Explorateur: arborescence d'Éclaireur ACTIF Compétences de carrière : Astrogation, Calme, Connaissance (Bordure extérieure), Connaissance (Culture), Connaissance (Xénologie), Perception, Pilotage (espace), Survie **PASSIF** Compétences de carrière bonus d'Éclaireur : Athlétisme, Médecine, Pilotage (planétaire), Survie RÉCUPÉRATION **FILATURE** ROBUSTESSE RACCOURCI RAPIDE Augmentez votre seuil de Ajoutez 🔲 par rang de Lors d'une poursuite, ajou-Quand vous éliminez du Filature à tous vos tests stress de +1. tez par rang de Raccourstress après une rencontre. de Coordination et de ci aux tests pour rattraper COÛT 5 débarrassez-vous de 1 Discrétion. un ennemi ou pour échappoint de stress supplémenper à vos poursuivants. COÛT 5 taire par rang de Récupé-COÛT 5 ration rapide. COÛT 5 DÉSORIENTATION **SUBSISTANCE COUP ÉCLAIR** EN SELLE! Retirez jusqu'à 🔳 🔳 aux Une fois par round, vous Après avoir touché avec Ajoutez 🔲 par rang de tests de compétence pour Coup éclair à vos tests de pouvez monter ou desun test de combat vous trouver de la nourriture, de combat contre les cibles cendre d'un véhicule ou pouvez dépenser 😲 😲 pour désorienter la cible l'eau ou un abri. Ces tests qui n'ont pas encore agi de d'une monture, ou vous pour un nombre de de Survie prennent moitié la rencontre. installer dans le cockpit ou rounds égal à votre rang moins de temps que la la tourelle d'armement COÛT 10 normale. d'un véhicule au prix d'une de Désorientation. 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, ajou-Quand vous éliminez du pouvez relancer 1 test de tez par rang de Raccour-Perception ou de Vigilance. stress après une rencontre, Une fois par partie, vous ci aux tests pour rattraper débarrassez-vous de 1 pouvez exécuter une maun ennemi ou pour échap-COÛT 15 point de stress supplémennœuvre spéciale : effectuez per à vos poursuivants. taire par rang de Récupéun test de Connaissance COÛT 15 ration rapide. (Bordure extérieure) ou (Mondes du Noyau) Diffi-COÛT 15 cile () pour révéler le type d'environnement planétaire et autres informations utiles. COÛT 15 ROBUSTESSE **VIGILANCE** ENDURCI COUP ÉCLAIR **ACCRUE** Augmentez votre seuil de Augmentez votre seuil de Ajoutez 🔲 par rang de Les alliés à portée courte blessure de +2. Coup éclair à vos tests de stress de +1 ajoutent a leurs tests de combat contre les cibles COÛT 20 qui n'ont pas encore agi de Perception et de Vigilance. Les alliés au contact la rencontre. COÛT 20 COÛT 20 **CEINTURE ENTRAÎNEMENT FILATURE** DÉSORIENTATION **À GADGETS** Ajoutez 🔲 par rang de Vous gagnez +1 dans une Après avoir touché avec Dépensez 1 point de Destin caractéristique. Cela ne Filature à tous vos tests un test de combat, vous pour exécuter une broupermet pas d'augmenter de Coordination et de pouvez dépenser 😲 😲 tille; sortez d'une ceinture à une caractéristique au-de-Discrétion pour désorienter la cible outils ou d'une sacoche un là de 6. pour un nombre de COÛT 25 objet ou une arme (sous rounds égal à votre rang COÛT 25 certaines restrictions) ne fide Désorientation. gurant pas sur votre liste COÛT 25 d'équipement.

CRÉATION DE PERSONNAGE

COÛT 25