

CROSSLINGS

Listes des Espèces

Voici la liste des **Familles** disponibles.
Chaque Famille est définie par ses :

Espèces : Un certain nombre de variation d'espèce au sein de la famille. L'espèce précise ajoute généralement un bonus de +1 à un trait, et ouvre parfois la possibilité d'acheter un nouveau Don à la création. L'espèce influe aussi sur l'apparence du Crossling.

C'est la Famille qui est transmise à la descendance, pas l'espèce précise.

Exemple : un Crossling dont le père est Félin (Lion) peut décider d'être Félin (Tigre). Ses descendants pourront à leur tour choisir d'être Félines, de l'espèce de leur choix.

Bonus : un ensemble de traits où la famille confère un bonus. Ces traits sont aussi automatiquement des favoris.

Dons : Les dons accessibles à la création

Atavisme : la réaction naturelle la plus commune lorsque le stress fait rejallir les comportements instinctifs, en cas de danger, de choc, ou même d'émotion forte...
En cas de danger, la réaction est atavique si un jet de courage est manqué. Si la marge d'échec est supérieure à 3, on utilise la seconde réaction atavique, entre crochets.

Exemple : un Félin ayant +2 en Courage agressé par un groupe de Hyènes est blessé. Le MJ décide de lui faire faire un jet de Courage contre une difficulté de 8. Le joueur fait 5 +2 de courage, son jet est raté avec une marge de 1, il a donc une réaction atavique de Rage, il tient sa position en tentant d'effrayer ses agresseurs. S'il avait fait 2 + 2 de courages, la marge d'échec aurait été de 4, et sa réaction le Repli : il se serait tenté d'échapper à ses agresseurs en reculant prudemment. En cas de réussite du jet de Courage c'est le joueur qui détermine sa stratégie librement...

Les différents atavismes :

- Frénésie= attaquer à outrance
- Rage= tenir sa position de manière impressionnante.
- Résolution= tenir sa position résolument
- Repli = s'éloigner prudemment
- Débandade = s'éloigner vite et chaotiquement
- Fuite = S'éloigner à toute vitesse.
- Protection = trouver un abri et s'y terrer.
- Feinte = faire le mort.
- Renoncement = attendre

Transmission de l'atavisme : le joueur choisit un atavisme premier et un atavisme secondaire parmi les familles de son héritage.

Exemple : un Crossling descendant d'un Félin (rage[repli]) et d'un Taurin (rage[renoncement]) doit prendre rage en premier atavisme, et peut choisir entre repli et renoncement en second atavisme.

CROSSINGS

Si vous souhaitez créer votre propre famille, la règle est assez simple : il faut simplement avoir 3 traits recevant des bonus de 3, 2, et 1 points.

Pour définir une espèce, nommez la, et ajoutez lui un +1 dans un trait (de sa famille ou non), et éventuellement un don supplémentaire ou amélioré par rapport à l'un de ceux de sa famille.

Mammifères (20)

Félins

Lions (Sociabilité +1, Hurlement), **Tigres, Jaguars** (Natation +1) **Guépards** (Vitesse +1) **Panthères, Pumas, Lynx, Chats** (Discrétion +1)...

Bonus : Agilité +3, Force +2, Présence +1

PSI : Perception Extra Sensorielle

Dons : Armé (morsure & griffes +2), Nyctalope, Terrifiant, Bondissant, Vif

Atavisme : Rage [Repli]

Taurins

Taureaux, Buffles, Aurochs, Bisons (Vitesse +1) **Yacks** (Endurance +3, Adapté – Froid), **Gnou** (Repérage +1, Sobre)

Bonus : Force +3, Endurance +2, Sociabilité +1.

PSI : Boucliers TK

Dons : Armé (Cornes +3), Protégé (cuir 1/0), Robuste

Atavisme : Rage [Renoncement]

Equins

Chevaux, zèbres, girafes (Sociabilité +1, Protégé d'Ishtar) **lamas, chameaux** (Endurance +3, Sobre, Adapté - Désert), **ânes, mules** (Robuste).

Bonus : Vitesse +3, Endurance +2, Repérage +1.

