

# TALENTS

## **Accurate Shot : Tir précis**

Max: BCT

Dégâts des attaques à distance augmentés du niveau du talent.

## **Acute Sense (Sense) : Sens affuté (Sens)**

Max: BI

Test: Perception (Sens)

Vous pouvez faire des tests de perception pour détecter des détails normalement imperceptibles avec le sens associé.

## **Aethyric Attunement : Harmonisation Éthérique**

Max: BI

Test: Canalisation (n'importe lequel)

Vous ne subissez pas d'échec critique de lancement si vous faites un double sur un test de Canalisation réussi.

## **Alley Cat : Camouflage Urbain**

Max: BI

Test: Discrétion (Urbaine)

Quand vous faites un test de Discrétion (Urbaine) vous pouvez inverser le chiffre des dizaines et des unités si ça vous permet d'obtenir un succès.

## **Ambidextrous : Amidextrie**

Max: 2

Vous n'avez qu'un malus de -10 quand vous utilisez votre main secondaire. Vous n'avez pas de malus si vous avez ce talent 2 fois.

## **Animal Affinity : Affinité avec les Animaux**

Max: BFM

Tests: Empathie Animale

Les animaux sans le trait Bestial et non entraînés pour être agressifs seront automatiquement calme envers vous sauf s'ils ont une raison de vous en vouloir.

## **Arcane Magic (Lore) : Arcane Magique (Domaine)**

Max: 1

Vous avez étudié un des 8 domaines de magie, Bête, Feu, Céleste, Métal, Ombre, Lumière ou Vie, ou pratiqué des domaines moins connus comme la Sorcellerie ou la Nécromancie. Vous pouvez mémoriser des sorts de votre domaine pour le cout suivant en PEX.

Nombre de sorts actuellement mémorisés                      PEX pour un nouveau sort

    Inférieur au BInt × 1    100 XP

    Inférieur au BInt × 2    200 XP

    Inférieur au BInt × 3    300 XP

    Inférieur au BInt × 4    400 XP

...et ainsi de suite.

## **Argumentative : Argumentatif**

Max: BSoc

Tests: Tests de Charme pour argumenter et débattre

You are used to arguing your points and winning.

Si vous réussissez un test de charme pour débattre avec un adversaire, vous pouvez choisir d'utiliser votre SR ou le nombre obtenu sur vos unités comme votre SR.

## **Artistic : Artiste**

Max: BDex

Tests: Métier (Artiste)

Cette capacité a plusieurs utilisations, allant de la création d'avis de recherché, à faire des dessins dans des journaux, et présente des avantages spécifiques déterminés par le MJ. De plus, ajoutez Métier (Artiste) à toute vos carrières; si cette compétence est déjà dans votre carrière, vous pouvez acheter les avancements dans cette compétence pour 5 PEX de moins.

## **Attractive : Attraktif**

Max: BSoc

Tests: Tests de Charme pour influencer des personnes qui sont potentiellement attirées par vous

Lorsque vous utilisez avec succès Charme pour influencer des personnes potentiellement attirées par vous, vous pouvez choisir d'utiliser votre SR ou le nombre obtenu sur vos unités comme SR.

## **Battle Rage : Berserker**

Max: BFM

Tests: Tests de Mêlée quand vous êtes en frénésie

Vous pouvez arrêter votre frénésie avec un test de Calme réussi à la fin d'un round.

## **Beat Blade : Feinte**

Max: BCC

Tests: Mêlée pour une Feinte

Vous pouvez utiliser votre action, pour utiliser Feinte. Effectuez un test de Mêlée; En cas de succès, votre adversaire perd un avantage et en perd de plus par SR que vous obtenez. Ce test n'est pas opposé. Ce Talent ne fonctionne pas si votre adversaire n'a pas d'arme ou a une Taille plus grande que vous.

## **Beneath Notice : Indigne d'Attention**

Max: BSoc

Tests: Discretion en pleine vue

En supposant que vous êtes bien vêtu et que vous n'êtes pas dans une situation inappropriée, ceux qui ont un statut plus élevé vous ignoreront normalement à moins que votre présence ne devienne inappropriée, ce qui peut faciliter l'écoute des conversations que vous ne devriez peut-être pas entendre. De plus, les personnages avec un statut plus élevé que vous ne gagnent aucun avantage en vous frappant ou vous blessant au combat, car il n'y a rien à y gagner à vaincre un ennemi tel que vous.

## **Berserk Charge : Charge Berserker**

Max: BF

Tests: Mêlée pendant un round de charge

Quand vous chargez gagnez +1 dégât à toutes les attaques de mêlée par niveau de ce talent.

## **Blather : Baratiner**

Max: BSoc

Tests: Charme pour baratiner

Tentez un test opposé de Charme contre Intelligence. En cas de succès donnez à votre adversaire ÉTOURDI. De plus, pour chaque niveau que vous avez dans Baratiner, votre adversaire gagne un autre ÉTOURDI. Les cibles étourdies par Baratiner ne peuvent rien faire d'autre que de vous regarder stupéfait alors qu'elles tentent de comprendre ce que vous dites. Une fois que la dernière condition ÉTOURDI arrive à son terme, la cible retrouve ses esprits. Si vous arrêtez de parler, votre adversaire perd immédiatement tous les conditions ÉTOURDI causées par votre baratin.

## **Bless (Divine Lore) : Bénédiction (Domaine Divin)**

Max: 1

Vous pouvez maintenant utiliser les bénédictions de votre divinité comme indiqué dans le chapitre 7: Religion et croyance.

## **Bookish : Bibliothécaire**

Max: BInt

Test: Recherche

Lorsque vous utilisez Recherche, vous pouvez inverser les dés de tout test échoué si cela vous permet de réussir.

## **Break and Enter : Démolir et Entrer**

Max: BF

Tests: Mêlée quand vous forcez ou brisez des objets inanimés

Vous pouvez augmenter les Dégâts de +1 pour chaque niveau dans ce Talent lorsque vous déterminez les dégâts contre des objets inanimés tels que des fenêtres, des coffres, des portes et assimilés.

## **Briber : Corrupteur**

Max: BSoc

Tests: Corruption

Le MJ réduit le coût de base de tout pot-de-vin de 10% par niveau que vous avez dans Corrupteur, avec un minimum de 10% du montant initial.

## **Cardsharp : Tricheur**

Max: BInt

Tests: Jeux et Prestidigitation quand vous jouez aux cartes

Lorsque vous utilisez avec succès Jeux ou Prestidigitation quand vous jouez aux cartes, vous pouvez choisir d'utiliser votre SR ou le nombre obtenu sur vos unités comme SR.

## **Careful Strike : Coup Précis**

Max: BI

Vous pouvez modifier le résultat de la localisation de vos coups jusqu'à +/- 10 par fois que vous avez ce talent.

## **Carouser : Gros Buveur**

Max: BE

Tests: Charme à une fête, Comméragage à une fête, Résistance à l'alcool

Vous pouvez inverser les dés de tout test de Résistance à l'alcool ayant échoué.

## **Catfall : Souple**

Max: BAg

Tests: Athlétisme pour une chute

Quand vous chutez, vous pouvez tenter un test d'athlétisme. En cas de succès, réduisez la distance de chute de 1 mètre, +1 mètre supplémentaires par SR, pour calcul des dommages.

## **Cat-tongued : menteur**

Max: BSoc

Tests: Charme quand vous mentez

Lorsque vous utilisez Charme pour mentir, les auditeurs ne peuvent pas s'opposer à votre charme avec leur Intuition pour détecter s'il y a quelque chose de louche dans ce que vous dites.

## **Chaos Magic (Lore) : Magie du Chaos (Domaine)**

Max: Nombre de sorts disponible dans le domaine de magie du chaos choisi

Pour chaque niveau dans ce talent vous connaissez un sort de magie du chaos de votre domaine.

## **Combat Aware : Sens du combat**

Max: BI

Tests: Perception pendant une mêlée

Vous pouvez tenter un test Défi (+0) de Perception pour ignorer l'effet de la surprise.

## **Combat Master : Maître du Combat**

Max: BAg

Pour chaque niveau de ce talent, vous comptez comme une personne supplémentaire afin de déterminer si un camp est plus nombreux que l'autre. Ce talent n'entre en jeu que lorsque vous êtes surpassé en nombre.

