

4/ Talents

Table 4.1 : Talents généraux

Talent	Pre-Req	Rg	Cout	Description
Agilité féline	Ag 30	1	100	Réduit les dégâts des chutes.
Ambidextre	Ag 30	2	200	Se sert habilement de ses deux mains
Aura d'autorité	Soc 30	2	200	Affecte plus de cibles.
Bonne réputation	Soc 30, Pair	2	150	Sous-catégories : organisations Bonne réputation au sein d'un certain cercle.
Cible rapide	Ag 40	1	200	-20 aux tests de CT de vos adversaires quand vous courez ou chargez.
Combat aveugle	Per 30	1	250	Subit la moitié des malus habituels en cas de vision réduite.
Constitution solide	-	*	*	Gagne 1 point de Blessures supplémentaire. Voir tables 4.1 : Rangs et progression du talent Constitution Solide.
Décadence	E 30	1	100	Gagne une résistance surnaturelle aux drogues et à l'alcool.
Discipline de fer	Vol 30, Commandement	3	300	Vos sbires peuvent relancer leurs jets de volonté ratés.
Endurci	E 40	3	200	Vous récupérez toujours comme si vous étiez Légèrement blessé.
Formation Arme Archaïque	-	1	200	Sous-catégories : Pistolets, fusils, primitives.
Formation Arme CC	-	1	200	Sous-catégories : Basique, two-handed.
Formation Arme Exotique	-	1	300	Sous-catégories : Bowcaster, pique de force, pistolet & fusil à aiguilles, lance-flammes, sabre laser...
Formation Arme Lourde	-	1	250	Sous-catégories : Lance missiles, lance grenades.
Formation Arme de Jet	-	1	100	Sous-catégories : Grenades, couteaux de lancer, shuriken...
Formation Arme Véhicules	-	1	200	Sous-catégories : primitives, Artillerie Blaster (heavy blaster, speeder & walker), moyennes (Starfighter & Space transport), Lourde (Capital)
Formation Blaster	-	1	200	Sous-catégories : Blaster léger, blaster lourd
Forteresse mentale	Vol 30	3	200	Peut relancer un test de Vol raté visant à résister aux pouvoirs de la Force.
Inébranlable	Vol 30	2	200	Peut relancer les tests de Peur ratés.
Grand orateur	Soc 30	4	400	Affecte 10 fois plus d'individus avec un test de Soc.
Grand praticien	Médecine +10	4	300	Réalise des opérations de pointes.
Pair	Soc 30	1	100	Sous-catégories : (organisation) Gagne un bonus de 10 aux tests de Soc dans le cadre des interactions avec une organisation.
Paranoïa		3	150	Vous êtes en permanence sur le qui-vive.
Pas de coté	Ag 40, Esquive	3	300	Gagne une esquive supplémentaire par round.
Réaction rapide	Ag 40	2	200	Test d'Ag pour éviter la surprise.
Reflexes éclair	-	2	350	Ajoutez deux fois votre bonus d'Ag aux jets d'Initiative.
Resistance	E 40 ou Vol 40	1	200	Sous-catégories : chaleur, froid ou peur, pouvoirs de la Force
Sens aiguisés	-	2	150	Sous-catégories : gout, ouïe, vue. Gagne un bonus de +10 pour un sens précis.
Sommeil léger	Per 30	1	150	Vous êtes considéré comme éveillé, même lorsque vous dormez.
Sprint	-	1	150	Se déplace plus rapidement en plein combat.
Sur ses gardes	-	2	250	Prêt au moyen d'une action gratuite.
Trompe la mort	Vol 40	1	200	A droit à deux jets pour éviter la mort en cas d'Hémorragie.
Vigoureux	E 40	1	200	Test d'endurance pour résister à l'assommement.

