

Talents

ACQUISITION DES TALENTS

Les talents peuvent s'acquérir et se développer de différentes manières : Par l'entraînement personnel, Par l'étude auprès d'un maître / mentor, Par le développement d'un don, Par l'expérience.

Entraînement Personnel : Après une 25 heures d'étude*, il est possible de développer le talent comme une compétence classique, mais le temps requis est doublé. (*voire entraînement*).

*la dépense du moindre PT permet de contourner ce problème d'heures préliminaires.

Maître / Mentor : Le Talent est développé comme une compétence classique auprès d'un maître, mais le temps requis est doublé. (*voire entraînement*)

Dépense de Points de Talent : La principale méthode d'acquisition des talents est la dépense de PT. Les PT peuvent être directement insufflés à un Talent (1PT = +1)

RÉCAPITULATIF DE L'OBTENTION DE PT

Expérience Acquise	Rang (Rg)	Gain PT	Total PT
00 à 04	(0) - <i>Enfant</i>	+2	2
05 à 14	(1) - Bleu	+4	6
15 à 29	(2) -	+5	11
30 à 49	(3) - Survivant	+6	17
50 à 74	(4) -	+6	23
75 à 104	(5) - Vétéran	+7	30
105 à 139	(6) -	+7	37
140 à 179	(7) - Renommé	+7	44
180 à 224	(8) -	+8	52
225 à 274	(9) - Maître	+8	60
275 à 329	(10) -	+8	68
330 à 389	(11) -	+8	76
390 à 444	(12) -	+8	84
455 à 524	(13) -	+8	92
525 à 599	(14) -	+8	100
600 &+	(15) - Légende	+10	110

LISTE DES TALENTS

Nom du Talent	# 1	# 2	# 3
Allure Inquiétante	P	-	-
Arts Martiaux	10	20	30
Assassin	10	20	25
Aura	20	25	30
Aura Négative	15	-	-
Aura Positive	15	-	-
Big Gun	10	20	-
Bonus Mouvement / Grand Pas	10	-	-
Brutalité	10	15	20
Corps d'acier	10	20	30
Cuirassier	10	20	-
Danseur de Guerre	10	25	-
Dénicheur	10	15	-
Dos Résistant / La Mule	10	-	-
Duelliste	15	-	-
Empathie	15	-	-
Expert au lancer	5	10	15
Expert en éradication de ...	P*5*	x	x
Explorateur	10	-	-
Fantôme	10	-	-
Feintes Statiques / Charme protecteur	20	-	-
Frappe Rapide	10	15	20
Instructeur	5	15	-
Inventeur / Génie créatif	25/15	-	-
Main Noire	15	25	30
Maîtrise de Soi	5	15	-
Maîtrise des Rafales	20	30	-
Nyctalope	15	-	-
Oeil d'Aigle	10	20	-
Oeil de Crapaud / Vision périphérique	10	-	-
Organisation / Poches	10	-	-
Ouïe Fine	10	-	-
Pistoléro	15	20	-
Rechargement Rapide	10	15	-
Récupération Rapide	15	30	-
Réflexes de Tir	10	20	30
Ressources extraordinaires	15	-	-
Santé de Fer	10	20	30
Sens du Combat	15	30	-
Sixième Sens / Intuition	15	30	-
Sniper / Tireur d'élite	5	15	25
Spécialisation	P	-	-
Spécialisation Martiale	P	10	-
Spécialiste Tirs Localisés	10	25	-
Survivant	10	15	-
The Wall / Inébranlable	5	10	20
Tir Ambidextre	15	25	-
Tir Rapide	30	-	-
Tireur Instinctif	15	20	-
Tueur	10	20	30

DESCRIPTION DES TALENTS

Allure Inquiétante

*Quelque chose en vous à le pouvoir d'en imposer aux autres...
A vous de choisir la forme que prend ce don (attitude, regard,
visage, expression, sorte d'aura ???)*

Pré-Requis : Présence 8 - (Rang) - (Ø entraînement)

Progressif : Chaque point investi dans ce talent vous accorde un bonus de +1 en gueule.

La valeur de ce talent ne peut pas dépasser le RANG du personnage.

Arts Martiaux

Vous avez appris un art martial. Il peut être utilisé en conjonction avec votre compétence pugilat & avec certaines armes telles que le bâton.

Pré-Requis : Intelligence, Agilité & Volonté 10 - (Mentor)

1 : 10

> Les Dommages que vous infligez sont réels ou temporaires, au choix.

> Le Malus d'ACC des armes naturelles est réduit de 1.

> La Parade contre un adversaire armé s'effectue à +4 au lieu de +2

> Votre RS en parade avec vos armes naturelles est augmenté de +3.

2 : 20

> Frapper sur une surface rigide n'inflige pas de blessures au membre utilisé.

> Vos dommages au corps à corps sont augmentés de +1.

