#### Colon: arborescence d'Entrepreneur **ACTIF** Compétences de carrière : Charme. Commandement. Connaissance (Culture). Connaissance (Éducation). Connaissance (Mondes du Noyau), Négociation, Système D, Tromperie **PASSIF** Compétences de carrière bonus d'Entrepreneur : Connaissance (Éducation), Connaissance (Pègre), Négociation, Sang-froid BÉNÉFICE RÉCUPÉRATION **PLACEMENT** ROBUSTESSE **RENTABLE** DU DOUTE RAPIDE Augmentez votre seuil de Au début de chaque séance Retirez par rang en Béné-Quand vous éliminez du stress de +1 de jeu, vous gagnez 100 créfice du doute à tous vos stress après une rencontre. tests de Coercition et de COÛT 5 dits par rang de Placement débarrassez-vous de 1 point de stress supplémentaire par rentable. Tromperie. rang de Récupération rapide. COÛT 5 COÛT 5 COÛT 5 RÉCUPÉRATION **PLACEMENT** SENS DES **SENS DES** RAPIDE **AFFAIRES RENTABLE AFFAIRES** Quand vous éliminez du Quand vous vendez des mar-Au début de chaque séance Quand vous vendez des marstress après une rencontre, chandises légalement, gade jeu, vous gagnez 100 créchandises légalement, gadébarrassez-vous de 1 point gnez 10% de crédits en plus dits par rang de Placement gnez 10% de crédits en plus de stress supplémentaire par par rang de Sens des affaires. rentable. par rang de Sens des affaires. rang de Récupération rapide. COÛT 10 COÛT 10 COÛT 10 COÛT 10 POT-DE-VIN LARGESSE **PLACEMENT CULTURE** À LA CARTE RENTABLE Avant d'effectuer un test so-Au début de la séance de jeu, cial, vous pouvez dépenser dépensez 100 crédits pour Au lieu d'effectuer un test de Au début de chaque séance iusqu'à 50 crédits par rang de jeu, vous gagnez 100 créne pas tenir compte de la ré-Connaissance, vous pouvez dits par rang de Placement de Pot-de-vin pour en améduction du seuil de stress entreprendre une action de liorer les dés d'aptitude (1 dé imposée par une Obligation Culture à la carte ; vous dérentable pensez 50 crédits fois la diffidéclenchée. pour 50 crédits) COÛT 15 culté du test pour le réussir COÛT 15 COÛT 15 avec un 💥 COÛT 15 **PLACEMENT ENDURCI EXPERT EN** RELATIONS **RENTABLE** COMMERCE Augmentez votre seuil de bles Une fois par séance de jeu, quand vous tentez d'acheter Au début de chaque séance sure de +2. Quand vous vendez ou achede jeu, vous gagnez 100 crétez des biens, ou subissez ou un objet disponible légale-COÛT 20 dits par rang de Placement remboursez une Obligation, ment, réduisez sa rareté de 1 rentable. vous pouvez subir 2 points par rang de Relations. de stress pour vendre 25% COÛT 20 plus cher, acheter 25% COÛT 20 moins cher, rembourser point supplémentaire d'Obligation ou subir 1 point d'Obligation de moins. COÛT 20 COMMERÇANT-NÉ CONCENTRATION **ENTRAÎNEMENT PLACEMENT** INTENSE RENTABLE Une fois par séance de jeu, Vous gagnez +1 dans une Au début de chaque séance vous pouvez relancer un Exécutez une manœuvre de caractéristique. Cela ne pertest de Système D ou de Concentration intense; vous met pas d'augmenter une de jeu, vous gagnez 100 crédits par rang de Placement Négociation. subissez 1 point de stress et caractéristique au-delà de 6. améliorez 1 dé de votre prorentable COÛT 25 COÛT 25 chain test de compétence