Vivacité	Ag 30	1	150	Se relève au moyen d'une action gratuite.
----------	-------	---	-----	---

Table 4.2 : Talents de combat au corps à corps

Talent	Pre-Req	Rg	Cout	Description
Assaut acharné	CC 35	4	300	Transforme une réaction en attaque gratuite sur un test de CC réussi.
Assommement	-	1	200	Vous effectuez une attaque spéciale pour assommer votre adversaire.
Attaque éclair	Attaque rapide	5	400	Attaque trois fois au moyen d'une action complète.
Attaque rapide	CC 35	3	400	Attaque deux fois au moyen d'une action complète.
Charge Berserk	-	2	200	Gagne un bonus de +20 CC en cas de charge.
Combat à 2 armes (CC)	CC 35, Ag 35	2	250	Vous attaquez avec chacune de vos armes au moyen d'une action complète, -20 CC.
Combat de rue	-	1	150	Les couteaux et attaques à main nues infligent +2 dégâts critiques.
Contre-attaque	CC 40	2	250	Gagne une attaque gratuite à -20 en cas de parade réussie.
Coup assassin	Ag 40, Acrobatie	3	300	Peut effectuer un déplacement gratuit après avoir effectuée une attaque au corps à corps et réussit un test d'Acrobatie.
Coup double	Ag 40, Combat à 2 armes (CC)	3	300	Un test de CC permet de toucher deux fois la cible avec chacune de vos armes.
Coup handicapant	CC 50	4	350	Inflige 1d5-1 dégâts critique supplémentaires à l'aide d'une arme de corps à corps.
Coup précis	CC 40, Coup infaillible	5	400	Pas de malus pour les coups ciblés au corps à corps.
Coup écrasant	F 40	2	250	Inflige +2 points de dégâts supplémentaires avec les armes de corps à corps.
Coup infaillible	CC 30	3	400	Peut choisir d'inverser le résultat du jet de CC ou de le conserver pour déterminer la localisation.
Désarmement	Ag 30	2	300	Force un adversaire à lâcher son arme.
Double équipier	-	2	250	Bonus de +10 CC en se liguant contre un même adversaire.
Frénésie	-	1	150	Entre dans une rage psychotique pour gagner des bonus.
Haine	-	1	150	Sous-catégories : (race ou organisation) Gagne un bonus de +10 en CC contre les créatures haïes.
Maitre d'armes	CC 30, Formation armes CC	3	350	Peut relancer une attaque ratée 1 fois/round.
Maitre du combat	CC 30	3	300	Vos adversaires ne bénéficient pas du bonus de surnombre.
Mur d'acier	Ag 35	3	300	Vous gagnez une parade supplémentaire par round.

Table 4.3 : Talents de combat à distance

Talent	Pre-Req	Rg	Cout	Description
Biceps saillants	F 45	3	400	Ignore l'obligation de se caler pour utiliser les armes lourdes.
Bon tireur	CT 35	3	400	Pas de malus en cas de tir à portée longue ou extrême.
Combat à 2 armes (CT)	CT 35, Ag 35	1	250	Vous attaquez avec chacune de vos armes au moyen d'une action complète, -20 CT.
Fin tireur	CT 40, Tireur hors pair	5	400	Pas de malus pour les coups ciblés à distance.
Pistolero	CT 40, Combat à 2 armes (CT)	3	300	Malus de -10 avec deux armes de poings.
Rechargement rapide	Formation armes en question.	1	150	Réduit le temps de rechargement des armes pour lesquelles le personnage est formé.
Tir double	Ag 40, Combat à 2 armes (CT)	3	300	Un test de CT permet de toucher deux fois la cible avec chacune de vos armes.
Tir en	CT 40, Ag 40	2	250	Effectue un déplacement complet et une attaque au moyen

mouvement				d'une action complète.
Tir en puissance	CT 40	4	400	Les attaques à distance infligent +2 point de dégâts.
Tireur chevronné	CT 40	2	300	Inflige +2 point de dégâts critiques à l'aide d'une arme à distance.
Tireur hors pair	CT 30	3	400	Les coups ciblés se font avec un malus de -10.
Visée indépendante	CT 40	2	250	Tir sur plusieurs cibles séparées de plus de 10m