> Vos malus de coup localisé sont réduits de 5.

3 : 30

> Vous pouvez frapper deux fois au cours du même RA pour une pénalité de -4.

> Vos malus de coup localisé sont réduits de 10.

> Vos dommages au corps à corps sont augmentés de +2.

Assassin

Description

Pré-Requis : Intelligence 10 - Agilité 12 - Arme archaïque 12

1 : 10

> Lorsque vous portez une attaque sur une cible surprise, vous bénéficiez d'une réduction de 5 des pénalité de frappe localisée.

> Lorsque vous portez une attaque localisée, vos dommages sont augmentés de +2.

2 : 20

> Lorsque vous portez une attaque dans un point précis, vous choisissez l'effet du spécial qui peut être la mort instantanée.

> Lorsque vous portez une attaque dans une localisation précise (ou mieux) vos chances de spécial sont accrues de +4.

3 : 25

> Ce talent peut être utilisé à courte portée avec des armes à feu.

Aura

Quand vous entrez quelque part les regards se tournent naturellement vers vous, quand vous parlez l'auditoire à tendance à se tourner vers vous et à écouter. Vous impressionnez les gens, pas forcément en bien, mais votre présence les marque.

Pré-Requis : Présence 15 – Empathie 12 – Compétence de communication 15 - (Ø entraînement)

1 : 20

> Vous pouvez à volonté faire varier votre valeur de Gueule de plus ou moins 5.

> Vos compétences de communication reçoivent un bonus de +4

> Dans un débat (ou toute situation impliquant l'opposition de volontés), vous pouvez vous imposer en opposant votre Présence à la Volonté de votre interlocuteur. Il ne sera pas forcément convaincu, mais il aura tendance à s'écraser.

> Les gens, impressionnés, se souviennent de vous. Cela peut être avantageux ou gênant mais vous garanti que vos gains de réputation seront accrus d'environ 50% (selon témoins)

2 : 25

> Vous pouvez à volonté faire varier votre valeur de Gueule de plus ou moins 8.

3 : 30

> Vous pouvez à volonté faire varier votre valeur de Gueule de plus ou moins 10.

Aura Négative

Votre présence glace le sang des faibles et fait frémir les forts, quelque chose en vous provoque un malaise voire même la peur chez vos semblables.

Votre mauvaise aura affecte les gens qui se trouvent à proximité.

Pré-Requis : Présence 12 – Rang 5 – Mauvais Karma - (Ø entraînement)

1 : 15

> Votre Gueule est accrue de 10 points, que ce soit de façon constante (lié à votre apparence, à un dégagement hormonal ou autre) ou de façon circonstancielle (par votre regard, votre expression quand vous êtes en colère...).

> Tout opposant (même si vous n'êtes pas conscient de sa présence) doit impérativement remporter un jet de Volonté avec pour DD votre (gueule +5). S'il échoue, ses mains auront tendance à trembler, les sueurs froides et la conviction de l'échec vont l'assaillir. S'il ne renonce pas il subira une pénalité de -5 (ou de -1 par 1 de marge d'échec) à toutes ses actions tant qu'il reste en votre présence.

Aura Positive

Description

Pré-Requis : Présence 15 – Empathie 15 – Bon Karma - (Ø entraînement)

Progressif :

1 :

Big Gun

Vous aimez les gros calibres, vous savez exploiter la puissance d'arrêt des armes, et surtout une étrange alchimie se produit quand vous utilisez un gros flingue... quelque chose de "magique".

Pré-Requis : Arme de poing 13 - Usage fréquent d'armes de gros calibre.

1 : 10

> Le malus d'ACC des armes de poing de gros calibre est réduit de 1 à condition qu'il soit d'origine supérieur ou égal à -7.

> L'efficacité des arrêts de type 3 & + est accrue de 50%

> La force requise est réduite de 2.

2 : 20

> Vous ajoutez la puissance d'arrêt de la munition aux dommages.

> Vous êtes capable de faire un canarder avec les revolvers pour un malus équivalent à celui des automatiques de calibre équivalent ou pour une pénalité maximale de -3/-12

> La force requise est réduite de 4.

Bonus au Mouvement / Grand Pas

Votre foulée est impressionnante !

Pré-Requis : Athlétisme 15

1 : 10

> Votre calcul de déplacement devient :

Marche : (AGI+FOR+5)/8

Course : (AGI+FOR+5)/4

Brutalité

Vous avez développé la technique pour frapper avec force et puissance de manière à faire un maximum de dommages.

1 : 10

> Les Dommages que vous infligez au corps à corps sont augmentés de +2.

2 : 15

> Dommages +3.

3 : 20

> Dommages +4.

Corps d'acier

Vous êtes incroyablement robuste, comme si votre corps était à l'épreuve des balles et des coups...

Pré-Requis : Endurance 12 - RS Physique 15.

1 : 10

> Points de Vie +2.

