

## **Fortune p 45**

### **Chance du fou (fool's luck) :**

en tant qu'action standard, vous pouvez dépensez un point de Force pour gagner un des avantages suivants jusqu'à la fin de la rencontre: +1 bonus pour l'attaque, +5 bonus aux compétences ou +1 bonus a toutes les défenses.

### **Faveur de la Chance (fortune favor) :**

Quand vous faites un jet critique (20) sur une attaque de mêlée ou à distance, vous gagnez une action standard gratuite, à dépenser avant la fin de votre tour.

### **Joueur (gambler) :**

+2 au jet de Sagesse (Wis) quand vous jouez (sidebar p 47). Vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, ce qui fait augmenter le bonus de +2 à chaque fois.

### **Don (knack) :**

Une fois par jour, vous pouvez relancer un jet de compétence et garder le meilleur résultat. Vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, ce qui augmente le nombre par jour.

#### **Joli Tir (lucky shot) :**

Une fois par jour, vous pouvez relancer un jet d'attaque et garder le meilleur résultat.

Vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, ce qui augmente le nombre par jour.

*Prerequis* : Don

## **Malchance (misfortune) p 45**

### **Coup cruel (dastardly strike) :**

Quand vous faites une attaque réussie contre un adversaire qui n'a pas son bonus de Dex pour les Reflexes, il descend de -1 sur le moniteur de condition.

### **Démoralisant (disruptive) :**

2 actions rapides : vous faites perdre les bonus de moral et d'insight à vos ennemis dans votre ligne de vue.

#### **Distracteur (walk the line) :**

En tant qu'action standard, vous pouvez dire ou faire quelques choses qui mets vos ennemis détendus (off-guard). Tout ennemi dans les 6 cases et dans votre ligne de vue perd -2 à toutes ses défenses jusqu'au début de votre prochain tour, tant que la ligne de vue n'est pas coupée.

*Prerequis*: démoralisant

### **Pagailleur (skirmisher) :**

Si vous vous déplacez d'au moins deux cases avant d'attaquer et finissez votre mouvement dans une case différente de celle d'origine, vous gagnez +1 aux jets d'attaque jusqu'au début de votre prochain tour.

### **Attaque surprise (sneak attack) :**

Chaque fois que votre adversaire est pris au dépourvu, ou ne rajoute pas son modificateur de Dex a ses Reflexes, vous gagnez 1d6 points de dommages sur une attaque de mêlée réussie. Vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, ce qui augmente le bonus au dommages de +1d6 jusqu'à un maximum de 10d6.

## **Hacker (Slicer) p47**

### **Astuce (gimmick) :**

Vous pouvez activer une commande d'un ordinateur en tant qu'une action rapide (et non standard).

### **Maitre hacker (master slicer) :**

vous pouvez relancer tout jet d'utiliser Ordinateur fait pour améliorer l'accès (improve acces) et garder le meilleur résultat.

### **Trace :**

Vous pouvez remplacer Utiliser un ordinateur par des jets de rassembler l'information tant que vous avez accès a un reseau.

## **Spacer (spacer) p47**

### **Hyperpropulsé (hyperdriven) :**

Une fois par jour dans un vaisseau, vous pouvez rajouter votre niveau de classe vaurien à un jet d'attaque, de compétences ou d'abilités. Vous pouvez prendre cette décision après le résultat du jet.

### **Spacehound :**

pas de pénalités sur les jets d'attaque en basse gravité et en environnement zero-gravité. Vous échappez aux effets débilissants du mal de l'espace (p257). Vous êtes de plus considérés capable du Maniement (proficient) de toutes armes de vaisseaux.

#### **Pilleur de vaisseau (starship raider) :**

Vous gagnez +1 de bonus d'attaque sur un vaisseau, tant avec les armes du vaisseau qu'avec les vôtres.

*Prerequis:* spacehound

#### **Guerrier stellaire (stellar warrior) :**

Chaque fois que vous faites un 20 naturel sur un jet d'attaque à bord d'un vaisseau, vous gagnez un point de force temporaire à utiliser avant la fin de la rencontre.

*Prerequis:* spacehound