

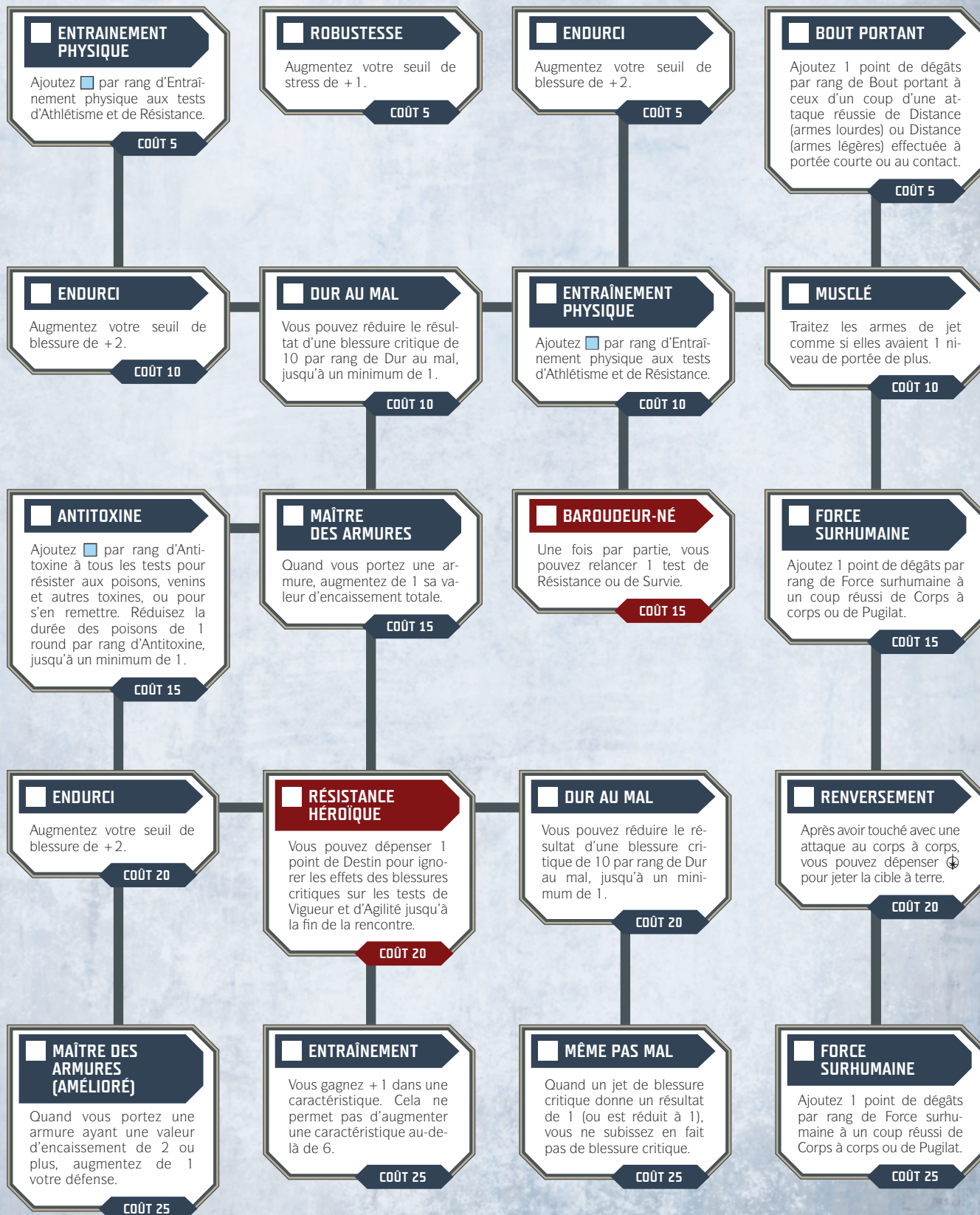
Soldat : arborescence de Commando

Compétences de carrière : **Athlétisme, Connaissance (guerre), Corps à corps, Distance (armes légères), Distance (armes lourdes), Médecine, Pugilat, Survie**

