Contrebandier: arborescence de Pilote ACTIF Compétences de carrière : Connaissance (Pègre), Coordination, Magouilles, Perception, Pilotage (espace), Système D, PASSIF Compétences de carrière bonus de Pilote : Astrogation, Artillerie, Pilotage (planétaire), Pilotage (espace) **PLEINS GAZ** PILOTE **CARTOGRAPHIE EN SELLE!** CHEVRONNÉ **DE LA GALAXIE** Entreprenez une action de Une fois par round, vous Pleins gaz ; effectuez un Retirez par rang de Retirez par rang de Carpouvez monter ou destest de Pilotage Difficendre d'un véhicule ou Pilote chevronné à tous tographie de la galaxie cile () pour augmenvos tests de Pilotage aux tests d'Astrogation. d'une monture, ou vous (planétaire) et de Pilo-Les tests d'Astrogation ter de 1 la vitesse maxiinstaller dans le cockpit ou d'un demandent moitié moins vaisseau tage (espace). la tourelle d'armement pendant un nombre de d'un véhicule au prix d'une de temps. COÛT 5 rounds égal à votre Ruse. broutille. COÛT 5 COÛT 5 COÛT 5 RÉCUPÉRATION **PILOTE DANS LE MILLE CARTOGRAPHIE** CHEVRONNÉ DE LA GALAXIE RAPIDE Dépensez 1 point de Retirez par rang de Car-Quand vous éliminez du Retirez par rang de Destin pour ajouter des Pilote chevronné à tous dégâts supplémentaires tographie de la galaxie aux stress après une rencontre, vos tests de Pilotage égaux à la moitié de tests d'Astrogation. Les débarrassez-vous de (planétaire) et de Pilovotre valeur d'Agilité (artests d'Astrogation depoint de stress supplémenmandent moitié moins de tage (espace). rondir à l'entier supétaire par rang de Récupérieur) à un coup réussi temps. ration rapide. COÛT 10 d'une attaque effectuée avec une arme de véhi-COÛT 10 COÛT 10 cule ou de vaisseau. COÛT 10 **PLEINS GAZ DANS LE MILLE** ROBUSTESSE PILOTE-NÉ (AMÉLIORÉ) (AMÉLIORÉ) Augmentez votre seuil de Une fois par partie, yous Subissez 1 point de stress stress de +1 Dépensez 1 point de Despouvez relancer 1 test de pour tenter Pleins gaz au tin pour ajouter des dé-Pilotage (espace) ou d'Ar-COÛT 15 prix d'une manœuvre en supplémentaires gâts tillerie égaux à votre valeur d'Agiréduisant la difficulté à COÛT 15 Moyenne (🄷 🌒) lité à un coup réussi d'une attaque effectuée avec COÛT 15 une arme de véhicule ou de vaisseau. COÛT 15 ROBUSTESSE **PLEINS GAZ DIFFICILE À VISER** CONDUITE (ULTIME) STRATÉGIQUE Augmentez votre seuil de Le véhicule ou vaisseau pistress de +1 Quand vous utilisez Pleins loté par le personnage est Augmentez de 1 point par gaz, la vitesse maximale considéré comme ayant 1 rang de Conduite straté-COÛT 20 du vaisseau augmente de point de gabarit de moins gique la défense du véhi-2 (au lieu de 1). quand il est attaqué. cule ou vaisseau que vous pilotez. COÛT 20 COÛT 20 COÛT 20 **ENTRAÎNEMENT ENDURCI EXPERT EN** AS DE LA PILOTAGE MANŒUVRE Vous gagnez + 1 dans une Augmentez votre seuil de Une fois par round, guand caractéristique. Cela ne blessure de +2. Une fois par rencontre, vous permet pas d'augmenter vous pilotez un vaisseau pouvez entreprendre l'ac-COÛT 25 spatial, vous pouvez choisir tion d'As de la manœuvre. une caractéristique aude subir 2 points de stress delà de 6. Choisissez 1 adversaire et afin d'accomplir n'importe effectuez test opposé de COÛT 25 quelle action au prix d'une Pilotage (planétaire ou manœuvre espace) pour l'empêcher de vous attaquer pour un COÛT 25 nombre de rounds égal à votre Agilité.

