

Explorateur : arborescence de Prédateur

Compétences de carrière : Astrogation, Calme, Connaissance (Bordure extérieure), Connaissance (Culture), Connaissance (Xénologie), Perception, Pilotage (espace), Survie

Compétences de carrière bonus de Foncéur : Connaissance (Xénologie), Discretion, Distance (armes lourdes), Survie

ACTIF

PASSIF

SUBSISTANCE

Retirez jusqu'à ■■ aux tests de compétence pour trouver de la nourriture, de l'eau ou un abri. Ces tests de Survie prennent moitié moins de temps que la normale.

COÛT 5

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 5

FILATURE

Ajoutez ■ par rang de Filature à tous vos tests de Coordination et de Discretion.

COÛT 5

BAROUDEUR

Retirez ■ par rang de Baroudeur aux tests effectués pour se déplacer au sol ou pour gérer les effets d'un environnement. Réduisez de moitié le temps de voyage terrestre.

COÛT 5

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 10

BAROUDEUR

Retirez ■ par rang de Baroudeur aux tests effectués pour se déplacer au sol ou pour gérer les effets d'un environnement. Réduisez de moitié le temps de voyage terrestre.

COÛT 10

APLOMB

Vous pouvez retirer 1 dé de difficulté par rang d'Aplob aux tests de Sang-froid pour éviter la peur.

COÛT 10

VIVACITÉ

Vous ne subissez pas les malus habituels pour vous déplacer en terrain difficile.

COÛT 10

FILATURE

Ajoutez ■ par rang de Filature à tous vos tests de Coordination et de Discretion.

COÛT 15

CHASSEUR NÉ

Une fois par partie, vous pouvez relancer 1 test de Perception ou de Vigilance.

COÛT 15

PISTEUR CHEVRONNÉ

Retirez ■ par rang de Pisteur chevronné aux tests effectués pour suivre ou trouver des traces. Réduisez de moitié le temps nécessaire pour suivre une cible.

COÛT 15

VIGILANCE ACCRUE

Les alliés à portée courte ajoutent ■ à leurs tests de Perception et de Vigilance. Les alliés au contact ajoutent quant à eux ■■.

COÛT 15

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 20

PROIE DU CHASSEUR

Vous pouvez entreprendre une action de Proie du chasseur pour effectuer un **test de Survie Difficile** (◆◆◆) ; en cas de succès, vous améliorez un dé d'aptitude à toutes vos attaques effectuées contre une cible à portée longue jusqu'à la fin de votre tour suivant.

COÛT 20

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 20

PISTEUR CHEVRONNÉ

Retirez ■ par rang de Pisteur chevronné aux tests effectués pour suivre ou trouver des traces. Réduisez de moitié le temps nécessaire pour suivre une cible.

COÛT 20

PAS DE QUARTIER

Une fois par attaque, dépensez 1 point de Destin pour ajouter l'équivalent de la Vigueur de la cible aux dégâts d'un coup.

COÛT 25

PROIE DU CHASSEUR (AMÉLIORÉ)

Subissez 2 points de stress pour entreprendre une action de Proie du chasseur 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

RÉFLEXES AIGUISÉS

Vous gagnez +1 en défense de corps à corps.

COÛT 25