

## **Conscience (awareness) p49**

### **Sens aiguisés (acutes senses) :**

Vous pouvez relancer un jet de perception, mais dans ce cas il faut garder le dernier résultat.

#### **Pisteur expert (expert tracker) :**

pas de pénalités pour pister des traces (survie) en se déplaçant à sa vitesse normale (sinon -5).

*prerequis* : sens aiguisés

#### **Tir précis (keen shot) :**

pas de pénalité pour attaquer une cible avec concealment (mais pas total concealment).

*Prerequis* : sens aiguisés

#### **Initiative améliorée (improved initiative) :**

vous pouvez relancer un jet d'initiative, mais le dernier résultat est gardé.

*Prerequis* : sens aiguisés

#### **Esquive troublante I (uncanny dodge I) :**

Vous gardez votre bonus de Dex même pris de court ou attaqué par un ennemi caché. Vous ne perdez pas si immobilisé.

*Prerequis* : sens aiguisés, initiative améliorée

#### **Esquive troublante II :**

vous ne pouvez pas être flanqué.

*Prerequis*: sens aiguisés, initiative améliorée, esquive troublante I

## **Camouflage p49**

### **discretion améliorée (improved stealth) :**

Vous pouvez relancer un jet de stealth, mais le dernier jet est gardé.

#### **Mouvement caché (hidden movement) :**

Vous ne prenez pas de pénalités sur les jets de discrétion (stealth) quand vous vous déplacez à votre vitesse normale.

*Prerequis* : discrétion améliorée

#### **Dissimulation total (total concealment) :**

Toute situation qui vous donne un concealment vous donne en fait un total concealment.

*Prerequis*: Mouvement cachés, discrétion améliorée.

## **Frangin (fringer) p49**

### **Troc (barter) :**

Vous pouvez relancer un jet de Persuasion pour marchander (haggle), en acceptant le dernier résultat.

### **Erudit de la Frange (fringe savant) :**

Chaque fois que vous faites un 20 naturel sur un jet de compétences, vous gagnez un point de force temporaire à dépenser avant la fin de la rencontre.

### **Longues enjambées (long stride) :**

Vous gagnez +2 en mouvement sans armure ou avec une armure légère. Si vous avez d'autres vitesses, elles augmentent aussi.

### **Bricoleur (jury-rigger) :**

Vous pouvez relancer un jet de Mécanique pour bricoler des réparations (jury-rigged repair).

Vous devez garder le dernier score.

## **Survivant (survivor) p 50**

### **evasion :**

Si vous êtes touchés par attaque à aire d'effet, vous prenez la moitié des dommages, sinon rien.

### **Effort extreme :**

Vous pouvez dépenser deux actions rapides pour augmenter de +5 un jet de Force ou un jet de compétence basée sur la Force (STR) dans le même round.

### **Sprint :**

Quand vous courez, vous pouvez vous déplacer jusqu'à 5 fois votre vitesse (au lieu de 4).

### **Pied sur (surefooted) :**

Votre vitesse n'est pas réduite sur les terrains difficiles.