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL 2013.

COÛT 25

CRÉATION DE PERSONNAGE AUX CONFINS DE L'EMPIRE

Contrebandier: arborescence de Vaurien ACTIF Compétences de carrière : Connaissance (Pègre), Coordination, Magouilles, Perception, Pilotage (espace), Système D, **PASSIF** Compétences de carrière bonus de Vaurien : Calme, Charme, Distance (armes légères), Tromperie PERSUASION **ARME EN MAIN** RÉACTION ÉCLAIR **CONTACTS AU** MARCHÉ NOIR Retirez par rang de Per-Une fois par round, vous Subissez un certain Quand vous achetez des suasion à vos tests de Mapouvez dégainer ou rengainombre de points de gouilles et de Tromperie. biens illégaux, vous pouvez ner une arme, ou sortir ou stress pour ajouter autant réduire la rareté de 1 par ranger un obiet accessible de & à un test d'initiative. COÛT 5 au prix d'une broutille. rang de Contacts au mar-Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang de ché noir. Le coût de l'obiet COÛT 5 augmente de 50% de son Réaction éclair. prix de base par réduction. COÛT 5 COÛT 5 **COUP ÉCLAIR PERSUASION CONTACTS AU PERSUASION** MARCHÉ NOIR Ajoutez 🔲 par rang de Coup éclair à vos tests de Retirez par rang de Per-Retirez par rang de Percombat contre les cibles Quand vous achetez des suasion à vos tests de Masuasion à vos tests de Maqui n'ont pas encore agi de gouilles et de Tromperie. gouilles et de Tromperie. biens illégaux, vous pouvez la rencontre. réduire la rareté de 1 par COÛT 10 rang de Contacts au mar-COÛT 10 ché noir. Le coût de l'objet augmente de 50% de son prix de base par réduction. **ESQUIVE** COÛT 10 INSTINCTIVE Une fois par round, vous pouvez exécuter une ma-COMPARTIMENT **ENDURCI CONTACTS AU** nœuvre d'Esquive et subir MARCHÉ NOIR CACHÉ un certain nombre de Augmentez votre seuil de points de stress pour amé-Quand vous achetez des Un de vos équipements blessure de +2. liorer autant de dés de diffiou véhicules dispose d'un biens illégaux, vous pouvez culté de chaque test de COÛT 15 réduire la rareté de 1 par ou plusieurs comparticombat à distance qui vous ments cachés dont l'enrang de Contacts au marvise lors du round suivant. combrement total est égal ché noir. Le coût de l'objet Le stress ainsi subi ne doit augmente de 50% de son à vos rangs de Compartipas dépasser votre rang ment caché. prix de base par réduction. d'Esquive instinctive. COÛT 15 COÛT 15 COÛT 15 **ENDURCI** RÉACTION ÉCLAIR COMPARTIMENT ESQUIVE CACHÉ INSTINCTIVE Augmentez votre seuil de un Subissez blessure de +2. nombre de points de Un de vos équipements Une fois par round, vous stress pour ajouter autant ou véhicules dispose d'un pouvez exécuter une ma-COÛT 20 nœuvre d'Esquive et subir de 🌣 à un test d'initiative. ou plusieurs comparti-Le stress ainsi subi ne peut ments cachés dont l'enun certain nombre de pas dépasser votre rang de combrement total est égal points de stress pour amé-Réaction éclair à vos rangs de Compartiliorer autant de dés de diffiment caché culté de chaque test de COÛT 20 combat à distance qui vous COÛT 20 vise lors du round suivant. Le stress ainsi subi ne doit pas dépasser votre rang d'Esquive instinctive. COÛT 20

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

CHARMEUR-NÉ

Une fois par séance de jeu, vous pouvez relancer 1 test de Charme ou de Tromperie.