## **Combat Reflexes : Réflexes de Combat**

Max: BI

Ajoutez 10 à votre initiative pour chaque niveau de ce talent lors de la détermination de l'initiative pour les combats.

## **Commanding Presence : Autorité**

Max: BSoc

Tests: Commandement

Les personnes avec un statut plus bas que vous ne peuvent opposer leur Force Mentale à vos tests de Commandement.

## **Concoct : Concocter**

Max: BInt

Tests: Connaissance (Apothicaire)

Vous pouvez utiliser une Activité gratuite pour utiliser Commerce (Apothicaire) sans besoin d'un atelier. Les autres Activité Artisanat utilisent les règles normales.

## **Contortionist : Contorsioniste**

Max: BAg

Tests: Représentation et Agilité quand se contorsionner aide

Ce talent permet de vous faufiler dans des endroits inaccessibles et de tordre votre corps de manière inhabituelle, vous donnant des avantages dans certaines conditions, probablement avec un test d'Agilité.

## **Coolheaded : Sang Froid**

Max: 1

Vous gagnez un bonus permanent de +5 à votre caractéristique de Force Mentale, cela ne compte pas pour des avancements.

## **Crack the Whip : Fouetter**

Max: BDex

Tests: Conduite d'attelage ou Equitation pour fuir ou galoper

Quand un animal que vous contrôlez fuit ou galope, il a +1 en mouvement quand vous utilisez un fouet.

## **Craftsman (Trade) : Artisan (Commerce)**

Max: BDex

Tests: Commerce (n'importe lequel)

Ajoutez Commerce (n'importe lequel) à toute vos carrières; si cette compétence est déjà dans votre carrière, vous pouvez acheter les avancements dans cette compétence pour 5 PEX de moins.

## **Criminal : Criminel**

Max: aucun

Vous êtes un criminel actif qui gagne de l'argent par des moyens illégaux, et vous n'êtes pas toujours discret sur ce sujet. Pour obtenir de l'argent, que ce soit pendant le jeu ou lorsqu'il s'agit de faire une Activité de revenu, reportez-vous au tableau suivant:

Niveau de carrière	Bonus d'argent par niveau de talent pris
1	+ 2d10 sous de bronze
2	+ 1d10 pistoles d'argent
3	+ 2d10 pistoles d'argent
4	+1 couronne d'or

En raison de votre nature criminelle évidente, les autres vous considèrent comme ayant un statut inférieur à moins qu'ils n'aient eux aussi le statut criminel. Peut-être avez-vous des tatouages de gangs, une apparence suspicieuse ou une attitude sournoise, vous avez le choix. Pour cette raison, les forces de l'ordre locales se méfient toujours de vous et soupçonnent vos motivations, ce qui ne fait que s'aggraver avec des niveaux supplémentaires dans ce talent.

## **Deadeye Shot : Tir Précis**

Max: 1

Choisissez une localisation quand vous tirez sur un adversaire plutôt que d'inverser les dés.

## **Dealmaker : Négociateur**

Max: BSoc

Tests: Marchandage

Quand vous utilisez marchandage, vous augmentez ou baissez le prix de 10% supplémentaire.

## **Detect Artefact : Détecter les Artéfacts**

Max: BI

Tests: tests d'Intuition pour détecter les objets magiques

Le MJ tente pour vous un test d'intuition pour tout artefact magique touché. Si vous réussissez, vous sentez que l'objet est magique; de plus, chaque SR fournit également une information spécifique sur l'utilisation de cet objet. Vous ne pouvez tenter ce test qu'une fois par artefact.

## **Diceman : Maître des Dés**

Max: BInt

Tests: Jeux et Prestidigitation quand vous jouez aux dés

Lorsque vous utilisez avec succès Jeux ou Prestidigitation quand vous jouez aux dés, vous pouvez choisir d'utiliser votre SR ou le nombre obtenu sur vos unités pour SR.

## **Dirty Fighting : Combat de Rues**

Max: BCC

Tests: Mêlée (Bagarre)

Augmentez les dégâts que vous provoquez à main nue de 1 par niveau dans ce talent.

Note : utiliser ce talent sera considéré comme tricher dans un combat formel.

## **Disarm : Désarmement**

Max: BI

Tests: Mêlée pour désarmer

You are able to disarm an opponent with a careful flick of the wrist or a well-aimed blow to the hand. For your Action, you may attempt an Opposed Melee/Melee test. If you win, your opponent loses a held weapon, which flies 1d10 feet in a random direction (with further effects as determined by the GM). If you win by 2 SL, you can determine how far the weapon is flung instead of rolling randomly; if you win by 4 SL, you can also choose the direction the weapon goes in; if you win by 6 SL or more, you can take your opponent's weapon if you have a free hand, plucking it from the air with a flourish. This Talent is of no use if your opponent has no weapon, or is a larger Size than you (see page 341).

## **Distract : Distraction**

Max: BAg

Tests: Athlétisme pour distraire

Vous êtes entraîné à faire des mouvements simples pour distraire ou surprendre votre adversaire, écartant son regard de vos véritables intentions. Vous pouvez utiliser votre mouvement pour effectuer une distraction. Ceci est résolu par un test opposé Athlétisme / Calme. Si vous l'emportez, votre adversaire ne peut gagner aucun avantage avant la fin du tour suivant.

## **Doomed : Condamné**

Max: 1

À l'âge de 10 ans, un prêtre de Morr, appelé prophète des derniers jours, vous a pris à part pour prédire votre mort pendant un rite de passage chargé d'encens, appelé le jour du destin. En collaboration avec votre MJ, proposez un Destin approprié. Si votre personnage meurt d'une manière qui correspond à votre Destin, votre prochain personnage gagne un bonus égal à la moitié de l'XP total de votre personnage mort accumulé pendant le jeu.

## **Drilled : Combat en formation**

Max: BCC

Tests: Tests de combat à côté d'un allié qui a Combat en formation

Vous avez été formé pour combattre côte à côte avec d'autres soldats. Si un ennemi vous fait perdre un avantage et que vous vous tenez à côté d'un allié actif avec le talent Combat en formation, vous pouvez conserver 1 avantage perdu par niveau de ce talent.

## **Dual Wielder : Combat à deux armes**

Max: BAg

Tests: Mêlée or Attaque à distance quand vous attaquez avec 2 armes

Armé de deux armes, vous pouvez attaquer avec les deux en une action. Attaquez avec votre arme principale. Si vous touchez, déterminez les dégâts normalement, mais souvenez-vous de garder votre jet de dés, car vous l'utiliserez à nouveau. Si la première attaque touche, une fois ses effets résolus, l'arme de votre main secondaire peut alors cibler un adversaire disponible de votre choix en utilisant le même jet de dés que pour la première frappe, mais inversé. Donc, si vous obtenez 34 pour frapper avec la première arme, vous utilisez 43 pour frapper avec la seconde. N'oubliez pas de modifier ce deuxième résultat en fonction de votre pénalité de main secondaire (-20 sauf si vous possédez le talent ambidextre). Cette seconde attaque est opposée à un nouveau test de défense et les dégâts pour cette seconde attaque sont calculés normalement. La seule exception à cette règle est si vous obtenez un Critique pour votre première attaque. Si cela se produit, utilisez le jet sur la table critique pour faire office de jet pour la deuxième attaque. Donc, si vous avez réussi un critique à la tête et obtenu 56 sur la table critique pour une blessure majeure à l'oeil, votre deuxième attaque se ferait alors avec une valeur de 56. Si vous choisissez d'attaquer avec vos deux armes, tous vos tests défensifs jusqu'au début de votre prochain tour subissent une pénalité de -10. Vous ne gagnez pas d'avantage lorsque vous frappez ou blessez avec succès un adversaire lorsque vous utilisez deux armes à moins que les deux attaques ne touchent.

## **Embezzle : Détourner**

Max: BInt

Tests: Intelligence (Détournement)

Vous êtes habile à détourner de l'argent de vos employeurs sans être détecté. Chaque fois que vous gagnez de l'argent (pendant le jeu ou en faisant une Activité Épargne), vous pouvez tenter un test d'intelligence opposé avec votre employeur (en supposant que vous en ayez un). Si vous gagnez, vous détournez 2d10 + SR sous, 1d10 + SR pistoles ou 1 + SR couronnes d'or (selon la taille de l'entreprise en question, telle que déterminée par le MJ), sans être détectés. Si votre employeur gagne avec un SR de 6+, vous gagnez l'argent, mais votre détournement de fonds est détecté; ce qui se passe alors est déterminé par le MJ. Tout autre résultat signifie que vous n'avez pas réussi à détourner de l'argent.

