## 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 ROBUSTESSE

## **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-de-

COÛT 25

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

CRÉATION DE PERSONNAGE AUX CONFINS DE L'EMPIRE