> Seuils de Blessures graves augmentés de +2.

2 : 20

> Points de Vie +3.

> Seuils de Blessures graves augmentés de +3.

> Tous les dommages reçus sont réduits de 10%. (RS DMG 10%)

3 : 30

> Tous les dommages reçus sont réduits de 25% (RS DMG 25%)

Coups mortels

Votre connaissance des points vitaux permet de porter de redoutables attaques.

Pré-Requis : Médecine 5. Rang 5 pour #2 & 3.

1 : 5

> Quand vous portez une attaque localisée "Précise" ou mieux, vos chances de spécial augmentées de +1 et vos dommages de +1.

2 : 15

> Quand vous portez une attaque localisée "Précise" ou mieux, vos chances de spécial augmentées de +2 et vos dommages de +3.

3 : 25

> Quand vous portez une attaque localisée "Précise" ou mieux, vos chances de spécial augmentées de +3 et vos dommages de +5.

Cuirassier

Vous êtes habitué au port de l'armure, les pénalités qu'elles impose sont largement diminuées.

Pré-Requis : Port d'une armure pendant plusieurs mois.

1 : 10

> Vous ignorez les pénalités de compétence et de mouvement liés au port de l'armure. (excepté la nage).

> Point de vue discrétion vous pouvez efficacement bricoler une armure pour qu'elle fasse moins de bruit.

2 : 20

> Vous portez l'armure comme un pyjama, elle ne pèse rien quand vous la portez et vous pouvez dormir avec !!!

Danseur de Guerre

Dans le domaine du combat rapproché, votre gestion de l'espace, votre perception des mouvements vous confère un avantage décisif.

Pré-Requis : Perception 13 - Esquive 13 - Vigilance 10

1 : 10

Quand vous faites usage de l'esquive pour combattre en mode "défensif" vous pouvez : non seulement imposer votre augmentation de ND à un adversaire supplémentaire (donc 2 adversaires), mais en plus vous n'êtes pas limité à la zone se trouvant devant vous.

2 : 25

Votre augmentation de ND concerne maintenant tous les adversaires à moins de 5 mètres, quel que soit leur angle et leur arme.

De plus vous ne subissez plus la pénalité de -2 à vos actions.

Dénicheur

Vous avez un don incroyable pour trouver les objets cachés, dénicher les planques, trouver des passages oubliés ou dissimulés... Une sorte de sixième sens mêlé à un incroyable don d'observation.

Pré-Requis : Perception 13 - Chercher 13 - (Ø entraînement)

1 : 10

> Votre compétence chercher reçoit un bonus de +5.

> Si vous vous trouvez en un lieu ou quelque chose est caché ou dissimulé à vos sens, votre instinct à de bonnes chances (Chance DD20 à 30) de vous souffler l'idée de chercher un peu...

2 : 15

> Vous avez automatiquement conscience du fait que quelque chose vous est dissimulé.

Dos Résistant / La Mule

Vous êtes habitué au port de charges lourdes sur de longues

distances. L'encombrement est donc moins gênant pour vous.

Pré-Requis : Habitude des charges lourdes.

1 : 10

Votre encombrement de Combat est augmenté de +(END/2)*

Votre encombrement de Voyage est augmenté de +(END x2)

Votre encombrement Maximal est augmenté de + (ENDx5)

Notes : *Arrondi au supérieur.

Duelliste (Armes à feu)

Vous avez un don pour avoir toujours un quart de secondes d'avance sur vos adversaires, votre balle faisant mouche vous assure que l'adversaire verra son tir suffisamment perturbé pour vous épargner.

Pré-Requis : Arme à Feu 15 - Rapidité & Chance 13 - Tripes & Gueule 10

1 : 15

Quand vous faites feu au même TMP (à la même seconde) qu'un adversaire, vous pouvez décider que la résolution de vos tirs sera effectuée à la manière d'un combat au corps à corps, c'est à dire par un jet en opposition, plutôt que de la façon classique, ainsi, si vous obtenez un meilleur score que l'adversaire, celui ci vous ratera quel que soit son score.

Spécial : Deux "Duellistes" s'opposant peuvent totalement gérer leur duel comme un combat au corps à corps (prise d'avantage, ferrailage, etc.)

Empathie

Cf ci dessous...

Pré-Requis : Empathie 16 - Psychologie - Nature ouverte.

1 : 15

> Vous avez l'étrange faculté de ressentir de façon diffuse les émotions des gens, vous avez appris à analyser et comprendre cette "information" si bien qu'elle peut vous informer sur l'état émotionnel des gens qui vous entourent (**Rayon de EMP/2 mètres**) : Peur, colère, frustration, amour, peine, souffrance...

Un jet de vigilance peut être requis pour localiser la source, un jet de psychologie permet d'affiner l'impression.

