

CROSSLINGS : LISTES DES DONNS

DONS INNES

Ces dons ne peuvent être pris qu'à la création du personnage s'ils font partie de son Héritage. Seules exceptions, les dons avec un ou des prérequis, pour lesquels il suffit que le personnage achète tous les prérequis pour pouvoir acheter le don.

Long-vivant : La longévité du Crossling n'est plus de quelques semaines, mais de quelques mois. En contrepartie, sa maturation est plus longue (multiplier par 1D6) ... Interdit en première génération !

Psi (niveau): le personnage peut acquérir des pouvoirs psi. Ce dont peut être pris plusieurs fois, mais uniquement à la création, et sans augmenter son niveau au delà de celui de son parent le plus fort +1 (mon père était psi de niveau 3 et ma mère de niveau 2, je puis acquérir un psi de 4 au maximum). Chaque niveau permet d'accéder à de nouveaux pouvoirs.

Eternel [prérequis : Long-vivant et les deux Immunités] : Le personnage ne mourra pas de vieillesse, il ne peut connaître qu'un mort accidentelle ou au combat... Interdit en première génération !

Immortel [prérequis : Eternel et Régénérant] : Quand l'aventurier atteint 0 point de vie, il se relève avec la totalité de ses points de vie (mais pas de chance) et gagne 3 points d'Atavisme. Chaque résurrection tend à faire ressortir des traits physiques animaux, parfois d'une espèce de son héritage qui ne transparaisait pas jusque là... Interdit en première génération !

Affranchi : Le personnage n'est plus du tout soumis aux injonctions implantés par les Démiurges, comme la terreur de certains lieux, la crainte des manifestations des démiurges, ou l'Empreinte. Interdit en première génération !

Nyctalope : Le personnage y voit comme en plein jour tant qu'il y a des sources de lumières, fussent elles très faibles.

Limier : Le personnage est doté d'un odorat très performant qui lui permet de reconnaître l'odeur des personnes, et de suivre des pistes. Les conditions climatiques déterminent le niveau de difficulté pour ce pistage, réalisé avec le trait Repérage pour découvrir la piste, et Vigilance pour la suivre.

Hurlement

Terrifiant

Armes naturelles (Morsure, Griffes, Cornes, Sabots, Constriction...)

Venimeux (injecté, contact, projeté)

Contagieux (injecté, contact, proximité)

Suffocant (proximité, aspergé)

Entraves (contact, projeté)

Acrobate

Volant (Plané, Libre)

Infatigable

Bondissant

Plongeur

Mimétique

Fouisseur

Armure naturelle (Légère, Epaisse, Blindée)

Adapté (environnement extrême)

Enragé : Blessé ou agressé, le personnage peut entrer en rage. Il bénéficie alors d'un bonus de +4 en attaque *et* aux dégâts, en revanche il est considéré comme *vulnérable*. Le personnage se calme dès qu'il a tué ses agresseurs. Dans le cas contraire il vaut mieux l'assommer...

Sobre

Vif

CROSSLINGS : LISTES DES DONNS

Robuste : +5 pts de Vie, et +1 à la récupération.

Increvable : Récupère ses pts de Vie au rythme de 1 par heure et non par jour.

Régénérant [prérequis : Increvable] : Récupère ses pts de Vie au rythme de Récupération par heure et non par jour. Peut régénérer les membres perdus en 10-endurance jours.

Hibernation : le personnage est capable de ralentir drastiquement son métabolisme, ce qui lui permet de survivre dans une sorte de sommeil profond pendant Endurance jours sans consommer aucune nourriture ou boisson. Les jets de Vigilances du personnage se font avec un malus de -5 tant qu'il est en sommeil.

Vie Suspendue : le personnage est capable de suspendre son métabolisme, ce qui lui permet de survivre dans un coma profond pendant Endurance mois sans consommer aucune nourriture ou boisson. Il est en outre immunisé au froid ou aux chaleurs extrêmes, et peut même survivre pendant Endurance heures sans oxygène. La période d'hibernation doit être décidée à l'achat du don, et ne peut être modifiée par la suite. Seule une agression physique caractérisée permettra de sortir d'hibernation de manière anticipée, et sous réserve de réussir un jet d'Endurance...

Immunité (poisons, maladies)

Protecteur divin [accord du MJ]: la lignée du personnage intéresse un D miurge pr cis, qui pourra lui apporter assistance selon les circonstances, au bon vouloir du MJ. Cet int r t peut se manifester de nombreuses mani res : aide physique, informations, cadeaux d'artefacts...

Faire le mort (10 points)

Une fois ses points de vie   0, le voleur tombe dans le coma mais il ne meurt pas. Il se r veille une heure apr s avec 1 point de vie. Ce don ne peut  tre utilis  qu'une fois par partie.

DONS ACQUIS (peuvent  tre pris   la cr ation du personnage ou par l'exp rience)

Veinard : Le joueur peut relancer les d s deux fois par partie.

Trompe la Mort : Les points de Chance du personnage augmentent de 5 points. Ce don peut  tre pris plusieurs fois, jusqu'  atteindre le nombre maximum de points de chance d'un personnage (30 points).

