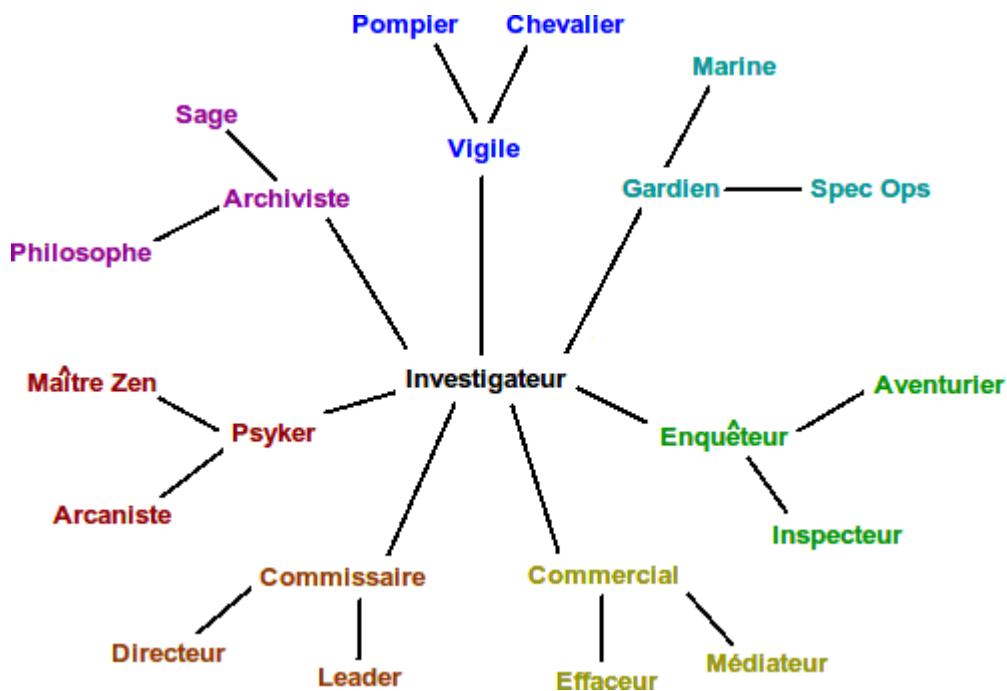


Y'a un système de promotions. Chaque PJ commence Investigateur et s'engage tôt ou tard dans une branche.



Il est possible de rester **Investigateur** en prenant des Traits « neutres ».

Le **Vigile** est un maton, un gorille, un enforcer, en bref un spécialiste du corps à corps. L'équipe compte sur lui pour endurer griffes, poings et même matraquages. CON, SIZ et FOR ou DEX sont essentiels à cette classe. Le **Pompier** ajoute à leur package une fonction d'expert en démolitions, alors que le **Chevalier** est un expert en armes et véhicules.

Le **Gardien** est un soldat. C'est à lui qu'on se fie pour utiliser efficacement un flingue (même si tout le monde dans l'équipe ou presque en a un). CON, DEX et peut-être FOR ou SIZ sont utiles. Il évolue en **Marine** (gros truc bourrin) ou en **Spec Ops** (fan de Metal Gear Solid).

L'**Enquêteur** est un gars chargé de récupérer objets et indices, et fouiller partout. En l'absence d'un Commercial, c'est lui qui s'occupe de tout ce qui a affaire à faire des choses discrètement. DEX, INT et parfois APP sont utiles, et SIZ est même déconseillé (vous voulez rentrer dans les petits recoins). Les plus résilients des Enquêteurs peuvent s'improviser **Aventuriers** et deviendront experts en expéditions lointaines, alors que les plus euh, urbains préféreront être des **Inspecteurs** tatillons.

Les **Commerciaux** sont une façade publique. Ce sont des négociateurs, et les gens qui parlent aux gens (quand c'est pas les Commissaires et Enquêteurs. APP, INT et EDU sont essentiels ! Les Commerciaux ayant un bon score d'Informatique comme compétence pourront choisir la carrière d'**Effaceur**, un hacker sensé effacer et camoufler les traces de l'équipe lors de missions secrètes. Les autres choisiront celle de **Médiateur**, un diplomate spécialisé dans le désarmement des conflits.

Les **Commissaires** sont les chefs d'équipe ! C'est eux qui planifient, donnent les ordres et vérifient l'intégrité psychologique des équipiers, s'ils sont pas eux-mêmes fous. STR, INT, EDU et SIZ ou POU sont importants, dépendant du style de commandement (mission control à distance, à la militaire, au plus rusé, etc.). Ils évoluent en **Leaders** de terrain, à moins de devenir **Directeurs** et d'obtenir plus d'influence hors de leur équipe.

Les **Psykers** sont les occultistes du groupe, et de cette manière sont parfois ostracisés comme dangereux et particulièrement tordus du ciboulot. Ce qui serait vrai si l'équipe n'avait pas d'Archiviste avec elle (sinon, bin ils ont aussi le devoir de tester les grimoires anciens maudits eldritch de la mort aussi). Leur POW, EDU et INT sont leurs caractéristiques favorites. Ils évoluent soit en **Arcanistes** utilisant sans relâche les puissances occultes, soit en **Maîtres Zen** essayant de maîtriser leurs pouvoirs et la folie derrière ces derniers.

Les **Archivistes** sont les spécialistes des supports écrits. Ils sont seulement habilités à lancer des sorts en l'absence de Psykers, et sont sensés juste donner du support théorique à l'équipe, en clair, tester les bouquins et bouffer du dégât de SAN. De ce fait, une POU maxée est essentielle, EDU et CON étant recommandés aussi, et il faut préférer SIZ à INT (mieux vaut pas avoir d'idées perverses en lisant ces grimoires...). Les plus INTelligents (parce qu'ils existent quand même) choisiront la voie du **Philosophe** qui voue une recherche du savoir plus active, par rapport aux **Sages** qui sont plus conservateurs à ce niveau et préfèrent théoriser à plus long terme.

Chapitre 3 – XP et Traits de base

Au fur des Investigations, les Investigateurs bouffent des XP qu'ils digèrent en Traits. Viscéral ! A noter qu'ils ont une jauge pour les XP digérés et XP bouffés, car cette dernière valeur est un peu comme le « score » de l'Investigateur.

Chaque classe a des « niveaux » achetables. Chaque « niveau » correspond à une tranche de 1000 XP, dans le sens où, par exemple, pour devenir Investigateur II, il faut déjà avoir digéré 1000 XP en achetant des Traits d'Investigateur I. Bon, ça c'est déjà fait, chaque Investigateur a déjà dès le début 1000 XP digérés sur 1000 XP bouffés, c'est leur base, et Investigateur I contient seulement deux Traits basiques nécessaires à l'entrée dans l'Université Anaïs, que les Midnight Crewers n'ont pas (au lieu de ça, ils ont la promo gratuite) !

Voici leur descriptions et effets.

Investigateur I (Tout le monde l'a !)

Prise de Compétence

« *Le savoir, c'est le pouvoir.* »

Coût: 10 par point de compétence augmenté pour avoir 26 %.

Requis: Compétence ciblée inférieure à 26 % qui n'est pas Cthulhu Mythos

Effet: Vous avez appris la compétence au niveau minimal. La compétence ciblée augmente à 26 %.

Il est recommandé de seulement indiquer les XP dépensés dans les compétences plutôt que de noter un Trait par compétence.

Augmentation de Compétence (Basique)

« *J'me débrouille.* »

Coût: Niveau de la compétence

Requis: Compétence ciblée incluse entre 25 % et 49 % qui n'est pas Cthulhu Mythos

Effet: Une compétence est augmentée de 2. Vous pouvez prendre ce Trait autant de fois que vous le désirez.

Investigateur II

Augmentation de Caractéristique (Basique)

« *Harder, better, faster, stronger !* »

Coût: 500

Requis: Aucun

Effet: Une caractéristique de base (y compris SIZ) est augmentée de 1. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique.

Augmentation de Compétence (Avancée)

« *Je connais comment ça marche, ces bidules. On les assemble comme ça...* »

Coût: Niveau de la compétence

Requis: Compétence ciblée incluse entre 50 % et 74 % qui n'est pas Cthulhu Mythos

Effet: Une compétence est augmentée de 1. Vous pouvez prendre ce Trait autant de fois que vous le

désirez. « Augmentation de Compétence (Supérieure) » ne pourra être obtenue qu'après avoir choisi une sous-spécialisation allant avec~.

Touche-a-tout

« *Pourquoi pas essayer la poterie ?* »

Coût: 100 (*Trait héritable*)

Requis: Aucun

Effet: Augmente le minimum d'une compétence de 10% (par exemple, Disguise passe de 01% à 11%). Vous pouvez choisir ce Trait une fois par compétence, le minimum ne pouvant excéder 25%.

Motivation Élémentaire

« *Votre histoire ne comprendra pas d'humains « motivés » capables d'avoir une meilleure idée ou vaincre une entité de premier niveau toposophique ou supérieur.* »

Coût: 500

Requis: POU supérieure à 5

Effet: Vous avez une jauge de motivation, complète avec de la place pour 5 Points de Motivation. (Les gens qui n'ont pas ce trait doivent réussir un test de POUx5 ou d'APPx4 pour avoir 1 point de Motivation temporaire.). L'usage de Motivation augmente un jet de 10% (on peut en utiliser jusqu'à deux à la fois). Un autre usage de la Motivation est de rendre les monstres sans statistiques et/ou dotés d'attaques de mort instantanée, vulnérables, avec statistiques et sans attaques de mort instantanée. Les points de Motivation reviennent quand on fait quelque chose que le PJ aime ou quand il regagne beaucoup de points de SAN.

Prudence

« *Hmm, des caisses et autres couverts à hauteur de torse et des munitions par terre... Tout le monde à couvert pour la fusillade.* »

Coût: 250 (*Trait héritable*)

Requis: INT supérieure à 9.

Effet: Vous détectez facilement des indices d'embuscade un peu partout. Vous avez +5% à vos jets de Hide, Sneak et Spot Hidden pour vous mettre à couvert et détecter des ennemis (dans les endroits où vous vous y attendiez, ça ne comprend pas les ennemis cachés HORS de ces endroits). Léger inconvénient, les gens autour de vous vous regardent d'un air bizarre alors que vous courez dans la rue de couvert à couvert...

Robustesse

« *C'est juste une égratignure.* »

Coût: 250, puis 350 et 500. (*Trait héritable*)

Requis: Aucun.

Effet: Vous êtes fait de quelque chose de plus résistant que pas mal d'autres investigateurs. Vous avez +2 points de vie. Vous pouvez prendre ce Trait jusqu'à trois fois.

Habitué

« *Encore de la mousse de viande tapissant les murs ? Le level design n'est pas terrible.* »

Coût: 400

Requis: 1500 XP bouffés.

Effet: Vous avez +1 Aplomb lors des dégâts de SAN reçus d'une créature n'attaquant pas explicitement la SAN (bougeant, attaquant physiquement, etc.). Vous gardez les hurlements de petite fille pour les VRAIES horreurs.

Kill me Baby

« *Nande mo, Naamin ?* »

Coût: 400

Requis: 1500 XP bouffés.

Effet: Vous ne prenez plus de dégâts de SAN en commettant un meurtre de sang-froid (excepté bien sûr les proches et amis).

Haine

« *Iya iya ! Iya iya !* »

Coût: 500 (*Trait héritable*)

Requis: 2000 XP bouffés, avoir déjà fait une tirade a propos de l'ennemi incluant la « I hate it » dance.

Effet: Choisissez un type d'ennemi identifié. Vous infligez +1 point de dégâts dessus et avez +5% pour le toucher.

Santé heureuse

« *Comment ça, vous avez guéri de votre entorse en trois jours ?* »

Coût: 400.

Requis: Aucun.

Effet: Votre vitesse de régénération naturelle (et artificielle) est doublée, et la régénération des caractéristiques est 5 fois plus rapide (sur la base d'une semaine).

Investigateur III

(Avoir 3 niveaux ou plus d'Investigateur n'affecte pas les spécialisations – c'est un choix délibéré de rester novice a partir d'ici.)

Motivation Exagérée

« *Qu'est-ce qu'un homme ? Un emplilage misérable de secrets ! En garde !* »

Coût: 500

Requis: POU supérieure a 9, Motivation Elémentaire

Effet: Le maximum de votre jauge de Motivation augmente a 9, vous pouvez utiliser jusqu'à 3 points par jet, et vous pouvez regagner 1d6 points de SAN en dépensant 1 point de Motivation.

Dorf

« *Une créature robuste, aimant le travail industriel.* »

Coût: 700 (*Trait héritable*)

Requis: CON supérieure a 7 ou Motivation Elémentaire

Effet: Vous mourrez a partir de -8 PV au lieu de -2, et regagnez 1 point de SAN par jour. Cependant, il ne vous faut pas rester sobre (0,1g d'alcool et permanence dans le sang suffit). Vous gagnez aussi +10% en Opr. Hvy. Mech. et Geology. Vous avez aussi une barbe (ce qui peut être embêtant dans le cas ou on est une fille).

Aggro

« *AGGREUH!!!* »

Coût: 300

Requis: Ne pas avoir pris « Tank ! » (les deux traits s'annulent).

Effet: Vous vous prenez +1 point de dégât par attaque reçue, mais vous êtes considéré comme ayant +3 en DEX pour l'initiative et ayant +2% a tous les jets d'attaque.

Tank !

« *JE PULL !* »

Coût: 300

Requis: Ne pas avoir pris « Aggro » (les deux traits s'annulent).

Effet: Vous vous prenez -1 point de dégât par attaque reçue, mais vous êtes considéré comme ayant -3 en DEX pour l'initiative et ayant -2% a tous les jets d'attaque.

Ouverture d'Esprit

« *Il faut prendre ça de manière relative... »*

Coût: 400

Requis: Aucun.

Effet: Vous commencez à accepter l'existence des Dieux Anciens et des dimensions bizarres que cela implique. La SAN maximale (« 99 - Mythos ») est augmentée de 10.

Amusing Injuries

« *Je savais que la vraie Yasuna encaisserait le coup. »*

Coût: 600

Requis: CON supérieure à 11 ou INT inférieure à 9 ou Motivation Exagérée.

Effet: En dépensant 1 point de Motivation (ou en réussissant un jet limité à 1 par jour de POUx5 ou APPx4), le PJ peut annuler les effets débilissants d'une blessure (fracture, entorse...) ou regagner 10 PV hors combat.

Haine Supérieure

« *Iya iya ! Iya iya !* »

Coût: 500

Requis: 5000 XP bouffés, Haine de cet ennemi

Effet: Les bonus de la haine passent à +1d4 dégâts, +12% pour toucher.

Augmentation de Compétence (Supérieure)

« *Je connais comment ça marche, ces bidules. On les assemble comme ça...* »

Coût: 3 fois le niveau de la compétence

Requis: Compétence incluse entre 75 % et 99 %

Effet: Une compétence est augmentée de 1. Vous pouvez prendre ce Trait autant de fois que vous le désirez, mais il est déconseillé de beaucoup augmenter une compétence de cette manière si c'est une compétence de classe, mieux vaut continuer avec le cursus de classe.

Robustesse Supérieure

« *C'est juste une égratignure.* »

Coût: 275, puis 425 et 550.

Requis: Un niveau de Robustesse à sacrifier.

Effet: Vous êtes fait de quelque chose de LARGEMENT plus résistant que pas mal d'autres investigateurs. Vous sacrifiez un niveau de Robustesse pour remplacer votre bonus de +2 points de vie par un **bonus permanent de +4 à la CON**. Les PV ne changent pas mais la résistance aux poisons, toxines et autres maladies est décuplée. Vous pouvez prendre ce Trait ou Robustesse jusqu'à trois fois.

Increvable

« *Vous ne vous laissez pas abattre !* »

Coût: 600.

Requis: Santé heureuse.

Effet: Votre vitesse de régénération naturelle (et artificielle) et la régénération des caractéristiques sont encore doublées, et la vitesse minimale de régénération de caractéristique passe à 5 jours (soit 1 point toutes les 12 heures une fois divisée par 10).

Source de Sang

« *C'est rien. C'est juste un petit saignement de nez !* »

Coût: 300 puis 200 puis 150.

Requis: Santé heureuse puis Increvable ou ??? supérieur à 09 % puis ??? supérieur à 14 %.

Effet: Vous ignorez un sixième (1 point par tour et par copie de ce Trait minimum) des saignements.
Ce Trait peut être pris trois fois.
Secret (a dévoiler quand la compétence est connue): ??? = Clarté.

Poings Qui Comptent

« *Ne laissez pas votre volonté faillir. Faites triompher votre poing de la justice.* »

Coût: 200

Requis: Bonus de dégâts inférieur a 0, et POU supérieure a 11 ou Motivation Élémentaire.

Effet: Votre bonus de dégâts est ramené a 0.

Slot de Trait Renforcé

« *Tout est possible. Il suffit d'y croire, et de croire en sa chance.* »

Coût: 300

Requis: Aucun (eh.).

Effet: Ce trait ne fait rien par lui-même. A l'achat d'un trait on peut remplacer ce Trait par le Trait acheté, qui obtiendra -10 % a ses requis numériques. Les XP dépensés dans ce Trait seront alors définitivement bloqués, mais ce Trait pourra être réutilisé.

Investigateur IV

Vrai Dorf

« *I can only say this... TRUE DORF !* »

Coût: 1000 (Trait héritable)

Requis: Dorf

Effet: Vous mourrez a partir de -10 PV au lieu de -8, tombez inconscient a 0 PV au lieu de 2 PV, et au moment de perdre toute votre SAN ou lors d'un choc de SAN, devenez systématiquement berserk. Vous gagnez aussi +10% en Mech. Repair et History.

Jauge de Vie Mécanique

« *It's Earthbound all over again !* »

Coût: 750

Requis: Motivation Élémentaire, et Amusing Injuries ou Robustesse

Effet: Le PJ ne peut perdre que jusqu'à 5 points de vie par tour. Les points de vie excédentaires seront perdus au fur et a mesure des tours suivants. Le compteur se bloque a 3 PV (1/-1 PV si vous avez Dorf/Vrai Dorf) a partir du moment ou les dégâts excédentaires excepté 1 point seront oubliés, et un jet de CONx2 échoué sera nécessaire pour vous prendre des dégâts supplémentaires. Le compteur se rebloque a 0 PV (ou -6/-8 si vous avez Dorf/Vrai Dorf).

Ce Trait vous rend très difficile a tuer.

Acceptance

« *Take it easy ! S'ils menacent de nous écraser, alors on n'aura qu'à éviter leurs pieds quand on les verra de loin, comme les insectes le font déjà !* »

Coût: 900, puis 500

Requis: Ouverture d'esprit, Compétence « Cthulhu Mythos » égale ou supérieure a 35 %, puis 65 %.

Effet: Vous commencez a accepter l'existence des Dieux Anciens et des dimensions bizarres que cela implique. La SAN maximale (« 99 - Mythos ») est augmentée de 40 (pour un maximum de 99). Vous recevez 25% des dégâts de SAN en moins reçus de créatures n'attaquant pas. Vous pouvez prendre une seconde fois ce trait pour augmenter votre SAN maximale a 99 et augmenter la résistance aux créatures du Mythe non aggro a 50%.

Augmentation de Compétence (Overkill)

« *Je connais le kung fu.* »

Coût: 5 fois le niveau de la compétence

Requis: Compétence supérieure a 99 %

Effet: Une compétence est augmentée de 1. Vous pouvez prendre ce Trait autant de fois que vous le désirez. Les compétences au-dessus de 100%, en plus d'être vachement fiables pour les jets avec des malus, augmentent dangereusement la capacité à faire des réussites critiques. Il est vivement déconseillé d'augmenter une compétence de classe de cette manière-là, mieux vaut continuer jusqu'à la fin de la sous-classe !

