Espion: arborescence d'Eclaireur **ACTIF** Compétences de carrière : Calme, Connaissance (guerre), Coordination, Discrétion, Informatique, Magouilles, Perception, **PASSIF** Compétences de carrière bonus d'Éclaireur : Athlétisme, Médecine, Pilotage (planétaire). Survie RÉCUPÉRATION **FILATURE** ROBUSTESSE RACCOURCI RAPIDE Ajoutez 🔲 par rang de Fila-Augmentez votre seuil de Lors d'une poursuite, ajoutez Quand vous éliminez du ture à tous vos tests de Coorstress de +1. par rang de Raccourci aux dination et de Discrétion. stress après une rencontre, tests pour rattraper un ennedébarrassez-vous de 1 point mi ou pour échapper à vos COÛT 5 de stress supplémentaire par poursuivants. rang de Récupération rapide. COÛT 5 COÛT 5 **SUBSISTANCE** COUP ÉCLAIR **EN SELLE!** DÉSORIENTATION Ajoutez 🔲 par rang de Coup Retirez jusqu'à aux Une fois par round, vous pou-Après avoir touché avec un éclair à vos tests de combat test de combat, vous pouvez tests de compétence pour vez monter ou descendre dépenser 😗 😲 pour désocontre les cibles qui n'ont pas trouver de la nourriture, de d'un véhicule ou d'une monrienter la cible pour un nombre de rounds égal à encore agi de la rencontre. l'eau ou un abri. Ces tests de ture, ou vous installer dans le Survie prennent moitié moins cockpit ou la tourelle d'arme-COÛT 10 de temps que la normale. ment d'un véhicule au prix votre rang de Désorientation. d'une 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, ajoutez Quand vous éliminez du pouvez relancer 1 test de par rang de Raccourci aux stress après une rencontre, Perception ou de Vigilance. Une fois par partie, vous poutests pour rattraper un ennedébarrassez-vous de 1 point vez exécuter une manœuvre mi ou pour échapper à vos COÛT 15 de stress supplémentaire par spéciale : effectuez un test poursuivants. rang de Récupération rapide. de Connaissance (Bordure COÛT 15 extérieure) ou (Mondes du COÛT 15 ronnement planétaire autres informations utiles. COÛT 15 ROBUSTESSE COUP ÉCLAIR **VIGILANCE ENDURCI** ACCRUE Augmentez votre seuil de Augmentez votre seuil de Ajoutez 🔲 par rang de Coup éclair à vos tests de combat stress de + 1. Les alliés à portée courte blessure de +2ajoutent a leurs tests de contre les cibles qui n'ont pas COÛT 20 COÛT 20 Perception et de Vigilance. encore agi de la rencontre. Les alliés au contact ajoutent COÛT 20 COÛT 20 **CEINTURE ENTRAÎNEMENT FILATURE** DÉSORIENTATION À GADGETS Vous gagnez +1 dans une Ajoutez 🔲 par rang de Fila-Après avoir touché avec un Dépensez 1 point de Destin caractéristique. Cela ne perture à tous vos tests de Coortest de combat, vous pouvez met pas d'augmenter une dination et de Discrétion. dépenser 😲 😲 pour désopour exécuter une broutille ; caractéristique au-delà de 6. rienter la cible pour un sortez d'une ceinture à outils COÛT 25 ou d'une sacoche un objet ou nombre de rounds égal à COÛT 25 une arme (sous certaines resvotre rang de Désorientation. trictions) ne figurant pas sur COÛT 25 votre liste d'équipement. COÛT 25