PSI : Manipulations TK

Dons : Infatigable

Atavisme : Rage [Fuite]

Caprins

Chèvres, Moutons (Sociabilité +1) **Chamois, Bouquetins, Mouflons** (Courage +1) **antilopes, impalas, gazelles** (Vitesse +2)

Bonus : Agilité +3, Survie +2, Vitesse +1

PSI : Ecrans Mentaux

Dons : Armé (cornes +2), Acrobate, Infatigable, Bondissant, Adapté – froid/désert, Robuste

Atavisme : Résolution [Dérobade]

Cervidés

Cerfs (Courage +1) **Elans** (Force +1) **Rennes** (Sociabilité +1) **Daims, Chevreuils** (Discrétion +1)

Bonus : Vigilance +3, Agilité +2, Vitesse +1

PSI : Perception Extra Sensorielle

Dons : Armé (bois +1), Bondissant, Vif

Atavisme : Repli [Dérobade]

Canins

Loups, Chiens (Présence +1, Limier) **Coyotes, Chacals, Renards, Fennecs** (Discrétion +1, adapté – chaleur sèche, Faire le mort) **Lycaons, Hyènes** (Courage +1, Terrifiant)

Bonus : Endurance +3, Sociabilité +2, Force +1

PSI : Communication Mentale

Dons : Hurlements, Nyctalope, Armé (morsure +2), Infatigable, Robuste, Sobre, Enragé.

Ursides

Grizzly, Brun (Courage +1, Hibernation), **Polaire** (Natation +1, adapté froid), **Panda** (Discrétion +1)

Bonus : Force +3, Endurance +2, Agilité +1

PSI : Contrôle Corporel

CROSSLINGS

Dons : Limier, Armé (griffes et morsure +3), Protégé (Fourrure 2/0), Enragé, Robuste, Terrifiant.

Porcins

Cochon (Sociabilité +1), Sangliers, Phacochères (Courage +1), Tapir, Pécaris (Discrétion +1)

Bonus : Endurance +3, Tromperie +2, Vigilance +1

PSI : Manipulations Emotionnelles

Dons : Limier, Armes naturelles, Armure naturelle, Robuste, Incevable

Pachydermes

Eléphants (Erudition +1), Rhinocéros (Endurance +3), Hippopotames (Natation +1)...

Bonus : Force +3, Endurance +2, Présence +1

PSI : Bouclier TK

Dons : Terrifiant, Armé (+3 défense/cornes/morsure), Infatigable, Armure naturelle, Enragé, Robuste, Incevable

Cétacés

Dauphins, Marsouins (Vitesse+1) Bélougas, Baleines (Erudition +2), Orques, Narval, Cachalots (Force +1)

Bonus : Natation +3, Innovation +2, Erudition +1

PSI : Déplacements TK

Dons : Sonar, Bondissant, Plongeur, Vif, Robuste, Adapté – Profondeurs, Armé (morsure +1/ corne +3)

Phocides

Phoques (vigilance+1), Otaries (agilité +1), Morses (force +1)

Bonus : Natation +3, Sociabilité +2, Endurance +1

PSI : Contrôle Corporel

Dons : Armé (Morsure +1), Acrobate, Bondissant, Plongeur, Adapté - froid

Furidés

Fouines, Hermines, Mangouste, Furets (courage +3), Martres, Zibelines (discrétion +1), Putois, Mouflettes (SUFFOQUANT)

Bonus : Agilité +3, Courage +2, Tromperie +1

PSI : Manipulation TK

Dons : Nyctalope, Limier, Terrifiant, Armé, Suffocant, Acrobate, Enragé, Vif

Blairidés

Blaireaux, Gloutons (Endurance +1) Ratons laveurs (Natation +1) Pandas roux (Agilité +2)...

Bonus : Courage +3, Force +2, Agilité +1

PSI : Ecrans Mentaux

Dons : Nyctalope, Limier, Armé, Fousseur, Robuste, Immunité (poisons), Vif

Castorides

Loutres (Agilité +2), Castors (Bricolage +1), Ragondins et Ornithorynque (Discrétion +1)

Bonus : Natation +3, Vigilance +2, Agilité +1

PSI : Communications Mentales

Dons : Armé, Venimeux, Plongeur, Fousseur, Vif

Erinaces

Hérissons (Tromperie +1) Porcs-épics (Endurance +1)