Slot de Trait Renforcé Supérieur

« *Tout est possible. Il suffit d'y croire, et de croire en sa chance.* »

Coût: 500

Requis: Slot de Trait Renforcé

Effet: Augmente la diminution de requis à -20 %. Attention, ça fait +800 XP pour le trait.

Trait Exalté

« *Tout est possible. Il suffit d'y croire, et de croire en sa chance.* »

Coût: 400 + éventuellement le prix du trait à acheter (*Trait héritable*)

Requis: Un trait achetable ou déjà acheté ciblé.

Effet: Alternative à Slot de Trait Renforcé. Achète le trait si pas encore fait (on peut utiliser en conjonction avec un Slot de Trait Renforcé) en réduisant de 1 ses requis de caractéristiques et de 5 % ses requis de compétences, et faisant de même pour tous les Traits requérant le Trait Exalté. Ajoute juste « !! » au nom du Trait. Les Traits Exaltés ne se cumulent pas à part quand deux « lignes » de Traits se croisent : par exemple, quelqu'un qui a exalté Premier Contact, et pris Violation de Vie Privée, cumule les « exaltations » pour prendre Auspistice (mais Auspistice ne sera exalté qu'une fois et donc, le double bonus est limité à ce trait). Note: en cas d'héritage, seul le slot est hérité (mais il est toujours lié au Trait).

Augmentation de Caractéristique (Forcée)

« *On ne va pas refuser à personne une sous-classe parce qu'elle n'a « que » 14 dans une carac ! Comment exiger l'impossible ?* »

Coût: 1000 puis 1400, et 2d6 puis 5d6 points de SAN.

Requis: Augmentation de Caractéristique (Basique) de la caractéristique concernée et autorisation du Maître de Jeu.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de 1. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique. Ce Trait sert à augmenter les caractéristiques trop basses pour obtenir un trait de classe IV (et de ce fait, empêchant l'accès à l'Augmentation de Caractéristique (Supérieure) d'une ou plusieurs caractéristiques). Ce trait peut être pris autant de fois que le MJ l'envisage.

Demi-Niveau Toposophique

« (...) *Occasional parallelization rarely occurs in higher conscious thought processes and is typically considered to be (depending on the natural language in use) an "inspiration," a "breakthrough," an "insight," a "blessing," or is described in other psychoreligious laden terms. After the advent of the first singularity these rare events were understood to show aspects of SI thought processes.* »

Coût: 1000

Requis: INT supérieure à 19 et POU supérieur à 19 OU INT+POU supérieure à 39 et Augmentation de Caractéristique (Supérieure, INT)

Effet: Vous êtes un superclair/superturing ! Votre score d'Idée diminue de 50. Tous les tests d'Idée ordinaires effectués par les PJs sans Demi-Niveau Toposophique sont automatiquement réussis quelconque soit la difficulté du test. De nouveaux Tests d'Idée sont possibles (dans le domaine de hautes spéculations et des statistiques) et tous les tests pour gérer de larges quantités de données sans ordinateur se font avec *trois fois la valeur nécessaire au jet*. De plus tous les jets de sciences

plus ou moins sociales (Anthropologie, Marchandage/Bargain, Crédit, parfois Loi, parfois Listen, Occultisme excepté pour lancer des sorts, parfois Other/Own Language, Psychologie, Psychanalyse, parfois Track et parfois Computer Use) se font avec *trois échelles de facilité de plus* (Normal → Trivial, Difficile → Très Facile, Très Difficile → Facile, Improbable → Normal). Vous (enfin, votre PJ) peut aussi communiquer difficilement avec les êtres de premier niveau toposophique.

Vigile I

Augmentation de Caractéristique (Avancée, CON/STR/DEX)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 750

Requis: Augmentation de Caractéristique (Basique) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de 1. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. A noter qu'on peut arriver à 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Attaque en Puissance

« *BASTON !* »

Coût: 300

Requis: FOR supérieure à 12.

Effet: Vous pouvez attaquer en mêlée avec un malus de -10% octroyant un bonus de +2 aux dégâts.

Attaque en Finesse

« *Je tire ou je pointe ?* »

Coût: 300

Requis: DEX supérieure à 12.

Effet: Vous pouvez attaquer en mêlée avec un malus de -2 aux dégâts octroyant un bonus de +11% à l'attaque.

Attaque à deux mains

« *Cà fait toujours un effet de se trimballer avec une épée une fois et demie plus grande que soi* »

Coût: 450

Requis: FOR et DEX supérieures à 12.

Effet: Vous pouvez attaquer avec un malus de -10% avec deux armes de mêlée à la fois.

Lancer d'armes amélioré

« *Throwing Your Sword Always Works* »

Coût: 450

Requis: DEX supérieure à 14.

Effet: Vous pouvez lancer votre arme de mêlée (non prévue pour être lancée) avec un bonus de +15% (la pénalité étant, évidemment, que vous ne l'avez plus après l'avoir lancée).

Charge

« *Crush theem !* »

Coût: 350

Requis: FOR supérieure à 12.

Effet: Vous pouvez bénéficier d'un bonus de +50% à la vitesse de déplacement et attaquer un ennemi à une distance minimale de trois mètres (et maximale égale à votre vitesse de déplacement) avec un bonus de +5% et +1 aux dégâts.

Vigile II

Arme de Prédilection

« *Aaah ! Chainsaw ! The great communicator !* »

Coût: 400 (*Trait héritable*)

Requis: FOR supérieure a 13, avoir l'arme en main a l'achat du Trait.

Effet: Choisissez un type d'arme de mêlée. Ce type d'arme de mêlée vous donne un bonus de +1 aux dégâts. Vous pouvez reprendre ce Trait pour une autre arme. Vous pouvez choisir « a mains nues » (concerne les 4 attaques de mêlée de base) et un art martial précis.

Science de l'Attaque

« *Ma spécialité, c'est là hache berserk vorpale a auto-icebolt !* »

Coût: 400 (*Trait héritable*)

Requis: DEX supérieure a 13, avoir l'arme en main a l'achat du Trait.

Effet: Choisissez un type d'arme de mêlée. Ce type d'arme de mêlée vous donne un bonus de +5% au toucher. Vous pouvez reprendre ce Trait pour une autre arme. Vous pouvez choisir « a mains nues » (concerne les 4 attaques de mêlée de base) et un art martial précis.

Science de l'attaque a deux mains

« *Ch'uis un peu débordé, là.* »

Coût: 200

Requis: DEX supérieure a 14, Attaque a deux mains.

Effet: Vous pouvez attaquer, avec un malus de -10%, avec chaque main une cible différente.

Attaque a demain

« *Pourquoi je saigne, là ? Uh oh.* »

Coût: 500

Requis: DEX supérieures a 14, et Attaque a deux mains ou Attaque en Finesse.

Effet: Vous pouvez delayer une attaque, infligeant -2 aux dégâts au prochain tour. Cependant les attaques de ce tour et du prochain tour infligent les dégâts en une seule fois.

Parade Bloquante

« *Je peux entendre tes dents claquer !* »

Coût: 300

Requis: FOR et DEX supérieurs a 13.

Effet: Vous pouvez parer une attaque au lieu d'attaquer. Si la parade est réussie, votre prochaine attaque a +10% au toucher. En plus de ça c'est over stylé.

Armure naturelle

« *POURQUOI MES BALLEES NE LUI FONT RIEEEN ?* »

Coût: 400

Requis: CON supérieure a 12 puis 14 puis 16. 4000 XP bouffés, puis 6000, puis 8000.

Effet: Vous absorbez 1 point de dégâts supplémentaire. Vous pouvez prendre trois fois ce Trait.

Attaque rapide

« *Trop de décisions !* »

Coût: 500

Requis: DEX supérieure a 11.

Effet: Vous pouvez attaquer deux fois avec la même main avec un malus de -25 % aux deux attaques.

Vigile III

Attaque en Puissance Supérieure

« *TROL SMASH !* »

Coût: 300

Requis: FOR supérieure a 15, Attaque en Puissance

Effet: Vous pouvez attaquer en mêlée avec un malus de -20% octroyant un bonus de +5 aux dégâts.

Attaque en Finesse Supérieure

« *Je t'ai déjà frappé.* »

Coût: 300

Requis: DEX supérieure a 15, Attaque en Finesse

Effet: Vous pouvez attaquer en mêlée avec un malus de -3 aux dégâts octroyant un bonus de +20% a l'attaque.

Attaque a trois mains

« *Cà fait toujours un effet de se trimballer avec une épée une fois et demie plus grande que soi* »

Coût: 650

Requis: FOR et DEX supérieures a 15, POU supérieure a 8, Attaque a deux mains.

Effet: Vous pouvez attaquer avec un malus de -20% avec trois armes de mêlée a la fois (ou attaquer trois fois avec l'attaque Fist).

Charge Supérieure

« *Tchaaaarge !!!* »

Coût: 550

Requis: FOR supérieure a 13, CON supérieure a 11, Charge.

Effet: Le bonus de déplacement de la charge est augmenté a +100%, la distance minimale réduite a deux mètres et le bonus de toucher et de dégâts de la charge augmentés a +10% et +2.

Double Parade Bloquante

« *C'est quand que j'arrête de bloquer ?* »

Coût: 400

Requis: Parade Bloquante, Science de l'attaque a deux mains

Effet: Vous pouvez parer deux attaques au lieu d'attaquer a deux mains. Si la parade est réussie, votre prochaine attaque a +15% au toucher.

Vigile IV

Arme de Prédilection Supérieure

« *I put all the applications here, then I stab one with the knife ! The one I stab is the one I hire !* »

Coût: 500 (*Trait héritable*)

Requis: FOR supérieure a 16, avoir l'arme en main a l'achat du Trait, Arme de Prédilection.

Effet: Votre bonus de dégâts d'arme de prédilection augmente a +1d4. Vous pouvez reprendre ce Trait pour une autre arme de prédilection.

Science de l'Attaque Supérieure

« *Evidemment, il faut pas confondre une épée a tôle et une épée a télé, ou une épée a taloche...* »

Coût: 500 (*Trait héritable*)

Requis: DEX supérieure a 16, avoir l'arme en main a l'achat du Trait, Science de l'Attaque.

Effet: Votre bonus de toucher de science du toucher augmente a +12%. Vous pouvez reprendre ce Trait pour une autre arme de science du toucher.

Science de l'attaque a trois mains

« *COMBO WHORE ! One two ! Three ! Four, five ! IMPRESSIVE ! Six ?* »

Coût: 300

Requis: DEX supérieure a 17, Attaque a trois mains.

Effet: Vous pouvez attaquer, avec un malus de -15%, avec chacune de vos trois armes/poings une cible différente.

Science de la zone de contrôle

« *Personne ne passera pas ce couloir sans marcher sur ma tombe !* »

Coût: 800

Requis: SIZ supérieure a 13, Parade Bloquante

Effet: Votre SIZ est augmentée de 1. Vous pouvez choisir de bloquer jusqu'à l'équivalent de deux fois votre rayon habituel.

Triple Parade Bloquante

« *Comment on bloque quatre sabres laser ?!* »

Coût: 600

Requis: Double Parade Bloquante, Science de l'attaque a trois mains

Effet: Vous pouvez parer trois attaques au lieu d'attaquer a trois mains. Si la parade est réussie, votre prochaine attaque a +20% au toucher.

Arme Psionique

« *En Taro Adun !* »

Coût: 250

Requis: POU supérieure a 11, Arme de Prédilection Supérieure.

Effet: Vous pouvez dépenser 1 point de Magie en action libre pour manifester pendant ce tour dans vos mains jusqu'à trois répliques psioniques de vos armes. Elles infligent les dégâts normaux et sont indestructibles. Ne marche pas avec les armes a distance ou incroyablement élaborées (comme les tronçonneuses).

Gardien I

Augmentation de Caractéristique (Avancée, CON/DEX)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 750

Requis: Augmentation de Caractéristique (Basique) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de 1. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. A noter qu'on peut arriver a 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Augmentation de Caractéristique (Avancée, STR/SIZ)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 1000

Requis: Augmentation de Caractéristique (Basique) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de 1. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. A noter qu'on peut arriver a 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Attaque Ciblée

« *Enemy spotted.* »

Coût: 300

Requis: DEX supérieure a 12.

Effet: Vous pouvez attaquer a distance avec un bonus de +15% et ignorer la moitié des malus de distance en attaquant en deux tours.

Attaque de point faible

« *BOOM HEADSHOT ! MUHAHAHA !* »

Coût: 300

Requis: INT supérieure a 12.

Effet: Vous pouvez attaquer a distance avec un malus de -15% et augmenter de moitié les malus de distance, infligeant doubles dégâts.

Guns Akimbo

« *BANG ! BANG ! BANG !* »

Coût: 450

Requis: FOR et DEX supérieures a 12.

Effet: Vous pouvez attaquer avec un malus de -10% avec deux pistolets (Handguns).

Pistol Whip

« *To hell with respect !* »

Coût: 550

Requis: FOR supérieure a 14.

Effet: Vous pouvez attaquer en mêlée avec votre arme a distance (pas obligé que ce soit un pistol), infligeant les dégâts normaux +2. En cas d'échec de plus de 50 de marge ou d'échec critique, l'arme tire sur vous.

Charge Attack

« *So you hold the button to charge ? Awesome !* »

Coût: 350

Requis: POU supérieure a 12.

Effet: Vous pouvez passer un tour a charger votre attaque a distance, infligeant doubles dégâts et d'autres effets comme envoyer valdinguer, pénétrer l'armure, etc., au choix du MJ selon type d'arme.

Gardien II

Gun de Prédilection

« *Aaah ! Chainsaw ! The great communicator !* »

Coût: 400 (*Trait héritable*)

Requis: FOR supérieure a 13, avoir l'arme en main a l'achat du Trait.

Effet: Choisissez une catégorie d'armes a distance. Ce type d'arme vous donne un bonus de +1 aux dégâts. Vous pouvez reprendre ce Trait pour une autre arme.

Science du Tir

« *Ma spécialité, c'est là hache berserk vorpale a auto-icebolt !* »

Coût: 400 (*Trait héritable*)

Requis: DEX supérieure a 13, avoir l'arme en main a l'achat du Trait.

Effet: Choisissez un type d'arme a distance. Ce type d'arme vous donne un bonus de +5% au toucher. Vous pouvez reprendre ce Trait pour une autre arme.

Attaque du pilleur de tombes

« *Ch'uis un peu débordé, là.* »

Coût: 200

Requis: DEX supérieure a 14, Guns Akimbo.

Effet: Vous pouvez attaquer des cibles différentes avec toutes vos armes a distance équipées.

Esprit de Grammaton

« *Max Payne ! Whack him !* »

Coût: 550

Requis: FOR et DEX supérieures a 14, Guns Akimbo

Effet: Vous pouvez attaquer avec un malus de -10% avec deux mitraillettes (SMGs).

Attaque Roulante

« *Freeze! Nonstop!* »

Coût: 400

Requis: DEX supérieure a 12.

Effet: Vous pouvez tirer après une roulade qui octroie un bonus de +10% a l'esquive.

Armure naturelle

« *POURQUOI MES BALLES NE LUI FONT RIIEEN ?* »

Coût: 400

Requis: CON supérieure a 12 puis 14 puis 16. 4000 XP bouffés, puis 6000, puis 8000.

Effet: Vous absorbez 1 point de dégâts supplémentaire. Vous pouvez prendre trois fois ce Trait.

Tir rapide

« *Trop de décisions !* »

Coût: 500

Requis: POU supérieure a 11.

Effet: Vous pouvez tirer deux fois avec la même arme a distance avec un malus de -25 % aux deux attaques.

Gardien III

Attaque Ciblée Supérieure

« *Enemy spotted.* »

Coût: 300

Requis: DEX supérieure a 15.

Effet: Vous pouvez attaquer a distance avec un bonus de +35% et ignorer tous les malus de distance en attaquant en trois tours.

Attaque de point faible supérieure

« *BOOM HEADSHOT ! MUHAHAHA !* »

Coût: 400

Requis: INT supérieure a 15.

Effet: L'attaque de point faible inflige désormais triples dégâts.

Shottyman

« *BANG ! BANG ! BANG !* »

Coût: 600

Requis: FOR supérieure a 16. Esprit de Grammaton

Effet: Vous pouvez attaquer avec un malus de -10% avec deux fusils a pompe (Shotguns).

Backroll

« *Mais qu'est-ce que Yotsuba fait ?* »

Coût: 550

Requis: DEX supérieure a 14, INT supérieure a 11, Attaque roulante.

Effet: Si vous n'avez pas attaqué ce tour-ci, le premier ennemi qui vous attaque en mêlée a -20% pour toucher et s'il rate son attaque, vous faites une roulade arrière et tirez automatiquement sur lui avec +10% pour toucher.

Power Charge Attack

« *I'm cooking with gas !* »

Coût: 450

Requis: POU supérieure a 14, Charge Attack.

Effet: Vous pouvez passer un tour a charger votre attaque a distance, infligeant des dégâts sur tous les ennemis dans une zone de 4m. Ou vous pouvez utiliser aussi votre Charge Attack normale.

Power Pistol Whip

« *To hell with respect !* »

Coût: 450

Requis: POU supérieure a 12, Pistol Whip.

Effet: Le bonus de dégâts du Pistol Whipping est augmenté a 2d4.

Gardien IV

Gun de Prédilection Supérieur

« *I put all the applications here, then I stab one with the knife ! The one I stab is the one I hire !* »

Coût: 500 (*Trait héritable*)

Requis: FOR supérieure a 17, avoir l'arme en main a l'achat du Trait, Gun de Prédilection.

Effet: Le bonus de dégâts de Gun de Prédilection passe a +1d4. Vous pouvez reprendre ce Trait pour une autre arme.

Science du Tir Supérieure

« *Evidemment, il faut pas confondre une épée a tôle et une épée a télé, ou une épée a taloche...* »

Coût: 500 (*Trait héritable*)

Requis: DEX supérieure a 17, avoir l'arme en main a l'achat du Trait, Science du Tir.

Effet: Le bonus de dégâts de Science du Tir passe a +12%. Vous pouvez reprendre ce Trait pour une autre arme.

More Dakka

« *Git dakka ! There is no thing as enuff dakka !* »

Coût: 500

Requis: FOR supérieure a 14.

Effet: Vous pouvez attaquer deux cibles en dépensant trois fois les munitions normales.

Guns Akimbo Supérieur

« *Hey, Pistolero !* »

Coût: 550

Requis: DEX et FOR supérieures a 14, POU supérieure a 8, Guns Akimbo

Effet: Vous pouvez attaquer avec un malus de -10% avec TROIS pistolets (Handguns).

Rifleman

« *Comment attaquer avec deux fusils a lunette a la fois ? Mais il est fou !* »

Coût: 650

Requis: FOR et DEX supérieures a 17, Shottyman

Effet: Vous pouvez attaquer avec un malus de -10% avec deux fusils de précision (Rifles). Je sais, la c'est irréaliste.

Esprit de Grammaton Supérieur

« *J'ai changé ma configuration double bolter des tempêtes plus épée monolithique, j'ai troqué cette dernière contre un vieux cerceuil égyptien. Pratique pour projeter a cent mètres les Rats Ogres Sanginaires !* »

Coût: 750

Requis: FOR supérieure a 18, DEX supérieure a 14, Esprit de Grammaton

Effet: Vous pouvez attaquer avec un malus de -10% avec deux mitrailleuses (Machine Guns).

Enquêteur I

Augmentation de Caractéristique (Avancée, DEX/INT/APP)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 750

Requis: Augmentation de Caractéristique (Basique) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de 1. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. A noter qu'on peut arriver a 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

[TRAPAVOID]

« *You see those orcs ? They avoid traps. Have fun with your spike-filled hallway.* »

Coût: 300 (*Trait héritable*)

Requis: DEX supérieure a 13.

