# 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

#### BÉNÉFICE DU DOUTE

Retirez ■ par rang en Bénéfice du doute à tous vos tests de Coercition et de Tromperie.

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

#### ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 5

#### INTIMIDANT

Vous pouvez subir un certain nombre de points de stress pour dégrader autant de dés de difficulté des tests de Coercition que vous effectuez, ou pour améliorer autant de dés de difficulté des tests de Coercition qui vous prennent pour cible. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang en Intimidation.

COÛT 5

#### DÉGOURDI

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

COÛT 10

#### DÉGOURDI

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

COÛT 10

#### PERSUASION

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

COÛT 10

#### INTIMIDANT

Vous pouvez subir un certain nombre de points de stress pour dégrader autant de dés de difficulté des tests de Coercition que vous effectuez, ou pour améliorer autant de dés de difficulté des tests de Coercition qui vous prennent pour cible. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang en Intimidation.

ROBUSTESSE

stress de +1.

Augmentez votre seuil de

COÛT 10

COÛT 15

### PERSUASION

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

COÛT 15

#### BÉNÉFICE Du doute

Retirez par rang en Bénéfice du doute à tous vos tests de Coercition et de Tromperie.

COÛT 15

#### RÉPARTIE CAUSTIQUE

Entreprenez une action de Répartie caustique ; effectuez un test de Coercition Moyen ( ). Chaque \* inflige 1 point de stress à un ennemi à portée courte. Dépensez \* pour infliger 1 point de stress supplémentaire à un ennemi.

COÛT 15

#### RÉPARTIE Caustique (amélioré)

Chaque ennemi affecté par Répartie caustique subit ■ à tous ses tests de compétence pour un nombre de rounds égal à votre rang en Coercition.

COÛT 20

#### INTIMIDANT

Vous pouvez subir un certain nombre de points de stress pour dégrader autant de dés de difficulté des tests de Coercition que vous effectuez, ou pour améliorer autant de dés de difficulté des tests de Coercition qui vous prennent pour cible. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang en Intimidation.

COÛT 20

# BRUTE-NÉE

Une fois par séance de jeu, vous pouvez relancer 1 test de Coercition ou de Système D.

COÛT 20

#### ENTRAÎNEMENT

**PERSPICACE** 

de Perspicace.

Améliorez 1 dé de difficulté

des tests de Charme, Coerci-

tion ou Tromperie qui vous

prennent pour cible par rang

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

COÛT 25

COÛT 20

#### RÉPARTIE CAUSTIQUE (ULTIME)

Subissez 1 point de stress pour utiliser Répartie caustique au prix d'une manœuvre au lieu d'une action.

COÛT 25

# INCITATION À LA RÉBELLION

COÛT 25

## INTIMIDANT

Vous pouvez subir un certain nombre de points de stress pour dégrader autant de dés de difficulté des tests de Coercition que vous effectuez, ou pour améliorer autant de dés de difficulté des tests de Coercition qui vous prennent pour cible. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang en Intimidation.

COÛT 25



#### **ACTIF** Compétences de carrière : Charme, Commandement, Connaissance (Bordure extérieure), Connaissance (culture), Connaissance (Mondes du Noyau), Connaissance (xénologie), Négociation, Tromperie **PASSIF** Compétences de carrière bonus d'Intendant : Informatique, Magouilles, Négociation, Vigilance RELATIONS **BEAU PARLEUR SENS DES** ROBUSTESSE **AFFAIRES** Quand vous acquérez ce Une fois par séance de jeu, Augmentez votre seuil de stress de +1 quand vous tentez d'acheter talent, choisissez 1 compé-Quand vous vendez des tence: Charme, Coercition, un objet disponible légalemarchandises légalement, Négociation ou Tromperie. gagnez 10% de crédits en COÛT 5 ment, réduisez sa rareté de 1 par rang de Relations. Quand vous effectuez des plus par rang de Sens des tests avec cette compétence, affaires. COÛT 5 vous pouvez dépenser & COÛT 5 pour gagner un nombre de ★ supplémentaires égal à votre rang de Beau parleur. COÛT 5 **BEAU PARLEUR** POT-DE-VIN **EXPERT EN ENDURCI** COMMERCE Quand vous acquérez ce Avant d'effectuer un test so-Augmentez votre seuil de talent, choisissez 1 compécial, vous pouvez dépenser Quand vous vendez ou acheblessure de +2. tence: Charme, Coercition, jusqu'à 50 crédits par rang de tez des biens, vous pouvez COÛT 10 Négociation ou Tromperie. Pot-de-vin pour en améliorer subir 2 points de stress pour Quand vous effectuez des les dés d'aptitude (1 dé pour vendre pour 25% de plus, acheter pour 25% de moins. tests avec cette compé-50 crédits). tence, vous pouvez dépen-COÛT 10 COÛT 10 ser & pour gagner un nombre de \* supplémentaires égal à votre rang de Beau parleur. COÛT 10 ROBUSTESSE **SENS DES** ROBUSTESSE **CULTURE À** AFFAIRES LA CARTE Augmentez votre seuil de Augmentez votre seuil de Quand vous vendez des marstress de +1. Au lieu d'effectuer un test de stress de +1. chandises légalement, ga-Connaissance, vous pouvez COÛT 15 COÛT 15 gnez 10% de crédits en plus entreprendre une action de par rang de Sens des affaires. Culture à la carte ; vous dépensez 50 crédits fois la diffi-COÛT 15 culté du test pour le réussir avec un 🕸 COÛT 15 PLACEMENT RENTABLE RELATIONS **PLACEMENT** CONCENTRATION **RENTABLE** INTENSE Une fois par séance de jeu, quand vous tentez d'acheter Au début de chaque séance Au début de chaque séance Exécutez une manœuvre de un objet disponible légalede jeu, vous gagnez 100 créde jeu, vous gagnez 100 Concentration intense; vous ment, réduisez sa rareté de dits par rang de Placement crédits par rang de Placesubissez 1 point de stress et 1 par rang de Relations. améliorez 1 dé de votre prorentable. ment rentable. chain test de compétence COÛT 20 COÛT 20 COÛT 20 COÛT 20 **ENTRAÎNEMENT NÉGOCIATEUR-NÉ** RÉFLEXES **ENDURCI AIGUISÉS** Vous gagnez +1 dans une Une fois par partie, vous Augmentez votre seuil de Vous gagnez + 1 en défense caractéristique. Cela ne perpouvez relancer 1 test de blessure de +2 . Négociation ou de Calme. de corps à corps. met pas d'augmenter une COÛT 25 caractéristique au-delà de 6. COÛT 25 COÛT 25 COÛT 25

Diplomate: arborescence d'Intendant