



Talents

Chanceux : Quelles que soient les situations dangereuses dans lesquelles vous vous retrouvez, vous semblez toujours vous en sortir indemne. Lorsque vous subissez une blessure critique, vous pouvez relancer les dés et choisir le résultat que vous préférez.

Chirurgien de terrain : Vous connaissez l'art délicat d'arrêter l'hémorragie d'une plaie ou de soigner des blessures graves. Vous bénéficiez d'un modificateur de +2 aux jets de Médecine lorsque vous soignez quelqu'un qui est sur le point de mourir d'une blessure critique.

Cogneur : Vous obtenez un modificateur de +2 en Combat Rapproché si vous sacrifiez votre action rapide du Round.

Compassion : Vous pouvez pousser deux fois un jet de compétence basé sur l'Empathie, et non pas une seule fois comme les autres personnages.

Coriace : Vous pouvez pousser deux fois un jet de compétence basé sur la Vigueur, et non une seule fois comme les autres personnages.

Curieux : Vous pouvez pousser deux fois un jet de compétence basé sur l'Esprit, et non pas une seule fois comme les autres personnages.

Deuxième chance : Lorsque vous êtes brisé, vous pouvez vous remettre sur pied rapidement. Lancez un jet d'Endurance que vous ne pouvez pas pousser. Pour chaque Succès, vous récupérez un point de Santé. Vous ne pouvez utiliser ce talent qu'une seule fois par séance, et elle n'a aucun effet contre les blessures critiques.

Dur à cuire : Vous êtes très résistant et vous vous remettez rapidement de vos blessures. Vous ne faites de jet d'Endurance que tous les Quarts (et non pas tous les Tours) lorsque votre personnage agonise.

Endurci : Vous pouvez relancer une fois vos jets de panique, mais vous devez alors garder le nouveau résultat.

Expert en armement : Vous êtes un expert dans l'utilisation d'un certain type d'arme. Lorsque vous utilisez ce type d'arme, vous bénéficiez d'un modificateur de +2. Vous pouvez choisir cette spécialité plusieurs fois, une fois par type d'arme. Il est possible d'être un spécialiste du combat à mains nues.

Garde du corps : Si une personne à courte portée est touchée par une attaque, vous pouvez plonger pour encaisser le coup à sa place. Faites un jet de Mobilité qui ne compte pas comme une action en combat. Si vous obtenez au moins un Succès, vous prenez le coup à la place de votre ami. Vous pouvez pousser ce jet.

Impitoyable : Vous pouvez donner un coup de grâce sans faire de jet d'Empathie.

Menaçant : Vous avez une présence physique effrayante qui vous permet d'intimider facilement les gens. Vous pouvez faire un jet de Persuasion en utilisant la Vigueur au lieu de l'Empathie lorsque vous menacez quelqu'un.

Mulet : Votre limite d'Encombrement est augmentée de +2.

Musicien : Vous obtenez un modificateur de +2 à tous vos jets de Persuasion dans les situations où chanter ou jouer d'un instrument est utile. À l'appréciation du MJ.

Poids mouche : Lorsque vous bloquez au corps à corps, vous pouvez utiliser l'Agilité au lieu de la Vigueur.

Réflexes rapides : Vous pouvez tirer deux cartes d'initiative au lieu d'une lors du tirage de l'initiative. Choisissez celle que vous voulez utiliser.

Résistant : Vous n'êtes pas brisé après avoir subi 5 points de dégâts, il vous en faut 6 pour vous neutraliser.

Sixième sens : Vous avez le don de sentir quand les ennuis arrivent. Vous pouvez faire un jet d'Observation avec un bonus de +2 pour détecter les dangers.

Sniper : Vous bénéficiez d'un modificateur de +4 aux jets de Combat à distance lorsque vous visez (au lieu du bonus de +2 habituel).

Téméraire : Vous pouvez pousser deux fois un jet de compétence basé sur l'Agilité, et non une seule fois comme les autres personnages.

Tueur : Vous savez où frapper pour que votre ennemi tombe et ne se relève jamais. Lorsque vous touchez votre adversaire en Combat rapproché, vous infligez un point de dégâts supplémentaire.