

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 +1 aux **Soins** lorsque vous soignez quelqu'un qui est sur le point de mourir d'une blessure critique.

Cogneur : Vous obtenez un modificateur de +1 en **Mêlée** 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 Force, 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 de **Endurance** que vous ne pouvez pas pousser. Pour chaque Succès, vous récupérez un point de Santé ou de Résolution (ou un point d'attribut, si vous utilisez les dégâts d'attribut). Vous ne pouvez utiliser cette spécialité qu'une seule fois après avoir été brisé, 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. Le temps de guérison des blessures critiques est divisé par deux pour vous.

Endurci : Votre score maximum de Résolution est augmenté de 1. Vous pouvez prendre cette spécialité jusqu'à trois fois.

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 +1. 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 Force 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 +1 à tous vos jets de **Persuasion** dans les situations où chanter ou jouer d'un instrument est utile. À l'appréciation du MJ.

Plus rapide que son ombre : Vous pouvez dégainer votre arme si rapidement que cela ne vous coûte pas d'action.

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

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 : Votre score maximum de Santé est augmenté de 1. Vous pouvez prendre cette spécialité jusqu'à trois fois.

Sixième sens : Vous avez le don de sentir quand les ennuis arrivent. Vous pouvez faire un jet d'**Observation** en utilisant l'Empathie au lieu de l'Esprit pour détecter une menace qui s'approche.

Sniper : Vous bénéficiez d'un modificateur de +1 aux jets de **Tir** pour un coup unique (pas en mode automatique) à longue portée ou plus, depuis une position cachée.

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 votre ennemi subit une blessure critique, vous pouvez effectuer deux jets et choisir le résultat que vous souhaitez.