## **Enclosed Fighter : Combattant des tunnels**

Max: BAg

Tests: Esquive dans les environnements restreints

Vous avez appris à tirer le meilleur parti des combats dans des espaces restreints. Vous ignorez les pénalités infligées au CC causées par des espaces confinés tels que les tunnels, la ligne de front, les petites fosses de combat et autres, et vous pouvez utiliser la compétence Esquive, même si elle est normalement interdite.

## **Etiquette (Social Group) : Etiquette (Groupe Social)**

Max: BSoc

Tests: Charme et Comméragé (Groupe Social)

Vous pouvez vous intégrer socialement au groupe choisi tant que vous êtes habillé et que vous agissez de manière appropriée. Exemples de groupes sociaux pour ce Talent: Criminels, Cultistes, Membre d'une guilde, Nobles, Erudits, Serviteurs et Soldats. Si vous ne possédez pas le talent, ceux qui le connaissent noteront votre inconfort dans l'environnement inconnu. Ceci est principalement une question de jeu de rôle, mais peut conférer un bonus aux tests de la Sociabilité à la discrétion du MJ.

## **Fast Hands : Mains Rapides**

Max: BDex

Tests: Prestidigitation, Mêlée (Main nue) pour toucher un adversaire

Vous pouvez bouger vos mains avec une dextérité surprenante. Les témoins n'ont pas le droit à un test passif de Perception pour détecter votre utilisation de la compétence Prestidigitation. Ils ne peuvent alors que s'opposer à vos tests de Prestidigitation s'ils surveillent activement vos mouvements. De plus, les tentatives d'utilisation de Mêlée (bagarre) pour simplement toucher un adversaire obtiennent un bonus de +10 × votre niveau en Mains Rapides.

## **Fast Shot : Tir Rapide**

Max: BA<sub>g</sub>

Tests: Attaque à Distance en utilisant Tir Rapide

Si vous avez une arme à distance chargée, vous pouvez attaquer en dehors de l'ordre d'initiative normal avant que tout autre combattant ne puisse agir dans le round. Vous attaquez en utilisant tous les modificateurs normaux. L'emploi de Tir Rapide nécessite à la fois l'action et le mouvement de votre round. Si deux personnages ou plus utilisent Tir Rapide, c'est le personnage qui a pris le plus ce talent qui commence. Si les personnages ont pris ce talent le même nombre de fois, les deux coups sont tirés simultanément et doivent être traités simultanément.

## **Fearless (Enemy) : Sans Peur (Ennemi)**

Max: BFM

Tests: Calme pour s'opposer à l'intimidation, la peur ou la terreur d'un ennemi

Vous êtes soit assez courageux, soit assez fou pour que la peur de certains ennemis devienne un lointain souvenir. Avec un seul test de Calme moyen (+ 20%), vous pouvez ignorer les effets d'intimidation, de peur ou de terreur de l'ennemi spécifié lorsqu'ils se produisent. Les ennemis typiques incluent les hommes-bêtes, les peaux-vertes, les hors-la-loi, les vampires, les gardes et les sorcières.

## **Feint : Feinte**

Max: BCC

Tests: Mêlée (Escrime) pour les feintes

Vous avez appris à faire de fausses attaques en combat rapproché pour tromper votre adversaire. Vous pouvez utiliser votre action pour faire une feinte contre tout adversaire utilisant une arme. Ceci est résolu avec un test opposé de Mêlée (Escrime) / Mêlée. Si vous gagnez et que vous attaquez le même adversaire avant la fin du tour suivant, vous pouvez ajouter le SR de votre feinte à votre jet d'attaque.

## **Field Dressing : Pansement de Combat**

Max: BInt

Tests: Soins pendant un round de combat

Vous avez l'habitude de soigner rapidement les plaies. Si vous échouez à un test de Soins en utilisant des bandages, vous pouvez inverser le résultat des dés si ça vous permet de réussir. Cependant, si vous le faites, vous ne pouvez pas obtenir plus de +1 SR car vous vous concentrez sur la vitesse plutôt que sur la précision.

## **Fisherman : Pêcheur**

Max: BI

Tests: N'importe quel test de Pêche

Vous êtes un pêcheur très compétent et connaissez toutes les meilleures méthodes pour rapporter du poisson. En supposant qu'une masse d'eau suffisante est disponible, vous serez automatiquement capable de pêcher suffisamment pour vous nourrir et un nombre de personnes égal à votre niveau dans Pêcheur, en supposant que vous choisissiez de passer au moins une heure avec une ligne et appât. Vous pouvez trouver davantage de poissons en plus de cela en utilisant les règles normales pour la recherche de nourriture (voir page 127).

## **Flagellant : Flagellant**

Max: BE

Tests: n'importe lequel pour résister aux pouvoirs de la ruine

Vous avez consacré votre douleur au service de votre Dieu. Chaque jour, vous devez passer une demi-cloche (une demi-heure) à prier pour maintenir un nombre de blessures égal à votre niveau en Flagellant. Jusqu'à ce que vous dormiez, si vous avez le talent Frénésie, vous pouvez entrer immédiatement en frénésie sans passer de test. Le talent Frénésie est ajouté à la liste des talents de votre carrière. Si vous ne parvenez pas à vous flageller un jour donné ou si vous permettez à votre chair maudite d'être guérie, vous ne pouvez pas dépenser de Résilience ou de Volonté avant que vous vous soyez flagellé de nouveau.

## **Flee! : Fuyez!**

Max: BA<sub>g</sub>

Tests: Athlétisme quand vous fuyez

Quand votre vie est en danger, vous êtes capable d'impressionnantes pointes de vitesses. Votre mouvement est augmenté de 1 quand vous fuyez.

## **Fleet Footed : Pied Léger**

Max: 1

Votre mouvement est augmenté de 1.

## **Frenzy : Frénésie**

Max: 1

Vous pouvez entrer en frénésie.

## **Frightening : Effrayant**

Max: BF

Toute personne sensée réfléchit à deux fois avant de vous approcher. Si vous le souhaitez, votre indice de peur est égal au niveau de Effrayant que vous avez.

## **Furious Assault : Assaut Furieux**

Max: BA<sub>g</sub>

Tests: Mêlée quand vous faites des attaques supplémentaires

Vos coups se succèdent, pleuvant sur vos adversaires avec la fureur d'Ulric. Une fois par round, si vous frappez un adversaire en combat rapproché, vous pouvez immédiatement dépenser un avantage ou votre Mouvement pour faire une attaque supplémentaire (en supposant qu'il vous reste votre Mouvement).

## **Gregarious : Sociable**

Max: BSoc

Tests: Comméragage avec des voyageurs

Vous aimez simplement parler à d'autres personnes et il semble qu'elles aiment vous parler. Vous pouvez inverser les unités et les dizaines de tout test de Comméragage échoué si cela permet au test de réussir.

## **Gunner : Artilleur**

Max: BDex

Vous pouvez recharger des armes à poudre noire avec facilité. Ajoutez un SR égal à votre niveau d'Artilleur à n'importe quel test étendu pour recharger une arme à poudre noire.

## **Hardy : Robuste**

Max: BE

Vous gagnez une augmentation permanente de vos blessures, égal à votre BE. Si votre BE augmente, le nombre de blessures que Robuste vous fournit augmente également.

## **Hatred (Group) : Haine (Groupe)**

Max: BFM

Tests: FM (contre le groupe choisi)

Vous êtes consumé par la haine pour quelque chose du Vieux Monde. Chaque fois que vous prenez ce talent, vous développez une haine pour un nouveau groupe. Les exemples que vous pouvez prendre incluent: hommes-bêtes, peaux-vertes, monstres, hors-la-loi, Sigmarites, morts-vivants, sorcières.

## **Holy Hatred : Haine Sacrée**

Max: BSoc

Vos prières suintent de la haine que vous ressentez pour vos ennemis blasphématoires. Vous infligez +1 dégâts avec des miracles pour chaque niveau de ce talent.