Effet: Vous avez un bonus de +10% pour esquiver et désarmer les pièges.

Bat Deduction

« *It all adds up to a sinister riddle...* »

Coût: 300

Requis: APP supérieure a 13.

Effet: Vous pouvez invoquer une chauve-souris a envoyer dans les cheveux et yeux de vos poursuivants a chaque fois que vous révélez une déduction ou idée.

Sens des Essentiels

« *Geemu ! Pasokon ! Manga !* »

Coût: 400 (*Trait héritable*)

Requis: DEX et INT supérieures a 9

Effet: Vous avez +33% a vos jets de Spot Hidden pour détecter des boites de jeu, des ordinateurs, des mangas et de la nourriture (normale pour un humain).

Enquêteur II

Combat improvisé

« *Tu vois que ça marche ! Tu as cassé une chaise !* »

Coût: 300

Requis: INT supérieure a 13 et FOR ou POU supérieure a 7

Effet: Vous infligez un cran de dé supérieur de dégâts avec des armes improvisées (d2 → d3 → d4 → d6 → d8 → d10 → d12 → 2d6+1 → etc.), et même deux si l'arme improvisée est un indice.

Loi du Talion

« *Oeil pour oeil, dent pour dent !* »

Coût: 200 (*Trait héritable*)

Requis: DEX et APP supérieures a 11

Effet: Vous infligez un cran de dé supérieur de dégâts +2 dégâts avec votre arme si elle a été utilisée par votre cible pour infliger des dégâts il y'a moins de 5 minutes.

TOC ! TOOOC !!!

« *Oups, je voulais dire Spot Hidden ! Spot Hidden !!!* »

Coût: 400

Requis: DEX et INT supérieures a 13, Sens des Essentiels

Effet: Vos jets de Trouver Objet Caché (Spot Hidden) en combat ont le même effet qu'un jet effectué hors combat pendant 1 minute.

Détection du métal

« *Pourquoi je bipe ?* »

Coût: 350

Requis: INT supérieure a 12, POU supérieure a 8.

Effet: Vous détectez le métal dans une sphère de rayon égal a votre POUx50cm.

Vision noctambule

« *Je suis nyctalope ! - J'savais bien que t'étais une salope !* »

Coût: 300 (*Trait héritable*)

Requis: INT et POU supérieures a 9

Effet: Vous voyez légèrement mieux dans l'obscurité. Divise par 2 tous les malus dus a l'obscurité.

Action rapide

« *Trop de décisions !* »

Coût: 700

Requis: DEX supérieure a 11.

Effet: Vous pouvez faire deux actions, soit avec un malus de -25 % pour les jets d'opposition, soit en divisant par deux le score a atteindre.

Enquêteur III

Augmentation de Vitesse

« *Mais ou est-il déjà passé ?* »

Coût: 600

Requis: Augmentation de Caractéristique (Avancée, DEX)

Effet: Votre vitesse de déplacement est augmentée a 9m/tour (ou si elle est déjà égale ou supérieure a ça, augmente d'1m/tour). Si votre DEX est inférieure a 12, elle augmente de 1 parce que c'est un peu léger.

Loi du Talon

« *Ail pour Ail, dans pour dans !* »

Coût: 350 (*Trait héritable*)

Requis: INT supérieure a 14, Loi du Talion

Effet: Erreur de traduction ! Si votre arme a été utilisée par votre cible pour infliger des dégâts il y'a moins de 5 minutes, vous avez +33% a vos jets de Fast Talk contre elle, et les résultats de ces jets ont une grande chance de dégénérer en longue discussion d'érudits.

Logique de Troll Fou

« *Argent = PUISSANCE. Puissance = CHAMEAU. Chameau = CINQ BÂTONS DE CÈLERI. CINQ. Quid pro quo.* »

Coût: 550

Requis: INT supérieure a 11, Bat Deduction

Effet: Lors d'une Bat Deduction, vous pouvez augmenter votre score de toucher de votre INTx1 pendant 5 mn ou le reste du combat.

Vision somnambule

« *Il est mort, je crois. NOON ! AAAARRGGHHH !!!...* »

Coût: 250 (*Trait héritable*)

Requis: Vision noctambule

Effet: Erreur de traduction. Vous dormez les yeux entrouverts. Malus de -33% aux jets de Sneak contre vous quand vous êtes endormi, et si vous réagissez violemment, la cible se prend 1d4/1d10 dégâts de SAN car elle croyait que vous étiez mort !

Vision nocturne

« *Mais noon, ça veut dire que je vois dans la nuit !* »

Coût: 200

Requis: INT et POU supérieures a 11, Vision noctambule

Effet: Vous voyez dans l'obscurité comme par temps clair. Annule tous les malus dus a l'obscurité.

Enquêteur IV

Logique Lunaire

« *Ninja star + Chess + Watermelon + Sand = Swimsuit. I need to bring a banana with me 'cause...it makes me immortal if I get shot. My teddy bear can find pieces of a screwdriver...* »

Coût: 350

Requis: Augmentation de Caractéristique (Basique, INT), Logique de Troll Fou

Effet: Vous avez +8% aux jets pour résoudre les énigmes et +2 Aplomb lorsque l'enigme présente un danger pour votre SAN.

Force Ageru

« *Who would give gum to a cat ?* »

Coût: 450

Requis: POU supérieure a 13, TOC ! TOOOC !!!

Effet: Vous pouvez attirer vers vous les objets de moins de 10 kg (plus ou moins) a moins de deux mètres de vos mains.

Loi de la Télé

« *Ouille pour ouille, télé pour télé... ?!* »

Coût: 500 (*Trait héritable*)

Requis: Combat improvisé, Loi du Talion

Effet: Erreur de traduction. Vous avez +10% pour lancer des projectiles improvisés ! De plus, les télévisions lancées explosent, même si elles sont a écran plat, et même si elles n'ont pas marché depuis très longtemps !

Vision aveugle

« *I SEE YOU. BEHIND YOU.* »

Coût: 500 (*Trait héritable*)

Requis: Vision nocturne, POU supérieure a 13 ou physiquement aveugle

Effet: Vous voyez même aveuglé ! Divise par 2 tous les malus liés a l'aveuglement.

Commercial I

Augmentation de Caractéristique (Avancée, APP/INT/EDU)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 750

Requis: Augmentation de Caractéristique (Basique) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de 1. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. A noter qu'on peut arriver a 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Violeur de Portefeuille

« *Désolé, mais je voudrais ces pièces... et celles-ci... et celles-la. Voilà.* »

Coût: 250 (*Trait héritable*)

Requis: DEX et APP supérieures a 11.

Effet: Vous allez dans les portefeuilles des gens prendre les pièces qu'ils vous faut... et même un peu plus. Lors de tous les échanges concernant un portefeuille autre que le vôtre, vous avez une chance (selon un jet de Chance) de chiper un billet (5, 10 ou 20 euros en général).

Présence Charismatique d'\ Akkariin ! //

« *M... My... My presence !!!* »

Coût: 300 (*Trait héritable*)

Requis: SIZ inférieure a 16

Effet: Vous pouvez dépenser de 1 a 10 Points de Magie pour obtenir un bonus de +5% par point utilisé, pendant 30 mn, pour utiliser Hide ou Sneak pour éviter les combats. Ce Trait a des effets secondaires comme parfois un déclenchement (gratuit) involontaire (occasionnant un échec critique lors d'un jet social).

Baragouin

« *T'as Baragouin, tu peux commander une bière, une pute et insulter quelqu'un en quarante langues.* »

Coût: 200 (*Trait héritable*)

Requis: Touche-a-tout (Other Language) au moins pris une fois.

Effet: +10% pour parler dans une langue ou on a moins de 30 % (sans compter Touche-a-tout).

Blood Money

« *Je suis l'homme de l'ombre... Oups, mauvaise citation.* »

Coût: 250 (*Trait héritable*)

Requis: Handguns égal ou supérieur a 40 %

Effet: Chaque point de dégât que vous infligez fait apparaître une pièce au lieu du sang. A noter, si l'arme infligeant les dégâts a un silencieux, les pièces sont enveloppés dans des petits ronds de mousse et ne font aucun bruit.

Commercial II

Premier contact

« *Mais comment il connaît mon numéro ?* »

Coût: 350

Requis: Violeur de Portefeuille

Effet: A chaque fois que vous obtenez le numéro de téléphone ou l'adresse de quelqu'un, vous obtenez aussi le numéro de téléphone ou l'adresse d'un contact aléatoire (l'intérêt de ce dernier dépendant d'un jet de Chance). Z'avez aussi son nom.

Détection de l'argent

« *L'argent n'a pas d'odeur, mais pas le sentir, c'est passer un mauvais quart d'heure !* »

Coût: 450

Requis: INT supérieure a 13, Bargain égale ou supérieure a 40%

Effet: Vous détectez l'argent dans une sphère de rayon égal a votre POUx50cm. De plus, les billets dans ce rayon abandonnés et/ou n'appartenant a personne (de vivant) tournoient autour de vous dans un coup de vent.

Troc

« Patch 1.3 : les Testificats peuvent désormais commercer ! »

Coût: 300

Requis: APP ou EDU supérieure a 13

Effet: Tous les gens ont quelque chose a troquer contre vos objets d'inventaire.

Tueur a gage

« Appelez-moi le Mercenaire. »

Coût: 450

Requis: Blood Money, EDU ou POU supérieure a 13

Effet: Les billets roulés de 5, 10 et 20 euros peuvent être transformés en balles une fois chargés dans un pistolet (souvent un revolver).

Baratin rapide

« Trop de décisions ! »

Coût: 300

Requis: INT supérieure a 11.

Effet: Les actions de communiquer avec les autres (autre que l'action libre de parler) sont effectuées a une échelle temporelle de moins (heures → minutes, minutes → rounds, rounds → actions libres).

Commercial III

Margin Call

« Argh ! Le téléphone m'a mordu l'oreille ! »

Coût: 450

Requis: Premier contact

Effet: +15 % aux jets pour intimider au téléphone.

Détection des argéniums

« Entre argéniums, on se reconnaît... »

Coût: 150

Requis: Détection de l'argent, Fast Talk égale ou supérieure a 40%

Effet: D'un seul regard, vous connaissez le taux de corruption argénium relatif d'une personne.

Google Traduction

« Google Traduction n'est pas terrible pour traduire du chinois en anglais, mais c'est pas grave. »

Coût: 400

Requis: Baragouin

Effet: Le bonus de Baragouin augmente a +20 % et marche pour tous les langages pour lesquels on a un score (sans compter Touche-a-Tout) inférieur a 55 %. Ce bonus ne peut pas faire excéder le niveau de compétence final du langage a plus de 65 %.

Assiette propre

« Le crime parfait. »

Coût: 200

Requis: Blood Money

Effet: Vous pouvez dépenser 1 point de Magie et 1 point de SAN pour automatiquement nettoyer vos vêtements et les environs de 5m de toutes taches de sang et empreintes digitales (en tout cas, celles faites a cause de vous).

Commercial IV

Violation de Vie Privée

« Allô ? Qui êtes-vous ? - Je suis votre pire cauchemar. »

Coût: 500

Requis: Informatique a plus de 35 %, Premier contact, et Cthulhu Mythos a plus de 25 % ou Margin Call

Effet: Pour 5 points de Magie et 0/2d6 dégâts de SAN, l'ordinateur du contact que vous avez au téléphone désobéit aux lois physiques élémentaires et attaque ce dernier !

Miroir aux Alouettes

« Vendons la peau de l'ours avant de l'avoir tué... »

Coût: 550

Requis: Détection de l'argent, Présence Charismatique d' \ Akkariin ! //

Effet: Pour 3 points de Magie et 1d6+1/2d6+3 dégâts de SAN, crée un objet illusoire. L'objet a +25% pour attirer les gens (même en paraissant caché) et les convaincre qu'il possède beaucoup plus de valeur qu'en réalité.

Traduction Poussive

« J'ai devant moi un billet de cent glomhyrs... Ça vaut combien, en francs, un glomhyr ? »

Coût: 300

Requis: Bargain supérieur a 50 %, Google Traduction

Effet: Lors de négociations dans une langue étrangère, des erreurs se glisseront a votre avantage (et jamais a votre dépens) lors de la signature.

De chaque côté

« Je serai là dans deux minutes. Non, j'ai un client maintenant mais je serai là. »

Coût: 500

Requis: INT supérieure a 13, POU supérieure a 20 moins la compétence Bargain divisée par 5.

Effet: Vous pouvez dépenser 10 points de Magie et recevoir 1d6/3d6 dégâts de SAN pour créer un clone de vous-même, utilisable seulement hors combat pour une période d'une heure ! Le clone disparaît au moindre point de dégât et, quand menacé, utilise automatiquement Présence Charismatique d' \ Akkariin ! // au niveau maximal. Il marche et court aussi trois fois plus vite.

Commissaire I

Augmentation de Caractéristique (Avancée, STR/INT/EDU)

« Nous visons l'excellence. »

Coût: 750

Requis: Augmentation de Caractéristique (Basique) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de 1. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. A noter qu'on peut arriver a 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Augmentation de Caractéristique (Avancée, SIZ)

« Nous visons l'excellence. »

Coût: 1000 (Trait héritable)

Requis: Augmentation de Caractéristique (Basique) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de 1. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. A noter qu'on peut arriver a 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Augmentation de Caractéristique (Avancée, POW)

« Nous visons l'excellence. »

Coût: 1200

Requis: Augmentation de Caractéristique (Basique) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de *2*. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. A noter qu'on peut arriver a 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Unité

« *Reprends-toi, bon sang !* »

Coût: 250 (*Trait héritable*)

Requis: Aucun

Effet: Vous pouvez dépenser un quart de vos points de SAN maximum ou la moitié de vos points de vie maximum pour, respectivement, ressusciter tous les membres d'équipe morts a 12 points de vie ou resaisir tous les membres d'équipe Cassés il y'a moins de cinq minutes a 24 SAN.

Munitions incendiaires

« *Kill it with fire !* »

Coût: 350

Requis: INT supérieure a 11.

Effet: Pouvoir gratuit se rechargeant a la fin du combat. Toutes les armes de l'équipe pendant 3 tours font des dégâts de feu et enflamment les adversaires, infligeant généralement 1d3 dégâts par tour.

Big Boss

« *Chez les orks, la noblesse n'est pas déterminée par la richesse ou à la naissance mais par la taille et la sauvagerie.* »

Coût: 400 (*Trait héritable*)

Requis: POU ou FOR supérieure a 13.

Effet: Vous avez +1 en SIZ pour ce qui est de la menace et de la taille perçue (ne compte pas dans le Bonus de Dégâts de Mêlée et les requis de Traits) pour chaque membre d'équipe dont la SIZ est supérieure a la votre (a part les autres détenteurs de Big Boss). Bonus minimum +2.

Délégation

« *Esprit d'équipe* »

Coût: 300 (*Trait héritable*)

Requis: EDU ou POU supérieure a 13

Effet: Vous pouvez donner des ordres ou votre accord pour faire quelque chose (excepté se cacher, çà c'est le domaine de Camouflage Tactique) pour que vos membres d'équipe aient un bonus de +10 % a travailler ensemble. Le bonus est NON CUMULABLE.

Commissaire II

Camouflage Tactique

« *Cachez-vous là ! Embuscade.* »

Coût: 400

Requis: Unité, EDU supérieure a 11.

Effet: Trait activable. Les scores minimum de Hide et Sneak des membres d'équipe sont égaux au score du meilleur membre moins 20% (maximum 45 % +5% par niveau de Commissaire)

Munitions cryo

« *Tabletop games flamethrowers suck.* »

Coût: 300

Requis: Munitions incendiaires, INT supérieure a 13.

Effet: Pouvoir gratuit se rechargeant a la fin du combat. Toutes les armes de l'équipe pendant 3 tours font des dégâts de froid et gèlent les adversaires, infligeant des dégâts supplémentaires sur tout ce

qui est robotique, dur ou magique, ralentissant en général de moitié les victimes.

Podur Nob

« *Greener and meaner !* »

Coût: 350 (*Trait héritable*)

Requis: Big Boss, SIZ ou CON supérieure a 13.

Effet: Les bonus de +1 SIZ de Big Boss sont accompagnés de +1 d'Absorption d'Armure (là encore, minimum +2 Absorption).

Equipe Soudée

« *C'est qui ce Deqip dont on invoque tout le temps l'esprit ? Un cousin du Bunyip ?* »

Coût: 200

Requis: Unité, Délégation

Effet: Les membres d'équipe savent où ils sont dans un rayon de 100m, et ont un bonus de +10% pour vous retrouver.

Don d'action rapide

« *Trop de décisions !* »

Coût: 500

Requis: DEX supérieure a 11.

Effet: Un de vos alliés peut agir en même temps que vous, soit avec un malus de -25 % pour les jets d'opposition, soit en divisant par deux le score à atteindre, pour votre action et celle de votre allié.

Commissaire III

Fortification

« *Who sent all these babies to fight ?* »

Coût: 300

Requis: Unité, SIZ supérieure a 11.

Effet: Pouvoir gratuit se rechargeant à la fin du combat. Tous les membres d'équipe ont un bonus d'absorption d'armure de +2 pendant 3 tours.

Munitions disruptrices

« *Gwyaah ! Je vois violet et bleu et j'vois mal mes jauges ! Ça grésille de partout !* »

Coût: 300

Requis: Munitions cryo, INT supérieure a 15.

Effet: Pouvoir gratuit se rechargeant à la fin du combat. Toutes les armes de l'équipe pendant 3 tours font des dégâts d'éclair et assomment les adversaires, infligeant des dégâts supplémentaires électriques, en général à hauteur d'1d6 dégâts.

Waaagh!

« *Waaagh. What else ?* »

Coût: 400 (*Trait héritable*)

Requis: POU ou FOR supérieure a 15, Big Boss.

Effet: Votre équipe a part vous +1 % pour toucher par membre d'équipe dans un rayon de 10m autour de vous. Vous avez +1 aux dégâts par deux membres d'équipe dans un rayon de 10m autour de vous.

Feu de l'A-Team

« *Fire tha dakka !* »

Coût: 250

Requis: Unité, FOR ou DEX supérieure a 13.

Effet: Trait activable. Les scores minimum des compétences d'armes à feu des membres d'équipe sont égaux au score du meilleur membre moins 20% (maximum 45 % +5% par niveau de Commissaire), et tous les membres d'équipe sont forcés à tirer. Vous infligez aussi des dégâts sur une zone de 2m, mais avez -10 % au toucher.

Commissaire IV

Munitions AP

« *Je perce, puis j'casse !* »

Coût: 400

Requis: Munitions disruptrices, et INT supérieure à 17 ou Motivation Exagérée.

Effet: Pouvoir gratuit se rechargeant à la fin du combat. Toutes les armes de l'équipe pendant 3 tours font des dégâts over percants et démolissent les adversaires, infligeant en général 1d3 dégâts supplémentaires et réduisant de moitié l'efficacité de leur armure. Ces dégâts supplémentaires tentent même infliger des dégâts aux cibles n'ayant pas de stats (même si un point de Motivation n'a pas été dépensé).

Munitions warp

« *Je crois avoir saisi l'inspiration pour cette ligne de traits.* »

Coût: 350

Requis: Munitions disruptrices, POU supérieure à 13.

Effet: Pouvoir gratuit se rechargeant à la fin du combat. Toutes les armes de l'équipe pendant 3 tours font des dégâts cinétiques et défoncent les adversaires, les envoyant valdinguer (base d'une charge taurine de FOR 15, 50% au toucher). Ces attaques font aussi des effets disruptifs sur la magie.

Tap' ta Waaagh!

« *You got all the waaaghs. All of them.* »

Coût: 250 (*Trait héritable*)

Requis: Waaagh!, FOR supérieure à 16 ou attaque de mêlée supérieure à 65 % ou Martial Arts supérieure à 45 %.