Table 4.4 : Talents de conduite/pilotage

Talent	Pre-Req	Rg	Cout	Description
As du volant/manche	Conduite ou Pilotage +10	3	300	Sous-catégories : idem conduite/pilotage. Réduit le malus lié au terrain d'une tranche.
Tir rapide	CT 40	3	350	Permet d'attaquer deux fois avec une arme de véhicule dans le cadre d'une attaque standard.
Nerfs d'acier	Vol 35	2	200	Malus réduit d'une tranche aux jets de Navigation, Bouclier, Senseurs/Comms et Réparation/Programmation effectués en combat.
Œil de lynx	Per 40	3	300	Pas de malus en cas de tir à portée longue ou extrême.
Trajectoire imprévisible	Conduite et/ou Pilotage +10	3	350	Permet d'effectuer une esquive supplémentaire par round.

Table 4.5 : Talents de la Force.

Talent	Pre-Req	Rg	Cout	Description
Discipline	FS 3			
Force Sensitive 1	-			
Force Sensitive 2	FS 1			
Force Sensitive 3	FS 2			
Force Sensitive 4	FS 3			
Force Sensitive 5	FS 4			
Méditation	FS 1			
Pouvoir mineur	FS 1			
Pouvoir majeur	FS 3			

Agilité féline

Condition : Agilité 30.

À l'instar d'un chat, vous êtes agile et jouissez d'un incroyable sens de l'équilibre, si bien que vous pouvez chuter d'une hauteur vertigineuse presque sans risques.

Lorsque vous faites une chute, vous avez le droit d'effectuer un test d'Agilité au moyen d'une action gratuite. En cas de succès, pour chaque degré de réussite obtenu, réduisez la distance de chute d'un nombre de mètres égal à votre bonus d'Agilité pour ce qui est de déterminer les dégâts subis.

Ambidextre

Condition : Agilité 30.

Vous savez parfaitement vous servir de vos deux mains et ne subissez donc pas le malus habituel de -20 lorsque vous effectuez une attaque à l'aide de la main non directrice.

Spécial : si vous avez le talent Combat à deux armes, le malus accompagnant vos attaques à deux armes portées dans un même tour tombe à -10.

Assaut acharné

Condition : Capacité de Combat 35.

Vous enchaînez les coups et faites pleuvoir la mort sur vos ennemis. Lorsque vous touchez un adversaire dans le cadre d'une action d'attaque à outrance, vous pouvez utiliser votre réaction pour porter une attaque supplémentaire (qui conserve les bonus et malus liés à l'attaque originelle).

Assommement

Vous avez le chic pour prendre vos adversaires vivants. Au moyen d'une demi-action, vous pouvez annoncer vouloir assommer votre adversaire avant de frapper. Si vous touchez et infligez au moins 1 point de dégâts, ces dégâts sont ignorés mais votre adversaire doit réussir un test d'Endurance sous peine d'être assommé pendant 1 round.

Attaque éclair

Condition : Attaque rapide.

Au moyen d'une action complète, vous pouvez effectuer trois attaques au corps à corps à votre tour de jeu. Ce talent remplace Attaque rapide. Il vous est impossible d'utiliser le talent Coup double lors d'une action complète d'Attaque éclair.

Attaque rapide

Condition : Capacité de Combat 35.

Au moyen d'une action complète, vous pouvez porter deux attaques au corps à corps à votre tour de jeu.

As du volant/manche

Condition : Conduite ou Pilotage +10

Pilote accompli, vous réduisez systématiquement la difficulté du terrain d'un cran.

Aura d'Autorité

Condition : Sociabilité 30.