## **Holy Visions : Visions Sacrées**

Max: BI

Tests: Tests d'Intuition sur un sol sacré

Vous voyez clairement les grandes œuvres des dieux tout autour de vous. Vous savez automatiquement quand vous entrez en Terre Sacrée et vous pouvez passer un test d'Intuition pour recevoir des visions (souvent obscures et vues à travers le paradigme de votre culte ou de votre système de croyances individuelles) concernant la région si des événements significatifs s'y sont déroulés dans le passé.

## **Hunter's Eye : Oeil du Chasseur**

Max: BI

Tests: N'importe quel test pour pister ou chasser du gibier

Vous êtes un chasseur qualifié et connaissez toutes les meilleures techniques pour trouver du gibier. Lorsque vous voyagez à travers des terres bien riches, vous êtes automatiquement capable de chasser suffisamment de gibier pour vous nourrir et nourrir un nombre de personnes égal à votre niveau dans Œil du Chasseur, tant que vous avez le temps et le bon équipement. Vous pouvez récupérer davantage de nourriture en plus de cela en utilisant les règles normales pour la recherche de nourriture (voir page 127).

## **Impassioned Zeal : Zèle Passionné**

Max: BSoc

Tests: Charme quand vous parlez de votre cause

Lorsque vous parlez de votre cause, de votre cas ou de votre religion, vos mots se remplissent de passion et de zèle. Vous pouvez doubler votre Sociabilité pour déterminer le nombre de personnes influencées par votre prise de parole en public (voir page 142) lorsque vous parlez de votre cause.

## **Implacable : Implacable**

Max: BE

Il en faut beaucoup pour vous exterminer. Vous pouvez ignorer la perte de blessure d'un SAIGNEMENT. Chaque niveau de ce talent vous permet d'ignorer la perte de blessure résultant d'un SAIGNEMENT supplémentaire.

## **In-fighter : Combatant Rapproché**

Max: BDex

Tests: Mêlée quand vous combattez dans la garde d'un adversaire

Vous êtes habile pour vous approcher d'un adversaire. Vous ne subissez aucune pénalité pour combattre un adversaire avec une arme plus longue que vous. De plus, si vous utilisez les règles optionnelles pour les combats dans la garde (voir page 297), gagnez un bonus de +10 pour toucher votre adversaire.

## **Inspiring : Inspirant**

Max: BSoc

Tests: Commandement en temps de guerre

Vos paroles et vos discours entraînants peuvent renverser le cours d'une bataille. Reportez-vous au tableau suivant pour savoir combien de personnes vous pouvez maintenant influencer avec votre compétence de commandement (voir page 126) en temps de guerre.

Niveau du talent    Nombre de soldats influencés

1                    Normal × 5

2                    Normal × 10

3                    Normal × 20

4                    Normal × 50

5                    Normal × 100

6                    Normal × 200

7                    Normal × 500

8                    Normal × 1000

9                    Tous ceux qui entendent votre voix inspirante

## **Instinctive Diction : Diction Instinctive**

Max: BI

Tests: Langage (Magikane) pendant l'incantation

Vous comprenez instinctivement le langage Magikane et êtes capable d'articuler rapidement et sans erreur les phrases les plus complexes. Vous ne souffrez pas d'un Echo Mineur du Chaos si vous obtenez un double sur un test de langue (Magikane) réussi.

## **Invoke (Divine Lore) : Invocation (Domaine Divin)**

Max: 1

Vous êtes béni par l'un des dieux et pouvez produire l'un des miracles de votre culte. De plus, vous pouvez acheter des miracles supplémentaires pour 100 XP par miracle que vous connaissez actuellement. Donc, si vous connaissez déjà 3 miracles, votre prochain miracle coûte 300 XP à l'achat. Le chapitre 7: Religion et croyance contient des règles complètes sur l'apprentissage de nouveaux miracles. Dans des circonstances normales, vous ne pouvez pas apprendre plus d'un talent Invocation (Domaine Divin). De plus, vous ne pouvez pas apprendre les talents de magie mineure ou arcanique lorsque vous avez le talent d'invocation. Vous pouvez désapprendre ce talent pendant 100 XP, mais vous perdrez tous vos miracles si vous le faites, et vous obtenez également une extrême défaveur de votre Dieu, avec des effets déterminés par votre MJ.

## **Iron Jaw : Mâchoire de Fer**

Max: BE

Tests: tests de Résistance contre ÉTOURDI

Vous êtes fait d'une solide constitution et pouvez résister aux coups les plus forts. À chaque fois que vous gagnez un ou plusieurs ÉTOURDI, vous pouvez effectuer immédiatement un test de Résistance défi (+0) afin de ne pas en subir un, chaque SR retirant un ÉTOURDI supplémentaire.

## **Iron Will : Volonté de Fer**

Max: BFM

Tests: Tests de Calme pour résister à l'Intimidation

Vous avez une volonté de fer indomptable et vous ne vous inclinerez jamais devant quelqu'un. L'utilisation de la compétence Intimidation ne provoque pas de peur en vous et ne vous empêchera pas de parler contre la personne intimidante.

## **Jump Up : Rétablissement**

Max: 1

Vous êtes difficile à mettre à terre. Vous pouvez effectuer un test d'Athlétisme défi (+0) pour vous retrouver immédiatement sur vos pieds dès que vous obtenez A TERRE. Ce test d'Athlétisme est souvent modifié par la force du coup qui vous a renversé: par tranche de 10 points que la force qui vous a mis à terre a de plus que votre Endurance, vous subissez une pénalité de -10 au test d'Athlétisme, et vice-versa.

## **Kingpin : Baron du Crime**

Max: 1

Vous avez gagné un air de respectabilité en dépit de vos méthodes nuisibles. Vous pouvez ignorer la perte de statut du talent criminel.

## **Lightning Reflexes : Réflexes Éclair**

Max: 1

Vous gagnez un bonus permanent de +5 à votre caractéristique d'Agilité de départ (elle ne compte pas pour vos avancements).

## **Linguistics : Linguistique**

Max: BInt

Tests: Langage (Tous)

Vous avez une affinité naturelle pour les langues. Si vous avez été exposé pendant un mois à n'importe quelle langue, vous pouvez compter la compétence linguistique associée comme une compétence de base associée si vous réussissez un test d'intelligence (qui peut être tenté une fois par mois). Remarque: Linguistique ne fonctionne que pour les langues utilisées pour communiquer fréquemment avec les autres et ne fonctionne donc pas avec le Langage (Magikane).

## **Lip Reading : Lecture sur les Lèvres**

Max: BI

Tests: Tests de Perception concernant ce Talent

Vous pouvez comprendre ce que les gens disent en regardant simplement leurs lèvres; vous n'avez pas besoin d'entendre ce qu'ils disent. Si vous avez une vue dégagée sur la bouche de la personne qui parle, vous pouvez tenter un test de perception pour comprendre ce qu'il dit.

## **Luck : Chance**

Max: BSoc

Il est dit que quand vous êtes né, Ranald vous a souri. Augmentez votre Fortune de votre niveau de Chance.

## **Magical Sense : Sens de la Magie**

Max: BI

Tests: Tests d'Intuition pour détecter les Sorciers

Vous êtes capable de ressentir les vents magiques chez les autres. Vous pouvez tenter un test d'Intuition moyen (+20) chaque fois que vous rencontrez un lanceur de sorts. Si vous réussissez, vous sentez que la cible est magicien. En outre, si vous obtenez un succès stupéfiant (+6), vous pouvez également déterminer la Focalisation la plus élevée de la cible.

## **Magic Resistance : Résistance à la Magie**

Max: 1

Vous êtes résistant à la magie. Vous devez vous opposer à tout sortilège avec votre Force Mentale, comme si vous étiez un lanceur de sorts qui utilise Langage (Magikane) pour contrer le sort (voir page 237). De plus, vous ne pourrez jamais apprendre les talents Arcane Magique, Bénédiction, Invocation, Magie Mineure ou Sorcière ! la magie des arcanes, la bénédiction, l'invocation, la petite magie ou la sorcière!.

## **Magnum Opus : Chef d'Oeuvre**

Max: None

Vous êtes un maître incontesté dans votre domaine, capable de créer un travail d'une complexité aussi incroyable que d'autres ne peuvent que s'asseoir et s'émerveiller de votre génie. Chaque fois que vous prenez ce talent, vous pouvez créer une œuvre d'art unique et extraordinaire avec l'une de vos compétences d'art ou de métier. Ce travail est inégalé dans votre domaine. Il s'agit d'une pièce unique qui impressionnera toujours, offrant des bonus déterminés par le MJ, le plus souvent aux Tests de Sociabilité sur ceux qui ont été témoins de votre travail stupéfiant. Vendre votre oeuvre vous rapportera au moins dix fois sa valeur normale, et parfois même beaucoup plus que cela.