> Quand vous faites usage de psychologie vous recevez un bonus de +5 (pouvant même aller jusqu'à +10 selon l'état émotionnel de la cible)

> Face à un bluff (feinte) un jet de psychologie réussie annule l'avantage de l'adversaire.

> Une grande quantité d'autres avantages existent, comme de sentir une présence non détectée...

Expert au lancer

Les armes de jet n'ont aucun secret pour vous, couteaux & shurikens sont entre vos mains des armes terriblement meurtrières.

Pré-Requis : Lancer 15 - Agilité 12

1 : 5

> Dommages des armes de Jet +1

> Pénalités de tir visé aux armes de jet réduites de 5.

2 : 10

> Malus de portée des armes de jet réduits de moitié.

> Malus ACC des armes de jet réduits de 1.

3 : 15

> Portée des armes de lancer augmentées d'une Zone

> Dommages des Armes de Jet +3

Expert en éradication de ...

[Choix espèce / Type d'adversaire]

Avoir déjà combattu à de nombreuses reprises ce type d'ennemi au point d'avoir pu développer certaines techniques pour en venir à bout.

Pré-Requis : Avoir combattu de nombreuses fois le type d'adversaire concerné

Progressif : 5 points par avantage

A chaque fois que 5 points sont dépensés vous pouvez choisir un des avantages suivants :

> Coups destructeurs : +2 aux **dommages** sur ce type d'adversaires.

> Anticipation : +3 au **ND** contre ce type d'adversaire.

> Coups précis : Difficulté de **visée** réduite de 5.

> Connaissance : +2 à **toute compétence** utilisée contre ou en rapport avec ce type d'adversaire.

Notes : Impossible de prendre ce trait contre une espèce globale comme "humains" !!! Tous les humains n'ont pas la même technique de combat, la même façon de bouger ! Par contre il est possible de choisir un type d'humains ayant des techniques et habitudes communes : Commandos de l'Enclave, Trappists, Un gang précis... en gros c'est plutôt destiné à une espèce spécifique de bestioles.

Explorateur

Vous avez un sens inouï de l'orientation couplé avec une étrange faculté à découvrir des lieux intéressants.

Pré-Requis : Chance 12 - Perception 12 - Survie 10.

1 : 10

- > Vos tests de Survie reçoivent un bonus de +5 pour ce qui est de trouver votre route
- > Durant vos voyages, en extérieur, s'il y a un lieu intéressant dans les (CHA) Km à la ronde... Une sorte d'instinct vous fera prendre conscience de sa proximité et vous aidera à le localiser.

Fantôme

De nuit vous êtes une Ombre, vous vous fondez avec l'obscurité et savez tromper la vigilance comme personne.

Pré-Requis : Perception 14 - Agilité 14 - Discrétion 12 ou Noctambule

1 : 10

- > +5 en discrétion en milieu obscur
- > S'il y a des ombres ou des zones ténébreuses à proximité vous pouvez tromper la vigilance d'un observateur vous ayant remarqué. (Test AGI DD 20 ou Discrétion DD30)

Feintes Statiques / Charme Protecteur

Vous n'êtes plus obligé d'être en déplacement rapide pour bénéficier du bonus de Feinte à votre ND, une mobilité minimale et la possibilité de prendre la posture qui vous convient vous suffit. Chez certain cette aptitude vient d'une technique de combat particulière, d'un talent d'anticipation, chez d'autre cela peut sembler instinctif, voire ... surnaturel.

Pré-Requis : Chance 13, Perception 10, Rang 5 - Tripes 12.

1 : 20

- Vous n'êtes plus obligé d'être en déplacement rapide pour bénéficier du bonus de feinte au ND, ce qui signifie que vous ne subissez plus le malus de -2 à vos actions, qu'il ne vous est pas impossible d'effectuer un tir visé, et que l'espace qui vous est nécessaire est considérablement amoindri. Il reste néanmoins nécessaire que vous soyez libre de vos mouvements, que vous puissiez donner l'impression d'être sur le point de bouger (et par conséquent que vous disposiez d'assez d'espace pour que vos adversaires puissent croire que vous allez bouger...). Ce Talent apporte au final peu d'avantages, mais bien utilisé il peut donner une impression d'invincibilité très démoralisante pour l'adversaire.

Frappe Rapide

Vous avez appris à frapper plus vite sans sacrifier la puissance ou la précision.

Pré-Requis : Agilité & Rapidité 10 - Pugilat ou Arme archaïque 10.

1 : 10

- > Votre malus d'ACC avec un type d'arme de contact ou au Pugilat est réduit de 1.

2 : 15

- > Cette réduction du malus d'ACC est élargie à toutes les armes de contact

3 : 20

- > Votre malus d'ACC aux attaques de contact est réduit de 2.

Instructeur

Vous êtes un grand pédagogue !

Pré-Requis : Présence, Intelligence & Volonté 10.

