Explorateur: arborescence de Bourlingueur ACTIF Compétences de carrière : Astrogation, Calme, Connaissance (Bordure extérieure), Connaissance (Culture), Connaissance (Xénologie), Perception, Pilotage (espace), Survie PASSIF Compétences de carrière bonus de Baroudeur : Astrogation, Coordination, Négociation, Système D DÉGOURDI **RÉCUPÉRATION** DÉGOURDI **CARTOGRAPHIE DE LA GALAXIE** RAPIDE Retirez par rang de Dé-Retirez par rang de Dégourdi à vos tests de Retirez par rang de Quand vous éliminez du gourdi à vos tests de Cartographie de la galaxie Connaissance (Pègre) et de Connaissance (Pègre) et de stress après une rencontre. aux tests d'Astrogation. Système D. Système D. débarrassez-vous de Les tests d'Astrogation point de stress supplémen-COÛT 5 COÛT 5 demandent moitié moins taire par rang de Récupéde temps. ration rapide. COÛT 5 COÛT 5 PILOTE CARTOGRAPHIE ROBUSTESSE **ENDURCI** CHEVRONNÉ DE LA GALAXIE Augmentez votre seuil de Augmentez votre seuil de Retirez par rang de Retirez par rang de stress de +1 blessure de +2. Pilote chevronné à tous Cartographie de la galaxie vos tests de Pilotage aux tests d'Astrogation. COÛT 10 COÛT 10 Les tests d'Astrogation (planétaire) et de Pilotage (espace). demandent moitié moins de temps. COÛT 10 COÛT 10 RÉCUPÉRATION CONDUITE DUR AU MAL **EXPERT** STRATÉGIQUE RAPIDE **STELLAIRE** Vous pouvez réduire le ré-Une fois par round, subis-Ouand vous éliminez du sultat d'une blessure cri-Augmentez de 1 point par rang de Conduite sez 2 points de stress pour tique de 10 par rang de Dur stress après une rencontre, stratégique la défense du retirer 1 dé de difficulté de débarrassez-vous de au mal, jusqu'à un minimum votre prochain test d'Asvéhicule ou vaisseau que point de stress supplémende 1. trogation, jusqu'à un minivous pilotez. taire par rang de Récupé-COÛT 15 mum de Facile () ration rapide. COÛT 15 COÛT 15 COÛT 15 RÉCUPÉRATION ROBUSTESSE RENVERSEMENT RESSORT RAPIDE Une fois par round, que Augmentez votre seuil de Après avoir touché avec Quand vous éliminez du vous soyez assis ou à terre, stress de +1. une attaque au corps à stress après une rencontre, vous pouvez vous relever corps, vous pouvez dépen-COÛT 20 débarrassez-vous de au prix d'une broutille ser pour jeter la cible à point de stress supplémen-COÛT 20 taire par rang de Récupé-COÛT 20 ration rapide. COÛT 20 **ENTRAÎNEMENT** ENDURCI **ESOUIVE ESQUIVE** Quand vous êtes la cible Quand vous êtes la cible Vous gagnez +1 dans une Augmentez votre seuil de caractéristique. Cela ne blessure de +2 d'un test de combat, vous d'un test de combat, vous pouvez esquiver au prix permet pas d'augmenter pouvez esquiver au prix COÛT 25 une caractéristique au-ded'une broutille, mais subisd'une broutille, mais subislà de 6. sez du stress qui ne peut sez du stress qui ne peut dépasser votre rang d'Esdépasser votre rang d'Es-COÛT 25 quive. Ensuite, améliorez quive. Ensuite, améliorez autant de dés de difficulté autant de dés de difficulté du test que de stress subi. du test que de stress subi.

CRÉATION DE PERSONNAGE
AUX CONFINS DE L'EMPIRE

COÛT 25



COÛT 25

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

Explorateur: arborescence de Négociant

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

Compétences de carrière bonus de Négociant : Connaissance (Mondes du Noyau), Connaissance (Pègre), Négociation, Tromperie

ACTIF

PASSIF

RELATIONS

Une fois par séance de jeu, quand vous tentez d'acheter un objet disponible légalement, réduisez sa rareté de 1 par rang de Relations.

COÛT 5

PERSUASION

Retirez par rang de Persuasion à vos tests de Magouilles et de Tromperie.

COÛT 5

SENS DES AFFAIRES

Quand vous vendez des marchandises légalement, gagnez 10% de crédits en plus par rang de Sens des affaires.

COÛT 5

BEAU PARLEUR

Quand vous acquérez ce talent, choisissez 1 compétence: Charme, Coercition, Négociation ou Tromperie. Quand vous effectuez des tests avec cette compétence, vous pouvez dépenser

pour gagner un nombre de

supplémentaires égal à votre rang de Beau parleur.

COÛT 5

SENS DES AFFAIRES

Quand vous vendez des marchandises légalement, gagnez 10% de crédits en plus par rang de Sens des affaires.

COÛT 10

ROBUSTESSE

Augmentez votre seuil de stress de +1.

COÛT 10

JAMAIS À COURT

Vous ne pouvez pas tomber à court de munitions sur un ♥. Les objets possédant l'attribut Munitions limitées tombent à court de munitions selon les règles normales.

COÛT 10

ENDURCI

Augmentez votre seuil de blessure de +2.

COÛT 10

RELATIONS

Une fois par séance de jeu, quand vous tentez d'acheter un objet disponible légalement, réduisez sa rareté de 1 par rang de Relations.

COÛT 15

PERSPICACE

Améliorez 1 dé de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie qui vous prennent pour cible par rang de Perspicace.

COÛT 15

BEAU PARLEUR

Ouand vous acquérez ce talent, choisissez l compétence : Charme, Coercition, Négociation ou Tromperie. Ouand vous effectuez des tests avec cette compétence, vous pouvez dépenser
pour gagner un nombre de ★ supplémentaires égal à votre rang de Beau parleur.

COÛT 15

PERSPICACE

Améliorez 1 de de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie qui vous prennent pour cible par rang de Perspicace.

COÛT 15

SENS Des Affaires

Quand vous vendez des marchandises légalement, gagnez 10% de crédits en plus par rang de Sens des affaires.

COÛT 20

NERFS D'ACIER

Dépensez 1 point de Destin pour ignorer les effets des blessures critiques sur les tests de Présence et de Volonté jusqu'à la fin de la rencontre.

COÛT 20

CONTACTS AU MARCHÉ NOIR

Quand vous achetez des biens illégaux, vous pouvez réduire la rareté de 1 par rang de Contacts au marché noir. Le coût de l'objet augmente de 50% de son prix de base par réduction.

COÛT 20

CONTACTS AU MARCHÉ NOIR

Quand vous achetez des biens illégaux, vous pouvez réduire la rareté de 1 par rang de Contacts au marché noir. Le coût de l'objet augmente de 50% de son prix de base par réduction.

COÛT 20

RELATIONS

Une fois par partie, quand vous tentez d'acheter un objet disponible légalement, réduisez sa rareté de 1 par rang de Relations.

COÛT 25

NÉGOCIATEUR-NÉ

Une fois par partie, vous pouvez relancer 1 test de Négociation ou de Calme.

COÛT 25

ENTRAÎNEMENT

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

COÛT 25

EXPERT EN COMMERCE

Quand vous vendez ou achetez des biens, subissez ou remboursez une Obligation, vous pouvez subir 2 points de stress pour vendre pour 25% de plus, acheter pour 25% de moins, rembourser 1 point supplémentaire d'Obligation ou subir 1 point d'Obligation de moins.

COÛT 25