COÛT 25

POINT FAIBLE

Après avoir réussi une attaque, vous pouvez dépenser I point de Destin pour ajouter des dégâts égaux à votre Ruse à un coup réussi.

COÛT 25

COUP ÉCLAIR

Ajoutez par rang de Coup éclair à vos tests de combat contre les cibles qui n'ont pas encore agi de la rencontre.

COÛT 25



CRÉATION DE PERSONNAGE AUX CONFINS DE L'EMPIRE

Contrebandier: arborescence de Voleur ACTIF Compétences de carrière : Connaissance (Pègre), Coordination, Magouilles, Perception, Pilotage (espace), Système D, Tromperie, Vigilance PASSIF Compétences de carrière bonus de Voleur : Discrétion, Informatique, Magouilles, Vigilance DÉGOURDI **CONTACTS AU** QUELCONQUE **SYSTÈMES** DE SÉCURITÉ MARCHÉ NOIR Améliorez 1 dé de difficul-Retirez par rang de Dégourdi à vos tests de Quand vous achetez des té des tests visant à vous Retirez par rang de Sys-Connaissance (Pègre) et de identifier par rang de Quelbiens illégaux, vous pouvez tèmes de sécurité aux réduire la rareté de 1 par tests effectués dans le but Système D conque. rang de Contacts au marde déconnecter un sys-COÛT 5 COÛT 5 tème de sécurité ou d'ouché noir. Le coût de l'objet augmente de 50% de son vrir une porte verrouillée. prix de base par réduction. COÛT 5 COÛT 5 ROBUSTESSE COMPARTIMENT **CONTACTS AU ESQUIVE** MARCHÉ NOIR CACHÉ Quand vous êtes la cible Augmentez votre seuil de Quand vous achetez des stress de +1. Un de vos équipements ou d'un test de combat, vous véhicules dispose d'un ou biens illégaux, vous pouvez pouvez esquiver au prix COÛT 10 réduire la rareté de 1 par d'une broutille, mais subisplusieurs compartiments cachés dont l'encombrerang de Contacts au marsez du stress qui ne peut dépasser votre rang d'Esché noir. Le coût de l'objet ment total est égal à vos augmente de 50% de son quive. Ensuite, améliorez rangs de Compartiment prix de base par réduction. autant de dés de difficulté caché. du test que de stress subi-COÛT 10 COÛT 10 COÛT 10 **FILATURE** ROBUSTESSE **RÉACTION ÉCLAIR** RACCOURCI Ajoutez par rang de Fila-Augmentez votre seuil de Subissez un certain Lors d'une poursuite, ajouture à tous vos tests de stress de +1 nombre de points de tez par rang de Raccour-Coordination et de Discréstress pour ajouter autant ci aux tests pour rattraper COÛT 15 un ennemi ou pour échapde & à un test d'initiative. Le stress ainsi subi ne per à vos poursuivants COÛT 15 peut pas dépasser votre COÛT 15 rang de Réaction éclair. COÛT 15 VOYOU-NÉ DÉGOURDI RESSORT **SYSTÈMES DE SÉCURITÉ** Une fois par séance de Retirez par rang de Dé-Une fois par round, que Retirez par rang de Sysjeu, vous pouvez relancer gourdi à vos tests de vous sovez assis ou à terre. Connaissance (Pègre) et de tèmes de sécurité aux 1 test de Magouilles ou de vous pouvez vous relever tests effectués dans le but Discrétion Système D. au prix d'une broutille. de déconnecter un sys-COÛT 20 COÛT 20 COÛT 20 tème de sécurité ou d'ouvrir une porte verrouillée. COÛT 20 **EXPERT EN ESQUIVE** QUELCONQUE **ENTRAÎNEMENT** DISCRÉTION Quand vous êtes la cible Améliorez 1 dé de difficul-Vous gagnez + 1 dans une Une fois par round, subisd'un test de combat vous té des tests visant à vous caractéristique. Cela ne identifier par rang de Quelpermet pas d'augmenter sez 2 points de stress pour pouvez esquiver au prix retirer 1 dé de difficulté à une caractéristique au-ded'une broutille, mais subisconque. votre prochain test de Dissez du stress qui ne peut là de 6 crétion ou de Magouilles dépasser votre rang d'Es-COÛT 25 quive. Ensuite, améliorez COÛT 25 autant de dés de difficulté du test que de stress subi-COÛT 25

