

As : arborescence de Foncéur

Compétences de carrière : Artillerie, Astrogation, Calme, Distance (armes légères), Mécanique, Perception, Pilotage (espace), Pilotage (planétaire)

Compétences de carrière bonus de Foncéur : Artillerie, Calme, Mécanique, Pilotage (planétaire)

ACTIF

PASSIF

PLEINS GAZ

Entrenez une action de Pleins gaz ; effectuez un **test de Pilotage Difficile** (♦ ♦ ♦) pour augmenter de 1 la vitesse maximale d'un vaisseau pendant un nombre de rounds égal à votre Ruse.

COÛT 5

CONDUITE TOUT-TERRAIN

Vous ne subissez pas les malus habituels lorsque vous traversez un terrain difficile par l'intermédiaire de Pilotage (planétaire).

COÛT 5

MÉCANICIEN DE PRÉCISION

Quand vous éliminez des points de stress mécanique subis par un véhicule ou un vaisseau, supprimez-en 1 de plus par rang de Mécanicien de précision.

COÛT 5

AS DE LA MÉCANIQUE

Retirez ■ par rang d'As de la mécanique à vos tests de Mécanique. Le coût en crédits pour ajouter des mods sur des kits est réduit de moitié.

COÛT 5

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 10

PILOTE CHEVRONNÉ

Retirez ■ par rang de Pilote chevronné à tous vos tests de Pilotage (planétaire) et de Pilotage (espace).

COÛT 10

RÉACTION ÉCLAIR

Subissez un certain nombre de points de stress pour ajouter autant de ☆ à un test d'initiative. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang de Réaction éclair.

COÛT 10

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 10

PLEINS GAZ (AMÉLIORÉ)

Subissez 1 point de stress pour tenter Pleins gaz au prix d'une manœuvre en réduisant la **difficulté à Moyenne** (♦ ♦).

COÛT 15

DIFFICILE À VISER

Le véhicule ou vaisseau piloté par le personnage est considéré comme ayant 1 point de gabarit de moins quand il est attaqué.

COÛT 15

MÉCANICIEN DE PRÉCISION

Quand vous éliminez des points de stress mécanique subis par un véhicule ou un vaisseau, supprimez-en 1 de plus par rang de Mécanicien de précision.

COÛT 15

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 15

CONDUITE STRATÉGIQUE

Augmentez de 1 point par rang de Conduite stratégique la défense du véhicule ou vaisseau que vous pilotez.

COÛT 20

PILOTE CHEVRONNÉ

Retirez ■ par rang de Pilote chevronné à tous vos tests de Pilotage (planétaire) et de Pilotage (espace).

COÛT 20

FONCEUR-NÉ

Une fois par session de jeu, vous pouvez relancer 1 test de Pilotage (planétaire) ou d'Artillerie

COÛT 20

AS DE LA MÉCANIQUE

Retirez ■ par rang d'As de la mécanique à vos tests de Mécanique. Le coût en crédits pour ajouter des mods sur des kits est réduit de moitié.

COÛT 20

PLEINS GAZ (ULTIME)

Quand vous utilisez Pleins gaz, la vitesse maximale du vaisseau augmente de 2 (au lieu de 1).

COÛT 25

ROI DU FREINAGE

Lorsque vous pilotez un vaisseau ou un véhicule, entreprenez une manœuvre de Roi du freinage pour réduire votre vitesse à zéro et subir un stress mécanique égal à la réduction de vitesse.

COÛT 25

EXPERT FONCEUR

Une fois par round, quand vous pilotez un véhicule, vous pouvez choisir de subir 2 points de stress afin d'accomplir n'importe quelle action au prix d'une manœuvre.

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25