Chasseur de primes: arborescence d'Assassin **ACTIF** Compétences de carrière : Athlétisme, Distance (armes lourdes), Perception, Pilotage (planétaire), Pilotage (espace), Pugilat, Système D, Vigilance **PASSIF** Compétences de carrière bonus d'Assassin : Corps à corps, Discrétion, Distance (armes lourdes), Magouilles COUP MORTEL FILATURE ESQUIVE ROBUSTESSE Augmentez votre seuil de Ajoutez +10 par rang de Aioutez 🔲 par rang de Quand vous êtes la cible stress de +1. Coup mortel aux résultats Filature à tous vos tests d'un test de combat, vous de Coordination et de des blessures critiques inpouvez esquiver au prix COÛT 5 fligées à vos adversaires d'une broutille, mais subis-Discrétion sez du stress qui ne peut COÛT 5 COÛT 5 dépasser votre rang d'Esquive. Ensuite, améliorez autant de dés de difficulté du test que de stress subi. COÛT 5 **COUP PRÉCIS** RESSORT **COUP ÉCLAIR ARME EN MAIN** Ajoutez 🔲 par rang de Une fois par round, vous Une fois par round, que Une fois par round, yous pouvez exécuter une mavous soyez assis ou à terre, Coup éclair à vos tests de pouvez dégainer ou rengainœuvre, mais subissez du vous pouvez vous relever combat contre les cibles ner une arme, ou sortir ou stress qui ne peut dépasau prix d'une broutille qui n'ont pas encore agi de ranger un objet accessible ser votre rang de Coup la rencontre. au prix d'une broutille. COÛT 10 précis. Ensuite, réduisez COÛT 10 COÛT 10 d'autant la défense au corps à corps et à distance de la cible COÛT 10 LECONS **COUP CIBLÉ** FILATURE **COUP MORTEL** D'ANATOMIE Ajoutez 🔲 par rang de Après avoir réussi une at-Ajoutez +10 par rang de Coup mortel aux résultats Filature à tous vos tests Après avoir réussi une attaque, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour de Coordination et de des blessures critiques intaque, vous pouvez dé-penser 1 point de Destin ajouter des dégâts égaux à fligées à vos adversaires Discrétion votre Agilité à un coup. pour ajouter des dégâts COÛT 15 COÛT 15 égaux à votre Intelligence COÛT 15 à un coup. COÛT 15 **FILATURE** TIREUR D'ÉLITE ESQUIVE COUP MORTEL Ajoutez 🔲 par rang de Avant de porter une at-Quand vous êtes la cible Ajoutez +10 par rang de Filature à tous vos tests taque à distance (mais pas d'un test de combat, vous Coup mortel aux résultats de Coordination et de avec une arme de jet), vous des blessures critiques inpouvez esquiver au prix d'une broutille, mais subis-Discrétion. pouvez exécuter une mafligées à vos adversaires. nœuvre pour augmenter la sez du stress qui ne peut COÛT 20 COÛT 20 portée de votre arme à disdépasser votre rang d'Estance de 1 niveau par rang guive. Ensuite, améliorez de Tireur d'élite. Pour autant de dés de difficulté chaque niveau de portée en du test que de stress subi. plus, améliorez 1 dé de diffi-COÛT 20 culté de l'attaque. COÛT 20

COUP PRÉCIS

Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre, mais subissez du stress qui ne peut dépasser votre rang de Coup précis. Ensuite, réduisez d'autant la défense au corps à corps et à distance de la cible.

COÛT 25

PRÉCISION MORTELLE

Choisissez 1 compétence de combat au moment de l'acquisition de ce talent. Ajoutez des dégâts égaux à votre rang dans cette compétence à une attaque réussie utilisant celle-ci.