Mon pr cieux : Ce don permet au personnage de personnaliser une de ses possessions. Cette objet accorde d sormais un bonus de +2   l'un des traits du personnage : il peut s'agir d'un livre qui donne un bonus en  rudition, des outils de crochetage qui augmentent son score en crocheter, une  p e qui lui donne +2 en arme de m l e, une armure avec un malus r duit... De plus, cet objet ne peut  tre perdu : si cela devait arriver le MJ devra procurer au personnage un objet ayant les m mes caract ristiques lors de la session suivante. Seul le propri taire de l'objet peut b n ficier de ces bonus, pour n'importe qui d'autre il sera un objet ordinaire. Un personnage ne peut am liorer qu'un seul objet de cette mani re.

Tireur rapide : La cadence de tir de l'arme augmente d'1 niveau (2 tirs par round avec un arc et 1 seul avec une arbal te).

Tireur pr cis : Les cibles *lointaines* sont consid r es *proches*.

Vif comme l' clair : 1 attaque de m l e suppl mentaire par round. Non cumulable !

Colosse : Le personnage ajoute 1,5 fois sa force aux dommages des armes de m l e   deux mains, au lieu d'une fois.

Brave : Immunis    la peur   la seule exception des peurs compulsives implant es par les D miurges (voir

CROSSLINGS : LISTES DES DONNS

le don Affranchi). Contre ces peurs compulsives, le personnage bénéficie tout de même d'un +3 à son jet de Courage...

Combat aveugle (5 points)

Le guerrier ne subit aucun malus dû à l'obscurité ou face à un adversaire invisible.

Désarmer (10 points)

Si l'attaque du personnage produit au moins 10 points de dégâts il peut choisir de désarmer son adversaire plutôt que de le blesser.

Feinte (10 points)

Une fois par combat, le guerrier peut relancer l'un de ses dés.

Bretteur (10 points)

Ne s'applique qu'aux armes de mêlée à une main. Le personnage ajoute son agilité au lieu de sa force aux dégâts.

Analyse des faiblesses : La capacité d'analyse des défenses de l'adversaire permet au personnage de découvrir ses faiblesses. Une fois par combat à partir du deuxième round, il peut ajouter son score en érudition aux dégâts que lui ou l'un de ses compagnons inflige (que ce soit avec une arme ou un pouvoir).

Maîtrise (5 points)

Le personnage maîtrise un type d'arme précis à la perfection (épées, haches, masses... dans leurs versions à une ou deux mains). Les dégâts de l'arme sont augmentés de deux points. Ce don peut-être pris plusieurs fois mais doit s'appliquer à un type d'arme différent à chaque fois.

Cristal Psychique : Le personnage possède un Cristal dans lequel il est possible de stocker des pouvoirs Psi. Le sort ne peut pas-être d'un niveau supérieur à celui du Psi. Le cristal peut contenir un maximum de cinq niveaux de pouvoirs (cinq pouvoirs de niveau 1 ou un pouvoir de niveau 5, etc.). Le pouvoir peut-être lancé une fois par jour au maximum, +1 fois à chaque fois que ce don est acheté. Il(s) ne coûte(nt) aucun points de chance au personnage, qui doit toutefois sacrifier 1 point de chance par niveau du cristal au moins une fois par 24 heures s'il veut régénérer le ou les pouvoirs utilisés.

Psi Furtif : Le personnage peut utiliser ses pouvoirs psis sans se concentrer : il n'est pas Vulnérable et peut se déplacer ou parler librement tout en utilisant ses pouvoirs.

Psi Désinvolté : Le personnage peut utiliser ses pouvoirs psychiques sans payer de tribut physique lourd : il ne paye pas 1 pt de Vie par usage de pouvoir. Quand il n'a plus de points de Chance, toutefois, il doit puiser dans ses points de Vie s'il souhaite lancer de nouveaux pouvoirs

Prodige : Ce don est attribué à un pouvoir psi précis. Le niveau de psi du personnage se voit appliqué un +3 lorsque ce pouvoir est employé. Ce bonus permet de dépasser la limite théorique de 7 pour les Traits (un prodige Télépathe dont le niveau de Psi est de 6 met en oeuvre un télépathie de niveau 9) !

Harcèlement (10 points)

Utilisable une fois par combat, le personnage fait tourner un de ses adversaires en bourrique. Celui-ci subit un malus égal au niveau en tromperie du voleur s'il tente de s'en prendre à lui. Le malus est annulé si le voleur attaque la cible de ce don.

Esquive (5 points)

Le voleur ajoute son agilité plutôt que son score en défense pour calculer sa défense totale.

Esquive surnaturelle (10 points)

Quand le voleur est affecté par un sort dont les effets peuvent être réduits à l'aide d'un jet réussi dans un trait, les effets ne sont pas réduits mais annulés.

CROSSLINGS : LISTES DES DONNS

Perfidie (5 points)

Quand le voleur frappe un adversaire par surprise ou l'attaque en même temps qu'un autre personnage, la défense de sa cible est diminuée de 3 points.

Silencieux (5 points)

Le malus des armures est divisé par 2 (0 pour une armure légère, -1 pour une armure moyenne, -2 pour une armure lourde).

Vieille connaissance (5 points)

Une fois par partie, le joueur peut décréter que son personnage connaît une personne qui pourra lui rendre un petit service.

Artiste (5 points)

Le personnage définit une forme d'art dans laquelle il excelle. Il fera un jet lors de la production de l'oeuvre ou de sa présentation, contre une difficulté de 8, avec le trait idoine (généralement Présence, Invention ou Bricolage). La marge de réussite indique la valeur artistique de l'oeuvre ou du spectacle produit.