Effet: L'effet de Waaagh!, au lieu de ne pas affecter les attaques en mêlée, les affecte doublement. En même temps il est dur de maintenir l'illusion d'une Waaagh! si au corps à corps elle se révèle être un tas de marshmallows mous ^_^ !

Voix de la Légion

« *Je parle au nom de mon escouade. Que voulez-vous ?* »

Coût: 500

Requis: EDU supérieure à 16.

Effet: Vous parlez tous les langages parlés par l'équipe à au moins 25 %, et bénéficiez des Touche-à-tout (Other Language), Baragouin, Google Traduction et Glyphologie Universelle de tous les membres d'équipe.

Guns For All

« *Orks are made for shootin' and winnin' !* »

Coût: 350

Requis: Feu de l'A-Team, POU supérieure à 13.

Effet: Lors de l'usage de Feu de l'A-Team, tous les membres n'ayant pas d'arme de tir en ont une (un MP5, type SMG, infligeant 2d6 dégâts, portée 100 mètres, modes de tir 2 & rafale, une infinité de chargeurs de 30 munitions, et disparaissant bêtement (panne) sur un 99 ou 100 au dé). Ces armes disparaissent à la désactivation du trait ou la fin du combat, et ne peuvent pas servir à intimider avant un combat.

Psyker I

Augmentation de Caractéristique (Avancée, EDU/INT)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 700

Requis: Augmentation de Caractéristique (Basique) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de 1. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. A noter qu'on peut arriver à 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Augmentation de Caractéristique (Avancée, POW)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 1200

Requis: Augmentation de Caractéristique (Basique) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de *2*. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. A noter qu'on peut arriver à 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Tradition Orale

« *J'écoute, mais je resterai pas ^_^.* »

Coût: 200 (*Trait héritable*)

Requis: EDU ou INT supérieure à 12.

Effet: +20 % pour apprendre les sorts par voie orale (synergie avec un Sage)

Pensée Magique (Basique)

« *C'est cool ce feu d'artifice !* »

Coût: 450 (*Trait héritable*)

Requis: EDU ou POU supérieure à 13.

Effet: 25% des dégâts de SAN mitigés en lançant des sorts ou des aptitudes magiques.

Barrière Biotique

« *Protego !* »

Coût: 350

Requis: CON supérieure à 13.

Effet: L'Absorption d'Armure marche contre les projectiles et autres rayons d'origines magiques, +2 à l'Absorption d'Armure contre les sorts.

Effets Secondaires

« *Une heure... pas dormir... surtout pas dormir...* »

Coût: 200 (*Trait héritable*)

Requis: EDU ou APP supérieure à 11.

Effet: Lors des sorts offensifs lancés sur l'ennemi, on peut décider d'envoyer un jet de Chance. Succès et succès critiques infligent des effets secondaires divers sur l'ennemi (effets de statut comme stun, mezz et root...). Attention, les échecs critiques les renvoient dans votre face.

Psyker II

Fight The Power

« *Row ! Row !* »

Coût: 250

Requis: Motivation Élémentaire, et Augmentation de Caractéristique (Avancée, POW) ou Motivation Exagérée

Effet: +5 % a vos jets de Cthulhu Mythos et +2 a votre POU par tranche de 5 POU de différence avec votre cible de sort. +4 POU si la cible est non stannée.

Cigaro

« *My cock is so much bigger than yours ! My cock walked right through the door !!!* »

Coût: 300

Requis: POW, SIZ ou APP supérieure a 16.

Effet: +10 % a l'effet des sorts (+1 minimum aux dégâts).

Legilimancie (Basique)

« *Rogue savait-il qu'ils étaient au courant de la Pierre Philosophale ? Harry ne voyait pas comment il aurait pu faire pour le découvrir, mais parfois, il avait l'abominable impression que Rogue lisait dans les pensées.* »

Coût: 300

Requis: INT supérieure a 13 ou POU supérieure a 15

Effet: + 10 % pour résister aux effets de contrôle mental, + 5 % pour résister aux autres effets mentaux (y compris se défendre dans un rêve non physique), +1 Aplomb lors des rêves/sur le plan astral.

Appel de Whap

« *Rip and tear ! You are huge ! That means you have huge guts !* »

Coût: 300

Requis: POU supérieure a 14.

Effet: Vous pouvez décider qu'une créature que vous invoquez ait +15 % a sa CON et SIZ, et -10 % a son INT et EDU.

Sort rapide

« *Trop de décisions !* »

Coût: 700

Requis: EDU supérieure a 11.

Effet: Vous pouvez envoyer deux sorts ou diviser par deux (au tour inférieur) la durée de lancement d'un sort, en divisant par deux le score a atteindre et si possible avec un malus de -25 % pour les jets d'opposition.

Psyker III

Prep Gwarlek

« *Oh mon dieu ! Des rottweilers jouant au poker !!! Je deviens instantanément fou.* »

Coût: 200

Requis: INT ou POU supérieure a 15, Pensée Magique (Basique).

Effet: 50% des dégâts de SAN mitigés en lisant un livre si quelqu'un l'a déjà lu et vous a averti précisément de ses dangers et passages horribles.

Pensée Magique (Avancée)

« *C'est cool ce feu d'artifice !* »

Coût: 650 (*Trait héritable*)

Requis: EDU ou POU supérieure a 15, Pensée Magique (Basique).

Effet: 50% des dégâts de SAN maintenant mitigés en lançant des sorts ou des aptitudes magiques.

Legilimancie (Avancée, Offensive)

« *Maintenant... Donne-moi cette Pierre qui se trouve dans ta poche.* »

Coût: 400

Requis: INT supérieure a 15 ou POU supérieure a 17, Légilimancie (Basique)

Effet: Vous pouvez désormais utiliser les bonus de Légilimancie divisés par deux pour booster vos propres attaques de contrôle mental et autres effets mentaux, et même diminuer l'Aplomb ennemi.

Périls du Warp

« *This is your brain on Nichijou.* »

Coût: 300 (*Trait héritable*)

Requis: EDU ou APP supérieure a 14, Effets Secondaires

Effet: Les Effets Secondaires sont plus forts, infligeant des dégâts voir invoquant des créatures enragées et aures démons. Attention : les echecs critiques au lancer déclenchent a leur tour le jet d'Effets Secondaires.

Psyker IV

Hey Ya !

« *Retrouve... ta... place !!!* »

Coût: 400

Requis: Augmentation de Caractéristique (Avancée, POW) ou Motivation Elémentaire, POU supérieure a 16.

Effet: Les créatures immunisées a la magie ne le sont que partiellement a votre magie.

Spell Mashup

« *Aaargh ! Une boule de feu verte a pois roses !* »

Coût: 400

Requis: EDU supérieure a 16 ou POU supérieure a 18.

Effet: Vous pouvez combiner des sorts (par paires seulement) ! Nécessite un grimoire personnel ou les noter.

Legilimancie (Avancée, Défensive)

« *Ce n'était pas la première fois que Rogue leur donnait l'impression de savoir lire dans les pensées.* »

Coût: 250

Requis: INT supérieure a 15 ou POU supérieure a 17, Légilimancie (Basique)

Effet: Les bonus de Legilimancie passent a + 15 % pour résister aux effets de contrôle mental, + 10 % pour resister aux autres effets mentaux (y compris se défendre dans un rêve non physique), +2 Aplomb lors des rêves/sur le plan astral.

Faillie du Warp

« *22 les gars, voilà le Grand Wull !* »

Coût: 400 (*Trait héritable*)

Requis: POU supérieure a 16.

Effet: Vous pouvez décider de dépenser 10 % (+1 minimum) de Points de Magie supplémentaires lors d'une invocation. L'invocation aura une chance d'invoquer une seconde créature.

Archiviste I

Augmentation de Caractéristique (Avancée, EDU/CON)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 700

Requis: Augmentation de Caractéristique (Basique) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de 1. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. A noter qu'on peut arriver a 20 ou plus, avec des scores

secondaires excédant 100%.

Augmentation de Caractéristique (Avancée, POW)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 1200

Requis: Augmentation de Caractéristique (Basique) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de *2*. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. A noter qu'on peut arriver à 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Lecture

« *Stay a while, and listen.* »

Coût: 200 (*Trait héritable*)

Requis: Aucun

Effet: Vous obtenez le pouvoir le plus essentiel de l'Archiviste, celui d'entièrement faire apprendre un sort à autrui, sur la base d'un livre. Les temps d'apprentissage sont divisés par 20. (Exemple: pour faire apprendre Bind Dimensional Shambler (du scénario « The Haunting »), il faut 16 heures 48 (faut prévoir la charrette !) au lieu de 10 jours (si le 2d6 avait fait 10). Evidemment il faut que les deux personnes soient ensemble pendant toute la durée de la lecture.)

Détachement des Lettres (Basique)

« *Les livres contiennent la connaissance des Anciens, ils ne contiennent évidemment pas les Anciens eux-mêmes.* »

Coût: 450

Requis: EDU ou POU supérieure à 13.

Effet: Lors de la lecture de livres infligeant des dégâts de SAN, vous avez + 10 % à votre jet de SAN.

Coup du Journal

« *Le bon vieux coup du journal ! J'ai même découpé des trous pour regarder à travers.* »

Coût: 350 (*Trait héritable*)

Requis: Aucun

Effet: Vous avez + 20 % à votre jet de Hide en lisant (vous faites partie du décor), et pouvez aussi utiliser Spot Hidden en lisant (vous avez un œil hors du texte).

Throw the Book at Them

« *Ce livre est rempli d'insultes rien que pour toi, et tu vas sentir le poids de chacune de ces pages !* »

Coût: 250 (*Trait héritable*)

Requis: EDU ou POU supérieure à 11.

Effet: Les livres deviennent des armes improvisées redoutables, infligeant 1d6+db de dégâts (contre 1d3 ou 1d4 en temps normal) et pouvant être lancées ou utilisées comme armes en conjonction avec Library Use (soit la moyenne, soit Throw ou le score d'attaque normal peuvent être utilisés) ! Des livres très lourds infligent plus de dégâts mais ont des pénalités au toucher.

Archiviste II

Lignes Interdites

« *Les secrets que je vais te révéler ne vont pas te plaire. C'est ta femme. Elle te trompe AVEC UN OURS EN PELUCHE !* »

Coût: 400

Requis: Lecture, EDU supérieure à 13, avoir au moins lu un livre attaquant la SAN

Effet: Vous pouvez rapidement et instinctivement ressortir des phrases d'un de vos livres interdits pour rendre les gens fous. Les dégâts de SAN dépendent du livre.

Holocron

« *Aidez-moi, Obi-Wan Kenobi. Vous êtes mon seul espoir.* »

Coût: 400 (*Trait héritable*)

Requis: EDU supérieure a 18 moins votre score de Mech. Repair ou Elec. Repair divisé par 5.

Effet: Vous pouvez transformer une fois par jour un Rubik's Cube résolu en holocron. Ce truc peut enregistrer un hologramme de vous, durant 12 heures. Vous pouvez même enregistrer des Lectures.

Bookspace

« *T'a combien de bouquins dans ce sac ?!* »

Coût: 450 (*Trait héritable*)

Requis: EDU supérieure a 20 moins votre score de Library Use divisé par 5.

Effet: Vous pouvez une fois par jour désigner un conteneur pouvant contenir plus d'un livre « bookspace ». Ce conteneur peut contenir une quasi-infinité de livres tout en n'en pesant que cinq maximum, et vous pouvez ressortir le bon en trois secondes chrono (action de mouvement) en réussissant un jet d'EDUx5. Attention: désigner un nouveau conteneur sans vider l'ancien va détruire les livres !

Bouclier Littéraire

« *Cedant armae togae !* »

Coût: 400

Requis: POU supérieure a 15, Throw the Book at Them.

Effet: Vous utilisez des couvertures de livres flottants comme bouclier ! Compte comme une Absorbition d'armure de 4 (jusqu'à 8 si vous êtes dans une fabrique d'annuaires ou avez sous la main une encyclopédie). Attention, les livres s'abîment ne serait-ce qu'a voler ainsi autour de vous.

Archiviste III

Double Lecture

« *Ou en étais-je donc ?!* »

Coût: 600

Requis: Lecture, EDU supérieure a 16

Effet: Vous pouvez faire apprendre deux sorts en même temps a votre auditoire, et plus vite, en utilisant des exemples simples pour démontrer des trucs complexes. Le temps passé est la moyenne entre les deux temps requis.

Détachement des Lettres (Avancé)

« *Les livres contiennent la connaissance des Anciens, ils ne contiennent évidemment pas les Anciens eux-mêmes.* »

Coût: 550

Requis: EDU ou POU supérieure a 15, Détachement des Lettres (Basique).

Effet: Lors de la lecture de livres infligeant des dégâts de SAN, vous avez désormais + 20 % a votre jet de SAN.

Détection du papier

« *Laissez tomber les petits papiers...* »

Coût: 550

Requis: POU ou EDU supérieure a 15, Library Use égale ou supérieure a 40%

Effet: Vous détectez le papier dans une sphère de rayon égal a votre POUx50cm, et les livres cachés dans ce rayon brillent dans l'obscurité, vous octroyant un bonus de + 50 % en Spot Hidden les

concernant (ils sont littéralement inratables) !

Illustrations

« *Ahora un oso ! Ya esta la casa llena de fieras !* »

Coût: 300 (*Trait héritable*)

Requis: POU supérieure a 15, Throw the Book at Them.

Effet: En dépensant 3 points de Magie, vous pouvez créer un hologramme d'une illustration d'un de vos livres, qui est animée et contrôlable. (L'illustration vous inflige aussi autant de dégâts de SAN qu'elle vous aurait infligée en temps normal.)

Archiviste IV

Lignes Occultes

« *Il faut savoir lire entre les lignes...* »

Coût: 500

Requis: EDU supérieure a 15, Lignes Interdites

Effet: Chaque livre lié au Mythe renferme 50 % (minimum 1) plus de sorts. Quand on lit les originaux du Necronomicon ou du De Vermis Mysteriis, c'est juste de l'overkill.

Holocron Avancé

« *C'est un message des Anciens ! Et une carte stellaire !* »

Coût: 300

Requis: Holocron, EDU supérieure a 21 moins votre score de Mech. Repair ou Elec. Repair divisé par 5.

Effet: Les holocrons ont une durée maximale de 20 heures, les Lectures prennent 25 % moins d'espace dedans, et peuvent être illustrés d'images mentales. (A noter, les images subliminales ou attaquant la SAN peuvent être stockées.)

Table d'enchantement

« *Oh, it's more magical than that! It automatically opens up and turns towards players who get close to it. When nobody is around, the book is closed and spins slowly.* »

Coût: 250 (*Trait héritable*)

Requis: EDU et POU supérieures a 21 moins votre score de Library Use divisé par 5 ou Cthulhu Mythos divisé par 3.

Effet: Chaque livre hors bookspace, visible et non caché dans une sphère de rayon égal a votre POUx50cm vous donne un bonus en % égal au triple du logarithme décimal de leur nombre pour lancer des sorts. 3 % pour 1 livre, 6 % pour 10 livres, 9 % pour 100 livres, etc.

Glyphologie Universelle

« *Cà c'est un S... ou est-ce un X ? Argh, connerie de captcha !* »

Coût: 400

Requis: EDU supérieure a 17.

Effet: Vous avez + 20 % aux jets pour lire des livres dans une langue étrangère.

Chapitre 5 – Traits avancés

En construction ! Je développerai les traits des sous-classes au fur et a mesure de mon inspiration !

Pompier I

Augmentation de Caractéristique (Avancée, INT/EDU)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 750

Requis: Augmentation de Caractéristique (Basique) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de 1. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. A noter qu'on peut arriver à 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Augmentation de Caractéristique (Supérieure, CON/STR/DEX)

« Nous visons l'excellence. »

Coût: 1250

Requis: Augmentation de Caractéristique (Avancée) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de 1. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. A noter qu'on peut arriver à 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Augmentation de Compétence (Supérieure, Voir fichier tableur)

« Je connais comment ça marche, ces bidules. On les assemble comme ça... »

Coût: 2 fois le niveau de la compétence

Requis: Compétence dans la liste de la sous-classe, incluse entre 75 % et 99 %

Effet: Une compétence est augmentée de 1. Vous pouvez prendre ce Trait autant de fois que vous le désirez.

Ninpou: Déplacement Serein

« Pram-pram, pram pramoupram-pram... »

Coût: 450

Requis: Science de la zone de contrôle, POU supérieure à 10

Effet: Utilisant 1 point de magie par 20m de déplacement, vous lévitez de 1 à 15 cm du sol à 75% de votre vitesse normale. Pendant ce temps-là, vous ne pouvez pas obtenir l'agressivité de quiconque et avez une chance, lors d'un test d'opposition de POW, de les subjuguier s'ils ne sont pas déjà en mêlée contre quelqu'un. Attention : ne marche pas ET sera interrompu par des ennemis déjà agressifs envers vous. Diminue aussi votre discrétion (-10 % en Sneak et Hide), un bruit de clochettes vous poursuivant.

Ninjutsu Modulaire

« Le CQC Spatial, c'est ce qu'on croit être le CQC Spatial. Chacun a son propre CQC Spatial en fin de compte. »

Coût: 750

Requis: Une capacité de Trait coûtant des points de Vie, de Magie, de SAN ou de Motivation

Effet: Vous pouvez désormais utiliser les capacités de Traits ôtant des points de Vie, de Magie, de SAN ou de Motivation comme partie de vos Techniques d'Arts Martiaux. Le coût-malus de ces capacités est égal au bonus obtenu en ajoutant le même coût à une Technique d'Art Martial.

(« Ninpou: Sake Bunshin No Jutsu » sans aucun ingrédient, par exemple, coûte 3 PMag = malus de 15 %). Auto-Substitution coûte 25 % et Makele No Jutsu 12 %. Tenshi no arigato n'est pas utilisable car il nécessite d'être hors combat (excepté si la technique est faite pour être hors combat).

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Pompier II

Ninpou: Sake Bunshin No Jutsu

« *To desu ka~ ?* »

Coût: 350

Requis: Science de l'Attaque Supérieure, Ninpou: Déplacement Serein

Effet: Vous vous multi-clonez, mais en fait non. Sur un toucher normal, vous injectez une quantité massive d'alcool dans l'organisme de l'individu, assez pour le faire voir double. Si vous n'avez pas de seringue ou d'alcool avec vous vous pouvez substituer ces deux ingrédients par 2 et 1 points de magie respectivement.

Ninpou: Auto-Substitution

« *Hanbili-hee... hee... heee... ugaaaaah~ *POP* jaan ! Kaori mi ga omono de shita no jutsu~* »

Coût: 400

Requis: Disguise supérieure a 24 %, Ninpou: Déplacement Serein

Effet: Lorsque vous êtes déguisé en vous-même, votre déguisement a valeur d'armure de 10 PV. Excellent aussi pour feindre la mort : quand vous déchirez votre déguisement endommagé (vous avez l'air d'arracher votre face), vous infligez 0/1d6 dégâts de SAN aux spectateurs.

CQC Spatial

« *Arrête d'ajouter « space » a toutes les choses !!!* »

Coût: 450

Requis: Ninjutsu Modulaire

Effet: Les capacités des ennemis vaincus qui n'étaient normalement pas « copiables » pour une Technique faute de coût équivalent dans la table de création de Technique, le sont (réduites a la TAI ou au POU du Pompier), a discrétion du MJ qui devra calculer et du PJ qui devra noter.