Espion: arborescence de Slicer **ACTIF** Compétences de carrière : Calme, Connaissance (guerre), Coordination, Discrétion, Informatique, Magouilles, Perception, **PASSIF** Compétences de carrière bonus de Slicer : Connaissance (éducation), Connaissance (pègre), Discrétion, Informatique GÉNIE DE ROBUSTESSE **CRAQUEUR SYSTÈMES** L'INFORMATIQUE DE CÒDES DE SÉCURITÉ Augmentez votre seuil de Retirez par rang de Crastress de +1. Pour chaque rang de Génie Retirez par rang de Sysqueur de code aux tests de l'informatique, réduisez tèmes de sécurité aux tests COÛT 5 pour percer un code ou déde 25% le temps néceseffectués dans le but de décrypter des communicaconnecter un système de saire pour accomplir une tions. Retirez 1 dé de diffitâche liée à la compétence sécurité ou d'ouvrir une porte verrouillée. culté aux tests pour percer Informatique. un code ou décrypter des COÛT 5 COÛT 5 communications. COÛT 5 GÉNIE DE L'INFORMATIQUE SYSTÈMES DE SÉCURITÉ ROBUSTESSE **SLICER STRATÉGIQUE** Augmentez votre seuil de stress de +1. Quand vous défendez un Pour chaque rang de Génie Retirez par rang de Syssystème informatique, ajoude l'informatique, réduisez tèmes de sécurité aux tests tez par rang de Slicer strade 25% le temps néces-COÛT 10 effectués dans le but de détégique aux tests de votre saire pour accomplir une connecter un système de tâche liée à la compétence sécurité ou d'ouvrir une adversaire. porte verrouillée. Informatique. COÛT 10 COÛT 10 COÛT 10 PROGRAMMEUR-NÉ **SYSTÈMES SLICER** ROBUSTESSE STRATÉGIQUE **DE SÉCURITÉ** Une fois par séance de jeu, Augmentez votre seuil de vous pouvez relancer Retirez par rang de Sys-Quand vous défendez un stress de +1. test d'Informatique ou tèmes de sécurité aux tests système informatique, aiou-COÛT 15 d'Astrogation. effectués dans le but de détez par rang de Slicer straconnecter un système de tégique aux tests de votre COÛT 15 sécurité ou d'ouvrir une adversaire. porte verrouillée. COÛT 15 COÛT 15 DÉTERMINATION **CRAQUEUR SLICER SLICER** STRATÉGIQUE (AMÉLIORÉ) STRATÉGIQUE DE CODE Quand le personnage subit Quand vous défendez un Retirez par rang de Crainvolontairement du stress, il système informatique, ajou-Améliorez 1 dé de difficulté queur de codes aux tests en reçoit 1 point de moins tez par rang de Slicer strade vos adversaires par rang pour percer un code ou dépar rang de Détermination, tégique aux tests de votre de Slicer stratégique. Cette crypter des communicapour un minimum de 1. adversaire. capacité remplace les bénétions. Retirez 1 dé de diffifices habituels du talent Sliculté aux tests pour percer COÛT 20 COÛT 20 cer stratégique. un code ou décrypter des communications. COÛT 20 COÛT 20 **EXPERT SLICER FORTERESSE ENTRAÎNEMENT SLICER** MENTALE CHEVRONNÉ Une fois par round, vous Vous gagnez +1 dans une Quand vous effectuez un pouvez utiliser Expert slicer Dépensez 1 point de Destin caractéristique. Cela ne pertest d'Informatique, vous au prix d'une broutille pour pour ignorer les effets des met pas d'augmenter une pouvez dépenser 🕁 pour efsubir 2 points de stress et blessures critiques aux tests caractéristique au-delà de 6. fectuer les tests d'Informaretirer 1 dé de difficulté aux d'Intelligence et de Ruse COÛT 25 tique ultérieurs concernant tests d'Informatique ou à jusqu'à la fin de la rencontre. le même système au prix de tout autre test relatif au pira-COÛT 25 manœuvres. tage informatique, jusqu'à un minimum de Facile (COÛT 25