En réussissant un test de Commandement, vous pouvez affecter un nombre de cibles égal à 1d10 plus votre bonus de Sociabilité. Votre voix vous permet d'exercer une autorité telle que même ceux qui ne vous servent pas directement prêtent attention au moindre de vos propos. Votre voix vous permet d'exercer une autorité telle que même ceux qui ne vous servent pas directement prêtent attention au moindre de vos propos. D'ailleurs, vous pouvez même donner des ordres à ce type d'individus à la condition de réussir un test de Commandement assorti d'un malus de -10.

Biceps saillants

Condition : Force 45.

Là où un homme frêle décolle littéralement lorsqu'il se sert d'armes puissantes, votre physique imposant vous permet de ne pas bouger d'un centimètre. Vous pouvez vous servir d'une arme lourde en mode automatique ou semi-automatique sans vous caler au préalable.

Bon tireur

Condition : Capacité de Tir 35.

La distance n'est plus un obstacle lorsque vous avez une arme à feu en main, si bien que les cibles éloignées vous semblent aussi faciles à toucher que celles qui sont tout près. Vous ne subissez plus de malus de portée longue ou extrême.

Bonne réputation

Conditions : Sociabilité 50, Pair.

Groupes de talents : Empire, Nouvelle république etc....

Vous êtes très respecté au sein de votre cercle social ou organisation. Vous bénéficiez d'un bonus supplémentaire de +10 aux tests de Sociabilité lorsque vous avez affaire à ce cercle. Ce talent se cumule avec Pair, pour un bonus total de +20.

Charge berserk

Vous vous jetez sur vos ennemis avec désinvolture, usant de la puissance de votre charge pour appuyer vos coups. À chaque fois que vous effectuez une action de charge, vous bénéficiez d'un bonus de +20 en Capacité de Combat (et non de +10).

Cible rapide

Condition : Agilité 40.

La meilleure façon de rester en vie est encore de ne jamais s'arrêter, quels que soient les obstacles. Lorsque vous chargez ou courez, tous vos adversaires subissent un malus de -20 aux tests de Capacité de Tir visant à vous toucher au moyen d'une arme à distance. Ce malus dure jusqu'au début de votre tour suivant.

Combat à deux armes

Conditions : Capacité de Combat 35 *ou* Capacité de Tir 35, Agilité 35.

Groupes de talents : corps à corps, tir. Lorsque vous êtes armé de deux armes d'un type précis, vous pouvez entreprendre une action complète pour attaquer avec celles-ci à votre tour de jeu. Chacun des tests d'attaque subit un malus de -20. Vous devez prendre Combat à deux armes (corps à corps) *et* Combat à deux armes (tir) si vous souhaitez utiliser une arme à feu et une arme de corps à corps en même temps.

Combat aveugle

Condition : Perception 30.

En raison de longues années passées à affûter vos sens et à vous entraîner, vous n'avez plus besoin de voir vos adversaires pour les toucher. Vous ne subissez que la moitié des malus habituels lorsque vous combattez dans un environnement qui gêne la vue, qu'il s'agisse de brouillard, de fumée ou de l'obscurité.

Combat de rue

Vous êtes passé maître dans l'art des coups vicieux, qu'il s'agisse de coups de pied dans les bijoux de famille de votre adversaire ou d'un bon coup de couteau dans les reins. Lorsque vous infligez des dégâts critiques à l'aide d'un couteau ou d'une attaque à mains nues, vous infligez +2 points de dégâts.

Constitution solide

Vous êtes capable d'encaisser plus de dégâts que la normale. Vous gagnez ainsi 1 point de Blessures supplémentaire. Si votre plan de carrière le permet, vous pouvez acheter ce talent plusieurs fois.

Contre-attaque

Condition : Capacité de Combat 40.

