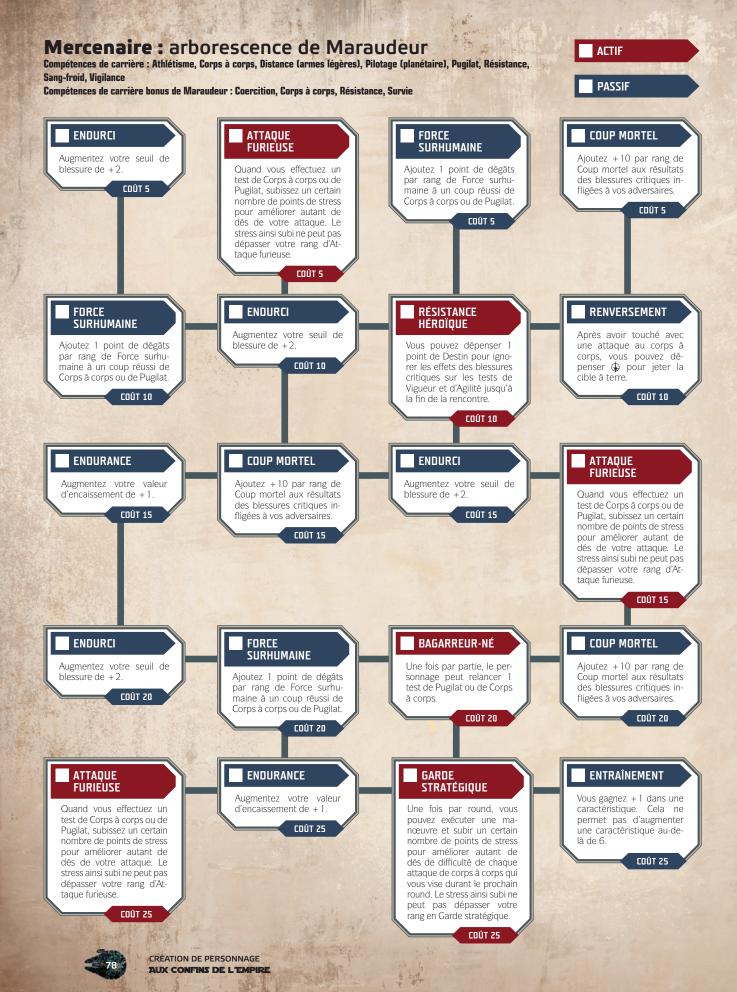
Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 25

TÊTE DURE (AMÉLIORÉ)

Lorsque vous êtes neutralisé pour avoir dépassé votre seuil de stress, vous pouvez entreprendre une action de Tête dure plus difficile pour ramener votre stress à 1 point audessous de votre seuil.

COÛT 25



Mercenaire : arborescence de Soldat à louer ACTIF Compétences de carrière : Athlétisme, Corps à corps, Distance (armes légères), Pilotage (planétaire), Pugilat, Résistance, Sang-froid, Vigilance PASSIF Compétences de carrière bonus de Soldat à louer : Artillerie, Commandement, Distance (armes lourdes), Sang-froid **AUTORITÉ** SECOND SOUFFLE **BOUT PORTANT ESQUIVE** NATURELLE INSTINCTIVE Une fois par rencontre, Ajoutez 1 point de dégâts Ajoutez par rang d'Autovous pouvez utiliser Separ rang de Bout portant Une fois par round, vous cond souffle au prix d'une pouvez exécuter une marité naturelle quand vous aux dégâts d'un coup effectuez un test de Comd'une attaque réussie de broutille et éliminer autant nœuvre d'Esquive et subir mandement. Les cibles affectées ajoutent aux de points de stress que Distance (armes lourdes) un certain nombre de ou Distance (armes lévotre rang de Second points de stress pour amésouffle. tests de Sang-froid pour gères) effectuée à portée liorer autant de dés de diffiles prochaines 24 heures. courte ou au contact. culté de chaque test de COÛT 5 combat à distance qui vous COÛT 5 COÛT 5 vise lors du round suivant. Le stress ainsi subi ne doit pas dépasser votre rang d'Esquive instinctive. SECOND SOUFFLE **APLOMB** MUSCLÉ COÛT 5 Une fois par rencontre, Vous pouvez retirer 1 dé de Traitez les armes de jet vous pouvez utiliser Sedifficulté par rang d'Aplomb comme si elles avaient 1 aux tests de Sang-froid cond souffle au prix d'une niveau de portée de plus. **BOUT PORTANT** broutille et éliminer autant pour éviter la peur. COÛT 10 de points de stress que Ajoutez 1 point de dégâts COÛT 10 votre rang de Second par rang de Bout portant souffle. aux dégâts d'un coup d'une attaque réussie de COÛT 10 Distance (armes lourdes) ou Distance (armes légères) effectuée à portée courte ou au contact. AUTORITÉ TIREUR-NÉ **OFFICIER** SUPÉRIEUR NATURELLE COÛT 10 Une fois par partie, vous Entreprenez l'action d'Offi-Ajoutez par rang d'Autopouvez relancer 1 test de cier supérieur ; effectuez un **test de Commande**rité naturelle quand vous Distance (armes légères) TIREUR D'ÉLITE ou de Distance (armes effectuez un test de Comment Moyen (). Un mandement. Les cibles aflourdes) Avant de porter une atnombre d'alliés égal à fectées ajoutent aux taque à distance (mais pas votre Présence peuvent COÛT 15 tests de Sang-froid pour avec une arme de jet), vous les prochaines 24 heures. exécuter 1 manœuvre impouvez exécuter une mamédiate à condition de sunœuvre pour augmenter la COÛT 15 bir 1 point de stress. portée de votre arme à distance de 1 niveau par rang COÛT 15 de Tireur d'élite. Pour chaque niveau de portée en plus, améliorez 1 dé de difficulté de l'attaque. **OFFICIER** COÛT 15 SUPÉRIEUR (AMÉLIORÉ) L'action d'Officier supé-ROBUSTESSE **COUP MORTEL ENDURCI** rieur affecte un nombre d'alliés égal au double de Augmentez votre seuil de Augmentez votre seuil de Ajoutez + 10 par rang de votre Présence, et vous stress de +1 blessure de +2. Coup mortel aux résultats pouvez dépenser & pour des blessures critiques inpermettre à des alliés (qui COÛT 20 COÛT 20 fligées à vos adversaires subissent 1 point de stress) d'exécuter 1 action gra-COÛT 20 tuite à la place. COÛT 20 VISÉE JUSTE ENTRAÎNEMENT VISÉE JUSTE **PRÉCISION** MORTELLE Une fois par round yous Vous gagnez +1 dans une Une fois par round yous Choisissez 1 compétence pouvez exécuter une macaractéristique. Cela ne pouvez exécuter une made combat au moment de nœuvre de Visée iuste permet pas d'augmenter nœuvre de Visée iuste pour obtenir tous les bénéune caractéristique au-del'acquisition de ce talent. pour obtenir tous les béné-Ajoutez des dégâts égaux fices associés au fait de vilà de 6 fices associés au fait de vià votre rang dans cette ser et améliorer 1 dé du ser et améliorer 1 dé du COÛT 25 compétence à un coup test de combat par rang de test de combat par rang de

COÛT 25

COÛT 25

Visée juste.

d'une attaque réussie utili-

COÛT 25

sant cette compétence