CRÉATION DE PERSONNAGE
AUX CONFINS DE L'EMPIRE

Contrebandier: arborescence de Charmeur

Compétences de carrière : Coordination, Connaissance (Pègre), Magouilles, Perception, Pilotage (Espace), Système D, Tromperie,

SENS DE LA

RHÉTORIQUE

Entreprenez l'action Sens de

la rhétorique ; effectuez un

test de Commandement

Moyen (♦ ♦). Chaque ※ permet à 1 allié à portée

courte de se débarrasser de

1 point de stress. Chaque (*)

permet à 1 allié affecté de se

débarrasser de 1 point de stress supplémentaire

SENS DE LA

(AMÉLIORÉ)

RHÉTORIQUE

Chaque allié affecté par l'ac-

tion Sens de la rhétorique

gagne a tous ses tests de

compétence pour un nombre

de tours égal à votre rang en

COÛT 5

Compétences de carrière bonus de Charmeur : Calme, Charme, Commandement, Négociation

IRRÉSISTIBLE

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

COÛT 5

AVENANT

Lorsque vous effectuez un test de Charme ou de Négociation, vous pouvez décider de subir un certain nombre de points de stress pour dégrader autant de dés de difficulté. Lorsque vous êtes la cible d'un test de Charme ou de Négociation, vous pouvez décider de subir un certain nombre de points de stress pour améliorer autant de dés de difficulté. Le stress subi de cette manière ne peut dépasser votre rang en Avenant.

COÛT 10

BÉNÉFICE

ACTIF

PASSIF

ROBUSTESSE

stress de +1

Augmentez votre seuil de

COÛT 5

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

ROBUSTESSE

stress de +1.

Augmentez votre seuil de

DU DOUTE

COÛT 10

COÛT 15

SOURIRE DÉSARMANT

BEAU PARLEUR

Quand vous acquérez ce

talent, choisissez 1 compé-

tence: Charme, Coercition,

Négociation ou Tromperie.

Quand vous effectuez des tests avec cette compétence, vous pouvez dépenser

pour gagner un nombre de

★ supplémentaires égal à

COÛT 5

COÛT 10

votre rang de Beau parleur.

IRRÉSISTIBLE

de Commandement.

Retirez ■ par rang d'Irrésistible

à tous vos tests de Charme et

Entreprenez l'action Sourire désarmant ; si vous réussissez un test de Charme opposé contre une cible, vous pouvez réduire sa défense (au corps à corps et à distance) de 1 par rang de Sourire désarmant jusqu'à la fin de la rencontre.

QU'À CELA NE TIENNE

AVENANT

Lorsque vous effectuez un

test de Charme ou de Négo-

ciation, vous pouvez décider

de subir un certain nombre

de points de stress pour dé-

grader autant de dés de diffi-

culté. Lorsque vous êtes la

cible d'un test de Charme ou

de Négociation, vous pouvez

décider de subir un certain nombre de points de stress

pour améliorer autant de dés de difficulté. Le stress subi de cette manière ne peut dépas-

ser votre rang en Avenant.

Commandement.

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

COÛT 15

COÛT 10

SOURIRE

Entreprenez l'action Sourire désarmant ; si vous réussissez un test de Charme opposé contre une cible, vous pouvez réduire sa défense (au corps à corps et à distance) de 1 par rang de Sourire désarmant jusqu'à la fin de la rencontre.

COÛT 15

DÉSARMANT

JE PLAISANTAIS!