1 : 5

- > Vous transmettez votre savoir en 2/3 du temps normal.

2 : 15

- > Vous transmettez votre savoir en 1/2 du temps normal.

Inventeur / Génie créatif

C'est pas compliqué, vous êtes un inventeur, un novateur, une de ces personnes qui vont apporter un progrès dans un domaine (Einstein (science), Pierre et Marie Curie (science/médecine), Sigmund Freud (Psy), Adam Smith (Troc), Samuel Colt (Armes), Hithler (propagande moderne, Génocide), étaient chacun dans leur domaine, positif ou nuisible, des novateurs). Vous êtes de ceux là ! Là ou des milliers de chercheurs, de techniciens, de savants, d'artisans on buté, trébuché, vous trouverez une nouvelle voie ouvrant de nouveaux horizons, ou une solution simple et révolutionnaire, ou encore une amélioration salubre des choses déjà existantes.

Pré-Requis : Compétence liée 10 - Intelligence 13 - Inventer 10 - (Ø entraînement)

1 : 25*15

- > Permet au personnage de créer de nouvelles choses révolutionnaires et ... fonctionnelles !!! alors, à vos magazines d'anticipation scientifiques, à vos bouquins de SF...

Quelques exemples :

Médecine : Avancée de la connaissance, re-découverte de savoir oublié, découverte de remèdes, vaccins ou palliatifs ; de techniques, de nouvelles voies et méthodes...

Science : Sans doutes le domaine ou il y a encore le plus à faire...

Armes : améliorations et modifications importantes apportées aux armes existantes, création d'armes artisanales supérieures...

Technique : Création ou avancée dans le domaine des mécaniques, moteurs...

Notes : * Ce talent coûte 15PT quand il concerne une compétence secondaire ou un métier / artisanat, ou quand il ne concerne qu'une spécialité dans un domaine (Par exemple : "Médecine : génétique" ; "Science : Astrophysique" ; "Technique : Mécanique des fluides", etc.)

Le talent coûte 5 de moins aux personnages ayant un "talent fou".

Main Noire

Vous avez une sorte de don pour infliger des blessures mortelles...

Pré-Requis : Chance 15 - une compétence de combat 15 - (Ø entraînement)

1 : 15

- > Vos chances d'obtenir un succès spécial sont accrues de +1.

2 : 25

- > Vos chances d'obtenir un succès spécial sont accrues de +2.

3 : 30

- > Vos chances d'obtenir un succès spécial sont accrues de +3.

Maîtrise de Soi

Vous apprenez progressivement à devenir parfaitement maître de vos nerfs.

Pré-Requis : Volonté 10 - Intelligence 12.

1 : 5

- > Votre valeur de Tripes est accrue de +4.

2 : 15

- > Votre valeur de Tripes est accrue de +6.

- > Vous pouvez résister à l'influence des auras en remportant un jet d'opposition de Talent (Jet de Maîtrise de Soi contre Jet d'Aura)

Maîtrise des Rafales

Vous êtes passé maître dans l'art de garder votre arme en ligne lorsque vous tirez en rafale.

Pré-Requis : Arme à Feu 15 ou "Sulfateur"

1 : 20

- > La dispersion de l'arme est améliorée de (/1).

- > Le Bonus de tir en rafale "+R" est augmenté de 50% (Donc avec le trait sulfateur ce bonus est doublé)

- > Le force requise à l'usage des armes automatiques est réduite de 2.

- > Vos tirs de barrage ont 2% de plus de toucher une cible.

2 : 30

- > La dispersion de l'arme est améliorée de (/2).

- > Vos tirs de barrage ont 5% de plus de toucher une cible.

Nyctalope / Opérations de Nuit

Vous avez développé une excellente perception en milieu obscur.

Pré-Requis : Perception 15 ou Noctambule

1: 15 (normaux)

> Les pénalités liées à l'obscurité sont réduites de 5.

1: 15 (noctambules)

> Vous ignorez les pénalités d'obscurité, vous voyez de nuit comme en plein jour.

Oeil d'aigle

Vous avez une vision de loin parfaitement exceptionnelle, de plus vous êtes moins sensible à l'éblouissement. D'une manière générale vous voyez "deux fois plus loin" que la plupart des hommes.

Pré-Requis : Perception 14 - Vigilance 10 - (Ø entraînement)

1: 10

> Quelle que soit la distance, il ne vous est pas indispensable d'utiliser une lunette de visée.

> Pour tout ce qui a trait à la vision de loin, vous recevez un bonus de +5 à vos tests de vigilance.

> Votre bonus de Tir Visé (Mod.TV) est accru de +5.

> Effets de l'éblouissement amoindri.

2: 20

> Vous pourriez presque regarder le soleil en face, vos yeux s'adaptent aux changements de luminosité à une vitesse incroyable, vous permettant de passer sans pénalité d'un type d'éclairage à un autre. Les Grenades "Flash" ont (test de CHA DD 10) d'être inefficaces sur vous.

