

Spécialiste en armure (armor spécialiste) p51

Il faut posséder le don: Port d'armure correspondant à l'armure portée.

Defense de l'armure (armored defense) :

Choisissez entre ajouter le bonus d'armure ou le niveau heroïque pour le calcul des Reflexes.

Maitrise d'armure (armor mastery) :

Le modificateur max de Dex du à l'armure augmente de +1.

prérequis: Défense de l'armure

Defense de l'armure améliorée (improved armored defense):

Choisissez entre ajouter la moitié du bonus d'armure et le niveau heroïque ou juste le bonus d'armure pour le calcul des Reflexes.

prérequis: Défense de l'armure

Juggernaut :

Votre armure ne réduit pas la vitesse ou la distance parcourue lorsque vous courez.

prérequis: Défense de l'armure

Seconde peau :

Le bonus d'armure pour les Reflexes et le bonus d'équipement pour la fortitude augmentent de +1.

prérequis: Défense de l'armure

Bagarreur (brawler) p52

Lutteur expert (expert grabbler) :

+2 sur les attaques de lutte (grapple attacks)

Deséquilibrer l'adversaire (unbalance opponent) :

Choisissez un adversaire chaque tour qui ne pourra utiliser son modificateur de Force pour attaquer.

prérequis: Lutteur expert

flingue gourdin (gun club) :

vous pouvez utiliser une arme a distance comme une arme de mêlée sans les -5 d'armes improvisées. L'arme est alors considérée comme un gourdin (club). Si l'arme est un fusil monté d'une bayonnette ou d'une vibrobayonnette, vous pouvez l'utiliser comme une arme double, la crosse étant comptée comme un gourdin.

Coup puissant (mélée smash) :

+1 de dommages pour les attaques de mêlée

Coup assommant (stunning strike) :

Si l'attaque touche et les dommages dépassent le seuil de dommage, la cible perd un niveau supplémentaires sur le moniteur de condition.

prérequis: coup puissant

Commando p52

Analyse de bataille (battle analysis) :

action rapide: jet de Tactique DC 15. Si réussi vous savez qui des alliés et adversaires a moins de la moitié de ses points de coups (hit points).

Tir de couverture

Lorsque vous faites une attaque a distance au pistols ou au fusil, tous les alliés dans les 6 cases de vous gagnent un +1 en Reflexes jusqu'au début du prochain tour.

prerequis : Analyse de bataille

Demolisseur (demolitionist) :

Quand vous utiliser la compétence méchanics pour placer un explosif, l'explosion gagne deux dés de dommages. Vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, leur effet s'additionne.

Attirer le feu (draw fire) :

action rapide : jet de persuasion contre voloté (will) des cibles en vue. Si réussi la cible ne peut pas attaquer un personnage dans les 6 cases autour de vous, à l'exception de vous, jusqu'au début de votre prochain tour

harm's way :

action rapide pour protéger un allié adjacent et prendre les coups a sa place. Jusqu'au début du prochain tour, toutes les attaques qui le visent vous reviennent, sauf si vous décidez de ne pas couvrir l'allié pour cette attaque (decision avant de jeter les des).

Prerequis : entraînés en Initiative

Indoitable (indomitable) :

une fois par jour, en tant qu'action rapide, vous remontez a +5 sur le moniteur de condion. Ça ne marche pas avec les effets persistants. Vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, ce qui augmente le nombre de fois par jour.

Dur comme le roc (tough as nails) :

Vous pouvez attrapper un second souffle une fois de plus par jour.

Spécialiste des armes (weapon specialist) p53

Il faut posséder le dons maniement correspondant (arme exotique ou groupe d'arme)

Attaque dévastatrice (devastating attack) :

Choisissez une arme exotique ou un groupe d'arme. Quand vous frapperrez avec une telle arme, considérez le seuil de dommage de la cible comme -5 plus bas pour déterminer le resultat de l'attaque. Vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, mais il s'applique a un groupe d'arme ou une arme éxotique différent.

Attaque pénétrante (penetrating attaque) :

Choisissez une arme exotique ou un groupe d'arme. Quand vous frapperrez avec une telle arme, considérez le DR (damage reduction) de la cible comme -5 plus bas pour déterminer le resultat de l'attaque. Vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, mais il s'applique a un groupe d'arme ou une arme éxotique différent.

Prerequis : Weapon Focus pour ce groupe d'arme ou cette arme exotique.

Spécialisation d'arme (weapon spécialisation) :

Choisissez une arme exotique ou un groupe d'arme. Quand vous frapperrez avec une telle arme, vous gagnez +2 de bonus aux dommages. Vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, mais il s'applique a un groupe d'arme ou une arme éxotique différent.

Prerequis : Weapon Focus pour ce groupe d'arme ou cette arme exotique.