## **Marksman : Tireur d'Élite**

Max: 1

Vous gagnez un bonus permanent de +5 à votre CT de départ (cela ne compte pas pour vos avancements).

## **Master of Disguise : Maître du Déguisement**

Max: BSoc

Tests: Divertissement (Comédie) quand vous vous déguisez

Vous êtes un expert pour prendre l'apparence et les manières des autres. Avec rien d'autre que des changements de posture, une contorsion du visage et l'utilisation soigneuse de vêtements appropriés, vous ne vous ressemblez plus sans avoir besoin de l'aide d'un kit de déguisement.

## **Master Orator : Maître Orateur**

Max: BSoc

Vous êtes habile à haranguer les foules. Vous gagnez un bonus de SR égal à votre niveau de Maître Orateur à tout test de charme lorsque vous parlez en public devant une foule.

## **Master Tradesman (Trade) : Maître Artisan (Métier)**

Max: BDex

Tests: n'importe quel test étendu de Métier

Vous êtes exceptionnellement doué pour votre métier. Vous réduisez le SR requis de n'importe quel test étendu utilisant votre compétence de Métier de 1 par niveau dans ce talent.

## **Menacing : Menaçant**

Max: BF

Tests: Intimidation

Vous avez une présence imposante. Quand vous utilisez la compétence Intimidation, gagnez un bonus de SR égal à votre niveau de Menaçant.

## **Mimic : Imitation**

Max: BI

Tests: Tests de Divertissement (Comédie) quand l'accent est important

Vous avez une bonne oreille pour les accents et les dialectes et pouvez les reproduire avec précision. Vous pouvez reproduire tout accent auquel vous êtes exposé pendant au moins une journée avec un test d'Initiative; Ce test peut être tenté une fois par jour. Une fois réussi, vous pouvez toujours imiter l'accent, et les habitants croiront que vous êtes un des leurs.

## **Night Vision : Vision Nocturne**

Max: BI

Tests: Tests de Perception avec dans une faible luminosité

Vous voyez très bien dans l'obscurité naturelle. En supposant que vous ayez au moins une faible source de lumière (telle que la lumière des étoiles, le clair de lune ou la bioluminescence), vous pouvez voir clairement à une distance de 20 mètres par niveau de Vision Nocturne. De plus, vous pouvez augmenter la distance d'éclairage effectif de n'importe quelle source lumineuse de 20 mètres par niveau de Vision Nocturne.

## **Nimble Fingered : Doigts Agiles**

Max: 1

Vous gagnez un bonus permanent de +5 à votre Dextérité de départ (cela ne compte pas pour vos avancements).

## **Noble Blood : Sang Bleu**

Max: 1

Tests: N'importe quel test influencé par votre statut

Vous êtes soit né parmi la noblesse, soit vous avez été élevé à ce rang par un événement en jeu. En supposant que vous soyez habillé correctement, vous êtes toujours considéré comme ayant un statut plus élevé que les autres, à moins qu'ils ne possèdent également le talent Sang Bleu, dans ce cas-là le statut est comparé normalement.

## **Nose for Trouble : Nez pour les ennuis**

Max: BI

Tests: N'importe quel test pour repérer les fauteurs de trouble

Vous êtes habitué à avoir, ou plutôt à vous sortir des problèmes. Vous pouvez tenter un test d'Intuition pour repérer ceux qui cherchent à vous causer des ennuis ou à vous causer du tort, même si, normalement, vous n'auriez pas le droit de vous soumettre à ce test (à cause d'un talent ou d'un sort, par exemple). Ce test sera probablement opposé si les fauteurs de trouble se cachent, et le MJ peut préférer passer ce test en votre nom en secret afin que vous ne connaissiez pas le résultat si vous échouez. Si des fauteurs de troubles que vous repérez initient un combat, vous pouvez ignorer tout SURPRISE qu'ils infligeraient normalement.

## **Numismatics : Numismatique**

Max: BI

Tests: Evaluation pour établir la valeur des pièces

Vous connaissez bien les différentes pièces de monnaie du Vieux Monde et êtes en mesure de déterminer leur valeur. Vous pouvez juger de la valeur réelle d'une pièce uniquement par expérience, sans même passer un test. De plus, vous pouvez identifier les pièces contrefaites avec un test d'Évaluation simple; il n'est jamais opposé au SR du faussaire.

## **Old Salt : Loup de Mer**

Max: BAg

Tests: Navigation (n'importe quel vaisseau de mer)

Vous êtes un marin expérimenté et avez l'habitude de la vie en mer. Vous pouvez ignorer tous les modificateurs négatifs des tests en mer dérivés de mauvaises conditions météorologiques, du roulis de navires, etc. De plus, vous comptez comme deux marins pour le nombre minimum d'équipages pour piloter un navire de haute mer.

## **Orientation : Orientation**

Max: BI

Tests: Navigation

Vous avez un sens instinctif de la direction. Vous savez automatiquement dans quelle direction est le nord en regardant les étoiles, des arbres ou de tout autre signe que vous connaissez.

## **Panhandle : Faire la Manche**

Max: BSoc

Tests: Charme (Mendicité)

Vous êtes un mendiant expérimenté, capable de faire en sorte que même les personnes les plus blasées contribuent à votre cause. Vous pouvez effectuer un test de Charme toutes les demi-heures en mendicité, et non toutes les heures (voir page 120).



## Perfect Pitch : Tonalité Parfaite

Max: BI

Tests: Divertissement (Chant), Langage (Langues chantées comme l'Elthárin, le Cathayane, et le Magikane)

Vous avez une tonalité parfaite, capable de reproduire parfaitement les notes et de les identifier sans même effectuer de test. En outre, ajoutez Divertissement (Chant) à toute carrière que vous entrez; si elle est déjà dans votre carrière, vous pouvez acheter la compétence pour 5 XP de moins par avancements.

## Petty Magic : Magie Mineure

Max: 1

Vous avez le don pour utiliser la magie en vous et maîtrisez les techniques pour la contrôler à un niveau élémentaire. Lorsque vous prenez ce talent, vous manifestez et mémorisez de manière permanente un nombre de sorts égal à votre BFM. Vous pouvez apprendre des sorts de Magie Mineure supplémentaires pour le coût suivant en XP.

Nombre de sorts de Magie Mineure actuellement connus      Coût en XP pour apprendre un nouveau sort

BFM × 1	50 XP
BFM × 2	100 XP
BFM × 3	150 XP
BFM × 4	200 XP

Et ainsi de suite.

## Pharmacist : Pharmacien

Max: BInt

Tests: Métier (Apothicaire)

Vous êtes très qualifié en pharmacie et êtes mieux à même que la plupart des gens de fabriquer des pilules, des pommades, des onguents, des huiles, des crèmes, etc. Vous pouvez inverser tout test de Métier (Apothicaire) échoué si cela permet au test de réussir.

## Pilot: Navigateur

Max: BI

Tests: Canotage ou Navigation quand vous naviguez dans des eaux dangereuses

Vous êtes habile à diriger des navires dans des eaux dangereuses. Si vous échouez à un test pour traverser des eaux dangereuses, vous pouvez inverser le résultat si ça vous permet de réussir. Cependant, si vous le faites, vous ne pouvez pas obtenir plus de +1 SR car vous vous rendez compte du danger imminent au dernier moment.

## Public Speaker : Orateur Public

Max: BSoc

Vous êtes un orateur chevronné et savez influencer un grand nombre de personnes. Reportez-vous au tableau suivant pour savoir combien de personnes vous pouvez maintenant influencer avec votre compétence de Charme (voir page 120) lorsque vous parlez en public.

Niveau du Talent	Nombre de personnes influencées
1	Normal × 5
2	Normal × 10
3	Normal × 20
4	Normal × 50
5	Normal × 100
6	Normal × 200
7	Normal × 500
8	Normal × 1000
9	Toute personne pouvant entendre votre voix d'or

## Pure Soul : Âme pure

Max: BFM

Votre âme est pure, et assez résistante aux déprédations du chaos. Vous pouvez gagner des points de corruption supplémentaires égaux à votre niveau d'Âme pure avant de devoir vous tester pour voir si vous êtes corrompu.