COÛT 25

Espion: arborescence de Taupe ACTIF Compétences de carrière : Calme, Connaissance (guerre), Coordination, Discrétion, Informatique, Magouilles, Perception, **PASSIF** Compétences de carrière bonus de Taupe : Corps à corps, Magouilles, Système D, Tromperie ROBUSTESSE **ESQUIVE ATTAQUE GARDE** FURIÈUSE STRATÉGIQUE Augmentez votre seuil de Quand vous êtes la cible stress de +1. d'un test de combat, vous Quand vous effectuez un Une fois par round, vous pouvez esquiver au prix test de Corps à corps ou de exécuter pouvez COÛT 5 d'une broutille, mais subissez Pugilat, subissez un certain manœuvre et subir un cerdu stress qui ne peut dépasnombre de points de stress tain nombre de points de ser votre rang d'Esquive. Enpour améliorer autant de stress pour améliorer autant suite, améliorez autant de dés de votre attaque. Le de dés de difficulté de dés de difficulté du test que stress ainsi subi ne peut pas chaque attaque de corps à de stress subi. dépasser votre rang d'Atcorps qui vous vise durant le taque furieuse. prochain round. Le stress COÛT 5 . ainsi subi ne peut pas dé-COÛT 5 passer votre rang en Garde stratégique. COÛT 5 COUP ROBUSTESSE POINT FAIBLE RESSORT **THAMMOSSA** Augmentez votre seuil de Après avoir réussi une at-Une fois par round, que vous Quand vous effectuez des stress de +1 taque, vous pouvez dépensoyez assis ou à terre, vous tests de Corps à corps, vous ser 1 point de Destin pour pouvez vous relever au prix COÛT 10 pouvez choisir d'infliger des ajouter des dégâts égaux à d'une broutille. dégâts de stress et non de votre Ruse à un coup réussi COÛT 10 blessure. L'encaissement COÛT 10 s'applique néanmoins. COÛT 10 RENVERSEMENT ATTAQUE FURIEUSE ROBUSTESSE **ESQUIVE** Après avoir touché avec une Augmentez votre seuil de Quand vous êtes la cible d'un attaque au corps à corps, Quand vous effectuez un stress de +1. test de combat, vous pouvez vous pouvez dépenser & test de Corps à corps ou de esquiver au prix d'une brou-COÛT 15 Pugilat, subissez un certain tille, mais subissez du stress qui pour jeter la cible à terre. nombre de points de stress ne peut dépasser votre rang COÛT 15 pour améliorer autant de d'Esquive. Ensuite, améliorez autant de dés de difficulté du dés de votre attaque. Le stress ainsi subi ne peut pas test que de stress subi. dépasser votre rang d'At-COÛT 15 taque furieuse. COÛT 15 BAGARREUR-NÉ **ENDURCI** COUP **GARDE THAMMOZZA** STRATÉGIQUE Augmentez votre seuil de Une fois par partie, le per-(AMÉLIORÉ) sonnage peut relancer 1 test blessure de +2 Une fois par round, vous de Pugilat ou de Corps à Quand vous infligez des dépouvez exécuter une COÛT 20 gâts de stress avec des tests corps. manœuvre et subir un cerde Corps à corps ou de Putain nombre de points de COÛT 20 gilat, vous pouvez dépenser stress pour améliorer autant pour étourdir la cible de dés de difficulté de pendant 1 round par 🕀 chaque attaque de corps à corps qui vous vise durant le COÛT 20 prochain round. Le stress ainsi subi ne peut pas dépasser votre rang en Garde stratégique. COÛT 20 **ENTRAÎNEMENT SOLUTION EXPERT EN** VOYOU-NÉ DISCRÉTION **ASTUCIEUSE** Une fois par séance de jeu, Vous gagnez +1 dans une caractéristique. Cela ne per-Une fois par séance de jeu, Une fois par round, subissez vous pouvez relancer met pas d'augmenter une effectuez un test de compé-2 points de stress pour rétest de Magouilles ou de

duire de 1 la difficulté de

votre prochain test de Dis-

COÛT 25

crétion ou de Magouilles.

Discrétion.

COÛT 25

tence en utilisant votre Ruse

plutôt que la caractéristique

COÛT 25

normalement associée cette compétence.

caractéristique au-delà de 6.

COÛT 25