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Pompier III

Ninpou: Kage Bunshin No Jutsu

« *Multi-clonage !* »

Coût: 450

Requis: Ninpou: Sake Bunshin No Jutsu

Effet: Vous pouvez essayer un test de POU contre 50 % pour tenter de vous cloner. Les clones créées ont 1 point de vie et nécessitent un test de POU contre 20 % pour faire des actions différentes (attaquer une autre cible est facile, le test est alors contre 10 %). Le test peut aussi être augmenté en difficulté de 10 % pour créer un clone supplémentaire. Vous pouvez aussi faire des attaques combinées, chaque clone otant 5 % a la difficulté de cette dernière. A noter: les clones peuvent se cloner, nécessitant un tour de plus et un jet plus difficile, + 10 % au jet requis par « génération ». Par exemple: se cloner en 7 nécessite un jet contre 110 % (presque impossible), ou un jet contre 70 % et trois jets contre 60 % (le premier pour créer 3 clones, les trois autres pour que chaque clone crée un autre clone).

Ninpou: Makele no Jutsu

« *Il n'y a pas de cuillère.* »

Coût: 550

Requis: Ninpou: Auto-Substitution, Science de l'Attaque Supérieure OU POU supérieure a 14.

Effet: Vous pouvez en tant qu'action delayée (l'ennemi vous voit dire « Makele~~ ») tordre une

arme en vue a moins de 20m.

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Pompier IV

Ninpou: Tenshi no arigato

« *[Bruit de vent et de vagues, interrompu par une voix distance implorant « gomen nasai ! »]* »

Coût: 700

Requis: Disguise supérieure a 49 % ou Persuade supérieure a 74 %, Ninpou: Kage Bunshin No Jutsu

Effet: En utilisant 5 points de vie et de magie et en méditant, vous pouvez conjurer un fantôme hyperactif bougeant et attaquant vos ennemis deux fois par tour avec des munitions illimitées, infligeant ses dégâts en dégâts de SAN +0/+1d6 (le +1d6 est effectif s'il rate son jet de SAN). A noter que le fantôme a 100 % de vos points de vie, et est considéré comme un clone (s'il est conjuré par un clone il a un malus a toutes ses actions de – 10 % par génération), et un seul de ces fantômes peut être manifesté a un instant donné. Si l'ennemi a peur et se recroqueville, il implorera le pardon en japonais (même s'il ne connaît pas la langue).

Ninpou: Jigoku Atashi

« *Why are you bringing the extreme technique now ?!* »

Coût: 1100

Requis: Ninpou: Makele No Jutsu, POU supérieure a 11, Attaque a demain, connaissance d'un sort d'invocation/convocation/appel OU Cthulhu Mythos supérieure a 49 %.

Effet: Vous avez rétroingénié et inversé la technique d'invocation d'entités extraplanaires pour en faire une technique de ninjutsu. En utilisant 12 points de magie, vous pouvez delayer une attaque. Cette dernière a + 20 % pour toucher et, en touchant, convoque instantanément la victime dans le royaume d'Emeraude, équivalent des enfers japonais, d'où le nom de cette technique. Attention: le portail est prévu pour un être de SIZ maximale 24. Davantage de points de magie peuvent créer un portail plus grand (1 point pour 2 points de SIZ). Vous pouvez aussi lancer ce sort a moitié prix auquel cas vous êtes aussi téléporté a proximité de la victime (mais je le déconseillerais). Les ennemis peuvent tenter de résister a la révocation dans un test d'opposition de POU avec un malus de 75 % (possible pour les ennemis extraordinairement puissants magiquement).

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...
Requis: ...
Effet: ...

Augmentation de Compétence (Overkill, Voir fichier tableur)

« *Je connais le kung fu.* »

Coût: 3 fois le niveau de la compétence

Requis: Compétence dans la liste de la sous-classe, supérieure à 99 %

Effet: Une compétence est augmentée de 1. Vous pouvez prendre ce Trait autant de fois que vous le désirez. Les compétences au-dessus de 100%, en plus d'être vachement fiables pour les jets avec des malus, augmentent dangereusement la capacité à faire des réussites critiques.

Chevalier I

Augmentation de Caractéristique (Avancée, SIZ)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 750

Requis: Augmentation de Caractéristique (Basique) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de 1. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. À noter qu'on peut arriver à 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Augmentation de Caractéristique (Avancée, POW)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 1200

Requis: Augmentation de Caractéristique (Basique) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de *2*. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. À noter qu'on peut arriver à 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Augmentation de Caractéristique (Supérieure, CON/STR/DEX)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 1250

Requis: Augmentation de Caractéristique (Avancée) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de 1. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. À noter qu'on peut arriver à 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Augmentation de Compétence (Supérieure, Voir fichier tableur)

« *Je connais comment ça marche, ces bidules. On les assemble comme ça...* »

Coût: 2 fois le niveau de la compétence

Requis: Compétence dans la liste de la sous-classe, incluse entre 75 % et 99 %

Effet: Une compétence est augmentée de 1. Vous pouvez prendre ce Trait autant de fois que vous le désirez.

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Loyal Destrier

« *Regarde un cavalier sans son cheval, il lui manque la moitié de son sang.* »

Coût: 600

Requis: Charge, Horse Riding/Drive Auto/Piloting 60 %

Effet: Vous pouvez déclarer une fois par jour un animal montable, ou un véhicule quelconque, a portée de Mêlée pendant 1 minute, votre Loyal Destrier. Le Loyal Destrier vous donne un bonus de 10 % a tous les jets le concernant (et tout hostile un malus de 20 % pour le maîtriser/piloter), et un lien psychique permettant de l'appeler a la rescousse pour 0, 4 ou 6 Points de Magie (suivant que c'est un animal, auto/moto ou autre véhicule). Il a aussi +2d6 points de vie. Cependant quand il meurt/est détruit, il inflige 2d6 dégâts de SAN directs.

Si le véhicule appelé a des armes intégrées, il tirera sur tout ennemi avec, sinon il essaiera d'en écraser quelques uns avec style. Le Loyal Destrier a 90+DEX % pour se piloter soi-même (influera sur les manoeuvres des véhicules motorisés et la vitesse et les manoeuvres des véhicules non motorisés).

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Chevalier II

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Centaure

« *Mais si M'oiselle Jeanne ! On aura certainement du succès dans notre costume de centaure !* »

Coût: 450

Requis: Loyal Destrier, DEX supérieure a 14

Effet: Le Loyal Destrier peut être piloté sans rênes/sans volant dans un diamètre sphérique égal a la distance le plus longue de sa hitbox +2m, libérant les (généralement) quatre membres. 30 premières minutes gratuites, 1 point de Magie a dépenser toutes les 30 minutes (ou toutes les POUx10mn en méditant) par la suite.

Ecuyer

« *Et quand Dieu veut s'attacher réellement un homme, il appelle son plus fidèle écuyer, son plus sûr messenger, qui est le chagrin, et lui dit: «Cours après lui, rattrape-le, ne le lâche pas d'une semelle...».* »

Coût: 750

Requis: Loyal Destrier, POU supérieure a 13 ou APP supérieure a 15

Effet: Vous pouvez déclarer une fois par semaine un allié, être cher ou digne de confiance qui ne peut pas être une cible valide pour Loyal Destrier (a part si vous voulez monter quelque chose qui ne devrait pas être monté), et a l'aide d'une arme, votre écuyer. Cette arme lui sera donnée et

consacrée, octroyant + 10 % a son maniement (non cumulable avec Arme ou Gun de Prédilection, le plus grand bonus gagnera) et un point de Motivation par semaine (elle a sa propre réserve de Pouvoir Spiral, limitée a 1). Il bénéficiera aussi de la moitié de tous les traits de Vigile et Gardien de son Chevalier lié, et aura +10 % pour protéger ou soigner ce dernier, et +5 % pour lui rendre service autrement.

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Chevalier III

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Armure Cavalière

« *Un homme sans une femme, c'est comme un cheval sans bride.* »

Coût: 500

Requis: Centaure, FOR supérieure a 16.

Effet: Votre Loyal Destrier et tout *autre* véhicule dans lequel vous êtes se voit octroyer la même absorption d'armure que vous (y compris l'armure naturelle, la peau et celles obtenues par magie).

Ce Trait se cumule avec des retours diminuants : le 2ème Chevalier applique $\frac{3}{4}$ de son armure, puis la moitié pour le troisième et le quart pour le quatrième. Par exemple 4 armures de 12+3 dans une voiture donneront une absorption de 38 (équivalent en dés a 11d6 dégâts) plus l'absorption naturelle de la voiture.

Voyage Sans Bouger

« *Speed freak faster than a speedin' bullet, slow down, if I don't, if I don't I might just lose it locked up ...* »

Coût: 600

Requis: Centaure, POU supérieure a 14.

Effet: Permet, au prix de 1 point de magie toutes les POUx0.5 heures, de lier votre position a celui de votre Loyal Destrier ou d'un autre véhicule en vue (prix doublé). De cette manière vous voyagez dans la même direction. Diminue de 75 % les dégâts dus aux chutes quand ce pouvoir est activé et quand les dégâts sont dus a ce dernier.

Permet aussi de localiser sans faille votre Loyal Destrier avec un bonus de +40 % (+50 % en comptant le bonus de ce dernier).

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Chevalier IV

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: Armure Cavalière

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Augmentation de Compétence (Overkill, Voir fichier tableur)

« *Je connais le kung fu.* »

Coût: 3 fois le niveau de la compétence

Requis: Compétence dans la liste de la sous-classe, supérieure à 99 %

Effet: Une compétence est augmentée de 1. Vous pouvez prendre ce Trait autant de fois que vous le désirez. Les compétences au-dessus de 100%, en plus d'être vachement fiables pour les jets avec des malus, augmentent dangereusement la capacité à faire des réussites critiques.

Marine I

Augmentation de Caractéristique (Supérieure, CON/DEX)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 1250

Requis: Augmentation de Caractéristique (Basique) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de 1. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. A noter qu'on peut arriver à 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Augmentation de Caractéristique (Supérieure, STR/SIZ)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 1500

Requis: Augmentation de Caractéristique (Basique) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de 1. Vous pouvez choisir ce Trait une fois

par caractéristique selon la classe. A noter qu'on peut arriver a 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Augmentation de Compétence (Supérieure, Voir fichier tableur)

« *Je connais comment ça marche, ces bidules. On les assemble comme ça...* »

Coût: 2 fois le niveau de la compétence

Requis: Compétence dans la liste de la sous-classe, incluse entre 75 % et 99 %

Effet: Une compétence est augmentée de 1. Vous pouvez prendre ce Trait autant de fois que vous le désirez.

Actuellement un Space Marine

« *They shall be my finest warriors, these men who give of themselves to me. Like clay I shall mould them, and in the furnace of war forge them. They will be of iron will and steely muscle. In great armour shall I clad them and with the mightiest guns will they be armed. They will be untouched by plague or disease, no sickness will blight them. They will have tactics, strategies and machines so that no foe can best them in battle. They are my bulwark against the Terror. They are the Defenders of Humanity. They are my Space Marines and they shall know no fear.* »

Coût: 1500 XP, + quelques jours pour forger l'armure et trouver un médecin assez fou dans le coin (Médecine 100 % minimum, jet effectué a -50 %) pour faire les opérations requises + XP nécessaires pour Artisanat (Armement) 50 %, 2d4/2d20 dégâts de SAN (l'opération se fait a coeur ouvert sans anesthésie et l'indoctrination est traumatisante)

Requis: Augmentation de Caractéristique (Avancée, CON), Augmentation de Caractéristique (Basique, SIZ), CON supérieure a (30 moins la meilleure compétence de combat divisée par 5)

Effet: Le détenteur de ce Trait obtient les bonus et malus permanents de +8 a la CON, +6 a la TAI, +4 a la FOR, +2 a la POU, -2 a l'APP et -2 a la DEX, et est engoncé dans une armure 25-5 dotée de l'équivalent équipement d'élite HAZMAT autonome. Il a aussi deux coeurs, entre autres.

Il recevra aussi comme équipement un Bolter (Dégâts 2d12+2, portée 50 mètres, 1 ou 2 rounds, munitions 30, PV 22, valeur inestimable, panne 98 (jamais d'explosion), période « ??? », utilisable avec la compétence Fusil (Rifle).

Trench Run

« *C'est a ton tour, viande avariée !* »

Coût: 300

Requis: Armure Naturelle, Backroll

Effet: Vous pouvez tirer en chargeant comme si c'était une attaque de mêlée. Charge et Charge Supérieure comptent pour ce mouvement.

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Marine II

Multi-Poumon

« *In toxic environments, a similar muscle closes off the normal lungs, thus oxygen is absorbed exclusively by the Imbiber, which then filters out the poisonous or toxic elements. The Multi-lung has highly efficient toxin dispersal systems.* »

Coût: 400

Requis: Actuellement un Space Marine

Effet: Octroie un bonus de +2 a la CON pour résister a un environnement pauvre en oxygène, ou un

bonus de +12 a la CON pour résister a un environnement toxique (suffisamment pour que les systèmes de l'armure soient surchargés). Attention: les deux bonus ne sont jamais cumulés. Un environnement ET toxique ET pauvre en oxygène nécessite de choisir entre « bien respirer un air surchargé de toxines » et « presque s'étouffer avec un air trop longtemps purifié ».

Glandes de Betcher

« *These implants' more common use is to aid in the digestion of unusually difficult or impossible things to digest, such as cellulose.* »

Coût: 500

Requis: Actuellement un Space Marine

Effet: Vous évoluez, gagnant une paire de glandes dans la bouche secrétant de l'acide. L'attaque de Mêlée « Head » a +10% a son minimum (donne effectivement +10% permanents la compétences), et inflige 2d4 dégâts (Arts Martiaux ne peut pas être utilisé), inflige des dégâts aux armures comme si l'attaque avait infligé +1d20 de dégâts, et a une bonne chance d'aveugler temporairement la cible.

Gun Fu

« *Gun Fu is a catch-all term for the fancy moves Hong Kong action movie characters (and Western films inspired by said Hong Kong action movies) perform with their guns. It's essentially martial arts... WITH GUNS!* »

Coût: 350

Requis: Trench Run ou Power Pistol Whip

Effet: Vous pouvez faire un test de Martial Arts pour ajouter votre *bonus de dégâts* (minimum 1d3) a la pénétration d'armure de vos attaques et parer avec vos armes a distance. Parade Bloquante, Double Parade Bloquante et Triple Parade Bloquante sont utilisables.

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Marine III

Oreille de Lyman

« *Not only does this implant's improved inner ear structure make a Space Marine immune to dizziness or motion sickness but it also allows Space Marines to consciously filter out and greatly enhance certain sounds over the capabilities of normal human hearing.* »

Coût: 400

Requis: Actuellement un Space Marine

Effet: +10 % permanent a la compétence Écouter, relance possible de tous les jets relatés a ne pas se faire assommer, dazer et déstabiliser, immunité au vertige et résistance élevée aux changements de pression (« G » verticaux et horizontaux, grand blanc, grand bleu, grand rouge et grand noir).

Occulobe

« *[...] adjustments to the growth patterns of the eyes and their light-receptive retinal cells. The result is that Space Marines have visual acuity that is far superior to that of baseline humans and they can see in low-light conditions and near-darkness almost as well as in bright daylight.* »

Coût: 200

Requis: Actuellement un Space Marine

Effet: Vision Nocturne de l'Enquêteur III, mais en encore mieux et en moins cher. Donne un +10 % général permanent, de nuit comme de jour, a Trouver Objet Caché. Il est en plus plus difficile de vous aveugler (un jet de TOC difficile a -10 % réussi permet de ne pas être aveuglé). Rembourse

Vision Noctambule, Vision Nocturne et partiellement Vision Aveugle.

Balistique Commune

« *Tant que ça fait bang et que ça troue, ça devrait marcher comme les autres.* »

Coût: 750

Requis: Gun de Prédilection, Science du Tir, une compétence d'arme a distance supérieure a 84 %.

Effet: Toutes les compétences d'armes a distance sont automatiquement utilisable avec une autre compétence d'arme a distance -12 %.

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Marine IV

Omophage

« *This implant thus allows a Space Marine to literally "learn by eating." Four new nerve bundles are also implanted connecting the spine and the stomach wall. The Omophagea transmits the gained information to the Astartes' brain as a set of memories or experiences.* »

Coût: 750

Requis: Actuellement un Space Marine

Effet: En gniackant des ennemis, vous pouvez *actuellement bouffer des XP* ! La quantité dépend de deux facteurs : la générosité du MJ et des compétences de l'ennemi mâché. Attention: l'usage de ce trait coûte de la Santé Mentale.

Nodule Catalepse

« *When deprived of sleep for a long period of time, the Catalepsean Node "cuts in" upon detecting a rise in the Astartes' stress and fatigue hormones. This allows the Astartes to consciously "switch off" sections of the brain sequentially, while remaining awake and alert.* »

Coût: 350

Requis: Actuellement un Space Marine

Effet: Vous pouvez désormais décider sélectivement des parties de votre corps endormies et réveillées. Ça signifie que vous pouvez en clair, dormir les yeux ouverts et voir ce qui se passe, tout en récupérant comme un sommeil normal. Attention: l'usage du Nodule Catalepse a un effet néfaste sur la Santé Mentale.

Gun Kata

« *The gun kata treats the gun as a total weapon, each fluid position representing a maximum kill zone, inflicting maximum damage on the maximum number of opponents while keeping the defender clear of the statistically traditional trajectories of return fire.* »

Coût: 800

Requis: Esprit de Grammaton et Gun Fu OU Balistique Commune ET La somme de Martial Arts et d'une compétence d'arme a distance atteignant ou dépassant 150 %

Effet: Vous considérez tout terrain comme un couvert mineur, majeur ou total (+10/+20/+50 %) si vous avez 2, 3 ou davantage d'ennemis vous attaquant, et avez la moitié du même bonus pour attaquer. Attaque du pilleur de tombes annule tous les malus liés au dual-wielding ou triple-wielding.

...

« ... »

Coût: ...
Requis: ...
Effet: ...

Augmentation de Compétence (Overkill, Voir fichier tableur)

« *Je connais le kung fu.* »

Coût: 3 fois le niveau de la compétence

Requis: Compétence dans la liste de la sous-classe, supérieure à 99 %

Effet: Une compétence est augmentée de 1. Vous pouvez prendre ce Trait autant de fois que vous le désirez. Les compétences au-dessus de 100%, en plus d'être vachement fiables pour les jets avec des malus, augmentent dangereusement la capacité à faire des réussites critiques.

Spec Ops I

Augmentation de Caractéristique (Avancée, INT)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 750

Requis: Augmentation de Caractéristique (Basique) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de 1. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. A noter qu'on peut arriver à 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Augmentation de Compétence (Supérieure, Voir fichier tableur)

« *Je connais comment ça marche, ces bidules. On les assemble comme ça...* »

Coût: 2 fois le niveau de la compétence

Requis: Compétence dans la liste de la sous-classe, incluse entre 75 % et 99 %

Effet: Une compétence est augmentée de 1. Vous pouvez prendre ce Trait autant de fois que vous le désirez.

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Spec Ops II

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...
Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Spec Ops III

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Spec Ops IV

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Augmentation de Compétence (Overkill, Voir fichier tableur)

« *Je connais le kung fu.* »

Coût: 3 fois le niveau de la compétence

Requis: Compétence dans la liste de la sous-classe, supérieure à 99 %

Effet: Une compétence est augmentée de 1. Vous pouvez prendre ce Trait autant de fois que vous le désirez. Les compétences au-dessus de 100%, en plus d'être vachement fiables pour les jets avec des malus, augmentent dangereusement la capacité à faire des réussites critiques.

Aventurier I

Augmentation de Caractéristique (Avancée, CON)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 750

Requis: Augmentation de Caractéristique (Basique) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de 1. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. A noter qu'on peut arriver à 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Augmentation de Caractéristique (Supérieure, DEX/INT)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 1250

Requis: Augmentation de Caractéristique (Avancée) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de 1. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. A noter qu'on peut arriver à 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Augmentation de Compétence (Supérieure, Voir fichier tableur)

« *Je connais comment ça marche, ces bidules. On les assemble comme ça...* »

Coût: 2 fois le niveau de la compétence

Requis: Compétence dans la liste de la sous-classe, incluse entre 75 % et 99 %

Effet: Une compétence est augmentée de 1. Vous pouvez prendre ce Trait autant de fois que vous le

désirez.