## Rapid Reload Rechargement Rapide

Max: BDex

Vous pouvez recharger les armes à distance avec facilité. Vous ajoutez un SR égal à votre niveau de Rechargement Rapide à tout test pour recharger une arme à distance.

## Reaction Strike : Frappe Réactive

Max: BI

Tests: Tests d'Initiative concernant ce talent

Vos réactions rapides vous ont permis de vaincre de nombreux adversaires avant même qu'ils aient levé leurs lames. Lorsque vous êtes Chargé, vous pouvez tenter un test d'Initiative Défi (+0) pour obtenir une attaque libre immédiate en dehors de la séquence de tour normal. Cette attaque est résolue avec l'arme que vous portez dans votre main principale. Vous pouvez faire autant de Frappe Réactive dans un round que vous avez de niveaux dans ce talent, mais vous ne pouvez attaquer chaque adversaire qu'une seule fois.

## Read/Write : Lecture/Écriture

Max: 1

Vous êtes l'un des rares lettrés du Vieux Monde. Vous êtes supposé savoir lire et écrire (le cas échéant) toutes les langues que vous parlez.

## Relentless : Implacable

Max: BAg

Lorsque vous avez l'esprit fixé sur une cible, personne ne peut rien faire pour vous empêcher de l'atteindre. Si vous utilisez un Avantage pour vous désengager, vous pouvez conserver un nombre d'Avantages égal à votre niveau d'Implacable. De plus, vous pouvez utiliser un Avantage pour vous désengager même si vous avez moins d'avantages que vos adversaires.

## **Resistance (Threat) : Résistance (Menace)**

Max: BE

Tests: tous les tests pour résister à la menace associée

Votre constitution solide vous permet de survivre plus facilement à une menace spécifique. Vous pouvez automatiquement réussir le premier test pour résister à la menace spécifiée, telle que Magie, Poison, Maladie, Mutation, à chaque session de jeu. Si le SR est important, utilisez votre BE en tant que SR pour le test.

## **Resolute : Résolu**

Max: BF

Vous lancez des attaques avec une détermination farouche. Ajoutez votre niveau de Résolu à votre BF lorsque vous chargez.

## **Reversal : Revirement**

Max: BCC

Tests: Mêlée en se défendant

Vous êtes habitué à des combats désespérés, capable de retourner même les circonstances les plus difficiles à votre avantage. Si vous gagnez un test de mêlée opposé, au lieu de gagner un avantage, vous pouvez récupérer tous les avantages actuels de tous vos adversaires. Si vous faites cela, vous ne causerez aucun dommage avec ce test.

## **Riposte : Riposte**

Max: BAg

Tests: Mêlée quand vous vous défendez

Conformément à l'adage «la meilleure défense est l'attaque», vous répondez à une attaque imminente par une contre-attaque rapide comme l'éclair. Si votre arme possède la qualité Rapide, vous pouvez infliger des dégâts lorsque vous êtes attaqué, comme s'il s'agissait de votre action. Vous pouvez utiliser Riposte contre un nombre d'attaques par round égal à votre niveau de Riposte.

## **River Guide : Guide Fluvial**

Max: BI

Tests: N'importe quel test de connaissance concernant les fleuves et rivières

Vous connaissez toutes les astuces pour naviguer dans des rivières dangereuses. Vous n'avez pas besoin de passer de test pour la traversée d'eaux dangereuses à moins que la difficulté soit de -10 ou moins - vous réussissez automatiquement tous les tests plus facile que ça. En outre, si vous possédez les compétences de Connaissance (locales) appropriées, vous ne devez jamais effectuer de test de navigation dans des eaux dangereuses - vous êtes supposé connaître la route empruntée.

## **Robust : Robuste**

Max: BE

Vous êtes aussi coriaces que de vieilles semelles, vous ignorez des dégâts. Vous réduisez tous les dégâts reçus d'un point supplémentaire par niveau dans le talent Robuste, même si les dégâts ne peuvent normalement pas être réduits, mais vous subissez quand même un minimum de 1 blessure de n'importe quelle source de dégâts.

## **Roughrider : Dresseur de Chevaux**

Max: BAg

Tests: Équitation (Cheval) en combat

Vous à l'aise en selle, même dans les circonstances les plus difficiles, et savez tirer le meilleur parti de votre monture pendant un conflit. En supposant que vous possédiez la compétence Équitation, vous pouvez demander à votre monture de faire une action, et pas seulement un mouvement, sans passer de test d'Équitation.

## **Rover : Vadrouilleur**

Max: BAg

Tests: Tests de discrétion dans un environnement rural

Vous êtes chez vous dans les endroits sauvages. Lorsque vous utilisez Discrétion dans un environnement rural, les personnes présentes ne peuvent pas passer de test de perception passifs afin de vous détecter; ils ne peuvent vous repérer que s'ils sont spécifiquement à l'affût ou à la recherche d'espions cachés.

## **Savant (Lore) : Expert (Connaissance)**

Max: BInt

Tests: Connaissance (Connaissance choisie)

Vous êtes exceptionnellement érudit et possédez des connaissances spécialisées approfondies dans un domaine d'études. Vous connaissez automatiquement un certain nombre d'informations correctes équivalant à votre niveau d'Expert (Connaissance) à propos d'un problème pertinent sans avoir à tester votre compétence de Connaissance. Comme toujours, les tests fourniront encore plus d'informations, comme le détermine le MJ.

## **Savvy : Bon Sens**

Max: I

Vous gagnez un bonus permanent de +5 à votre Intelligence de départ (cela ne compte pas pour vos avancements).

## **Scale Sheer Surface : Escalader des Surfaces Planes**

Max: BF

Tests: Escalade

Vous êtes un alpiniste exceptionnel. Vous pouvez essayer de grimper sur des surfaces apparemment impossibles telles que des fortifications abruptes, des blocs de glace, des murs en plâtre, etc., et vous ignorez les pénalités imposées aux tests d'Escalade montée découlant de la difficulté de la surface.

## **Schemer : Intrigant**

Max: BInt

Tests: Tests d'Intelligence concernant ce Talent

Vous êtes un maître de la politique et voyez de la conspiration à tous les coins. Une fois par session, vous pouvez poser au MJ une question concernant une situation politique ou un réseau enchevêtré de liens sociaux; Le MJ effectuera un test d'Intelligence secret et vous fournira quelques observations sur la situation en fonction de votre SR.

## **Sea Legs : Pied Marin**

Max: BE

Tests: Tous les tests pour résister aux nausées

Vous êtes habitué au mouvement de roulis des océans et il est très peu probable que vous aillez le mal de mer, même lors des pires tempêtes. Dans des conditions normales de navigation en mer, vous n'avez jamais besoin de faire un test pour voir si vous avez le mal de mer. À d'autres moments (comme une tempête ou une nausée provoquée par magie), vous pouvez ignorer les pénalités infligées aux tests pour éviter ces nausées.

## **Seasoned Traveller : Voyageur Saisonnier**

Max: BInt

Tests: N'importe quel test de connaissance concernant les détails locaux

Vous êtes une âme curieuse qui a parcouru de nombreux pays pour apprendre toutes sortes d'informations locales. Ajoutez Connaissances (Locales) à toutes les carrières que vous entrez; s'il est déjà dans votre carrière, vous pouvez acheter la compétence deux fois - une spécialité différente à chaque fois, comme Altdorf, Vorbergland ou Ubersreik - pour 5 XP de moins par avancements.

## **Second Sight : Seconde vue**

Max: BI

Tests: N'importe quel test pour détecter les vents de magie

Vous pouvez percevoir les vents de magie qui partent des portes du chaos aux pôles du monde. Vous avez maintenant la Seconde Vue (voir page 233).

## **Secret Identity : Identité Secrète**

Max: BInt

Tests: Divertissement (Comédie) pour endosser vos identités secrètes

Vous conservez une identité secrète qui vous permet de paraître plus riche, ou peut-être plus pauvre, que vous ne l'êtes réellement. Avec la permission du MJ, choisissez une carrière. Tant que vous êtes habillé de manière appropriée, vous pouvez utiliser le statut social de la carrière que vous avez choisie comme mascarade plutôt que le vôtre concernant la difficulté sur vos tests de Sociabilité, et même ignorer le talent criminel. Cependant, le maintien de cette identité nécessitera des tests de Divertissement (Comédie) lorsque vous rencontrerez ceux qui pourraient reconnaître votre mensonge. Vous pouvez créer une nouvelle identité secrète pour chaque niveau de ce talent.