Oeil de Crapaud / Vision périphérique

Vous avez un angle de vision périphérique exceptionnel (la vision des mouvements) et d'une grande précision... ce que les autres perçoivent à peine "du coin de l'oeil" est pour vous clairement perçu.

... L'angle de vision nette, détails et couleurs précis, n'est pour l'œil humain que de 17°. Au-delà, et jusqu'à 140°, notre œil n'a qu'une perception des couleurs et des contrastes.

Pré-Requis : Perception 10 - Vigilance 15 - (Ø entraînement)

1: 10

> Votre angle de vision périphérique est de 180° !

> Dans les cas où la vision périphérique peut servir, votre "Vigilance" ou Votre "Surprise" peuvent recevoir un bonus allant jusqu'à +10.

Organisation / Poches

Vous êtes un as pour organiser votre inventaire, optimiser son encombrement. De plus, connaissant par coeur l'emplacement de chaque chose votre accès y est plus rapide.

Pré-Requis : Intelligence 10.

1: 10

> Votre encombrement total est réduit de 25% du moment que vous avez le temps de vous organiser.

> Il vous faut deux fois moins de temps pour accéder à vos affaires. Bien souvent il vous est possible d'accéder à un élément précis sans avoir à déranger le reste.

> (Avec Inventer >10) Si vous avez pris le temps de vous organiser et de bricoler quelques gadgets, votre temps accès est encore réduit, ainsi que votre temps de rangement... Certains éléments peuvent même être bricolés pour retrouver leur place plutôt que de tomber s'ils sont lâchés.

Notes : ...

Ouïe Fine

D'une manière générale vous êtes capable d'entendre des sons que les autres hommes sont incapables de percevoir. Cela concerne autant les sons de faible intensité ou lointains que certains infrasons ou ultrasons.

Pré-Requis : Perception 12 - (Ø entraînement)

1: 10

> Bonus de +6 aux tests de Vigilance ayant trait à l'ouïe.

> Bonus de +2 à la compétence Surprise.

> Entendre des sons distants, diffus, étouffés n'est pas un problème pour vous.

> Il vous est possible d'isoler un son précis au coeur du brouhaha.

Pistoléro

A force d'entraînement vous avez appris à dégainer en un

éclair !

Pré-Requis : Arme de Poing 12 - Agilité & Rapidité 12.

1: 15

> Pour vous le temps requis pour dégainer est réduit de 1s (*donc en général réduit à Zéro*) du moment que vous pouvez positionner votre arme selon votre habitude (à la hanche, au ventre, en holster...)

2: 20

> Le temps requis est réduit quelle que soit le positionnement de l'arme.

Rechargement Rapide

Grâce à votre sens de l'organisation, à vos gestes précis et rapides, parfaitement maîtrisés, vous avez appris à gagner un temps précieux au moment du rechargement des armes.

Pré-Requis : Aucun

1: 10

> Échange de Chargeur : -1 TMP (en général 3 au lieu de 4)

> Balle par Balles : -1 au TMP général & TMP de la 6e cartouche ignorée (un revolver 6 coups donne donc 1+5 au lieu de 2+6)

2: 15

> Le temps de rechargement entre chaque tir des armes Simple Action est ignoré.

> Le temps de rechargement entre chaque tir des armes "Bolt Action" peut être réduit à TMP0 moyennant un malus d'ACC de -3.

Récupération Rapide

Votre capacité de rémission est tout à fait stupéfiante ! Si vous n'êtes pas mort sur le coup vous pouvez être sur que vous serez sur pieds en un temps record !

Pré-Requis : Endurance & Chance 12

1: 15

> Vos jets de récupération sont effectués avec un bonus de +5.

> Votre récupération est améliorée de +1PdV récupéré !

2: 30

> Vos jets de récupération sont effectués avec un bonus de +10.

> Votre récupération est améliorée de +1d3 PdV récupéré !

Réflexes de Tir

Vous avez une cadence de tir impressionnante !

Pré-Requis : Agilité 10 - Réflexes 10 - Arme à Feu 10

1: 10

> Le Malus ACC des armes à feu est réduit de 1.

> Le malus de Canarder est réduit de (0/1)

2: 20

> Le Malus ACC des armes à feu est réduit de 2.

> Le Malus de Canarder est réduit de (1/2)

3: 30

> Le Malus ACC des armes à feu est réduit de 3.

> Le Malus de Canarder est réduit de (1/3)

Ressources extraordinaires

Vous êtes capable de tirer de vous même des ressources insoupçonnables !

Pré-Requis : Tripes 15 - (Ø entraînement)

1: 15

> Alors qu'on vous croit à bout et que vos points de vie on atteint un seuil critique (très bas ou négatifs), vous pouvez ajouter votre valeur de **Tripes** à vos points de vie généraux, ce qui se traduit par un brutal regain d'énergie !

