POUSSER DEUX FOIS

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

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

COMBAT

Cogneur : Vous obtenez un bonus de +2 en Combat Rapproché si vous sacrifiez votre Mouvement du Tour.

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 bonus 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 au Contact est touchée par une attaque, vous pouvez plonger pour encaisser le coup à sa place. Faites un jet de Mobilité, qui compte comme un Mouvement (comme la Parade). Si vous obtenez au moins un succès, vous prenez le coup à la place de votre ami. Vous pouvez pousser ce jet.

Impitoyable : Lorsque vous brisez un adversaire, vous lancez deux fois le dé de Blessure Critique et gardez le résultat le plus grave.

Poids mouche : Lorsque vous parez une attaque au Contact, vous pouvez lancer Agilité + niveau de Combat Rapproché au lieu de Vigueur + niveau de Combat Rapproché.

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.

Sniper : Vous bénéficiez d'un bonus de +3 aux jets de Combat à Distance lorsque vous visez (au lieu du bonus de +2 habituel).

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 Dégât supplémentaire.

SURVIE

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 le dé et choisir le résultat appliqué.

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 bonus de +2 aux jets de Médecine lorsque vous soignez quelqu'un qui est à l'Agonie.

Deuxième chance : Lorsque vous subissez un cinquième point de Dégât et devriez être Brisé, vous pouvez faire un jet d'Endurance que vous ne pouvez pas pousser. Pour chaque succès, vous éliminez un point de Dégât et évitez ainsi d'être Brisé et de faire un jet sur la table des Blessures Critiques. Vous ne pouvez utiliser ce talent qu'une seule fois par Scénario.

Dur à cuire : Vous êtes très résistant et vous vous remettez rapidement de vos blessures. Vous ne faites un jet contre la mort qu'un Round sur deux (et non à chacun de vos Tours) lorsque vous êtes à l'Agonie.

Endurci : Vous récupérez 2 points de Stress par heure de repos, au lieu d'un seul.

Résistant : Vous n'êtes pas Brisé après avoir subi 5 points de Dégâts, il vous en faut 6 pour vous neutraliser. Notez le cinquième Dégât dans les Notes de la feuille de personnage et cochez l'étoile Brisé au sixième.

APTITUDES

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 objets.

Musicien : Vous obtenez un bonus 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.

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