## **Shadow : Ombre**

Max: BAg

Tests: N'importe quel test demandant de filer quelqu'un

Vous êtes habile à suivre des personnes sans être repéré. Vous pouvez utiliser les règles de Filature page 130 sans faire de Test combiné. Au lieu de cela, vous testez uniquement la compétence la plus élevée entre votre Perception ou votre compétence de Discrétion.

## **Sharp : Vif**

Max: I

Vous gagnez un bonus permanent de +5 à votre caractéristique d'Initiative de départ (elle ne compte pas pour vos avancements).

## **Sharpshooter : Fin Tireur**

Max: I

Vous pouvez réaliser des tirs d'une précision exceptionnelle. Vous ignorez les modificateurs de difficulté négatifs des tests à distance en raison de la taille de votre cible.

## **Shieldsman : Expert du Bouclier**

Max: BF

Tests: N'importe quel test pour se défendre avec un bouclier

Vous êtes habile à utiliser votre bouclier pour manœuvrer les autres au combat afin de pouvoir tirer parti d'une situation désespérée. Lorsque vous utilisez un bouclier pour vous défendre, vous gagnez un avantage égal au nombre de niveaux que vous avez dans Expert du Bouclier si vous perdez le test opposé.

## **Sixth Sense : Sixième Sens**

Max: BI

Tests: Tests d'Intuition impliquant votre Sixième sens

Vous obtenez un sentiment étrange lorsque vous êtes menacé et pouvez réagir en conséquence. Le MJ peut vous avertir si vous vous trouvez en danger, cela viendra normalement après un test d'Intuition secret en votre nom. De plus, vous pouvez ignorer la surprise si vous réussissez un test d'Intuition.

## **Slayer : Tueur**

Max: I

Lors de la détermination des dégâts, utilisez le BE de votre adversaire comme BF s'il est supérieur; déterminez-le toujours avant que toute autre règle ne modifie votre force ou votre bonus de force. En outre, si votre cible est plus grande que vous et que vous réalisez un critique (reportez-vous à la page 159), multipliez tous les dégâts que vous infligez en mêlée par le nombre de degrés de plus grand que votre cible a (donc, 2 degrés = 2, 3 = 3), etc); cette multiplication est calculée une fois tous les modificateurs appliqués. Voir page 341 pour plus d'informations sur Taille.

## **Small : Petit**

Max: I

Vous êtes plus petit que la plupart des gens du Vieux Monde. Les règles complètes à propos des différentes Tailles sont trouvés dans le chapitre 12 Bestiaire page 341.

## **Sniper : Tir Lointain**

Max: 4

Tests: Attaque à Distance (Portée Longue et Extrême)

La distance n'a aucune importance pour vos compétences en tir et vous êtes tout aussi habile à choisir des cibles éloignées que celles à proximité. Vous ne subissez aucune pénalité pour le tir à longue distance et la moitié de la pénalité pour la portée extrême.

## **Speedreader : Lecture Rapide**

Max: BInt

Tests: tests de Recherche et Langage pour lesquels la vitesse de lecture est importante

Vous dévorez les livres à un rythme effréné. Vous pouvez inverser un test de recherche ayant échoué si cela vous permet de réussir. Si la vitesse à laquelle vous lisez est importante pendant le combat, un test de Langage réussi vous permet de lire et de comprendre un nombre de pages par round égal à votre SR plus votre niveau de Lecture Rapide (1 minimum, même si vous échouez au test).

## **Sprinter : Sprinter**

Max: BF

Tests: tests d'Athlétisme concernant la course

Vous êtes un coureur rapide. Votre attribut de mouvement est augmenté de 1 quand vous courez.

## **Step Aside : Pas de Côté**

Max: BAg

Tests: Tests d'Esquive pour active ce talent

Vous êtes doué pour être là où les armes ennemies ne sont pas. Si vous utilisez Esquive pour vous défendre contre une attaque et que vous remportez le test opposé, vous pouvez vous déplacer jusqu'à 2 mètres alors que vous plongez et que vous vous désengagez. Aucun de vos adversaires ne gagnera d'attaque gratuite quand vous utiliserez ce talent.

## **Stone Soup : Vache Maigre**

Max: BE

Tests: Tests de Résistance contre la faim

Vous êtes habitué à vous débrouiller avec peu de nourriture et vous savez comment survivre en période de famine. Vous pouvez survivre avec la moitié de la quantité de nourriture requise sans pénalités (à part avoir vraiment faim) et vous n'avez besoin que d'un test pour voir si vous êtes affamés tous les 3 jours, et non deux (voir page 181).

## **Stout-hearted : Vaillant**

Max: BFM

Tests: Tests de Calme pour retirer un BRISÉ

Quelles que soient les difficultés, vous semblez toujours revenir pour en découdre. Vous pouvez tenter un test de Calme pour supprimer un BRISÉ même si vous êtes engagés avec la source de votre état.

## **Strider (Terrain) : Arpenteur (Terrain)**

Max: BAg

Tests: Tests d'Athlétisme pour parcourir le type de Terrain

Vous avez l'habitude de traverser des terrains difficiles. Vous ignorez toutes les pénalités de mouvement lorsque vous traversez un terrain spécifié. Les spécialités typiques comprennent: la côte, les déserts, les marais, les rochers, la toundra et les bois.

## **Strike Mighty Blow : Coup Puissant**

Max: BF

Vous savez comment frapper fort! Vous infligez des dégâts supplémentaires avec vos armes de mêlée égal à votre niveau de Coup Puissant.

## **Strike to Injure : Coup Précis**

Max: BI

Vous êtes un expert pour frapper les zones les plus vulnérables de vos ennemis. Vous infligez des dégâts supplémentaires égaux à votre niveau de Coup Précis lorsque vous causez une blessure critique.

## **Strike to Stun : Coup Assomant**

Max: BCC

Tests: Tests de Mêlée quand vous assommez

Vous savez où frapper un adversaire pour l'abattre rapidement. Vous ignorez la pénalité de visée pour toucher la tête lorsque vous utilisez une arme de mêlée avec la qualité Assommant (voir page 298). De plus, toutes vos armes improvisées sont considérées comme ayant la qualité Assommant.

## **Strong Back : Dos Puissant**

Max: BF

Tests: Ramer et Natation

Vous avez un dos costaud et vous êtes habitués aux travaux difficiles. Vous pouvez ajouter vos niveaux de Dos Puissant à votre SR dans n'importe quel test de force opposé, et vous pouvez avoir des points d'encombrement supplémentaires (voir page 293) égaux à votre niveau de Dos Puissant.

## **Strong Legs : Jambes Puissantes**

Max: BF

Vous avez des jambes fortes capables de vous transporter sur de grandes distances lorsque vous sautez. Ajoutez votre niveau Jambes Puissantes à votre SR dans tous les tests d'Athlétisme impliquant le saut (voir page 166).

## **Strong-minded : Forte Volonté**

Max: BFM

Vous êtes la quintessence de la détermination et de la résolution. Ajoutez votre niveau dans Forte Volonté à votre réserve de Volonté maximale.

## **Strong Swimmer : Bon Nageur**

Max: BF

Tests: Natation

Vous êtes un nageur particulièrement fort et avez l'habitude de retenir longtemps votre respiration sous l'eau. Gagnez un bonus égal à votre niveau de Bon Nageur à votre BE dans le but de retenir votre souffle.

## **Sturdy : Trapu**

Max: BF

Tests: Force quand pour soulever des charges

Vous avez une corpulence musclée ou alors vous avez l'habitude de porter des objets. Augmentez le nombre de points d'encombrement que vous pouvez emporter de votre niveau de Trapu x 2.

## **Suave : Poli**

Max: 1

Vous gagnez un bonus permanent de +5 à votre caractéristique de Sociabilité de départ (cela ne compte pas pour vos avancements).

## **Super Numerate : Super Calculateur**

Max: BInt

Tests: Evaluation, Jeux

Vous avez un don pour le calcul et pouvez facilement trouver la solution à la plupart des problèmes mathématiques. Vous pouvez utiliser une simple calculatrice pour représenter ce que votre personnage est capable de calculer mentalement.

