

**TALENTS**  
**System D10KC**  
**by KrissCross**

## Table des matières

<b>Voie Pilotage.....</b>	<b>4</b>
<b>Pilote d'Assaut.....</b>	<b>4</b>
Outrun.....	4
Punch Through.....	4
Small Target.....	4
Watch This.....	4
A couvert (Close Cover).....	4
<b>Expert Pilote.....</b>	<b>4</b>
Angle Mort (Blind Spot).....	4
Même pas en rêve (Close Scrape).....	4
Pilote insaisissable(Ellusive Dogfighter).....	4
Puissance Maximale (Full Throttle).....	4
Improved Attack Run.....	4
Keep It Together.....	4
Relentless Pursuit.....	4
Renowned Pilot.....	4
Vehicule Focus.....	4
Vehicular Evasion.....	5
Juke.....	5
Wingman.....	5
<b>Expert Gunner.....</b>	<b>5</b>
Elite Gunner.....	5
Dogfight Gunner.....	5
Quick Trigger.....	5
System Hit.....	5
Tir Précis (Clipping Hit).....	5
Tir Puissant (Great Shot).....	5
<b>Squadron Leader.....</b>	<b>5</b>
Commencez l'attaque (Begin Attack Run) .....	5
Regroupement.....	5
Squadron Maneuvers.....	5
Squadron Tactics.....	5
Synchronized Fire.....	5
<b>Voie Chasseur De Prime.....</b>	<b>6</b>
<b>Bounty Hunter.....</b>	<b>6</b>
Familiar Foe.....	6
Hunter's Mark.....	6
Hunter's Target.....	6
Dread.....	6
Relentless.....	6
Tag.....	6
Jedi Hunter.....	6
Notorious.....	6
Fearsome.....	6
Ruthless Negotiator.....	6
Nowhere to Hide.....	7

Nowhere to Run.....	7
Signature Item.....	7
<b>Grand Findsman.....</b>	<b>7</b>
Findsman Ceremonies.....	7
Findman's Foresight.....	7
Omens.....	7
Target Visions.....	7
Temporal Awareness .....	7
<b>Droid Commander.....</b>	<b>8</b>
<b>Droid Commander.....</b>	<b>8</b>
Networked Mind.....	8
Automated Strike.....	8
Droid Defense.....	8
Droid Mettle.....	8
Overclocked Troops.....	8
Reinforced Commands.....	8
Expanded Sensors.....	8
Inspire Competence.....	8
Maintain Focus.....	8

## Voie Pilotage

### **Pilote d'Assaut**

#### **Outrun**

(Annule les actions offensives du pilote pour se concentrer sur la defense, double le nombre de cible vigilée)

#### **Punch Through**

(Engagé contre d'autres vehicules, si le jet de pilotage > 10, réduit les dommages subis de 5)

#### **Small Target**

(Bonus de 5 à la défense contre tous les véhicules de taille supérieure à la votre)

#### **Watch This**

(1 fois par scène en accord avec le MJ , autorise une action « spectaculaire »(cascade, passage dans des endroits improbable, utilisation de l'environnement ...), lancer un D10, plus le résultat sera haut, plus l'action pourra être réellement « WOOUAAAHH », sur un 1, je vous laisse deviner..

#### ***A couvert (Close Cover)***

( 1 fois par scène choisir un vaisseau autre qui subit les dommages a sa place)

### **Expert Pilote**

#### **Angle Mort (Blind Spot)**

(si initiative > +10 de la cible, elle reste régulièrement dans l'angle mort : Bonus a la defense de 10)

#### **Même pas en rêve (Close Scrape)**

(Empêche les Rock'n'Roll sur le jet de dommage)

#### **Pilote insaisissable(Ellusive Dogfighter)**

(en combat de chasseur stellaires, si initiative > 5 par rapport aux cibles , bonus doublé des cibles vigilées)

#### **Puissance Maximale (Full Throttle)**

En pilotage, vehicule + 1 case de deplacement)

#### **Improved Attack Run**

Une fois par déplacement, rotation double permise.