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

EXPERT EN DISCRÉTION

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

COÛT 25

CRÉATION DE PERSONNAGE
AUX CONFINS DE L'EMPIRE



Chasseur de primes : arborescence d'Expert en gadgets Compétences de carrière : Athlétisme, Pugilat, Perception, Pilotage (planétaire), Pilotage (espace), Distance (armes lourdes), **PASSIF** Compétences de carrière bonus d'Expert en gadgets : Pugilat, Coercition, Mécanique, Distance (armes légères) **ENDURCI** INTIMIDANT GARDE STABILITÉ **STRATÉGIQUE** Exécutez une manœuvre Augmentez votre seuil de Vous pouvez subir un cerpour retirer par rang de blessure de +2. tain nombre de points de Une fois par round, vous Stabilité à votre prochaine stress pour dégrader autant pouvez exécuter une ma-COÛT 5 action. Cela ne peut retirer de dés de difficulté des nœuvre et subir un certain que les liés à tests de Coercition que vous nombre de points de stress nour améliorer autant de l'environnement. effectuez, ou pour améliorer autant de dés de diffidés de difficulté de chaque COÛT 5 culté des tests de Coercition attaque de corps à corps qui qui vous prennent pour vous vise durant le prochain cible. Le stress ainsi subi ne round. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre peut pas dépasser votre rang en Intimidation. rang en Garde stratégique. COÛT 5 COÛT 5 BIDOUILLAGE **BOUT PORTANT** JAMAIS À COURT DÉSORIENTATION Choisissez 1 arme, armure Ajoutez 1 point de dégâts Vous ne pouvez pas tomber Après avoir touché avec à court de munitions sur par rang de Bout portant à ou autre obiet et offrez-lui un test de combat, vous un ♥. Les objets possépouvez dépenser 😲 😲 une amélioration valable ceux d'un coup d'une attant qu'il/elle est utilisé(e). dant l'attribut Munitions litaque réussie de Distance pour désorienter la cible mitées tombent à court de (armes lourdes) ou Dispour un nombre de COÛT 10 rounds égal à votre rang munitions selon les règles tance (armes légères) efnormales. fectuée à portée courte ou de Désorientation. au contact. COÛT 10 COÛT 10 COÛT 10 **ENDURCI** MAÎTRE **BRUTE-NÉE** COUP **DES ARMURES ASSOMMANT** Une fois par séance de jeu, Augmentez votre seuil de blessure de +2. Quand vous portez une vous pouvez relancer Quand vous effectuez des armure, augmentez de 1 test de Coercition ou de tests de Corps à corps, COÛT 15 Système D. sa valeur d'encaissement vous pouvez choisir d'infliger des dégâts de stress totale COÛT 15 et non de blessure. L'en-COÛT 15 caissement s'applique néanmoins COÛT 15 CUSTOMISATION **BIDOUILLAGE** PRÉCISION COUP ASSOMMANT MORTELLE Choisissez 1 arme, armure Vous pouvez ajouter 1 em-(AMÉLIORÉ) ou autre objet et offrez-lui Choisissez 1 compétence placement à un nombre une amélioration valable d'objets égal à votre rang en de combat au moment de Quand vous infligez des tant qu'il/elle est utilisé(e) Customisation. Chaque obl'acquisition de ce talent. dégâts de stress avec des jet ne peut être modifié Ajoutez des dégâts égaux tests de Corps à corps ou COÛT 20 de Pugilat, vous pouvez dépenser 🏶 pour étourdir qu'une fois. à votre rang dans cette compétence à une attaque COÛT 20 réussie utilisant celle-ci. la cible pendant 1 round COÛT 20 COÛT 20 INTIMIDANT **ENTRAÎNEMENT MAÎTRE DES** CULLE **ARMURES HANDICAPANT** Vous gagnez + 1 dans une (AMÉLIORÉ) Vous pouvez subir un cer-Augmentez de 1 la difficultain nombre de points de caractéristique. Cela ne stress pour dégrader autant permet pas d'augmenter Quand vous portez une arté du prochain test de de dés de difficulté des une caractéristique au-demure ayant une valeur combat. Si le test inflige

COÛT 25

là de 6.