## **Supportive : Flatteur**

Max: BSoc

Tests: Tests sociaux pour influencer un supérieur

Vous savez quoi dire et quand le dire pour avoir le plus d'impact sur vos supérieurs. Lorsque vous utilisez avec succès une compétence sociale pour influencer ceux dont le niveau de statut est supérieur, vous pouvez choisir d'utiliser votre SR obtenu ou le nombre obtenu sur votre dé des unités. Ainsi, un résultat réussi de 46 pourrait être utilisé pour +6 SR.

## **Sure Shot : Tir Assuré**

Max: BI

Vous savez comment identifier les points faibles de l'armure d'une cible. Lorsque vous touchez une cible avec une arme à distance, vous pouvez ignorer un nombre de points d'armure égal à votre niveau de Tir Assuré.

## **Surgery : Chirurgie**

Max: BInt

Tests: Tests de soin en dehors des combats; quand vous avez le temps de le faire proprement

Vous êtes un chirurgien, capable d'ouvrir et de fermer la chair afin de guérir les autres. Vous pouvez traiter n'importe quelle Blessure Critique marquée comme nécessitant une intervention chirurgicale. Vous pouvez également effectuer une intervention chirurgicale pour soigner les blessures internes avec un test étendu de Soins Défi (+0) avec un SR déterminée par le MJ (généralement 5 à 10) en fonction de la difficulté de la procédure à suivre. Cela entraînera 1d10 blessures et 1 SAIGNEMENT par test, ce qui signifie que la chirurgie a de grandes chances de tuer un patient si le chirurgien ne fait pas attention. Après l'opération, le patient doit passer un test de Résistance Moyen (+20) ou subir une infection mineure (voir page 187).

## **Tenacious : Obstiné**

Max: BE

Tests: Tests de Résistance Endurance Tests pour supporter des épreuves

Vous n'abandonnez jamais, peu importe à quel point ce que vous devez supporter est difficile. Vous pouvez doubler la durée que la réussite de vos tests de Résistance peut vous permettre de supporter. Cela comprend les longues chevauchées, les rituels et les épreuves similaires.

## **Tinker : Bricoleur**

Max: BDex

Tests: Tests de Métier pour réparer des objets

Vous êtes un touche-à-tout, capable de réparer presque n'importe quoi. Vous considérez toutes les compétences de Métier non magique comme des compétences de base quand vous réparez des objets.

## **Tower of Memories : Tour de Mémoire**

Max: BInt

Une technique de souvenir initiée par le culte de Verena, d'origine probablement elfique enseignée par les maîtres des connaissances de Hoeth, Tour de Mémoire vous permet de rappeler parfaitement une séquence de faits en les stockant dans un lieu imaginaire. Vous pouvez rappeler une séquence d'objets aussi longue que votre Intelligence sans avoir à faire de test. Pour chaque 10 autres objets que vous essayez de mémoriser, vous devez effectuer un test d'Intelligence de plus en plus difficile pour rappeler la liste correctement, en commençant par Très facile (+60) pour +10, Facile (+40) pour +20, Moyen (+0) pour +30, et ainsi de suite. Au-delà de son utilité évidente pour les tests de Jeux, où ce talent ajoute un bonus de +20 à +60, en fonction de l'utilité des séquences de rappel pour le jeu en question, le MJ peut appliquer des bonus à d'autres tests, le cas échéant. Chaque fois que vous prenez ce talent, vous pouvez rappeler une séquence supplémentaire sans avoir à en oublier une précédente.

## **Trapper : Trappeur**

Max: BI

Tests: Tests de Perception pour repérer et poser des pièges

Vous êtes doué pour repérer et utiliser des pièges. Vous pouvez passer un test de Perception pour repérer automatiquement les pièges sans avoir à informer le MJ de votre intention. Le MJ peut préférer faire certains de ces tests en votre nom derrière son écran.

## **Trick Riding : Acrobatie Équestre**

Max: BAg

Tests: Tests d'Esquive à dos de cheval et Équitation (Cheval)

Vous êtes capable d'incroyables exploits d'acrobatie à cheval. Vous pouvez utiliser vos compétences de représentations et votre esquive sans malus à cheval. En outre, une fois monté, vous pouvez effectuer votre déplacement au début du round plutôt qu'à votre tour.

## **Tunnel Rat : Rat des Tunnels**

Max: BAg

Tests: Discrétion en sous sol

Vous êtes chez vous dans les tunnels, les égouts et autres environnements souterrains. Lors de l'utilisation de Discrétion dans un environnement souterrain, les personnes ne peuvent pas passer de tests de perception passifs pour vous détecter. Ils ne peuvent vous repérer que s'ils sont spécifiquement à l'affût ou à la recherche de personnes cachées.

## **Unshakable : Inébranlable**

Max: BFM

Tests: Tests de Calme pour résister à la panique de la poudre noire

Vous êtes un ancien combattant blasé qui a survécu à plus d'une volée de tirs d'armes à poudre noire. Vous avez besoin de passer un test de Calme pour ne pas subir de BRISÉ uniquement si vous êtes blessé avec succès par une arme à poudre noire, et pas seulement si on vous tire dessus.

## **Very Resilient : Très Résistant**

Max: 1

Vous gagnez un bonus permanent de +5 à votre caractéristique d'Endurance de départ (cela ne compte pas pour vos avancements).

## **Very Strong : Très Fort**

Max: 1

Vous gagnez un bonus permanent de +5 à votre caractéristique de Force de départ (cela ne compte pas pour vos avancements).

## **War Leader : Chef de Guerre**

Max: BSoc

Skills: Tests de Commandement pendant une guerre

Votre regard sévère et vos paroles inspirantes motivent vos soldats à se battre jusqu'au bout. Tous les subordonnés capables de vous voir peuvent ajouter votre niveau de Chef de Guerre à leur SR à un test de FM par round. Ce bonus ne se cumule pas.

## **War Wizard : Sorcier de Guerre**

Max: 1

Vous êtes entraîné à lancer des sorts au cœur même d'un combat. À votre tour, vous pouvez lancer un sort d'une difficulté inférieure ou égale à 5 gratuitement sans utiliser votre action. Cependant, si vous faites cela, vous ne pouvez pas lancer un autre sort ce round-ci.

## **Warrior Born : Guerrier Né**

Max: 1

Vous gagnez un bonus permanent de +5 à votre caractéristique de Capacité de Combat de départ (cela ne compte pas pour vos avancements).

## **Waterman : Canotier**

Max: BAg

Tests: Navigation (n'importe quel navire fluvial)

Vous êtes un canotier expérimenté et avez l'habitude de la vie en fleuve. Vous pouvez ignorer tous les modificateurs négatifs des tests à bord d'une barge naviguant en eaux peu profondes, de bateaux qui tanguent, etc. De plus, vous comptez comme deux bateliers pour le nombre minimal d'équipages pour piloter un navire fluvial.

## **Wealthy : Riche**

Max: Aucun

Vous êtes fabuleusement riche et vous êtes rarement à court d'argent. Lorsque vous pratiquez votre activité de Revenu, vous gagnez +1 CO par niveau de ce talent.

## **Well-prepared : Bien Préparé**

Max: BI

Vous êtes habitué à anticiper les besoins des autres et de vous-même. Un nombre de fois par session égal à votre niveau de Bien Préparé, vous pouvez trouver l'équipement requis pour la situation actuelle dans votre sac à dos (ou similaire), à condition que cet équipement ait un encombrement de 0, qu'il ait été possible de l'acheter récemment et qu'il ne soit pas impossible à se procurer. Cela pourrait être quelque chose comme une bouteille de spiritueux pour fortifier un camarade blessé ou un appeau nécessaire à un artiste de passage. Chaque fois que vous faites cela, vous devez déduire de votre bourse le coût de l'article trouvé, ce qui représente l'argent que vous avez dépensé précédemment.

## **Witch! : Sorcière!**

Max: BFM

Vous êtes un lanceur de sorts autodidacte qui a découvert comment utiliser la magie à travers essais et erreurs. Ajoutez Langage (Magikane) à toute carrière que vous entrez; si elle fait déjà partie de votre carrière, vous pouvez acheter la compétence pour 5 XP de moins par avancement. En outre, pour le coût d'un point de Résilience, vous pouvez manifester (et mémoriser de manière permanente) un sort de n'importe quel domaine arcanique. Vous pouvez le faire un nombre de fois égal à votre niveau dans ce talent.