Bague d'Orbe Tactile

« *Tu disais quoi, a propos de télékinésie ?* »

Coût: 500

Requis: INT supérieure a 15 et endormi

Effet: L'Aventurier se réveille avec une bague liée a son existence (restant toujours en sa possession et indestructible) octroie la compétence de Mêlée « Orbe Tactile » (25% de base, considérée de classe). L'Aventurier peut manifester librement une Orbe Tactile a une puissance et distance variant sur la CON. Outre la capacité de soulever les jupes des filles, cette orbe peut émuler des attaques de mêlée naturelles et les booster, octroyant un bonus de 1d3 sur un jet en Orbe Tactile réussi. Le bonus de dégâts de l'orbe est un cran inférieur a celui de l'Aventurier jusqu'à ce qu'il ait 50 % en Orbe Tactile.

Secret (secret jusqu'à devenir V***y*i*): Les Valkyries ayant Orbe Tactile sont réaffiliés d' « Amrath, Dieu de la Destruction » a « Lucifer Samidare, Princesse de l'Enfer », juste pour le gag. Elle est légèrement plus maline et délurée qu'Amrath, et bien plus gentille (mais veut toujours détruire le monde).

Empathie Animale Sonique

« *Lan lalalan lan lan~* »

Coût: 50

Requis: Art (Chant) supérieur a 25 %, Amusing Injuries

Effet: Un jet d'Art (Chant) peut être utilisé pour tenter de charmer une bête. Le jet peut être rendu plus difficile si la créature est boostée, ou si c'est une créature légendaire ou du Mythe. Si le jet échoue, la créature devient berserk, essaie de saisir le chanteur et l'emplafonner contre un arbre !!!

Faim Grondante

« *Rhum Raisin tabetai tai ! Ta-ta-ta-ta-ta-tai !!!* »

Coût: 400

Requis: Sens des Essentiels ET Sante Heureuse ou Motivation Élémentaire ET Robustesse

Effet: Si vous êtes involontairement affamé, vous pouvez gagner de la TAI temporelle, jusqu'à l'égal de votre TAI actuelle après 4 jours sans manger. Augmente le bonus de dégâts.

Aventurier II

Maitrise de l'Orbe Tactile (Basique)

« *Evidemment, l'endurance est a la base de ton pouvoir. Cela veut également dire que tu peux la renforcer en t'entraînant, de même qu'elle s'affaiblira si tu ne la travailles pas.* »

Coût: 600

Requis: Bague d'Orbe Tactile, Augmentation de Caractéristique (Basique, CON)

Effet: Le malus au bonus de dégâts est dissipé, et le boost donne désormais un bonus similaire a Martial Arts (si le jet d'Orbe Tactile est réussi, les dégâts de base sont doublés). La force de l'Orbe passe de celle d'une main a celle d'un bras.

Secret (a dévoiler quand cette condition est remplie): Le coût de ce Trait est divisé par deux si quelqu'un le pousse a l'entraîner. Ça peut être lui-même sur un jet d'Idée divisé par 2.

Science de la Kinésie

« *Hein ? Sur le toit ? Comment voulez-vous que... - Comme ça.* »

Coût: 400

Requis: Bague d'Orbe Tactile, Augmentation de Caractéristique (Supérieure, DEX) ou un jet d'Idée réussi dans une situation de nécessité de saut très long.

Effet: Le score d'Orbe Tactile divisé par 2 peut être ajouté au score de base de Sauter et Grimper

(voir au score d'autrui sur un jet d'Orbe Tactile réussi) lors de tous les jets les concernant.
Considérer le score entier pour les distances et dégâts de chute.
Secret (a dévoiler quand cette condition est remplie): Le coût de ce Trait est divisé par deux si l'Aventurier lit le premier tome du manga Samidare.

Fouille Fortuite

« *Tet-Tet-Teh~ NandeDESUKA ~ ♪ (¬▽¬)J☆* »

Coût: 350

Requis: Empathie Animale Sonique, Trouver Objet Caché supérieur a 84 %

Effet: Chaque jet de Trouver Objet Caché est accompagné d'un jet de Chance. S'il est réussi, l'Aventurier trouve quelque chose d'intéressant en plus, d'un ingrédient de crafting ou des munitions, a un loot assez précieux. Le jet peut être relancé au prix d'1d6 SAN (dégâts hors Aplomb), l'Aventurier citant la citation de ce Trait.

Secret: Fouille Fortuite active involontairement un effet similaire (mais silencieux) a Empathie Animale Sonique, ce qui charmera toutes sortes de petits animaux mignons tels des chatons.

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Aventurier III

Maitrise de l'Orbe Tactile (Avancée)

« *Evidemment, l'endurance est a la base de ton pouvoir. Cela veut également dire que tu peux la renforcer en t'entraînant, de même qu'elle s'affaiblira si tu ne la travailles pas.* »

Coût: 700

Requis: Maîtrise de l'Orbe Tactile (Basique), Orbe Tactile supérieure a 75-CON %

Effet: Le boost de dégâts donne désormais des dégâts doublés en cas de jet réussi en Orbe Tactile.

La force de l'Orbe passe de celle d'un bras a celle du corps entier.

Secret (a dévoiler quand cette condition est remplie): Le coût de ce Trait est diminué a 500 si quelqu'un le pousse a l'entraîner. Ça peut être lui-même sur un jet d'Idée divisé par 3 (ou 2 en cas de pression forte).

Attaque Spéciale Sournoise

« *"Bring the Popular Guy Down a Peg" Punch !* »

Coût: 300, 100 pour faire oublier a un adversaire le souvenir de la technique

Requis: Maîtrise de l'Orbe Tactile (Basique), Science de la Kinésie, Augmentation de Caractéristique (Supérieure, INT) ET Augmentation de Caractéristique (Forcée, INT) ou ???

Effet: Vous pouvez aussi sur un jet d'Idée divisé par 2 réussi inventer pour un adversaire une technique spéciale d'attaque de mêlée, au nom finissant par une attaque de mêlée mais basée sur une autre (sournois !). Elle ne fonctionne qu'une fois par adversaire mais ajoute 20 % au toucher et augmente de deux crans le bonus de dégâts.

Secret (a dévoiler quand cette condition est remplie): ??? = « Une Technique spéciale d'Arts Martiaux a été inventée par ce personnage utilisant le même principe ». (Cette dernière n'a pas l'effet d'Attaque Spéciale Sournoise mais facilité l'obtention du Trait.)

Annulation de Chute

« *Yaaaaaaaaaaaaaargh- ding dong!* »

Coût: 200

Requis: Amusing Injuries, Motivation Exagérée, Saut supérieur a 64 %

Effet: Vous avez une capacité a la Prince of Persia permettant de remonter le temps lors des mauvaises chutes (chutes infligeant des dégâts) pour annuler la chute. Pour un observateur extérieur, il vous voit effectivement sauter a l'envers.

Secret: Faire un jet de Chance après une chute mortelle. Si le jet échoue, le PJ chute maladroitement dans un trou d'un mètre et reçoit 1d6 dégâts.

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Aventurier IV

Maitrise de l'Orbe Tactile (Supérieure)

« Evidemment, l'endurance est a la base de ton pouvoir. Cela veut également dire que tu peux la renforcer en t'entraînant, de même qu'elle s'affaiblira si tu ne la travailles pas. »

Coût: 800

Requis: Maîtrise de l'Orbe Tactile (Basique), Orbe Tactile supérieure a 110-CONx2 %

Effet: Le bonus de dégâts de l'Orbe Tactile est augmenté d'un cran (pour quelqu'un avec un bonus de dégâts de +1d4, cela donne des Kicks a 3d6+1d4). La force de l'Orbe passe de celle du corps entier normal a celle du corps entier désinhibé. Vous pouvez aussi ajouter 1 a la FOR pour le calcul du bonus de dégâts de base (ça peut booster aussi le bonus de l'Orbe par la même occasion) en dépensant 1 point de magie, dans la limite d'1 point de magie par 10% d'Orbe Tactile supérieur a 50%.

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Augmentation de Compétence (Overkill, Voir fichier tableur)

« Je connais le kung fu. »

Coût: 3 fois le niveau de la compétence

Requis: Compétence dans la liste de la sous-classe, supérieure a 99 %

Effet: Une compétence est augmentée de 1. Vous pouvez prendre ce Trait autant de fois que vous le désirez. Les compétences au-dessus de 100%, en plus d'être vachement fiables pour les jets avec des malus, augmentent dangereusement la capacité a faire des réussites critiques.

Inspecteur I

Augmentation de Caractéristique (Avancée, EDU)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 750

Requis: Augmentation de Caractéristique (Basique) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de 1. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. A noter qu'on peut arriver a 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Augmentation de Caractéristique (Supérieure, INT/APP)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 1250

Requis: Augmentation de Caractéristique (Avancée) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de 1. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. A noter qu'on peut arriver a 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Augmentation de Compétence (Supérieure, Voir fichier tableur)

« *Je connais comment ça marche, ces bidules. On les assemble comme ça...* »

Coût: 2 fois le niveau de la compétence

Requis: Compétence dans la liste de la sous-classe, incluse entre 75 % et 99 %

Effet: Une compétence est augmentée de 1. Vous pouvez prendre ce Trait autant de fois que vous le désirez.

Déduction Combinatoire

« *Mais je vous dis que Tekkit IndustrialCraft V2.3 est simple a utiliser ! J'ai du regarder le wiki seulement une ou deux fois...* »

Coût: 300

Requis: Bat Deduction, une compétence d'artisanat ou scientifique supérieure a 64 %.

Effet: Les jets d'Idée pour savoir de quelles manières utiliser certains objets (surtout les ingrédients d'artisanat) deviennent Très Faciles.

Artisanat Shadok

« *C'est en forgeant qu'on devient musicien.* »

Coût: 250

Requis: Logique de Troll Fou et Art(quelconque) supérieur a 49 %

Effet: Vous pouvez utiliser une compétence d'Art avec un malus de 10 % a la place d'une compétence d'artisanat ou scientifique pour les jets d'artisanat.

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Profiler

« *Non mais, j'ai fait un épisode de The Profiler.* »

Coût: 400 puis 400

Requis: Psychologie ou Psychanalyse supérieurs a 49 % puis 74 %, et Logique de Troll Fou puis Logique Lunaire

Effet 1: Au premier niveau, lorsque vous inspectez une écriture ou oeuvre d'art, vous obtenez des

informations cruciales sur la psychologie de celui qui l'écrit. Au second niveau de ce Trait cet effet se déclenche pour n'importe quoi et pas seulement les oeuvres voulant décrire ou communiquer quelque chose. Vous ne pouvez prendre ce Trait que deux fois (c'est déjà pas mal).

Effet 2: Rend tous les jets de Psychologie et Psychanalyse effectués pour jauger les intentions et profiler Très Faciles puis Triviaux.

Inspecteur II

Explosion Combinatoire

« *Assembler des trucs et écouter le résultat tranquille, dans ma chambre !!!* »

Coût: 300

Requis: Déduction Combinatoire ET Logique Lunaire ou Logique de Troll Fou et Dorf

Effet: Vous pouvez combiner des objets comme si chacun d'entre eux était clipsable, adhésif ou faits de pâte à modeler, et combiner les concepts mêmes de ces objets, permettant des combinaisons surréalistes.

MacGyvering

« *Pour faire une bombe EMP, il faut un éplucheur de patates, des clous et du chewing-gum !* »

Coût: 200

Requis: Déduction Combinatoire ET Action Rapide ou score d'Idée supérieur à 100 %

Effet: L'artisanat prend une échelle de temps plus vite (jours → heures → minutes...). Cela n'affecte pas le délai entre jets d'Idée.

Théorème de Nishigaki-Von Braun

« *Et c'est depuis cette expérience que j'aime les explosions.* »

Coût: 250 puis 100

Requis: Déduction Combinatoire ET Logique Lunaire ou Logique de Troll Fou et Physique ou Chimie supérieur à 84 %

Effet: Les réussites d'artisanat critiques ou dépassant une marge de 34 % permettent d'obtenir des effets explosifs, que ce soit comme effet secondaire ou comme objectif final. Vous ne pouvez prendre ce Trait que deux fois (c'est déjà pas mal). Le second niveau de ce Trait permet d'obtenir de nouveaux effets élémentaires outre les explosions, et toggler entre les deux niveaux du Trait.

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Inspecteur III

Artisanat Upgradé

« *Cette beauté, sombre comme le fer, Est de celles que forge et polit l'Enfer.* »

Coût: 900

Requis: Explosion Combinatoire et posséder ou avoir crafté une arme de rareté violette (Légendaire).

Effet: Quand un artisanat crée un objet utilisable, soit l'objet a un multiplicateur de critique élémentaire supérieur de 1 (cela peut éventuellement générer un multiplicateur de -gasp- x5) , soit un de ses modificateurs est remplacé par un de la même « famille » plus rare encore (éventuellement en créant un nouveau), soit le cas échéant un des caractéristiques de base de l'objet est augmentée de même ampleur jusqu'à ce que l'arme mérite un nouveau niveau de rareté ou, si c'est pas une arme (ou que ce soit déjà une arme perlescente) que le MJ dise que ce soit assez.

Esprit de la Machine

« *Briser avec rituel, c'est briser avec foi.* »

Coût: 300

Requis: MacGyvering OU Déduction Combinatoire et Promotion Marine I.

Effet: Augmente le seuil de panne de 5 pour toutes les armes et autres objets (s'il y'en a). Ça signifie que toutes les armes avec un seuil de 96 ou plus (en général toutes les armes non improvisées) ne tombent plus jamais en panne.

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Inspecteur IV

Artisanat Eldritch

« *Les Génies forment des connections entre les choses qui ne sont normalement pas « là » pour nombre de gens. Leur essence entière a pour vocation de réduire la réalité a une poignée d'équations qui sont évidemment vraies.* »

Coût: 600

Requis: Artisanat Upgradé, Mythe de Cthulhu supérieur a 49 %

Effet: Quand un de vos artisanats crée une arme, elle peut avoir *trois* modificateurs au lieu de deux maximum, et éventuellement infliger *deux types* de crits élémentaires (dans la limite de x3/x2 ou x4/x1 bien entendu) au lieu d'un ! De plus quand un de vos artisanats crée une armure ou autre chose, des « modificateurs » seront éventuellement inventés aussi pour encore plus l'upgrader.

Tout En Gun

« *Le Century 220ZX est un pistolet 9mm qui se désassemble en un étui a cigarettes, un stylo, un briquet, un anneau et une chaînette ou une boucle d'oreille. Il peut être assemblé en moins de dix secondes.* »

Coût: 500

Requis: MacGyvering et Dissimulation supérieure a 74 %

Effet: Tout objet que vous craitez a une chance de faire partie d'une collection pouvant être reconstituée facilement (en deux tours voir moins) comme une arme a distance, ou peut être utilisé comme arme improvisée de mêlée améliorée. Artisanat Upgradé, Esprit de la Machine et Artisanat Eldritch a 100% de chances de s'appliquer a ces armes. Théorème de Nishigaki-Von Braun a aussi 100% de chances de s'appliquer a ces armes si on le désire.

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Augmentation de Compétence (Overkill, Voir fichier tableur)

« *Je connais le kung fu.* »

Coût: 3 fois le niveau de la compétence

Requis: Compétence dans la liste de la sous-classe, supérieure à 99 %

Effet: Une compétence est augmentée de 1. Vous pouvez prendre ce Trait autant de fois que vous le désirez. Les compétences au-dessus de 100%, en plus d'être vachement fiables pour les jets avec des malus, augmentent dangereusement la capacité à faire des réussites critiques.

Médiateur I

Augmentation de Caractéristique (Avancée, CON)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 750

Requis: Augmentation de Caractéristique (Basique) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de 1. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. À noter qu'on peut arriver à 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Augmentation de Caractéristique (Supérieure, APP/INT/EDU)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 1250

Requis: Augmentation de Caractéristique (Avancée) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de 1. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. À noter qu'on peut arriver à 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Augmentation de Compétence (Supérieure, Voir fichier tableur)

« *Je connais comment ça marche, ces bidules. On les assemble comme ça...* »

Coût: 2 fois le niveau de la compétence

Requis: Compétence dans la liste de la sous-classe, incluse entre 75 % et 99 %

Effet: Une compétence est augmentée de 1. Vous pouvez prendre ce Trait autant de fois que vous le désirez.

Auspistice

« *Toshino Kyoko et Ayano ensemble... c'est mon rêve, c'est ma vie.* »

Coût: 400

Requis: Violation de Vie Privée ou Premier contact ET POU supérieure à 14

Effet: En utilisant 5 points de vie et 10 points de SAN, et en ratant un jet de Santé Mentale, vous effectuez un ancien rituel vaudou liant les cœurs de deux êtres connus de longue date (ou membre de la même équipe) au vôtre, maximum une fois par semaine. Les effets sont variés – vous regagnez

des points de SAN lorsqu'ils sont heureux ensemble (vous regagnez/perdez la SAN regagnée/perdue par leurs humeurs comme s'ils étaient mutuellement des êtres aimés), les cibles ont + 10 % pour se séduire entre elles (+ 10 % supplémentaires pour ignorer leur orientation sexuelle) et vous avez + 10 % pour les aider dans n'importe quelle action concernant les deux ayant un résultat positif pour ces derniers.

Secret (ne dévoiler que si la compétence finissant par « rté » est connue): Le ratage du jet de SAN peut être remplacé par une réussite à un jet de Clarté. La limite du nombre d'êtres impliqués est de 0,1xClarté arrondi à l'êtré supérieur, minimum 2.

Double forme

« *Duririn Duririn Duriripo ! Laisse-moi devenir une jolie fille !* »

Coût: 750

Requis: De chaque côté OU Dérangement/Schizophrénie (lourde) OU Dérangement/Masochisme (critique) OU Déguisement supérieur à 74 %

Effet: Vous avez le droit à une seconde forme, dont les caractéristiques sont rollées de la même manière que votre personnage (puis y seront ajoutés vos augmentations), à part l'APP et la POU qui seront tous deux ramenés au niveau de la première forme s'ils sont inférieurs. Le bonus de dégâts sera recalculé et pourra excéder celui de la première forme (il y'a du potentiel de bourrinage). À noter qu'on garde les mêmes compétences, sorts et stratagèmes, etc. Les dérangements restent aussi les mêmes à part si Schizophrénie est dans le lot, auquel cas ce sera l'une ou l'autre des formes qui, aléatoirement, hériteront des Dérangements (à part Schizophrénie qui sera partagée).

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Médiateur II

Lien des âmes

« *Je pourrais dire que c'est un petit peu étroit pour nous deux ici.* »

Coût: 300

Requis: Auspistice, De chaque côté OU POU supérieure à 15 OU ???.

Effet: Les « victimes » d'Auspistice partagent leurs gains de SAN (y compris humeurs), de Vie et de Magie (voir d'autres trucs comme les augmentations de caractéristiques hors expérience) à 50 % (arrondi au point supérieur). Elles ont + 20 % pour savoir ce qu'elles pensent l'une l'autre, et pour sentir si l'autre partie est en danger. Lors d'un de ces événements ou jets, chaque succès permet de regagner 1/1d6 points de SAN contre un point de vie.