Vous avez le chic pour passer d'une tactique défensive à une véritable attaque en un clin d'oeil. Quand vous parvenez à parer l'attaque d'un adversaire, vous avez le droit de lui porter une attaque immédiate au moyen de l'arme ayant servi à parer. Cette attaque subit néanmoins un malus de -20 au test.

Coup assassin

Conditions : Agilité 40, Acrobatie.

Lorsque vous combattez, vous évoluez tel un danseur, bondissant et tournoyant entre les corps démembrés que vous laissez dans votre sillage. Lorsque vous effectuez une attaque au corps à corps, vous avez droit à un test d'Acrobatie pour réaliser un demi-déplacement au moyen d'une action gratuite. Votre adversaire n'a alors pas droit à l'attaque gratuite habituelle.

Coup double

Conditions : Agilité 40, Combat à deux armes.

Vous êtes capable d'optimiser la force de frappe de deux attaques. Lorsque vous êtes armé de deux armes de corps à corps, vous pouvez frapper en même temps au moyen d'une action complète. N'effectuez qu'un seul test de Capacité de Combat. En cas de succès, les deux armes touchent la cible.

Coup handicapant

Condition : Capacité de Combat 50.

Vous êtes capable de toucher là où ça fait le plus mal. Lorsque vous infligez des dégâts critiques à l'aide d'une arme de corps à corps, vous infligez 1d5-1 points de dégâts critiques supplémentaires.

Coup précis

Conditions : Capacité de Combat 40, Coup infaillible.

Vous avez le chic pour réussir les coups les plus difficiles. Lorsque vous souhaitez porter un coup ciblé à l'aide d'une arme de corps à corps, vous ne subissez pas le malus habituel de -20.

Coup écrasant

Condition : Force 40.

Les coups que vous portez au corps à corps sont d'une violence telle qu'il vous arrive régulièrement de briser les os de vos adversaires. Vous infligez 2 points de dégâts supplémentaires avec les armes de corps à corps.

Coup infaillible

Condition : Capacité de Combat 30.

Vous frappez avec une grande précision, plaçant vos coups là où vous souhaitez toucher. Au moment de déterminer la localisation où vous avez touché votre adversaire, vous pouvez conserver le résultat de votre jet de dés ou l'inverser, choisissant ainsi la localisation que vous préférez.

Décadence

Condition : Endurance 30.

Que ce soit grâce à un conditionnement mental et physique ou à cause de longues années d'abus, vous avez développé une tolérance aux substances chimiques. Lorsque vous buvez de l'alcool et autres breuvages, vous ne perdez connaissance qu'après avoir raté un nombre de tests d'Endurance égal au double de votre bonus d'Endurance. De plus, vous bénéficiez d'un bonus de +10 aux tests effectués pour continuer à faire usage de drogue pendant 24 heures.

Désarmement

Condition : Agilité 30.

Vous êtes capable de désarmer vos adversaires. Lorsque vous affrontez un ennemi maniant une arme de corps à corps, vous pouvez utiliser une action complète visant à le désarmer en réussissant un test de Capacité de Combat opposé. Si vous le remportez, votre adversaire lâche son arme, qui tombe à ses pieds. Si vous obtenez au moins 3 degrés de réussite, non seulement vous le désarmez, mais son arme est désormais hors d'atteinte !

Discipline de fer

Conditions : Force Mentale 30, Commandement.

Ce ne sont pas votre bonté et votre miséricorde qui inspirent vos hommes, mais bien votre sévérité et votre sens de la justice. Tant que vous vous situez dans leur champ de vision, vos alliés peuvent relancer les tests de Force Mentale ratés visant à résister à la Peur et à l'effroi.

Double équipier

Vous êtes particulièrement efficace lorsque vous combattez en compagnie d'un allié loyal. Ainsi, lorsque vous vous en prenez à un même adversaire, vous bénéficiez d'un bonus supplémentaire de +10 aux tests de Capacité de Combat. Si vous avez tous deux ce talent, vous bénéficiez d'un nouveau bonus supplémentaire de +10, pour un total de +20. Ce bonus vient en plus des bonus habituels découlant du surnombre.