Une fois par tour, au prix d'une broutille, dépensez 1 point de Destin pour ignorer ♥ généré au cours d'un test d'interaction sociale, effectué par vous ou par un allié à portée courte.

COÛT 20

PRÉSENCE SAISISSANTE

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

COÛT 20

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 15

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

COÛT 20

NE TIREZ PAS!

Une fois par session de jeu, au prix d'une action, effectuez un test de Charme Dif-réussite, vous ne pouvez plus être visé par des tests de combat jusqu'à la fin de la rencontre, ou jusqu'à ce que vous effectuiez vous-même un test de combat.

COÛT 25

DÉTERMINATION

Quand le personnage subit involontairement du stress. il en reçoit 1 point de moins par rang de Détermination, pour un minimum de 1.

COÛT 25

CHARMEUR-NÉ

Une fois par session de ieu. vous pouvez relancer 1 test de Charme ou de Tromperie.

COÛT 25

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. @LFL 2015. @ FFG 2015

Contrebandier : arborescence de Flambeur

Compétences de carrière : Coordination, Connaissance (Pègre), Magouilles, Perception, Pilotage (Espace), Système D, Tromperie, Vioilance

Compétences de carrière bonus de Flambeur : Calme, Informatique, Magouilles, Tromperie

No. No. of the last of the las

ACTIF

PASSIF

PERSUASION

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

COÛT 5

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de + 1.

COÛT 5

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 5

AUGMENTATION DE LA MISE

Aux jeux de hasard ou à l'issue de vos paris, remportez 10 % de crédits supplémentaires par rang d'Augmentation de la mise.

COÛT 5

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 10

SECONDE CHANCE

Une fois par rencontre, choisissez un nombre de « bons dés » égal à votre rang en Seconde chance et relancez-les.

COÛT 10

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 10

TOUT OU RIEN (ULTIME)

Lorsque vous effectuez la broutille Tout ou rien, doublez également le nombre de ♣ et de ♥ restants.

COÛT 10

SECONDE CHANCE

Une fois par rencontre, choisissez un nombre de « bons dés » égal à votre rang en Seconde chance et relancez-les.

COÛT 15

PERSUASION

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

COÛT 15

LA FORTUNE SOURIT AUX AUDACIEUX

Une fois par session de jeu, au prix d'une broutille, subissez 2 points de stress pour retourner un Point de Destin obscur du côté lumineux.

COÛT 15

VOYOU-NÉ

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

COÛT 15

AUGMENTATION DE LA MISE

Aux jeux de hasard ou à l'issue de vos paris, remportez 10 % de crédits supplémentaires par rang d'Augmentation de la mise.

COÛT 20

AUGMENTATION DE LA MISE

Aux jeux de hasard ou à l'issue de vos paris, remportez 10 % de crédits supplémentaires par rang d'Augmentation de la mise.

COÛT 20

SOLUTION ASTUCIEUSE

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

COÛT 20

SECONDE CHANCE

Une fois par rencontre, choisissez un nombre de « bons dés » égal à votre rang en Seconde chance et relancez-les.

COÛT 20

TOUT OU RIEN

Subissez 2 points de stress pour effectuer la broutille Tout ou rien afin d'augmenter de 1 la difficulté du prochain test. Ensuite, après avoir annulé les symboles opposés, doublez le nombre de 😲 restants.

COÛT 25

BEAU PARLEUR

Ouand vous acquérez ce talent, choisissez 1 compétence : Charme, Coercition, Négociation ou Tromperie. Ouand vous effectuez des tests avec cette compétence, vous pouvez dépenser ⊕ pour gagner un nombre de supplémentaires égal à de la compétence.

votre rang de Beau parleur.

NÉGOCIATEUR-NÉ

Une fois par session de jeu, vous pouvez relancer 1 test de Calme ou de Négociation au choix.

COÛT 25

TOUT OU RIEN (AMÉLIORÉ)

Lorsque vous effectuez la broutille Tout ou rien, après avoir annulé les symboles opposés, doublez aussi le nombre de ≱ restants.