COÛT 25

COÛT 25

#### Colon: arborescence de Marshal **ACTIF** Compétences de carrière : Charme. Commandement. Connaissance (Culture). Connaissance (Éducation). Connaissance (Mondes du Noyau), Négociation, Système D, Tromperie **PASSIF** Compétences de carrière bonus de Marshal : Coercition, Connaissance (Pègre), Distance (armes légères), Vigilance ROBUSTESSE DÉGOURDI **ENDURCI** TÊTE DURE Lorsque vous êtes étourdi Augmentez votre seuil de Retirez par rang de Dé-Augmentez votre seuil de blesstress de +1. ou désorienté, entreprenez gourdi à vos tests de sure de +2. Connaissance (Pègre) et de l'action Tête dure : effectuez un test de Sang-froid Inti-COÛT 5 COÛT 5 Système D. COÛT 5 état. La difficulté diminue de 1 par rang supplémentaire de Tête dure. COÛT 5 **DUR AU MAL BON FLIC** MÉCHANT FLIC **ARME EN MAIN** Vous pouvez réduire le résultat Vous pouvez dépenser 😲 😲 Vous pouvez dépenser 😲 😲 Une fois par round, vous poud'une blessure critique de 10 obtenus lors d'un test de obtenus lors d'un test de vez dégainer ou rengainer par rang de Dur au mal, Coercition ou Tromperie afin Charme ou de Négociation une arme, ou sortir ou ranger afin d'améliorer autant de jusqu'à un minimum de 1. d'améliorer autant de dés un objet accessible au prix d'aptitude que votre rang de dés d'aptitude que votre rang d'une broutille. COÛT 10 de Bon flic dans la réserve de Méchant flic dans la réserve COÛT 10 dés d'un de vos alliés effecde dés d'un de vos alliés eftuant un test d'interaction fectuant un test d'interaction sociale contre la même cible. sociale contre la même cible. COÛT 10 COÛT 10 TÊTE DURE ROBUSTESSE **BON FLIC BOUT PORTANT** Lorsque vous êtes étourdi Augmentez votre seuil de Vous pouvez dépenser 😗 😘 Ajoutez 1 point de dégâts stress de +1. par rang de Bout portant à ou désorienté, entreprenez obtenus lors d'un test de l'action Tête dure : effectuez Charme ou de Négociation ceux d'une attaque réussie COÛT 15 un test de Sang-froid Intiafin d'améliorer autant de de Distance (armes lourdes) ou Distance (armes légères) dés d'aptitude que votre rang de Bon flic dans la réserve de effectuée à portée courte ou état. La difficulté diminue dés d'un de vos alliés effecau contact. de 1 par rang supplémentuant un test d'interaction COÛT 15 taire de Tête dure. sociale contre la même cible. COÛT 15 COÛT 15 DUR AU MAL MÉCHANT FLIC **BOUT PORTANT** ON ME LA FAIT PAS Vous pouvez réduire le résultat Ajoutez 1 point de dégâts Vous pouvez dépenser 😗 😗 par rang de Bout portant à d'une blessure critique de 10 Lorsque vous êtes ciblé par obtenus lors d'un test de par rang de Dur au mal, un test de Tromperie, vous Coercition ou Tromperie afin ceux d'une attaque réussie de Distance (armes lourdes) jusqu'à un minimum de 1. ajoutez automatiquement au d'améliorer autant de dés résultat un nombre de Y d'aptitude que votre rang de ou Distance (armes légères) COÛT 20 égal à votre rang de Vigilance. Méchant flic dans la réserve effectuée à portée courte ou au contact. de dés d'un de vos alliés ef-COÛT 20 fectuant un test d'interaction COÛT 20 sociale contre la même cible. 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 (\$\frac{1}{2}\text{ 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 Něgociation (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.

**PRÉSENCE** 

SAISISSANTE

Dépensez 1 point de Destin

pour éliminer un nombre de

DÉTOURNEMENT

La manœuvre de Détourne-

ment d'attention inflige (5) (5)

aux tests des PNJ lorsqu'ils

COÛT 20

D'ATTENTION

(AMÉLIORÉ)

ciblent vos alliés.

points de stress égal

votre Présence.

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

# RESSORT

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

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 (\$\frac{1}{2}\text{ 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

#### 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 broutille 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

COÛT 25

### ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 20

### ENDURCI

Augmentez votre seuil de bles sure de +2.

COÛT 20

#### FERVENT Admirateur

Une fois par séance de jeu, vous pouvez entreprendre l'action de Fervent admirateur ; effectuez un **test de** 

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.

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

COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL 2014.