Endurci

Condition : Endurance 40.

Pour ce qui est de vous débarrasser des dégâts subis, on considère toujours que vous êtes Légèrement blessé.

Fin tireur

Conditions : Capacité de Tir 40, Tireur hors pair.

Vous avez le chic pour réussir les tirs les plus difficiles. Lorsque vous souhaitez porter un coup ciblé, vous ne subissez pas le malus habituel de -20. Ce talent remplace Tireur hors pair.

Formation Armement.

Vous êtes formé au maniement d'un groupe d'arme que vous pouvez utiliser sans malus.

Forteresse mentale

Condition : Volonté 30.

Vous pouvez relancer les tests contre la peur ratés.

Frénésie

Vous pouvez entrer dans une véritable rage destructrice. Vous devez passer 1 round à vous préparer (en hurlant, en vous donnant des coups ou en vous injectant des drogues psychotiques). Au round suivant, vous perdez tout contrôle de vous-même et entrez dans une rage destructrice, bénéficiant ainsi d'un bonus de +10 en Force et en Force Mentale, tout en subissant un malus de -10 en Capacité de Combat et en Intelligence. Vous devez attaquer l'ennemi le plus proche au corps à corps et ne pouvez prendre la fuite, battre en retraite ou parer. Si possible, vous devez recourir à l'action d'attaque à outrance. Enfin, vous restez dans cet état jusqu'à la fin du combat. Certaines créatures, dont différents types de démons, n'ont pas besoin d'un délai de 1 round pour entrer en frénésie ; ils le sont en permanence ou peuvent le faire en une fraction de seconde. À moins d'avoir un talent indiquant le contraire, il vous est impossible d'user de pouvoirs psychiques lorsque vous êtes en frénésie.

Grand orateur

Condition : Sociabilité 30.

Vous vous sentez parfaitement à l'aise devant un large public. Vos tests de Sociabilité et tests de compétence liés à la Sociabilité vous permettent d'affecter dix fois plus de monde que d'ordinaire.

Grand praticien

Condition : Médecine +10.

Vous connaissez les techniques médicales de pointe et bénéficiez d'un bonus de +10 aux tests de Médecine. Si vous soignez un patient Gravement blessé ou Mortellement blessé, un test réussi lui rend 2 points de Blessures (contre 1 en temps normal). Si le patient court le risque de perdre un membre en raison d'un coup critique, vous lui conférez également un bonus de +20 au test d'Endurance effectué pour ne pas perdre celui-ci.

Haine

Groupes de talents :

Pour une raison qui est vôtre, vous détestez une race ou organisation, votre malice aiguisant vos attaques au corps à corps. Choisissez une race ou un groupe parmi la liste ci-dessus. Lorsque vous affrontez des membres du groupe en question, vous bénéficiez d'un bonus de +10 aux tests de Capacité de Combat les visant.

Maître d'Armes

Conditions : Capacité de Combat 30,

Formation aux armes de corps à corps.

Votre maîtrise du couteau et de l'épée est sans égale, si bien que votre lame trouve toujours sa cible. Lorsque vous attaquez à l'aide d'un couteau ou d'une épée d'un type ou d'un autre (ce qui inclut épées tronçonneuses et épées énergétiques), vous pouvez relancer une attaque ratée, une fois par round.

Maître du combat

Condition : Capacité de Combat 30.

Grâce à une subtile combinaison de réflexes et de perception, vous êtes capable de tenir à distance un nombre d'adversaires plus élevé que les autres acolytes au corps à corps. Ainsi, les adversaires qui vous affrontent au corps à corps ne bénéficient d'aucun bonus lié au surnombre.

Mur d'Acier

Condition : Agilité 35.