Bonus : Vigilance +3, Discrétion +2, Bricolage +1

PSI : Boucliers TK

Dons : Nyctalope, Limier, Armé, Armure naturelle, Robuste, Hibernation, Immunité - poisons, Faire le mort

CROSSINGS

Lagomorphes

Kangourous (Force +1) Gerboises, Gerbilles (Discrétion +1) Lapins, Lièvres (Sociabilité +1)

Bonus : Agilité +3, Vitesse+2, Vigilance +1

PSI : Déplacements TK

Dons : Bondissant, Fouisseur (lapins), Adapté – chaleur (Gerboises), Sobre (gerboises), Vif

Rongeurs

Rats (Sociabilité +1) Souris, Campagnols, Loirs, Hamsters, Chinchillas (Discrétion +1), Ecureuils (Agilité +3)

Bonus : Vigilance +3, Agilité +2, Bricolage +1

PSI : Manipulations Emotionnelles

Dons : Nyctalope, Limier, Armé, Contagieux, Acrobate, Vif, Robuste, Hibernation, Immunité – maladies, Faire le mort

Simiens

Gorille, Orangs-outangs (Force +1) Chimpanzés (Tir +1), Babouins, Mandrill (Courage +1), Gibbon, Capucin, Macaque, Nasique, Ouistiti (Agilité +3), Lémuriens (Vigilance +1)

Bonus : Bricolage +3, Agilité +2, Innovation +1

PSI : Contrôle Mental

Dons : Nyctalope, Hurllement, Armé, Acrobate, Bondissant, Vif, Robuste

Chiroptères

Chauves-souris (SONAR), Ecureuils volants (Discrétion +1)

Bonus : Vigilance +3, Agilité +2, Pilotage +1

PSI : Déplacements TK

Dons : Sonar, Armé, Acrobate, Bondissant, Vif, Hibernation

Manides

Pangolins (Protégé 4/-1), Tatous (Limier)

Bonus : Endurance +3, Discrétion +2, Bricolage +1

PSI : Boucliers TK

Dons : Nyctalope, Fouisseur, Protégé (3/-1), Robuste, Faire le mort

Talpides

Taupes (Repérage +3), Desman (Natation +1)

Bonus : Discrétion +3, Repérage +2, Bricolage +1

PSI : Manipulation TK

Dons : Fouisseur, Armé (griffes +2), Faire le mort

Oiseaux (8)

PSI : Déplacements TK

Courreurs

Autruches, Emeux, Nandous, Casoars...

Rapaces

Faucons, Aigles, Eperviers, Vautours Condors...

Strigides

Chouettes, Hiboux, Harfangs

Corvins

Corbeaux, Corneilles, Choucas, Pies, Geais...

Echassiers

Hérons, Cigognes, Spatules...

Passereaux

Moineaux, rossignols, rouges-gorges, merles, grives, pinsons, serins...

Palmipèdes

cygne, canards, oies, Pingouin, Cormoran, Pélican, mouettes, albatros, goelands, sternes...

Perroquets

Aras, Cacatoès, Perruche, Toucan...

Reptiles (7)

Tortues

PSI : Boucliers TK

Serpents – Cobras, Vipères, Mambas...

PSI : Manipulations Psychiques

Constricteurs – Boas, Python, Annacondas, Couleuvres

PSI : Manipulation TK

Crocodiliens – Crocodiles, Alligators, Gavials

PSI : Ecrans Mentaux

Lézards – Varans, Gekkos...

PSI : Pyro kinésie

Caméléons

PSI : Contrôle Corporel

Amphibiens – Crapauds, Rainettes, Tritons, Salamandres

PSI : Perceptions Extra Sensorielles

Insectes (9)

Volants - Libélulles, Mouches

PSI : Déplacement TK

Rampants - Perce-oreilles, Blattes, cafards, Punaises

PSI : Ecran Mental

Mantes

PSI : Contrôle Mental

Sauteurs - Sauterelles, Grillons, Criquets, Pucés, Pous

PSI : Manipulation TK

Coléoptères – Hannetons, Coccinelles

PSI : Bouclier TK

Hyménoptères - Abeilles, Guêpes, Frelons

PSI : Déplacements TK

Sociaux - Fourmis, Termites

PSI : Manipulations Emotionnelles

Moustiques

PSI : Pyrokinésie

Papillons

PSI : Manipulations Psychiques