

# Espion : arborescence d'Éclaireur

Compétences de carrière : Calme, Connaissance (guerre), Coordination, Discrétion, Informatique, Magouilles, Perception, Tromperie

Compétences de carrière bonus d'Éclaireur : Athlétisme, Médecine, Pilotage (planétaire), Survie

ACTIF

PASSIF



# Espion : arborescence de Slicer

Compétences de carrière : Calme, Connaissance (guerre), Coordination, Discretion, Informatique, Magouilles, Perception, Tromperie

Compétences de carrière bonus de Slicer : Connaissance (éducation), Connaissance (père), Discretion, Informatique

ACTIF

PASSIF





# Espion : arborescence de Taupes

Compétences de carrière : Calme, Connaissance (guerre), Coordination, Discrétion, Informatique, Magouilles, Perception, Tromperie

Compétences de carrière bonus de Taupes : Corps à corps, Magouilles, Système D, Tromperie

ACTIF

PASSIF

## ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 5

## 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 5

## ATTAQUE FURIEUSE

Quand vous effectuez un test de Corps à corps ou de Pugilat, subissez un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de votre attaque. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang d'Attaque furieuse.

COÛT 5

## 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 5

## COUP ASSOMMANT

Quand vous effectuez des tests de Corps à corps, vous pouvez choisir d'infliger des dégâts de stress et non de blessure. L'encaissement s'applique néanmoins.

COÛT 10

## ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 10

## 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 10

## RESSORT

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

COÛT 10

## RENVERSEMENT

Après avoir touché avec une attaque au corps à corps, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour jeter la cible à terre.

COÛT 15

## ATTAQUE FURIEUSE

Quand vous effectuez un test de Corps à corps ou de Pugilat, subissez un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de votre attaque. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang d'Attaque furieuse.

COÛT 15

## ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 15

## 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 15

## BAGARREUR-NÉ

Une fois par partie, le personnage peut relancer 1 test de Pugilat ou de Corps à corps.

COÛT 20

## ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 20

## COUP ASSOMMANT (AMÉLIORÉ)

Quand vous infligez des dégâts de stress avec des tests de Corps à corps ou de Pugilat, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour étourdir la cible pendant 1 round par 1 point.

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

## ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

## SOLUTION ASTUCIEUSE

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

COÛT 25

## EXPERT EN DISCRÉTION

Une fois par round, subissez 2 points de stress pour réduire de 1 la difficulté de votre prochain test de Discrétion ou de Magouilles.

COÛT 25

## VOYOU-NÉ

Une fois par séance de jeu, vous pouvez relancer 1 test de Magouilles ou de Discrétion.

COÛT 25