Vos lames sont si rapides qu'elles forment un mur d'acier impénétrable. Vous avez droit à une parade supplémentaire par round. En termes de jeu, cela vous confère une seconde réaction utilisable dans le cadre d'une parade uniquement, ce qui vous permet de faire deux parades par tour. Notez cependant que vous n'avez droit qu'à une seule tentative de parade par attaque vous visant.

Nerfs d'Acier

Condition : Volonté 35.

Vous êtes habitué à la pression et Malus réduit d'une tranche aux jets de Navigation, Bouclier, Senseurs et Réparation/Programmation effectués en combat.

Œil de lynx

Condition : Perception 40.

Vous ne subissez aucun malus pour les tirs à longue distance effectué depuis un véhicule

Pair

Condition : Sociabilité 30.

Groupes de talents :

Vous savez comment traiter avec une organisation ou un groupe social précis. Vous bénéficiez ainsi d'un bonus de +10 aux tests de Sociabilité lors de vos interactions avec ce groupe.

Paranoïa

Vous êtes en permanence sur le qui-vive et vous pensez que la galaxie tout entière vous en veut. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'Initiative. De plus, votre MJ peut effectuer un test de Perception secret pour voir si vous remarquez des menaces cachées. Cependant, vos camarades seront assez vite agacés par vos perpétuels marmonnements et regards agités.

Pas de côté

Conditions : Agilité 40, Esquive.

Vous êtes prompt à éviter les coups et bénéficiez d'une esquive supplémentaire par round. En termes de jeu, cela vous confère une seconde réaction utilisable dans le cadre d'une esquive uniquement, ce qui vous permet de faire deux esquives par tour. Notez cependant que vous n'avez droit qu'à une seule tentative d'esquive par attaque vous visant.

Pistolero

Conditions : Capacité de Tir 40, Combat à deux armes.

Vous êtes particulièrement alerte lorsque vous avez une arme de poing dans chaque main. Ainsi armé, réduisez le malus de combat à deux armes de -10. Si vous avez également le talent Ambidextre, vous ne subissez pas de malus lorsque vous tirez avec vos deux armes.

Réaction rapide

Condition : Agilité 40.

Vous êtes sans cesse en alerte et pouvez réagir en une fraction de seconde. Lorsque vous êtes surpris ou victime d'un guet-apens, vous avez droit à un test d'Agilité pour agir normalement.

Rechargement rapide

Vous vous exercez au maniement des armes depuis si longtemps que vous êtes capable de recharger en un clin d'œil. Vos temps de rechargement sont réduits de moitié (arrondir à l'entier inférieur). Ainsi, un rechargement d'une demi-action se fait au moyen d'une action gratuite, une action complète ne demande plus qu'une demi-action, etc.

Réflexes éclair

Vous réagissez en une fraction de seconde. Lorsque vous effectuez votre jet d'Initiative, ajoutez deux fois votre bonus d'Agilité au résultat de votre d10.

Résistance

Groupes de talents : chaleur, froid, peur, poisons et pouvoirs psychiques.
Que ce soit dû à une exposition prolongée, à un entraînement rigoureux ou à un hasard génétique, vous avez développé une résistance dans un domaine précis. Quand vous prenez ce talent, choisissez le domaine auquel il s'applique. Vous bénéficiez désormais d'un bonus de +10 lorsque vous effectuez un test visant à résister ou à éviter les effets dudit domaine.

Sens Aiguïsés

Groupes de talents : goût, odorat, ouïe, toucher et vue.
L'un de vos sens est particulièrement développé.
En prenant ce talent, choisissez l'un de vos cinq sens. Vous bénéficiez désormais d'un bonus de +10 aux tests liés à celui-ci.

Sommeil léger

Condition : Perception 30.
Vous avez le sommeil léger et restez sur le qui-vive là où beaucoup s'endormiraient. Partez du principe que vous êtes toujours éveillé (même lorsque vous dormez) pour ce qui est des tests de Vigilance, quand vous êtes surpris ou que vous vous levez dans la précipitation. L'inconvénient, c'est que vous vous sentez souvent fatigué pendant la journée, si bien que vous vous montrez parfois grognon ou distrait.