COÛT 25

COÛT 25

Contrebandier: arborescence de Pistolero **ACTIVE** Compétences de carrière : Coordination, Connaissance (Pègre), Magouilles, Perception, Pilotage (Espace), Système D, Tromperie, **PASSIVE** Compétences de carrière bonus de Pistolero : Calme, Coercition, Connaissances (Bordure extérieure), Distance (armes légères) ROBUSTESSE COUP ÉCLAIR RÉACTION ÉCLAIR ARME EN MAIN Augmentez votre seuil de Ajoutez 🔲 par rang de Coup Subissez un certain nombre Une fois par round, vous poustress de +1 éclair à vos tests de combat de points de stress pour vez dégainer ou rengainer contre les cibles qui n'ont pas ajouter autant de 🛪 à un test une arme, ou sortir ou ranger COÛT 5 encore agi de la rencontre. d'initiative. Le stress ainsi un objet accessible au prix subi ne peut pas dépasser d'une broutille. COÛT 5 votre rang de Réaction éclair. COÛT 5 **COUP MORTEL** ROBUSTESSE COUP ÉCLAIR **ARME EN MAIN** (AMÉLIORÉ) Ajoutez +10 par rang de Augmentez votre seuil de Ajoutez 🔲 par rang de Coup Coup mortel aux résultats Vous pouvez utiliser Arme en stress de +1 éclair à vos tests de combat des blessures critiques inflicontre les cibles qui n'ont pas main deux fois par round. COÛT 10 gées à vos adversaires. encore agi de la rencontre. COÛT 10 COÛT 10 COÛT 10 INVECTIVE ESQUIVE **ENDURCI** DÉSOLÉ POUR LA PAGAILLE Augmentez votre seuil de N'ajoutez aucun aux tests Quand vous êtes la cible d'un Réduisez de 1 le niveau de blessure de +2. de combats concernés par la test de combat, vous pouvez manœuvre Viser. Esquiver au prix d'une broucritique d'une arme (jusqu'à COÛT 15 tille, mais vous subissez du un minimum de 1) contre les COÛT 15 stress qui ne peut dépasser cibles qui n'ont pas encore votre rang d'Esquive. Ensuite, agi de la rencontre. améliorez autant de dés de COÛT 15 difficulté du test que de stress subi. COÛT 15 **COUP MORTEL** ARMES AU CLAIR RÉACTION ÉCLAIR **APLOMB** Vous pouvez retirer 1 dé de Ajoutez +10 par rang de Au prix d'une broutille, subis-Subissez un certain nombre difficulté par rang d'Aplomb Coup mortel aux résultats sez 2 points de stress pour de points de stress pour aux tests de Sang-froid pour des blessures critiques infliéviter d'augmenter la difficulajouter autant de * à un test éviter la peur gées à vos adversaires té d'un test de Distance d'initiative. Le stress ainsi (armes légères) lorsque vous subi ne peut pas dépasser COÛT 20 COÛT 20 attaquez avec deux armes votre rang de Réaction éclair. COÛT 20 COÛT 20 **ENTRAÎNEMENT** FEU NOURRI TIREUR-NÉ PRÉCISION MORTELLE Vous gagnez +1 dans une En cas de réussite d'un test Une fois par partie, vous poucaractéristique. Cela ne percombiné à l'aide de deux vez relancer 1 test de Dis-Choisissez 1 compétence met pas d'augmenter une armes à distance légères, tance (armes légères) ou de de combat au moment de caractéristique au-delà de 6. chaque coup supplémentaire Distance (armes lourdes). l'acquisition de ce talent. réussi lors du test peut tou-Ajoutez des dégâts égaux à COÛT 25 COÛT 25 cher n'importe quelle cible à votre rang dans cette comportée de l'arme. pétence à un coup d'une

COÛT 25

attaque réussie utilisant

COÛT 25

cette compétence.