

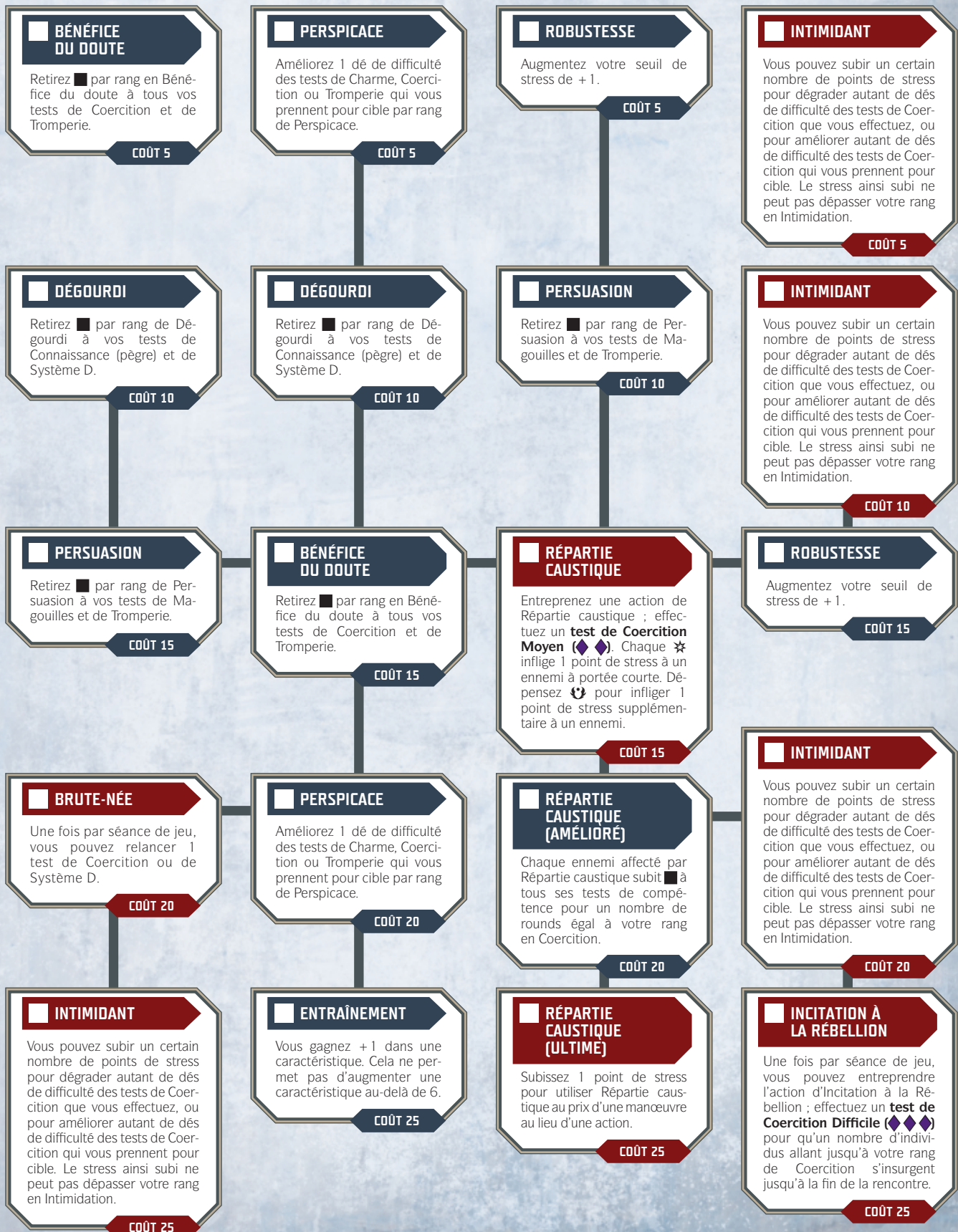
Diplomate : arborescence d'Agitateur

Compétences de carrière : Charme, Commandement, Connaissance (Bordure extérieure), Connaissance (culture), Connaissance (Mondes du Noyau), Connaissance (xénologie), Négociation, Tromperie

Compétences de carrière bonus d'Agitateur : Coercition, Connaissance (pègre), Système D, Tromperie

ACTIF

PASSIF



Diplomate : arborescence d'Ambassadeur

Compétences de carrière : Charme, Commandement, Connaissance (Bordure extérieure), Connaissance (culture), Connaissance (Mondes du Noyau), Connaissance (xénologie), Négociation, Tromperie

Compétences de carrière bonus d'Ambassadeur : Charme, Connaissance (Mondes du Noyau), Négociation, Sang-froid

ACTIF

PASSIF

QUELCONQUE

Améliorez 1 dé de difficulté des tests visant à vous identifier par rang de Quelconque.

COÛT 5

IRRÉSISTIBLE

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

COÛT 5

PERSPICACE

Améliorez 1 dé de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie qui vous prennent pour cible par rang de Perspicace.

COÛT 5

APLOMB

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

COÛT 5

QUELCONQUE

Améliorez 1 dé de difficulté des tests visant à vous identifier par rang de Quelconque.

COÛT 10

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 10

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 10

ESQUIVE

Quand vous êtes la cible d'un test de combat, vous pouvez esquiver au prix d'une broutille, mais 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 10

IRRÉSISTIBLE

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

COÛT 15

SENS DE LA RHÉTORIQUE

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

COÛT 15

NERFS D'ACIER

Dépensez 1 point de Destin pour ignorer les effets des blessures critiques sur les tests de Présence et de Volonté jusqu'à la fin 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 15

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 rounds égal à votre rang en Commandement.

COÛT 20

PRÉSENCE SAISSANTE

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

COÛT 20

QU'À CELA NE TIENNE

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

COÛT 20

ESQUIVE

Quand vous êtes la cible d'un test de combat, vous pouvez esquiver au prix d'une broutille, mais 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 20

SENS DE LA RHÉTORIQUE (ULTIME)

Subissez 1 point de stress pour utiliser Sens de la rhétorique au prix d'une manœuvre au lieu d'une action.

COÛT 25

CHARMEUR-NÉ

Une fois par séance 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

SIXIÈME SENS

Augmentez votre défense à distance de 1.

COÛT 25

Diplomate : arborescence d'Intendant

Compétences de carrière : Charme, Commandement, Connaissance (Bordure extérieure), Connaissance (culture), Connaissance (Mondes du Noyau), Connaissance (xénologie), Négociation, Tromperie
Compétences de carrière bonus d'Intendant : Informatique, Magouilles, Négociation, Vigilance

■ ACTIF

■ PASSIF