Sprint

Vous êtes capable de piquer des sprints spectaculaires pour vous sortir de situations épineuses. Lorsque vous entreprenez une action de déplacement complet, vous pouvez vous déplacer d'un nombre de mètres supplémentaires égal à votre bonus d'Agilité. Lorsque vous entreprenez une action de course, vous pouvez doubler votre vitesse de déplacement pendant 1 round. Si vous recourez à ce talent deux tours de suite, vous encaissez 1 niveau de Fatigue.

Sur ses Gardes

Vous dégainez plus vite que votre ombre et pouvez user de réactivité (cf. **page 193**) au moyen d'une action gratuite.

Tir double

Conditions : Agilité 40, Combat à deux armes.
Vous êtes capable d'optimiser la puissance de feu de deux armes. Lorsque vous êtes armé de deux armes de poing, vous pouvez tirer en même temps au moyen d'une action complète. N'effectuez qu'un seul test de Capacité de Tir. En cas de succès, les deux tirs touchent la cible.

Tir en mouvement

Conditions : Capacité de Tir 40, Agilité 40.
Vous êtes capable de tirer tout en vous déplaçant. Au moyen d'une action complète, vous pouvez donc effectuer un déplacement complet et une attaque à l'aide d'une arme de poing.

Tir en puissance

Condition : Capacité de Tir 40.
Vous êtes capable de tirer le meilleur parti d'une arme à feu. Vous infligez 2 points de dégâts supplémentaires à l'aide d'une arme à distance.

Tireur chevronné

Condition : Capacité de Tir 40.
Vous êtes capable de toucher là où ça fait le plus mal. Lorsque l'une de vos attaques à distance cause des dégâts critiques, vous infligez 2 points de dégâts supplémentaires.

Tireur émérite

Conditions : Capacité de Tir 30, Formation aux armes de base (deux groupes au choix).
Vous disposez d'une telle maîtrise des armes à feu que vous pouvez vous emparer de toute arme inconnue et vous en servir comme si vous en aviez appris le maniement. Vous pouvez donc utiliser les armes à distance auxquelles vous n'êtes pas formé avec un malus de -10 et non de -20.

Tireur hors pair

Condition : Capacité de Tir 30.
Vous touchez toujours votre adversaire entre les deux yeux... ou là où vous le souhaitez. Lorsque vous tentez un coup ciblé, vous ne subissez qu'un malus de -10 (au lieu de -20 en temps normal).

Tir rapide

Condition : Capacité de Tir 40.
Vous permet d'attaquer deux fois avec une arme de véhicule dans le cadre d'une attaque standard.

Trajectoire imprévisible

Condition : Conduite ou Pilotage +10.
Vous permet d'effectuer une esquive supplémentaire par round depuis un véhicule.

Trompe-la-mort

Condition : Force Mentale 40.
Vous êtes un sacré dur à cuire. Lorsque vous êtes victime d'une Hémorragie, vous avez droit à deux jets pour éviter la mort.

Vigoureux

Conditions : Endurance 40.
Vous êtes particulièrement solide et résistez parfaitement aux coups les moins graves. Lorsque vous êtes censé être assommé, vous avez droit à un test d'Endurance pour ignorer l'effet.

Visée indépendante

Condition : Capacité de Tir 40.
Vous êtes suffisamment habile avec les armes à feu pour pouvoir tirer dans deux directions à la fois. Lorsque vous utilisez deux armes en même temps, vous pouvez tirer sur deux cibles séparées de plus de 10 mètres.

Vivacité

Condition : Agilité 30.
Il est difficile de vous garder à terre. Vous pouvez vous relever au moyen d'une action gratuite.