Secret (ne dévoiler que si la compétence finissant par « rté » est connue): ??? → Clarté supérieure à 34 %. Les victimes ont aussi + 20 % pour s'entre-déchirer leurs Vêtements de l'Âme, et + 10 % pour s'entre-épanouir leurs Enfants Intérieurs. Quand utilisé sur un Effaceur (ou un Prêtre/Avatar du Dieu Argent) et son Atout, les deux victimes reçoivent parfois une douleur horrible, douleur qui est en fait celle de l'Enfant Intérieur de l'humain violé par la Banalité. Là encore, le ratage de jet de SAN peut être remplacé par un succès de Clarté.

Mélange des Sangs

« *Et ils vécurent heureux ensemble pour l'éternité.* »

Coût: 350

Requis: Auspistice, Assiette propre OU POU supérieure à 15 OU ???.

Effet: Vous savez quand le total des points de vie d'un couple affecté par votre Auspistice passe en-dessous de 12 et pouvez à ce moment ou ultérieurement sacrifier 3 points de vie ou 12 points de

SAN pour leur donner 2+1d6 points de vie chacun. A noter: par un effet étrange les sangs des deux êtres se mélangent. Une réaction de rejet est toujours possible.
Secret (ne dévoiler que si la compétence finissant par « rté » est connue): ??? → Clarté supérieure a 34 %.

Double forme stabilisée

« Duririn Duririn Duriripo ! Laisse-moi devenir une jolie fille ! »

Coût: 50 par point de caractéristique ajouté

Requis: Double forme et deux de : De chaque côté, Déangement/Schizophrénie (lourde), Déangement/Masochisme (critique), Déguisement supérieur a 74 %

Effet: Votre seconde forme, si elle a moins de points de caractéristique de base que la première, obtiendra des points de caractéristique AU CHOIX ! Les caractéristiques de base ne pourront dépasser 20, a part EDU qui pourra être augmentée jusqu'à 23. Si le déangement Schizophrénie (critique) fait partie du personnage, la seconde forme hérite même d'un compteur de SAN individuel. Si une des formes est Cassée, elle est instable et lors de la perte de contrôle vous reviendrez a l'autre.

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Médiateur III

Messie Biotique

« Et ces signes suivront les croyants; En mon nom ils éloigneront les diables, ils parleront de nouvelles langues, ils saisiront les serpents, s'ils buvaient la mort cela ne les affecteront pas, ils imposeront les mains sur les malades et ils guériront. »

Coût: 700

Requis: Lien des âmes ET Santé Heureuse ou ??? supérieure a 19 %

Effet: Toutes les réussites de Médecine et Premiers Soins sont cinq fois plus efficaces, octroyant temporairement Santé Heureuse. Non seulement ça mais les gens soignés par les soins du Médiateur sont encouragés a aimer et adorer le Médiateur. Les jets servant a parler une langue nouvelle seront Faciles, les jets pour exorciser les esprits, démons et renvoyer les créatures du Mythe seront Très Faciles, et les jets de CON pour résister aux poisons seront Triviaux. Ce Trait est librement togglable.

Secret (ne dévoiler que si la compétence finissant par « rté » est connue): ??? → Clarté

Tricotage Hématique

« La différence entre utilité et utilité plus beauté est la différence entre les lignes téléphoniques et les toiles d'araignée. »

Coût: 550

Requis: Mélange des Sangs et ??? supérieure a 17 % OU Mélange des Sangs et Violation de Vie Privée et ??? supérieure a 07 %

Effet: Les saignements de nez du Médiateur peuvent servir comme une corde très solide (résistance

égale a des nanofibres). Les jets d'Escalade et de Dextérité (pour l'équilibre) du Médiateur sur ces toiles de sang seront Triviaux. La corde de sang peut aussi servir comme ligne téléphonique (le Médiateur peut écouter avec).

Secret (ne dévoiler que si la compétence finissant par « rté » est connue): ??? → Clarté. Cette toile peut être renforcée et peut servir de matériau pour les Stratagèmes de Nanoconstruction Basique et Avancée, a hauteur de 5 Points de Vie par point de Pouvoir Spiral !

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Médiateur IV

Source de Sang Supérieure

« *Loi de Capacité d'Hémoglobine: le corps humain contient plus de douze litres de sang, parfois davantage, le tout sous très haute pression.* »

Coût: 800

Requis: Trois fois le Trait Source de Sang, Messie Biotique

Effet: Votre corps contient 5 fois plus de sang et le régénère 25 fois plus vite. La CON pour tout ce qui tient au sang est aux chocs affilié double et les dégâts de saignement sont, en comptant les trois Source de Sang, diminués a un cinquième de la normale, dont la moitié sont non-léthaux.

Bloody Hallucination

« *Son sang est aci- Wow, great stuff !* »

Coût: 600 puis 450

Requis: Tricotage Hématique OU Mélange des Sangs et Blood Money

Effet: Quand vous êtes blessé pour plus de 3 dégâts, ou projetez du sang frais sur une cible, le sang a un effet de critique élémentaire Hallus x3 puis x4. Peut être remplacé par un critique Acide x1d2 puis x1d3 ou Slag x1d2 puis x1d3, ou rien. Le critique est automatique quand plus de 11 dégâts sont reçus en mêlée (+2 dégâts par 2m de distance).

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Augmentation de Compétence (Overkill, Voir fichier tableur)

« *Je connais le kung fu.* »

Coût: 3 fois le niveau de la compétence

Requis: Compétence dans la liste de la sous-classe, supérieure à 99 %

Effet: Une compétence est augmentée de 1. Vous pouvez prendre ce Trait autant de fois que vous le désirez. Les compétences au-dessus de 100%, en plus d'être vachement fiables pour les jets avec des malus, augmentent dangereusement la capacité à faire des réussites critiques.

Effaceur I

Augmentation de Caractéristique (Avancée, DEX)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 750

Requis: Augmentation de Caractéristique (Basique) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de 1. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. À noter qu'on peut arriver à 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Augmentation de Caractéristique (Avancée, POW)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 1200

Requis: Augmentation de Caractéristique (Basique) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de *2*. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. À noter qu'on peut arriver à 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Augmentation de Caractéristique (Supérieure, INT/EDU)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 1250

Requis: Augmentation de Caractéristique (Avancée) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de 1. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. À noter qu'on peut arriver à 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Augmentation de Compétence (Supérieure, Voir fichier tableur)

« *Je connais comment ça marche, ces bidules. On les assemble comme ça...* »

Coût: 2 fois le niveau de la compétence

Requis: Compétence dans la liste de la sous-classe, incluse entre 75 % et 99 %

Effet: Une compétence est augmentée de 1. Vous pouvez prendre ce Trait autant de fois que vous le désirez.

Âme de la Propriété

« *Msyu is Yours.* »

Coût: 500

Requis: Margin Call ou Détection des argéniums

Effet: Vous pouvez, au prix de 1d6/3d6 SAN, invoquer le concept anthropomorphique de vos propriétés, l'Atout. L'Atout est du sexe opposé au votre et a X % à toutes les compétences commerciales (Accounting, Credit Rating, etc.) et ses compétences de combat. L'Atout vous est aussi très servile. Si votre Atout est blessé ou tué, vous perdrez ou verrez se délabrer certaines propriétés. Vous êtes aussi doté d'une arme invocable, le direct, généralement une petite arme blanche, que vous pouvez manier avec votre compétence d'Atout et les Traits de votre Atout. Vous obtenez aussi l'Atout en tant que compétence, démarrant à 70 % et comptée comme compétence de classe. L'Atout a aussi les Traits Attaque en Finesse et Attaque Ciblée : il appelle ces paires de traits

des échelles d'attaque, Micro (AeF/AC actifs) et Mezzo (AeF/AC inactifs). L'Atout nécessite de l'argent pour utiliser ces attaques.

Secret (ne dévoiler que si la compétence finissant par « rté » est connue): Cette ligne de Traits torture l'Enfant Intérieur. A noter: en tombant amoureux de son Atout et laissant libre cours à sa personnalité, on peut annuler L'Atout est aussi une représentation du futur de son Entrepreneur.

Lancer cardiaque

« *Minna no haato ni dokkyuun~ !!!* »

Coût: 400

Requis: Présence Charismatique d'\\ Akkariin ! //, POU supérieure à 11

Effet: Vous pouvez lancer une tempête de coeurs pour 1 point de Magie, repoussant sur un rayon de 10m vous incluant les gens (test de FOR en opposition à POUx5 + 25). Vous pouvez aussi lancer un coeur comme une balle de pistolet (vous dites « minna no haato ni dokkyuun » et effectivement vous tirer sur les coeurs des gens), infligeant les dégâts normaux moins 2.

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Effaceur II

Aptitude de classe de l'Atout

« ... »

Coût: 400

Requis: Âme de la Propriété, une compétence de mêlée ou de tir à 50 % ou plus.

Effet: Vous pouvez désormais payer (avec vos XP bien sûr) des Traits d'une Classe pour votre Atout. Vous pouvez prendre ce Trait autant de fois que nécessaire. A chacun de ces traits correspondant une promotion. A noter qu'il est inutile de prendre des promotions sur Vigile I et Gardien I (déjà deux Traits appris) et Gardien III (voir Echelle d'Attaque Macro)

Aptitude générale de l'Atout

« ... »

Coût: 400

Requis: Âme de la Propriété, 8000/9000/10000/11000 XP bouffés.

Effet: Vous pouvez désormais payer (avec vos XP bien sûr) des Traits d'Investigateur pour votre Atout. Vous pouvez prendre ce Trait jusqu'à quatre fois. A chacun de ces traits correspond une promotion.

Echelle d'Attaque Macro

« ... »

Coût: 500

Requis: Âme de la Propriété, Atout supérieure à 79 %

Effet: Votre Atout gagne une échelle d'attaque: Macro, équivalant à une Power Charge Attack deux fois plus efficace et trois fois plus étendue en dépensant 4 points de Magie (ou de Vie).

Unperson

« *Mais qu'est-ce que c'est que ce visage ? - Incroyable ! Moi aussi je veux le faire !* »

Coût: 350

Requis: Présence Charismatique d'\\ Akkariin ! //,

Effet: En dépensant 1 point de Magie toutes les 10 minutes et passant un tour à se masser la tête,

vous pourrez transformer votre tête en celle d'un autre humain (y compris une tête faite de toutes pièces). L'utilisation de cette compétence nécessite un jet d'Idée, l'échec entraîne une division de la durée par deux et une APP réduite à 05 (« C'est parce que tu ne l'a pas bien imaginée avant. »).

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Effaceur III

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Chaîne d'Invisibilité

« Oh non, ça va pas recommencer ? \ Akarin ! / »

Coût: 350

Requis: Unperson

Effet: Présence Charismatique d'\\ Akkariin ! // peut désormais être utilisé sur tout le monde dans une rayon de 5m. Là encore, il est possible que Chaîne d'Invisibilité se déclenche accidentellement avec Présence Charismatique d'\\ Akkariin ! //.

Secret: Il est possible, avec un jet d'Idée Improbable (malus de 50%) d'avoir l'idée de dire « Niraka ! » et rendre visible tout le monde... excepté l'Effaceur.

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Effaceur IV

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Augmentation de Compétence (Overkill, Voir fichier tableur)

« *Je connais le kung fu.* »

Coût: 3 fois le niveau de la compétence

Requis: Compétence dans la liste de la sous-classe, supérieure à 99 %

Effet: Une compétence est augmentée de 1. Vous pouvez prendre ce Trait autant de fois que vous le désirez. Les compétences au-dessus de 100%, en plus d'être vachement fiables pour les jets avec des malus, augmentent dangereusement la capacité à faire des réussites critiques.

Leader I

Augmentation de Caractéristique (Avancée, CON/APP)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 750

Requis: Augmentation de Caractéristique (Basique) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de 1. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. A noter qu'on peut arriver à 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Augmentation de Caractéristique (Supérieure, SIZ)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 1250

Requis: Augmentation de Caractéristique (Avancée) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de 1. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. A noter qu'on peut arriver à 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Augmentation de Compétence (Supérieure, Voir fichier tableur)

« *Je connais comment ça marche, ces bidules. On les assemble comme ça...* »

Coût: 2 fois le niveau de la compétence

Requis: Compétence dans la liste de la sous-classe, incluse entre 75 % et 99 %

Effet: Une compétence est augmentée de 1. Vous pouvez prendre ce Trait autant de fois que vous le désirez.

Grotaper

« *C'est grooos !* »

Coût: 250

Requis: Big Boss, Waaagh!

Effet: Augmente le bonus de Big Boss à +2 à la TAI par personne de TAI inférieure (+4 minimum)

et le rend toggleable. La TAI gagnée est de la vraie TAI (vous grandissez vraiment), et vous pourrez recalculer votre bonus de dégâts. L'augmentation de bonus n'est pas encore liée à l'Armure Naturelle de Podur Nob. Remplace Big Boss.

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Leader II

Orcish Phalanx Power

« *Barricade d'épieux rulez !* »

Coût: 700

Requis: Podur Nob, Grotaper

Effet: L'augmentation de bonus de Grotaper est liée à l'Armure Naturelle de Podur Nob, ce qui permet un bonus de minimum 4 points d'Absorbition d'Armure. Vous pouvez toggler ce trait pour obtenir la moitié de cette Absorbition d'Armure, et propager le quart du bonus de Grotaper en Absorbition d'Armure pour tous les membres d'équipe. Remplace Podur Nob.

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Leader III

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Leader IV

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Augmentation de Compétence (Overkill, Voir fichier tableur)

« *Je connais le kung fu.* »

Coût: 3 fois le niveau de la compétence

Requis: Compétence dans la liste de la sous-classe, supérieure à 99 %

Effet: Une compétence est augmentée de 1. Vous pouvez prendre ce Trait autant de fois que vous le désirez. Les compétences au-dessus de 100%, en plus d'être vachement fiables pour les jets avec des malus, augmentent dangereusement la capacité à faire des réussites critiques.

Directeur I

Augmentation de Caractéristique (Supérieure, EDU)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 1250

Requis: Augmentation de Caractéristique (Avancée) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de 1. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. A noter qu'on peut arriver à 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Augmentation de Caractéristique (Supérieure, POW)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 2000

Requis: Augmentation de Caractéristique (Basique) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de *2*. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. A noter qu'on peut arriver à 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Augmentation de Compétence (Supérieure, Voir fichier tableur)

« *Je connais comment ça marche, ces bidules. On les assemble comme ça...* »

Coût: 2 fois le niveau de la compétence

Requis: Compétence dans la liste de la sous-classe, incluse entre 75 % et 99 %

Effet: Une compétence est augmentée de 1. Vous pouvez prendre ce Trait autant de fois que vous le désirez.

Obole d'Expérience

« *At one place, we're holding hands. At another place, we're making a fuss. That heartwarming sense of harmony puts everyone at ease.* »

Coût: 1000

Requis: Equipe Soudée ou Voix de la Légion

Effet: L'Obole d'Expérience commence à pleine capacité. Ce Trait contient dix « boosts d'XP » qui permettent d'être utilisés pour augmenter des compétences. Chaque boost contient autant de XP que le niveau de la compétence visée ou $125 + \text{POU}/2$ si la compétence est inférieure à 26 % : il en faut donc...

- Deux pour monter une compétence à 26 % (un seul boost si la compé était entre 13 et 25 en règle générale).
- Une pour augmenter une compétence de 26 à 49 % de DEUX points
- Une pour augmenter une compétence de 50 à 74 % d'un point
- Deux pour augmenter une compétence de sous-classe de 75 à 99 % d'un point
- Trois pour augmenter une compétence de sous-classe de 100+ % d'un point
- Trois pour augmenter une compétence hors sous-classes de 75 à 99 % d'un point
- Cinq pour augmenter une compétence hors sous-classes de 100+ % d'un point

L'usage de l'Obole est totalement libre du choix par le Directeur, pouvant booster un jet en temps réel telle la prise de XP normale dans une compétence, ou l'usage de Points de Motivation.

Un Directeur peut même épuiser son Obole jusqu'à une heure après sa mort. L'Obole régénère de 1 par scénario, +1 par 2 codes de menace officiels (maximum +4 pour un code 7).

Secret (...rté): L'Obole peut aussi régénérer de 1 par point de Motivation (nécessite un jet sous Clarté x5). La valeur maximale de l'Obole est en réalité, évidemment, de $125 + \text{Clarté}$. Ainsi il se peut qu'il faille davantage de boosts si la compétence est assez haute !

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Directeur II

Partenariat

« Et c'est ainsi chez nous et c'est pareil ailleurs, tout ce que ce vilain monde a fait de meilleur ! Se retrouver là, tout juste pour le plaisir... Ça on peut dire qu'on s'est fait plaisir ! »

Coût: 200 puis 500

Requis: Obole d'Expérience ET Waaagh! ou Feu de l'A-Team, puis le Trait pas encore utilisé parmi les deux et 15000 XP bouffés.

Effet: Vous pouvez faire que deux membres d'équipe se parrainent, créant une sorte de lien entre eux (maximum une fois par jour). Attention, le parrainé doit avoir une feuille de personnage (doit être un PJ potentiel). Ce lien permet de faire que du parrainé ou du parrain, celui qui a le moins d'expérience gagne 10% d'expérience supplémentaire par 1000 de différence (minimum +10% d'XP) jusqu'à ce que la différence disparaisse. Il est impossible qu'un parrain parraine plus d'un personnage à la fois. Vous pouvez prendre deux fois ce Trait pour faire que ce lien fasse gagner l'expérience en trop, permettant aux Partenaires de gagner plus de XP que le reste de l'équipe.

Héritage

« Pourtant il y'a un hommage à faire à ceux qui tombés à Monté Casino... »

Coût: 200 puis 500

Requis: Obole d'Expérience, Fortification, puis 15000 XP bouffés.

Effet: Vous pouvez déclarer qu'un personnage est l'héritier d'un autre (maximum une fois par jour). Un personnage ne peut avoir qu'un seul héritier. Une fois le personnage ou l'héritier mort, celui qui est toujours vivant, s'il a moins d'expérience que le mort, hérite de la moitié de la différence de XP. Vous pouvez prendre deux fois ce Trait pour faire que ce lien fasse hériter de la totalité de la différence de XP (essentiellement permettant les PJs de mourir presque sans pénalité).

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Directeur III

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Traits d'Héritage

« *Des traits d'Hé... SWTOR sors de ce corps !* »

Coût: 50 (en même temps, ça va vous coûter ensuite) puis 2000

Requis: Un Trait Héritage requis par Trait Traits d'Héritage.

Effet: Vous pouvez payer deux fois le coût (cinq fois le coût si vous ne pouvez pas actuellement le prendre) d'un Trait pour en faire un Trait d'Héritage pour un héritier (le « prédecesseur » peut choisir de payer tout le coût à par une fois le coût du Trait.). L'héritier (et le prédecesseur s'il a les requis) se verra octroyer gratuitement le trait. Seuls certains Traits sont héréditaires, signalés par (*Trait héréditaire*). Si l'héritier ne peut pas hériter du Trait à cause des requis, il pourra l'acheter au prix normal du Trait en ignorant ces requis, ou obtenir gratuitement le Trait s'il arrive à acheter les requis. Il est possible de prendre ce Trait une deuxième fois, ce qui en fait ÉGALEMENT un (*Trait héréditaire*), pouvant se passer de « fils » de Directeur en « petit-fils » de Directeur, etc...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Directeur IV

Fight Like You Live

« ... »

Coût: 300

Requis: Motivation Exagérée, Héritage, ??? supérieur à 24 %.

Effet: Ce personnage peut choisir de mourir quand il veut (quand il sent que l'équipe va être tuée, en général). Il devient alors un « boss fight » dirigé par le MJ contre les adversaires du Directeur.

Secret (ne dévoiler que si la compétence finissant par « rté » est connue): ??? → Clarté. La force du « boss » dépend de son Pouvoir Spiral (il a un bonus à tous ses jets d'attaque, de dégâts, d'esquive, de compétence, tout et tout, égal à 5% par point). Il gagne aussi autant de TAI que de points de Pouvoir Spiral, +1 par 1000 XP digérés.

