

Éclaireuse

Carrière avancée

Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I
	+15	+15	+5	+10	+4	+15

A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+5	+5	+5	+10	+5	

Compétences

Si une compétence avait déjà été acquise lors d'une carrière précédente, on peut la renforcer une fois à travers la carrière actuelle, afin de progresser d'un niveau de maîtrise dessus.

1/ Prioritaires

Doivent être acquises avant les autres compétences obligatoires et facultatives. Même si on fait évoluer le plan de carrière ci-dessus, on doit apprendre au moins une compétence prioritaire par session de jeu tant qu'elles ne sont pas toutes acquises.

Intitulé	Coût en XP	Notes
Pistage	100	
Etiquette militaire	50	
Mouvement en formation	50	
Reconnaissance des pièges	100	

2/ Obligatoires

Doivent être acquises au moins une fois pour valider la carrière.

Intitulé	Coût en XP	Notes
Fuite	50	
Jargon - Batailles	50	
Pictographie - Armée impériale	50	
Jargon - Eclaireurs	50	
Pictographie - Eclaireurs	50	
Arme de jet - Couteaux de lancer ou Arcs simples	100	Une arme au choix obligatoire. Autre facultative.
Connaissance des plantes	100	
Déplacement silencieux	100	
Camouflage	100	
Perception	100	
Orientation	100	

3/ Facultatives

Peuvent être acquises, ou bien renforcer un niveau de maîtrise si déjà connues. Ou bien être totalement ignorées.

Intitulé	Coût en XP	Notes
Connaissances générales - Histoire militaire	75	
Résistance aux poisons	100	Nécessite « Arme explosive - Bombe fumigène »
Maîtrise du feu	50	Mesures de sécurité et actions anti-incendie
Artisanat - Sculpture sur bois	100	
Préparation de poisons	100	
Parade	100	Possible après avoir obtenu les +15 en CC
Equitation - Cheval	100	
Escalade	100	Utile aussi pour lancer les bombes plus loin
Natation	100	Populaire parmi les artilleurs
Piégeage	100	