Explorateur: arborescence d'Archéologue **ACTIF** Compétences de carrière : Astrogation, Calme, Connaissance (Bordure extérieure), Connaissance (Culture), Connaissance (Xénologie), Perception, Pilotage (espace), Survie **PASSIF** Compétences de carrière bonus d'Archéologue : Athlétisme, Connaissance (Éducation), Connaissance (Culture), Sang-froid **ACCOMPLI** TÊTE DURE CHERCHEUR ROBUSTESSE Choisissez 2 compétences. Lorsque vous êtes étourdi Augmentez votre seuil de Retirez par rang de Cher-Elles deviennent à tout jaou désorienté, entreprenez cheur aux tests de Connaisstress de +1. mais des compétences de l'action de Tête dure ; effecsance. Les recherches en-COÛT 5 treprises prennent deux carrière. tuez un test de Sang-froid fois moins de temps. COÛT 5 COÛT 5 ce statut. La difficulté diminue de 1 par rang supplémentaire de Tête dure. COÛT 5 **DUR AU MAL** DÉTERMINATION CONNAISSANCES **ENDURCI** SPÉCIALISÉES Vous pouvez réduire le ré-Augmentez votre seuil de Quand le personnage subit blessure de +2. sultat d'une blessure criinvolontairement du stress. Quand vous acquérez ce tique de 10 par rang de Dur il en reçoit 1 point de talent, choisissez une COÛT 10 moins par rang de Détercompétence de Connaisau mal, jusqu'à un minimum de 1 mination, pour un minisance. Lorsque vous efmum de 1 fectuez un test avec cette COÛT 10 compétence, vous pouvez COÛT 10 dépenser & pour obtenir un nombre de succès supplémentaires égal à votre rang de Connaissances spécialisées. COÛT 10 RENVERSEMENT ÉRUDIT RECONNU CHERCHEUR COUP **ASSOMMANT** Après avoir touché avec une Dégradez 1 dé de difficulté Retirez par rang de Quand vous effectuez des par rang d'Érudit reconnu Chercheur aux tests de attaque au corps à corps. tests de Corps à corps, vous pouvez dépenser & Connaissance. lors des tests pour intera-Les repour jeter la cible à terre. gir avec des institutions vous pouvez choisir d'incherches entreprises fliger des dégâts de stress académiques. prennent deux fois moins COÛT 15 et non de blessure. L'ende temps. COÛT 15 caissement s'applique COÛT 15 néanmoins. COÛT 15 TÊTE DURE **ENDURANCE** ROBUSTESSE CONNAISSANCES SPÉCIALISÉES Lorsque vous êtes étourdi Augmentez votre valeur Augmentez votre seuil de ou désorienté, entreprenez d'encaissement de +1. stress de +1 Quand vous acquérez ce l'action de Tête dure : effectalent, choisissez une COÛT 20 tuez un test de Sang-froid COÛT 20 compétence de Connais-sance Lorsque vous efpour vous débarrasser de fectuez un test avec cette ce statut. La difficulté dimicompétence, vous pounue de 1 par rang supplévez dépenser 🖨 pour mentaire de Tête dure. obtenir des succès supplémentaires égaux à COÛT 20 votre rang de Connaissances spécialisées. COÛT 20 **IMMOBILISATION ENTRAÎNEMENT** ÉRUDIT RECONNU PIÈCE DE MUSÉE Dégradez 1 dé de difficulté Entreprenez une action Vous gagnez + 1 dans une Une fois par session, entred'Immobilisation ; effeccaractéristique. Cela ne par rang d'Érudit reconnu prenez une action de Pièce tuez un test opposé permet pas d'augmenter lors des tests pour interade musée ; effectuez un test gir avec des institutions d'Athlétisme pour immoune caractéristique au-dede Connaissance (Éduca-

Permission d'imprimer et de photocopier cette page pour un usage personnel. © LFL 2013.

COÛT 25

académiques.

COÛT 25

tion) Difficile () pour

concernant une relique, des

ruines ou une représentation

informations

COÛT 25

vérifier des

historique.

là de 6.

biliser un adversaire au

contact jusqu'à la fin de

votre tour de jeu suivant.

Dépensez & pour prolon-

COÛT 25

ger les effets d'un round