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...
Requis: ...
Effet: ...

...

« ... »
Coût: ...
Requis: ...
Effet: ...

Augmentation de Compétence (Overkill, Voir fichier tableur)

« *Je connais le kung fu.* »

Coût: 3 fois le niveau de la compétence

Requis: Compétence dans la liste de la sous-classe, supérieure à 99 %

Effet: Une compétence est augmentée de 1. Vous pouvez prendre ce Trait autant de fois que vous le désirez. Les compétences au-dessus de 100%, en plus d'être vachement fiables pour les jets avec des malus, augmentent dangereusement la capacité à faire des réussites critiques.

Arcaniste I

Augmentation de Caractéristique (Avancée, APP/CON)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 750

Requis: Augmentation de Caractéristique (Basique) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de 1. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. À noter qu'on peut arriver à 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Augmentation de Caractéristique (Supérieure, INT)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 1250

Requis: Augmentation de Caractéristique (Avancée) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de 1. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. À noter qu'on peut arriver à 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Augmentation de Caractéristique (Supérieure, POW)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 2000

Requis: Augmentation de Caractéristique (Basique) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de *2*. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. À noter qu'on peut arriver à 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Augmentation de Compétence (Supérieure, Voir fichier tableur)

« *Je connais comment ça marche, ces bidules. On les assemble comme ça...* »

Coût: 2 fois le niveau de la compétence

Requis: Compétence dans la liste de la sous-classe, incluse entre 75 % et 99 %

Effet: Une compétence est augmentée de 1. Vous pouvez prendre ce Trait autant de fois que vous le désirez.

Pensée Magique (Supérieure)

« *C'est cool ce feu d'artifice !* »

Coût: 550

Requis: EDU ou POU supérieure a 17, Pensée Magique (Avancée).

Effet: 75% des dégâts de SAN maintenant mitigés en lançant des sorts ou des aptitudes magiques.

Legilimancie (Supérieure, Offensive)

« *A quoi pensez-vous donc ?* »

Coût: 600

Requis: INT supérieure a 16 ou POU supérieure a 19, Légilimancie (Avancée, Offensive)

Effet: Vous pouvez désormais utiliser l'intégralité du bonus de Légilimancie pour booster vos propres attaques de contrôle mental et autres effets mentaux, et diminuer l'Aplomb ennemi d'au moins 2.

Convocation de Composantes Matérielles

« *Bien sûr, vous pouvez aussi vous faire chier a vous arrêter a chaque village paumé pour acheter des composants et les gérer dans l'inventaire...* »

Coût: 500

Requis: Prep Gwarlek ou Périls du Warp ET POU supérieur a 31 moins Occultisme divisé par 5.

Effet: Les sorts peuvent être lancés sans composantes matérielles, en payant leur valeur a hauteur de 1 PMag par euro logarithmique dépensé (10 € = 2 PMag, 100 € = 3 PMag...) pour les convoquer.

Ne peut être utilisé pour autre chose que lancer un sort, bien sûr !

Technique d'Écriture Yoshikawa

« *Paradoxe de l'Amour Inarrêtable* »

Coût: 400

Requis: Spell Mashup

Effet: Vous pouvez en l'espace de 6 heures écrire un livre. Ce livre contiendra 1d6 sorts aléatoires pas encore découverts et nécessitera 6 jours pour relire (a coups d'algorithmes de Dada-Rorschach).

Spécial: Si quelqu'un d'aure le lit, il recevra un choc allant de 2d6+2/3d6+3 dégâts de SAN a 2d12+2/3d12+3 dégâts de SAN. Si tous les sorts ont été découverts, de nouveaux seront inventés par le MJ. Aussi cette technique peut s'appliquer a d'autres oeuvres d'art telles les sculptures !

Arcaniste II

Rituels Accélérés

« *On ne va tout de même pas attendre les calendes grecques pour un simple enchantement !* »

Coût: 450

Requis: Sort Rapide

Effet: Vous pouvez utiliser deux fois plus de points de Magie pour accélérer un rituel d'une échelle de temps (trois fois plus de points, deux échelles, etc.), éliminant le besoin que ce soit une année ou une phase de lune précise (un rituel nécessitant deux solstices d'été est réduit a deux jours, donc seulement une heure, après division par deux et réduction d'une échelle de temps). Se combine avec Sort Rapide mais ce dernier ne diminue pas l'efficacité des rituels.

Cigaro Supérieur

« *Psychic power is the ultimate risk, walking the edge of a knife over a bottomless pit. You can sense every crack in the stones around you, hear every worm in the ground beneath your feet. You can taste the fear of those around you. Small wonder psykers call normal humans Blunts. Normal life pales in comparison.* »

Coût: 900

Requis: Cigaro, Pensée Magique (Avancée) ET POW, SIZ ou APP supérieure a 18 ou Pensée Magique (Supérieure).

Effet: Vous pouvez booster n'importe quel sort avec un point de Magie pour ajouter a nouveau Cigaro. A noter, ce sont des multiplicateurs qui se multiplient, donc utiliser 1 points de magie booste de 21% (x1,1²), 2 points 33% (x1,1³), 3/46%, 4/61%, 5/77%, 95%, 114%, 136%, 159%, 185%, etc. (calculer soi-même après 10 PMag)

Pouvoir de Frime Ultime

« *He humbles the mighty, he tears down the invincible, he grinds down the insurmountable; I wonder if you know him...* »

Coût: 150

Requis: Big Boss OU Hey Ya ! et Appel de Whap

Effet: Chaque deux Points de Magie dépensé dans un sort augmente votre TAI de 1 pour ce qui est de la menace et de la taille perçue pendant deux heures. Podur Nob, Grotaper et Orcish Phalax Power s'appliquent a ce bonus.

Danse des Papillons

« *Ayaiyeeaye, I'm your little butterfly~* »

Coût: 450

Requis: Cigaro, Périls du Warp

Effet: Vous pouvez augmenter les effets des sorts en vous auto-infligeant des critiques élémentaires, a hauteur de 5 % par critique Blind et Deaf, 10 % par critique Elecs, 20 % par critique Hallus.

Attention, il vous faut vous-même induire les critiques et vous prenez 1d3 au lieu d'1 point de dégât pour les crits Elecs.

Secret: ...et 50 % par critique KHAOOOHS.

Arcaniste III

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Légitimancie (Overkill, Offensive)

« *A quoi pensez-vous donc ?* »

Coût: 400

Requis: INT supérieure a 17 ou POU supérieure a 21, Légitimancie (Supérieure, Offensive), Légitimancie (Avancée, Défensive)

Effet: Vous pouvez désormais utiliser une fois et demie le bonus de Légitimancie pour booster vos propres attaques de contrôle mental et autres effets mentaux, diminuer l'Aplomb ennemi d'au moins 2, et même considérer vos attaque de contrôle mental comme un « autre effet mental ».

Technique de Torture Yoshikawa

« *Don't worry, I'll give you the full body treatment ! - Wai~//* »

Coût: 500

Requis: Technique d'Écriture Yoshikawa, Mythe de Cthulhu supérieur a 39 %, Maigres Bêtes de la Nuit rencontrées et identifiées

Effet: Vous obtenez l'attaque authentique de Titillation des Maigres Bêtes de Nuit (Stun x2d6) au même niveau que votre attaque de Lutte. De plus toutes les actions visant a torturer infligent 3/5 crans de dégâts de SAN en plus (exemple, choc d'1d6/2d6 = choc d'1d12/4d8+2).

Sorts Puissants

« *Nichijou brought about the destruction of mankind* »

Coût: 1200

Requis: Deux de: Cigaro Supérieur, Pouvoir de Frime Ultime et Danse des Papillons

Effet: Vous pouvez ajouter des primes et des pénalités (jusqu'à cinq et jusqu'à trois fois la même) a vos sorts parmi les primes et pénalités suivantes.

Primes	Pénalités
5x Cigaro (+61%/+159%/+317%, +77%/+185%/+359% avec le Trait Cigaro)	Dégâts divisés par trois, ne peut pas avoir « 5x Cigaro » en Prime.
Zone d'effet x10 (1m de base), géométrique	Sort non visé (zone minimum 2m), ne peut pas avoir de zone d'effet en Prime.
Sort 3 fois plus long (insta = 1 tour donc 3 tours)	Sort 4 fois plus lent
Génère 5 Points de Magie en 5 minutes (nécessite un sort utilisant 5 Points de Magie)	Périls du Warp lancés cinq fois avec échec critique sur 81-00
Opposition divisée par deux (y compris armures, boucliers, barrières et champs A.T.)	Jets d'opposition effectués deux fois et nécessitant deux réussites pour réussir
Un Point de Motivation regagné (nécessite un sort utilisant 10 Points de Magie ou comportant un risque ou des explosions énormes, a discrétion du MJ)	Deux Points de Motivation dépensés ou critique Flux x3 systématique sur soi (ou 1 pt+Flux x2)
Critique Stun x6 systématique avec knockback	Sort une échelle de temps plus courte (les instantanés ne marchent pas)

Arcaniste IV

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Augmentation de Compétence (Overkill, Voir fichier tableur)

« *Je connais le kung fu.* »

Coût: 3 fois le niveau de la compétence

Requis: Compétence dans la liste de la sous-classe, supérieure a 99 %

Effet: Une compétence est augmentée de 1. Vous pouvez prendre ce Trait autant de fois que vous le désirez. Les compétences au-dessus de 100%, en plus d'être vachement fiables pour les jets avec des malus, augmentent dangereusement la capacité à faire des réussites critiques.

Pensée Magique (Overkill)

« *C'est cool ce feu d'artifice !* »

Coût: 750

Requis: EDU ou POU supérieure a 19, Pensée Magique (Supérieure), Promotion Maître Zen II.

Effet: 100% des dégâts de SAN maintenant mitigés en lançant des sorts ou des aptitudes magiques.

Maître Zen I

Augmentation de Caractéristique (Avancée, CON)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 750

Requis: Augmentation de Caractéristique (Basique) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de 1. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. A noter qu'on peut arriver à 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Augmentation de Caractéristique (Supérieure, EDU)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 1250

Requis: Augmentation de Caractéristique (Avancée) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de 1. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. A noter qu'on peut arriver à 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Augmentation de Caractéristique (Supérieure, POW)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 2000

Requis: Augmentation de Caractéristique (Basique) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de *2*. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. A noter qu'on peut arriver à 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Augmentation de Compétence (Supérieure, Voir fichier tableur)

« *Je connais comment ça marche, ces bidules. On les assemble comme ça...* »

Coût: 2 fois le niveau de la compétence

Requis: Compétence dans la liste de la sous-classe, incluse entre 75 % et 99 %

Effet: Une compétence est augmentée de 1. Vous pouvez prendre ce Trait autant de fois que vous le désirez.

...

« ... »

Coût: ...
Requis: ...
Effet: ...

Dispense de Composantes Matérielles

« *Bien sûr; vous pouvez aussi vous faire chier a vous arrêter a chaque village paumé pour acheter des composants et les gérer dans l'inventaire...* »

Coût: 750

Requis: Prep Gwarlek ou Périls du Warp ET POU supérieur a 33 moins Occultisme divisé par 5.

Effet: Les sorts peuvent être lancés sans composantes matérielles, point barre.

Apex Twin

« ... »

Coût: 500

Requis: Prep Gwarlek, Périls du Warp

Effet: Pour chaque sort lancé, un sort opposé (dans un sens Jungien) peut être lancé immédiatement et gratuitement.

Maître Zen II

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Average Transformation

« *Yukko ate the BGM... What !?* »

Coût: 400

Requis: Spell Mashup, Prep Gwarlek

Effet: Vous pouvez mixer deux sorts en les lançant sans les noter, ou donner un effet de Technique d'Art Martial ou une Technique d'Art Martial acquise a un sort.

Legilimancie (Supérieure, Défensive)

« *Nous les haïssons, mais nous resterons de marbre ; nous les annihilerons dans une seconde danse macabre.* »

Coût: 250

Requis: INT supérieure a 16 ou POU supérieure a 19, Légilimancie (Avancée, Défensive)

Effet: Les bonus de Legilimancie passent a + 20 % pour résister aux effets de contrôle mental, + 15 % pour résister aux autres effets mentaux (y compris se défendre dans un rêve non physique), +3 Aplomb lors des rêves/sur le plan astral.

Maître Zen III

...

« ... »

Coût: ...
Requis: ...
Effet: ...

...

« ... »
Coût: ...
Requis: ...
Effet: ...

Transmutation Élémentaire

« *Rocks Turn To Water* »

Coût: 200

Requis: Average Transformation ET Faille du Warp ou Acceptance

Effet: Les compteurs de critique élémentaire de chaque catégorie peuvent être interchangés pour 2 Points de Magie (exemple, Feu et Acide). De plus 5/3/8 points de dégâts peuvent être interchangés avec un critique élémentaire et inversement pour 1 Point de Magie chacun. Encore mieux, un compteur d'une catégorie peut être interchangé avec le même d'une autre catégorie (exemple, Root et Hallus) pour 1 Point de Magie. Les critiques « rares » nécessite 1 Point de Magie de plus pour être modifié et le dernier de la liste ne peut pas être crée a partir de dégâts, ou transformé en dégâts.

...

« ... »
Coût: ...
Requis: ...
Effet: ...

Maître Zen IV

...

« ... »
Coût: ...
Requis: ...
Effet: ...

...

« ... »
Coût: ...
Requis: ...
Effet: ...

...

« ... »
Coût: ...
Requis: ...
Effet: ...

Legilimancie (Overkill, Défensive)

« *Nous les haïssons, mais nous resterons de marbre ; nous les annihilerons dans une seconde danse macabre.* »

Coût: 150

Requis: INT supérieure a 17 ou POU supérieure a 21, Légilimancie (Supérieure, Défensive),

Légitimité (Avancée, Offensive)

Effet: Les bonus de Légitimité passent à + 30 % pour résister aux effets de contrôle mental, + 30 % pour résister aux autres effets mentaux (y compris se défendre dans un rêve non physique), +5 Aplomb lors des rêves/sur le plan astral.

Augmentation de Compétence (Overkill, Voir fichier tableur)

« *Je connais le kung fu.* »

Coût: 3 fois le niveau de la compétence

Requis: Compétence dans la liste de la sous-classe, supérieure à 99 %

Effet: Une compétence est augmentée de 1. Vous pouvez prendre ce Trait autant de fois que vous le désirez. Les compétences au-dessus de 100%, en plus d'être vachement fiables pour les jets avec des malus, augmentent dangereusement la capacité à faire des réussites critiques.

Philosophe I

Augmentation de Caractéristique (Avancée, INT)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 750

Requis: Augmentation de Caractéristique (Basique) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de 1. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. À noter qu'on peut arriver à 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Augmentation de Caractéristique (Supérieure, INT)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 1250

Requis: Augmentation de Caractéristique (Avancée) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de 1. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. À noter qu'on peut arriver à 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Augmentation de Compétence (Supérieure, Voir fichier tableur)

« *Je connais comment ça marche, ces bidules. On les assemble comme ça...* »

Coût: 2 fois le niveau de la compétence

Requis: Compétence dans la liste de la sous-classe, incluse entre 75 % et 99 %

Effet: Une compétence est augmentée de 1. Vous pouvez prendre ce Trait autant de fois que vous le désirez.

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Équivalence de Composantes Matérielles

« *No encontré agua del lago artijo... ¡ Creo que es igual con una lagartija !* »

Coût: 400

Requis: Détachement des Lettres (Avancé) ET POU supérieur à 31 moins Occultisme divisé par 5.

Effet: Les composantes matérielles (et nécessités temporelles des rituels) peuvent être substituées par d'autres en relation avec leur type, leur usage, leur place dans le vocabulaire (rimes et homophones), entre autres.

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Philosophe II

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Philosophe III

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Philosophe IV

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Augmentation de Compétence (Overkill, Voir fichier tableur)

« *Je connais le kung fu.* »

Coût: 3 fois le niveau de la compétence

Requis: Compétence dans la liste de la sous-classe, supérieure à 99 %

Effet: Une compétence est augmentée de 1. Vous pouvez prendre ce Trait autant de fois que vous le désirez. Les compétences au-dessus de 100%, en plus d'être vachement fiables pour les jets avec des malus, augmentent dangereusement la capacité à faire des réussites critiques.

Sage I

Augmentation de Caractéristique (Avancée, INT)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 750

Requis: Augmentation de Caractéristique (Basique) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de 1. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. À noter qu'on peut arriver à 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Augmentation de Caractéristique (Supérieure, EDU)

« *Nous visons l'excellence.* »

Coût: 1250

Requis: Augmentation de Caractéristique (Avancée) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de 1. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. A noter qu'on peut arriver a 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Augmentation de Caractéristique (Supérieure, POW)

« Nous visons l'excellence. »

Coût: 2000

Requis: Augmentation de Caractéristique (Basique) de la caractéristique concernée.

Effet: Une caractéristique de base est encore augmentée de *2*. Vous pouvez choisir ce Trait une fois par caractéristique selon la classe. A noter qu'on peut arriver a 20 ou plus, avec des scores secondaires excédant 100%.

Augmentation de Compétence (Supérieure, Voir fichier tableur)

« Je connais comment ça marche, ces bidules. On les assemble comme ça... »

Coût: 2 fois le niveau de la compétence

Requis: Compétence dans la liste de la sous-classe, incluse entre 75 % et 99 %

Effet: Une compétence est augmentée de 1. Vous pouvez prendre ce Trait autant de fois que vous le désirez.

Détachement des Lettres (Supérieur)

« Les livres contiennent la connaissance des Anciens, ils ne contiennent évidemment pas les Anciens eux-mêmes. »

Coût: 600

Requis: EDU ou POU supérieure a 16, Détachement des Lettres (Avancé).

Effet: Lors de la lecture de livres infligeant des dégâts de SAN, vous avez désormais + 50 % a votre jet de SAN.

Attraction de Composantes Matérielles

« Pourquoi est-ce que tu es suivi par des troupeaux de moutons, des voyageurs égarés et des essaims d'oiseaux exotiques partout ? »

Coût: 300

Requis: Détection du papier ou Illustrations ET POU supérieur a 21 moins Occultisme divisé par 10.

Effet: Les composantes matérielles (et nécessités temporelles des rituels) sont attirées a vous lorsque vous le désirez (ou parfois inconsciemment). Ainsi si vous pensez enchanter un javelot, vous êtes suivi par des tas d'oiseaux exotiques par exemple. A vous de cueillir gentiment. Ça peut aussi créer des incongruences temporelles a votre avantage (« tiens, c'était pas avant-hier la pleine lune ? »).

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Sage II

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...
Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Sage III

Détachement des Lettres (Overkill)

« Les livres contiennent la connaissance des Anciens, ils ne contiennent évidemment pas les Anciens eux-mêmes. »

Coût: 650

Requis: EDU ou POU supérieure a 17, Détachement des Lettres (Supérieur).

Effet: Lors de la lecture de livres infligeant des dégâts de SAN, vous ne perdez plus jamais de SAN.

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

...

« ... »

Coût: ...

Requis: ...

Effet: ...

Sage IV

...

« ... »

Coût: ...
Requis: ...
Effet: ...

...

« ... »
Coût: ...
Requis: ...
Effet: ...

...

« ... »
Coût: ...
Requis: ...
Effet: ...

...

« ... »
Coût: ...
Requis: ...
Effet: ...

Augmentation de Compétence (Overkill, Voir fichier tableur)

« *Je connais le kung fu.* »

Coût: 3 fois le niveau de la compétence

Requis: Compétence dans la liste de la sous-classe, supérieure à 99 %

Effet: Une compétence est augmentée de 1. Vous pouvez prendre ce Trait autant de fois que vous le désirez. Les compétences au-dessus de 100%, en plus d'être vachement fiables pour les jets avec des malus, augmentent dangereusement la capacité à faire des réussites critiques.