

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