-Ces points de vie sont temporaires et sont perdus au rythme de 1 par 10 secondes.

-Ce trait doit être utilisé au maximum quelques instants après l'éventuelle perte de connaissance

> Lorsque vous faites usage de ce trait vous pouvez ignorer partiellement les effets incapacitants d'une blessure grave.

Santé de Fer

Vous êtes vraiment très dur à tuer ! Vous pouvez continuer à vivre avec un nombre incroyable de blessures et perdre une quantité invraisemblable de sang !

Pré-Requis : Endurance 13 - Volonté 12.

1: 10

> La moitié de votre compétence RS Physique est ajoutée à vos

Points de Vie !

2 : 20

> La totalité de votre compétence RS Physique est ajoutée à vos Points de Vie !

> Vos gains de récupération sont doublés.

3 : 30

> Effets des hémorragies réduits de moitié

> +2 aux tests de récupération.

Sens du Combat

Vous êtes capable de jauger vos adversaires avec une certaine précision, d'anticiper leurs réactions, d'interpréter leurs attitudes : Qui est prêt à tirer, qui panique ou au contraire se maîtrise, etc.

Pré-Requis : Empathie & Intelligence 12 - Rang 3

1 : 15

> Un test de psychologie globale (DD15 à 20) vous permet de vous faire une bonne idée de ce que vos adversaires ont l'intention de faire... et aussi de ce qu'il feront probablement vraiment.

> Vous pouvez faire usage de l'esquive en cours d'action pour la moitié des pénalités.

2 : 30

> Le DD du test de psychologie passe à DD 10 à 15, la précision de votre anticipation est quasi parfaite.

> Soumis à un bluff / Feinte, vous ajoutez 10 à vos jets d'opposition pour résister au bluff.

Sixième Sens / Intuition

Vous avez un sens inné du danger, vous serez souvent sauvé d'une embuscade mortelle par ce petit picotement caractéristique...

Pré-Requis : Empathie 14 - Perception 10 - Rang 3 - (Ø entraînement)

1 : 15

> En réussissant un jet sous (Empathie x3) au D% vous ressentirez la présence d'un danger avant qu'il se manifeste

> Vous avez une chance : jet sous (Empathie x1) au D% d'avoir des pressentiments justes.

> Votre compétence "Surprise" reçoit un bonus de +5.

2 : 30

> En réussissant un jet sous (Empathie x5) au D% vous ressentirez la présence d'un danger,

Si votre jet est inférieur à (Empathie x1) vous serez aussi informé de sa nature et/ou de sa provenance.

> Votre compétence "Surprise" reçoit un bonus de +10

> Vos % de pressentiment justes passent à (Empathie x2).

Sniper / Tireur d'élite

Description

Pré-Requis : Perception 14 - (Tir 12 ou Finesse)

Aucun Pré Requis pour le Rang 0

0 : 5

> Les avantages accordés par une lunette sont acquis du moment que vous faites un tir sans accélération, il n'est plus nécessaire de faire un Tir visé [TV].

1 : 15

> Votre Bonus de Tir Visé [Mod.TV] est augmenté de +INT.

> Une fois votre arme épaulée vous conservez la moitié de ce bonus (Mod.TV + INT) même si vous accélérez ou canardez à condition de tirer dans un même angle de 15°.

> Vous pouvez ignorer les éventuelles pénalités climatiques tel qu'un fort vent latéral.

> Quand vous réussissez un tir localisé "précis" ou mieux, les chances de Spécial sont augmentées de +1.

2 : 25

> Votre Bonus de Tir Visé [Mod.TV] est augmenté de +INT*1,5 (arrondi au supérieur).

> Entre vos mains, toutes les armes voient leur bonus de Visée doublé.

> Quand vous réussissez un tir localisé "précis" ou mieux, les chances de Spécial sont augmentées de +3.

Spécialisation

Vous avez développé votre savoir vers un domaine précis d'une compétence. (Par exemple : Génétique pour la médecine ou la biologie...)

Pré-Requis : La spécialisation est au maximum égale à compétence (Valeur) x1/2. Donc un certain niveau de compétence est requis.

Progressif : Chaque point investi dans la spécialisation apporte à la compétence un bonus de +1 pour cet usage spécifique.

Notes : Une Spécialisation ne peut être supérieure à 10.

Spécialisation Martiale

Vous êtes hyper entraîné (ou habitué) à l'usage d'une arme spécifique. Entre vos mains, elle fait des miracles !

Pré-Requis : Usage régulier de l'arme concernée.

Progressif : Chaque point de spécialisation accorde un bonus de +1 à l'usage de cette arme spécifique. Ce bonus est au maximum de +5.

> Dès le premier point investi, la force requise est réduite de 1.

1 : 10

> Entre vos mains, l'arme voit sa pénalité d'ACC réduite de 1.