tests de Coercition que vous

effectuez, ou pour amélio-

rer 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

d'encaissement de 2 ou

plus, augmentez de 1 votre

COÛT 25

des dégâts. la cible subit 1

point de stress chaque fois

qu'elle se déplace jusqu'à

COÛT 25

la fin de la rencontre

Chasseur de primes : arborescence d'Expert en survie ACTIF Compétences de carrière : Athlétisme, Distance (armes lourdes), Perception, Pilotage (planétaire), Pilotage (espace), Pugilat, PASSIF Compétences de carrière bonus d'Expert en survie : Connaissance (Xénologie), Perception, Résistance et Survie **SUBSISTANCE FILATURE** BAROUDEUR **PISTEUR** CHEVRONNÉ Retirez jusqu'à aux Ajoutez 🔲 par rang de Retirez par rang de Batests de compétence pour Filature à tous vos tests roudeur aux tests effec-Retirez par rang de Pisde Coordination et de teur chevronné aux tests trouver de la nourriture, de tués pour se déplacer au sol ou pour gérer les effets effectués pour suivre ou l'eau ou un abri. Ces tests Discrétion d'un environnement. Rétrouver des traces. Réduisez de Survie prennent moitié COÛT 5 de moitié le temps nécesduisez de moitié le temps moins de temps que la normale de voyage terrestre. saire pour suivre une cible. COÛT 5 COÛT 5 COÛT 5 BAROUDEUR VIVACITÉ **CHASSEUR POINT FAIBLE** Retirez par rang de Ba-Vous ne subissez pas les Ajoutez 🔲 par rang de Après avoir réussi une atroudeur aux tests effecmalus habituels pour vous Chasseur à tous les tests taque, vous pouvez détués pour se déplacer au déplacer en terrain difficile. concernant des interacpenser 1 point de Destin tions avec des bêtes saupour ajouter des dégâts sol ou pour gérer les effets COÛT 10 d'un environnement. Révages et des animaux (y égaux à votre Ruse à un duisez de moitié le temps compris les tests de comcoup réussi. de voyage terrestre. bat). Ajoutez + 10 par rang COÛT 10 de Chasseur aux résultats COÛT 10 des blessures critiques contre les bêtes sauvages et les animaux. COÛT 10 ENDURCI **FILATURE PISTEUR** BAROUDEUR-NÉ CHEVRONNÉ Augmentez votre seuil de Ajoutez par rang de Une fois par partie, vous blessure de +2. Retirez par rang de Pis-Filature à tous vos tests pouvez relancer 1 test de teur chevronné aux tests de Coordination et de . Résistance ou de Survie COÛT 15 effectués pour suivre ou Discrétion. trouver des traces. Réduisez COÛT 15 COÛT 15 de moitié le temps nécessaire pour suivre une cible. COÛT 15 CHASSEUR **ENDURCI PISTEUR** ANTITOXINE CHEVRONNÉ Augmentez votre seuil de Ajoutez par rang de Ajoutez par rang d'Anti-Retirez par rang de Pisblessure de +2. Chasseur à tous les tests toxine à tous les tests pour concernant des interacteur chevronné aux tests résister aux poisons, venins COÛT 20 tions avec des bêtes saueffectués pour suivre ou et autres toxines, ou pour vages et des animaux (y trouver des traces. Réduisez s'en remettre. Réduisez la compris les tests de comde moitié le temps nécesdurée des poisons de 1 bat). Ajoutez + 10 par rang saire pour suivre une cible. round par rang d'Antide Chasseur aux résultats toxine, jusqu'à un minimum COÛT 20 des blessures critiques contre les bêtes sauvages COÛT 20 et les animaux. COÛT 20

ENDURANCE

Augmentez votre valeur d'encaissement de +1.

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 25

RÉSISTANCE HÉROÏQUE

Vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour ignorer les effets des blessures critiques sur les tests de Vigueur et d'Agilité jusqu'à la fin de la rencontre.

COÛT 25

CRÉATION DE PERSONNAGE
AUX CONFINS DE L'EMPIRE

