Espion: arborescence d'Eclaireur **ACTIF** Compétences de carrière : Calme, Connaissance (guerre), Coordination, Discrétion, Informatique, Magouilles, Perception, **PASSIF** Compétences de carrière bonus d'Éclaireur : Athlétisme, Médecine, Pilotage (planétaire). Survie RÉCUPÉRATION **FILATURE** ROBUSTESSE RACCOURCI RAPIDE Ajoutez 🔲 par rang de Fila-Augmentez votre seuil de Lors d'une poursuite, ajoutez Quand vous éliminez du ture à tous vos tests de Coorstress de +1. par rang de Raccourci aux dination et de Discrétion. stress après une rencontre, tests pour rattraper un ennedébarrassez-vous de 1 point mi ou pour échapper à vos COÛT 5 de stress supplémentaire par poursuivants. rang de Récupération rapide. COÛT 5 COÛT 5 **SUBSISTANCE** COUP ÉCLAIR **EN SELLE!** DÉSORIENTATION Ajoutez 🔲 par rang de Coup Retirez jusqu'à aux Une fois par round, vous pou-Après avoir touché avec un éclair à vos tests de combat test de combat, vous pouvez tests de compétence pour vez monter ou descendre dépenser 😗 😲 pour désocontre les cibles qui n'ont pas trouver de la nourriture, de d'un véhicule ou d'une monrienter la cible pour un nombre de rounds égal à encore agi de la rencontre. l'eau ou un abri. Ces tests de ture, ou vous installer dans le Survie prennent moitié moins cockpit ou la tourelle d'arme-COÛT 10 de temps que la normale. ment d'un véhicule au prix votre rang de Désorientation. d'une broutille. COÛT 10 COÛT 10 COÛT 10 RÉCUPÉRATION **CHASSEUR-NÉ** HABITUÉ DES RACCOURCI SYSTÈMES **RAPIDE** Une fois par partie, vous SOLAIRES Lors d'une poursuite, ajoutez Quand vous éliminez du pouvez relancer 1 test de par rang de Raccourci aux stress après une rencontre, Perception ou de Vigilance. Une fois par partie, vous poutests pour rattraper un ennedébarrassez-vous de 1 point vez exécuter une manœuvre mi ou pour échapper à vos COÛT 15 de stress supplémentaire par spéciale : effectuez un test poursuivants. rang de Récupération rapide. de Connaissance (Bordure COÛT 15 extérieure) ou (Mondes du COÛT 15 ronnement planétaire autres informations utiles. COÛT 15 ROBUSTESSE COUP ÉCLAIR **VIGILANCE ENDURCI** ACCRUE Augmentez votre seuil de Augmentez votre seuil de Ajoutez 🔲 par rang de Coup éclair à vos tests de combat stress de + 1. Les alliés à portée courte blessure de +2ajoutent a leurs tests de contre les cibles qui n'ont pas COÛT 20 COÛT 20 Perception et de Vigilance. encore agi de la rencontre. Les alliés au contact ajoutent COÛT 20 COÛT 20 **CEINTURE ENTRAÎNEMENT FILATURE** DÉSORIENTATION À GADGETS Vous gagnez +1 dans une Ajoutez 🔲 par rang de Fila-Après avoir touché avec un Dépensez 1 point de Destin caractéristique. Cela ne perture à tous vos tests de Coortest de combat, vous pouvez met pas d'augmenter une dination et de Discrétion. dépenser 😲 😲 pour désopour exécuter une broutille ; caractéristique au-delà de 6. rienter la cible pour un sortez d'une ceinture à outils COÛT 25 ou d'une sacoche un objet ou nombre de rounds égal à COÛT 25 une arme (sous certaines resvotre rang de Désorientation. trictions) ne figurant pas sur COÛT 25 votre liste d'équipement. COÛT 25