#### **Keep It Together**

(1 fois par scène , retire 1 case de dommage de structure sur le véhicule)

#### **Relentless Pursuit**

(1 fois par scène permet de rejeter n'importe quel jet de dé lié au vehiule)

#### **Renowned Pilot**

(1 par scène, permet de forcer un rock'n'roll)

#### **Vehicule Focus**

(Choisir un modèle très précis de véhicule, bonus +1 à tous les jets de pilotage)

### **Vehicular Evasion**

(1 fois par scène double le nombre de cible vigilée)

#### ***Juke***

(1 fois par scène, annule une attaque contre vous)

### **Wingman**

(Une fois par scène, soutient un allié dans un dogfight et augmente le min de cet allié de 3 de toutes les actions pour le restant de la scène, en échange il voit son min et son max baisser de 2.

### **Expert Gunner**

#### **Elite Gunner**

(Bonus de +1 au min des jets pour toucher)

#### **Dogfight Gunner**

(En combat de chasseur stellaire, si le jet de toucher  $\geq +10$ , offre un Dé supplémentaire de bonus au dommage)

#### **Quick Trigger**

(1 fois par scène, au tour de l'ennemi, permet de placer un tir avant l'initiative+1 de l'adversaire)

#### **System Hit**

(Permet de relancer le dés de type d'avarie 1 fois par jet de dommage)

#### ***Tir Précis (Clipping Hit)***

Choisir + ou - 2 sur la table des dommages

#### **Tir Puissant (Great Shot)**

+1 sur le min des jets de dommages des armes vehicules

### **Squadron Leader**

#### **Commencez l'attaque (Begin Attack Run)**

En action rapide, vous désignez a votre escadron une cible. Quand vous ordonnez la charge contre cette cible, tous les véhicules de votre escadron reçoivent un bonus de 1 au jet d'attaque. Vous ne pouvez avoir qu'une seule cible a la fois.

#### **Regroupement**

Les pilotes de vaisseaux sous votre commandement reçoivent un bonus de +1 au max de tous les jets liés à la bataille.

#### **Squadron Maneuvers**

(1 fois par scène, confie le talent de son choix aux pilotes sous son commandement)

#### ***Squadron Tactics***

(Chaque fois qu'il utilise une tactique/talent dans le round, les pilotes sous son commandement peuvent réaliser la même)

#### **Synchronized Fire**

(En ordonnant un tir synchronisé, les pilotes sous votre commandement qui le décident quadrille une zone afin de toucher une cible bien précise. Chaque pilote supplémentaire au Leader manœuvrant ainsi octroie un

bonus de 1D non retenu (cf spécialisation) au jet de Tir et de Dommage du Leader). Ces tirs de soutien remplacent les tirs normaux des leadés.

## **Voie Chasseur de Prime**

### **Bounty Hunter**

#### **Familiar Foe**

En observant son adversaire au combat pendant 2 rounds, il devine comment le battre plus facilement. Chaque round il peut obtenir une statistique (carac, defense, encaissement, initiative,...) utilisée par l'adversaire. De plus il obtient un bonus de 2 au score de défense par round(max +10) et +1 par Dé pour les actions offensives.

#### **Hunter's Mark**

Vous prenez votre temps pour ajuster votre cible, Contre 4 initiative, vous ajouter 7 aux dommages.

#### **Hunter's Target**

Vous désignez une cible par rencontre, Chaque fois que vous la touchez, vous obtenez un bonus de 2 au score de dégâts (cumulatif , max 5 → +10).

#### ***Dread***

En action rapide , vous impressionnez votre cible designée par votre Hunter's Target. Elle subit 8 points de pénalité a l'initiative, jusqu'à que la ligne de vue soit brisée.

#### ***Relentless***

Votre cible doit mourir. Vous ne lui montrez pas votre douleur. Ajoute 4 au score d'encaissement contre lui.

#### ***Tag***

Votre style de combat contre votre cible la met en difficulté, et la force a se concentrer sur vous. Chaque round touchée par vous, elle perd 1 cible vigilée.

