

Colon : arborescence d'Entrepreneur

Compétences de carrière : Charme, Commandement, Connaissance (Culture), Connaissance (Éducation), Connaissance (Mondes du Noyau), Négociation, Système D, Tromperie

Compétences de carrière bonus d'Entrepreneur : Connaissance (Éducation), Connaissance (Pègre), Négociation, Sang-froid

ACTIF

PASSIF



Colon : arborescence de Marshal

Compétences de carrière : Charme, Commandement, Connaissance (Culture), Connaissance (Éducation), Connaissance (Mondes du Noyau), Négociation, Système D, Tromperie

Compétences de carrière bonus de Marshal : Coercition, Connaissance (Pègre), Distance (armes légères), Vigilance

ACTIF

PASSIF

TÊTE DURE

Lorsque vous êtes étourdi ou désorienté, entreprenez l'action Tête dure : effectuez un **test de Sang-froid Intimidant** (♦♦♦♦♦) pour vous débarrasser de cet état. La difficulté diminue de 1 par rang supplémentaire de Tête dure.

COÛT 5

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 5

DÉGOURDI

Retirez ■ par rang de Dégourdi à vos tests de Connaissance (Pègre) et de Système D.

COÛT 5

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

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 10

BON FLIC

Vous pouvez dépenser ☹☹ obtenus lors d'un test de Charme ou de Négociation afin d'améliorer autant de dés d'aptitude que votre rang de Bon flic dans la réserve de dés d'un de vos alliés effectuant un test d'interaction sociale contre la même cible.

COÛT 10

MÉCHANT FLIC

Vous pouvez dépenser ☹☹ obtenus lors d'un test de Coercition ou Tromperie afin d'améliorer autant de dés d'aptitude que votre rang de Méchant flic dans la réserve de dés d'un de vos alliés effectuant un test d'interaction sociale contre la même cible.

COÛT 10

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 10

TÊTE DURE

Lorsque vous êtes étourdi ou désorienté, entreprenez l'action Tête dure : effectuez un **test de Sang-froid Intimidant** (♦♦♦♦♦) pour vous débarrasser de cet état. La difficulté diminue de 1 par rang supplémentaire de Tête dure.

COÛT 15

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 15

BON FLIC

Vous pouvez dépenser ☹☹ obtenus lors d'un test de Charme ou de Négociation afin d'améliorer autant de dés d'aptitude que votre rang de Bon flic dans la réserve de dés d'un de vos alliés effectuant un test d'interaction sociale contre la même cible.

COÛT 15

BOUT PORTANT

Ajoutez 1 point de dégâts par rang de Bout portant à ceux d'une attaque réussie de Distance (armes lourdes) ou Distance (armes légères) effectuée à portée courte ou au contact.

COÛT 15

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 20

ON ME LA FAIT PAS

Lorsque vous êtes ciblé par un test de Tromperie, vous ajoutez automatiquement au résultat un nombre de ▼ égal à votre rang de Vigilance.

COÛT 20

MÉCHANT FLIC

Vous pouvez dépenser ☹☹ obtenus lors d'un test de Coercition ou Tromperie afin d'améliorer autant de dés d'aptitude que votre rang de Méchant flic dans la réserve de dés d'un de vos alliés effectuant un test d'interaction sociale contre la même cible.

COÛT 20

BOUT PORTANT

Ajoutez 1 point de dégâts par rang de Bout portant à ceux d'une attaque réussie de Distance (armes lourdes) ou Distance (armes légères) effectuée à portée courte ou au contact.

COÛT 20

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 au-dessous de votre seuil.

COÛT 25

ON ME LA FAIT PAS (AMÉLIORÉ)

Lorsque vous êtes ciblé par un test de Tromperie qui échoue, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour ajouter ▼ au résultat.

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

TIREUR-NÉ

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

COÛT 25

Colon : arborescence d'Artiste

Compétences de carrière : Charme, Commandement, Connaissance (Culture), Connaissance (Éducation), Connaissance (Mondes du Noyau), Négociation, Système D, Tromperie

Compétences de carrière bonus d'Artiste : Charme, Coordination, Corps à corps, Tromperie

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

IRRÉSISTIBLE

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

COÛT 5

DÉTOURNEMENT D'ATTENTION

Effectuez une manœuvre de Détournement d'attention : subissez un nombre de points de stress inférieur ou égal à votre Ruse. Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, vous infligez ⚡ à tous les tests d'un nombre de PNJ égal au nombre de points de stress subis. La portée augmente avec le rang.

COÛT 5

PERSUASION

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

COÛT 5

DÉTOURNEMENT D'ATTENTION

Effectuez une manœuvre de Détournement d'attention : subissez un nombre de points de stress inférieur ou égal à votre Ruse. Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, vous infligez ⚡ à tous les tests d'un nombre de PNJ égal au nombre de points de stress subis. La portée augmente avec le rang.

COÛT 10

AFFABLE

Subissez des points de stress pour dégrader un nombre équivalent de dés de difficulté de l'un de vos tests de Charme ou de Négociation (ou au contraire pour améliorer des dés de difficulté d'un test de ce type vous visant). Vous ne pouvez pas subir plus de stress que votre rang d'Affable.

COÛT 10

ESQUIVE

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

RESSORT

Une fois par round, que vous soyez assis ou à terre, vous pouvez vous relever au prix d'une brouille.

COÛT 10

DÉTOURNEMENT D'ATTENTION

Effectuez une manœuvre de Détournement d'attention : subissez un nombre de points de stress inférieur ou égal à votre Ruse. Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, vous infligez ⚡ à tous les tests d'un nombre de PNJ égal au nombre de points de stress subis. La portée augmente avec le rang.

COÛT 15

PRÉSENCE SAISSANTE

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

COÛT 15

ATHLÈTE-NÉ

Une fois par partie, vous pouvez relancer 1 test d'Athlétisme ou de Coordination.

COÛT 15

SECOND SOUFFLE

Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser Second souffle au prix d'une brouille pour éliminer autant de points de stress que votre rang de Second souffle.

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

DÉTOURNEMENT D'ATTENTION (AMÉLIORÉ)

La manœuvre de Détournement d'attention inflige ⚡ aux tests des PNJ lorsqu'ils ciblent vos alliés.

COÛT 20

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 20

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 20

FERVENT ADMIRATEUR

Une fois par séance de jeu, vous pouvez entreprendre l'action de Fervent admirateur ; effectuez un test de Charme Difficile (♦♦♦) pour qu'un PNJ devienne votre plus fervent admirateur.

COÛT 25

PROVOCATION

Une fois par séance de jeu, vous pouvez entreprendre l'action Provocation. Effectuez un test opposé de Tromperie contre un adversaire ; en cas de réussite, il doit vous prendre pour cible lors de son prochain tour.

COÛT 25

ESQUIVE ACROBATIQUE

Lorsque vous êtes ciblé par un test de combat, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour ajouter autant de ▼ au test que votre rang de Coordination.

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25