> Entre vos mains, l'arme voit sa fiabilité améliorée d'une catégorie ainsi que sa difficulté d'entretien.

> Vous infligez +1 DMG avec cette arme.

> Entre vos mains cette arme voit son Ajustement de visée amélioré de +2.

Spécialistes des Tirs Localisés

Vous avez atteint un niveau de précision impressionnant dans vos tirs !

Pré-Requis : Perception & Agilité 13 - Tir 13

1 : 10

> Vos pénalités de Tir Localisé sont réduites de 5

2 : 25

> Vos pénalités de Tir Localisé sont réduites de 10

Survivant

Vous avez développé une sorte de don pour ne pas mourir... c'est pratique non ?

Pré-Requis : NA - (Ø entraînement)

1 : 10

> Dans toute situation mortelle vous avez (Test de CHA DD20) d'en réchapper contre toute attente, que ce soit par un hasard improbable, l'intervention d'un tiers, un événement...

2 : 15

> Dans toute situation mortelle vous avez (Test de CHA DD15) d'en réchapper contre toute attente, que ce soit par un hasard improbable, l'intervention d'un tiers, un événement...

Notes : Une situation mortelle peut aussi bien être de recevoir une charge de chevrotine dans le groin que de se retrouver sans eau au beau milieu d'une zone aride.

The Wall / Inébranlable

Vous avez acquis une stabilité, une faculté à résister aux chocs violents ou traumatiques hors du commun ! Que ce soit à coups de poings dans la face ou à coups de chevrotine dans la pare balles, il n'est pas aisé de vous ébranler, de vous stopper dans votre élan ! Inébranlable, un monument de stabilité et de résistance !

Pré-Requis : Résistance physique 10

1 : 5

> Votre RS Recul est augmentée de +2

2 : 10

> Votre RS Recul est augmentée de +4

3 : 20

> La Durée des arrêts est réduite de 1s

> Les effets des arrêts & reculs sont réduits de moitié.

Tir Ambidextre

Vous avez travaillé votre aptitude à faire un usage ambidextre des armes de poing et à faire feu des deux guns !

Pré-Requis : Agilité 13 (ou Ambidextre)

1 : 15

	Main Droite	Main Gauche
Malus	-0	-4
TEMPS	+0*	+1*
Malus Portée	X1,5	X1,5
Canarder	inchangé	inchangé

2 : 25

	Main Droite	Main Gauche
Malus	-0	-4
TEMPS	+0	+0
Malus Portée	X1	X1,5
Canarder	inchangé	inchangé

Notes : Les Ambidextres Naturels ne subissent pas la pénalité de -4 de la main Gauche.

Voire chapitre "Système" pour le tir ambidextre.

Voici les ajustements pour un tir ambidextre Simultané sans le talent :

	Main Droite	Main Gauche
Malus	-4	-8
TEMPS	+0*	+1*
Malus Portée	x2	x2
Canarder	inchangé	inchangé

Tir Rapide (Type d'arme)

Après un long temps d'entraînement vous avez parfaitement maîtrisé un type d'arme et faites feu avec une rapidité déconcertante

Pré-Requis : Rang 7

1 : 30

> Le TMP de Tir du type d'arme choisi est réduit de 1 !!!

Tireur Instinctif

Vous êtes passé maître dans l'art des tirs à l'instinct "là ou va l'oeil va la balle" dit le vieil adage, et dans votre cas, c'est vrai !

Pré-Requis : Agilité & Perception 10 - Arme à feu 12

1 : 15

Vous devez choisir un type d'arme avec lequel ce trait fonctionne
> Tir ventilé : le malus de -5 par zone est appliqué au delà de 10m au lieu de 5.

La pénalité de visée de l'arme est réduite à -2.

> Tir à la hanche : le malus de -5 par zone est appliqué au delà de 10m au lieu de 5.

La pénalité de visée de l'arme est réduite à -1.

> Les pénalités de tir au jugé réduites de 5 et sont au maximum de -10.

2 : 20

> L'effet du trait affecte indifféremment tous les types d'armes à feu et donc les modes de tir instinctifs.

Tueur

Entre vos mains, les armes à feu sont particulièrement meurtrières.

Pré-Requis : Chance 12 - Arme à feu 12 - Rang 5 - (Ø entraînement)

1 : 10

> Vos dommages avec les armes à feu sont augmentés de +2.

2 : 20

> Vos dommages avec les armes à feu sont augmentés de +3.

> Vous relancez les 1 au(x) dés !

3 : 30

> Vos dommages avec les armes à feu sont augmentés de +4.

> Vous relancez les dommages inférieurs à la moyenne !!!

Nom du Talent

Description

Pré-Requis :

Progressif :

1 :

2 :

3 :

Notes :

Nom du Talent

Description

Pré-Requis :

Progressif :

1 :

2 :

3 :

Notes :