### **Jedi Hunter**

Vous avez appris a combattre les Jedis et les utilisateurs de la Force, vous gagnez 3 en initiative, 3 en score de défense, 3 au score de toucher, et 3 au score de dégât.

### **Notorious**

Votre réputation de chasseur de prime a traversé la galaxie, chaque jet de persuasion, intimidation..., sur des esprits faibles reçoit un bonus de 2 dés de spécialisation (dés non retenu )

#### ***Fearsome***

Votre réputation vous précède, frappant vos cibles de peur. Tout ennemi proche (esprit faible), subissent une pénalité de 4 à leur initiative si elles tentent des actions contre vous.

#### ***Ruthless Negotiator***

Quand vous négociez un contrat, vous pouvez considérer comme ayant 2 Dés de spécialisation.

### **Nowhere to Hide**

Quand vous cherchez des informations sur votre cible, vous considérez comme ayant 2 Dés de spécialisation.

#### ***Nowhere to Run***

Une fois votre cible désignée par Hunter's Target, vous réduisez tout ND supplémentaire du à une dissimulation, couverture, « a couvrir », ou autre bonus au score de défense.

### **Signature Item**

Vous êtes connus pour l'utilisation de certains objets, et êtes devenu compétent dans leur utilisation. Choisissez une arme, une armure, un véhicule, un vaisseau, ou un autre objet. Vous obtenez un bonus d'utilisation de 1 par Dé. 1 fois par objet. Mais On peut le prendre plusieurs fois.

## **Grand Findsman**

### **Findsman Ceremonies**

***Findman's Foresight***

***Omens***

***Target Visions***

***Temporal Awareness***

## **Droid Commander**

### **Droid Commander**

#### **Networked Mind**

Vous choisissez un nombre de droid dit « Allié » égal à votre Perception. Vous êtes en symbiose parfaite avec eux. Ils peuvent interpréter vos ordres sur des petits gestes, mini phrase. (Ordre « Ju-jin »). De plus , via le communicateur, vous comprenez parfaitement leur langage optimisé. Ils peuvent communiquer un maximum d'information dans un minimum de temps.

#### **Automated Strike**

En action rapide, vous commandez a vos droids alliés. Ils obtiennent la possibilité d'une double attaque selon les conditions normales. (cf. 2ème action)

#### **Droid Defense**

Vos Droids ont l'habitude de vous protéger en combat a leur détriment. Vous gagnez 1 au multiplicateur de défense par Droids que vous commandez dans votre périmètre. Vous redirigez 1 NR de dégâts que vous subissez par attaque sur l'un de vos Droids de façon aléatoire.

#### ***Droid Mettle***

1 fois par scène, et en action rapide, vous pouvez désignez l'un de vos Droids que vous contrôlez et lui faire ignorer toute pénalité du aux dommages pour la scène.

#### ***Overclocked Troops***

En action rapide et 1 fois par scène, vous repoussez les limites de vos Droids sous votre commandement. Contre 1 case de structure, ils obtiennent un bonus 1 dé de spécialisation à toute action le temps de la scène.

#### **Reinforced Commands**

Vos Droids que vous commandez reçoivent un bonus de 1 xp par scenario.

#### **Expanded Sensors**

Les Droids que vous contrôlez ont leurs capteurs reliés entre eux, ainsi ils voient/entendent/ressentent l'ensemble des informations de chacun d'entre eux.

#### **Inspire Competence**

En action rapide, et 3 fois par scène vous inspirez l'un de vos Droids dans l'accomplissement d'une de ses taches (un jet). Il reçoit alors un bonus de NR D10KC, de votre jet de Commandement (Droids). Les 3 premiers NR sont considérés comme des Dés de Spécialisations, les suivants comme des Dés normaux.

#### **Maintain Focus**

Les Droids que vous contrôlez acquiert la capacité de s'améliorer dans l'action en apprenant de leur échec. Chaque round a accomplir une tache identique leur permet d'obtenir un bonus de 2 sur le score total. Max +10. Le Focus se brise au moindre changement d'action.