Compétences de carrière bonus de Commando : **Corps à corps, Pugilat, Résistance, Survie**

ACTIF

PASSIF



Soldat : arborescence de Tireur d'élite

Compétences de carrière : Athlétisme, Connaissance (guerre), Corps à corps, Distance (armes légères), Distance (armes lourdes), Médecine, Pugilat, Survie

Compétences de carrière bonus de Tireur d'élite : Calme, Distance (armes légères), Distance (armes lourdes), Perception

ACTIF

PASSIF

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 5

TIREUR D'ÉLITE

Avant de porter une attaque à distance (mais pas avec une arme de jet), vous pouvez exécuter une manœuvre pour augmenter la portée de votre arme à distance de 1 niveau par rang de Tireur d'élite. Pour chaque niveau de portée en plus, améliorez 1 dé de difficulté de l'attaque.

COÛT 5

STABILITÉ

Effectuez une manœuvre pour retirer ■ par rang de Stabilité à votre prochaine action. Cela ne peut retirer que les ■ liés à l'environnement.

COÛT 5

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 5

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 10

VISÉE JUSTE

Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre de Visée juste pour obtenir tous les bénéfices associés au fait de viser et améliorer 1 dé du test de combat par rang de Visée juste.

COÛT 10

PRÉCISION MORTELLE

Choisissez 1 compétence de combat au moment de l'acquisition de ce talent. Ajoutez des dégâts égaux à votre rang dans cette compétence à un coup d'une attaque réussie utilisant cette compétence.

COÛT 10

COUP MORTEL

Ajoutez +10 par rang de Coup mortel aux résultats des blessures critiques infligées à vos adversaires.

COÛT 10

STABILITÉ

Effectuez une manœuvre pour retirer ■ par rang de Stabilité à votre prochaine action. Cela ne peut retirer que les ■ liés à l'environnement.

COÛT 15

COUP MORTEL

Ajoutez +10 par rang de Coup mortel aux résultats des blessures critiques infligées à vos adversaires.

COÛT 15

TIREUR D'ÉLITE

Avant de porter une attaque à distance (mais pas avec une arme de jet), vous pouvez exécuter une manœuvre pour augmenter la portée de votre arme à distance de 1 niveau par rang de Tireur d'élite. Pour chaque niveau de portée en plus, améliorez 1 dé de difficulté de l'attaque.

COÛT 15

VISÉE JUSTE

Une fois par round, vous pouvez exécuter une manœuvre de Visée juste pour obtenir tous les bénéfices associés au fait de viser et améliorer 1 dé du test de combat par rang de Visée juste.

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 20

PRÉCISION MORTELLE

Choisissez 1 compétence de combat au moment de l'acquisition de ce talent. Ajoutez des dégâts égaux à votre rang dans cette compétence à un coup d'une attaque réussie utilisant cette compétence.

COÛT 20

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 20

COUP HANDICAPANT

Augmentez de 1 la difficulté du prochain test de combat. Si le test inflige des dégâts, la cible subit 1 point de stress chaque fois qu'elle se déplace jusqu'à la fin de la rencontre.

COÛT 20

ET HOP !

Une fois par séance de jeu, effectuez un test de compétence en utilisant votre Agilité plutôt que la caractéristique normalement associée à cette compétence.

COÛT 25

TIREUR-NÉ

Une fois par partie, vous pouvez relancer 1 test de Distance (armes légères) ou de Distance (armes lourdes).

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

COUP CIBLÉ

Après avoir réussi une attaque, vous pouvez dépenser 1 point de Destin pour ajouter des dégâts égaux à votre Agilité à un coup.

COÛT 25

Soldat : arborescence d'Urgentiste

Compétences de carrière : Athlétisme, Connaissance (guerre), Corps à corps, Distance (armes légères), Distance (armes lourdes), Médecine, Pugilat, Survie

Compétences de carrière bonus d'Urgentiste : Connaissance (xénologie), Médecine, Résistance, Vigilance

ACTIF

PASSIF

