

La liste des Traits

- Armes de mêlée : Aptitude du personnage à utiliser toutes les armes de mêlée, de la dague à la hache de bataille.
- Armes de jet : Ce trait permet de lancer des couteaux, des pierres ou des shurikens avec un minimum d'habileté.
- Armes de tir : Maîtrise des arcs, des arbalètes, puis des pistolets, fusils, canons...
- Courage : Comment faire face à la peur, au découragement, à la mort ? Avec ce trait qui détermine également votre promptitude à vous jeter sur vos adversaires.
- Défense : Capacité du personnage à éviter ou parer les attaques adverses.
- Endurance : L'endurance détermine les points de vie de votre personnage. Alors ne soyez pas radin. Permet aussi d'estimer sa résistance à la fatigue, à la faim, au poison...
- Pilotage : Le personnage est capable de monter à cheval ou de conduire un attelage. Il sait également diriger toute forme de véhicule, même si un NT trop élevé peut poser problème.
- Force : Vous aimez les muscles saillants, les combats de gladia... Oups. Désolé. Un trait généralement utilisé pour défoncer les portes ou ses adversaires au corps à corps.
- Survie : Le personnage peut trouver de quoi subsister dans un environnement dépourvu d'auberges et retrouver son chemin au milieu de la forêt la plus dense.
- Érudition : représente la culture générale et la capacité de comprendre et d'apprendre de votre personnage.
- Psi : Détermine la capacité d'un psi à mettre ses pouvoirs en oeuvre et à vaincre une éventuelle résistance. Le niveau psi est limité par la génération du crossling : un crossling de la troisième génération ne pourra dépasser le niveau 3 dans ce trait. Le trait Psi limite aussi le nombre et la puissance des pouvoirs psi que l'on peut maîtriser.
- Pouvoir : Un pouvoir psionique coûte 1 point de trait au magicien. On ne peut connaître de pouvoir d'un niveau supérieur à son propre niveau dans le trait « psi », et la somme des niveaux des pouvoirs psi connus ne peut dépasser cette valeur +1. Un crossling Psi niveau 4 peut maîtriser un pouvoir de niveau 3 et un de niveau 2 par exemple, ou 5 pouvoirs de niveau 1...

- Médecine : Un bon médecin peut aider un personnage blessé à récupérer un peu plus vite, un mauvais médecin peut abrégé ses souffrances. Comprend aussi la connaissance et la fabrication de remèdes et de poisons.
- Présence : Séduire les serveuses, captiver l'audience, impressionner ses pairs ou intimider l'ennemi ne sont que les facettes d'un même trait.
- Agilité : Dans un jeu de rôle, l'agilité sert généralement à deux choses : escalader un mur et ne pas se faire mal quand on tombe. Permet aussi de faire des acrobaties, et peut être choisi lors d'un corps à corps pour ceux qui préfère la finesse à la brutalité...
- Natation : Capacité à évoluer sur et sous l'eau, plonger et agir sous l'eau.
- Vitesse : c'est la capacité à aller vite, très vite. L'endurance du personnage donnera une idée du temps pendant lequel il pourra maintenir sa vitesse de pointe...
- Bricolage : Ce trait recouvre de nombreux savoir-faire, dont le crochetage, le montage et le démontage de mécanismes divers et la compréhension basique de leur fonctionnement, la fabrication de pièges, l'horlogerie...
- Invention : Pour mettre au point ce dont vous avez besoin avec ce que vous avez sous la main, mais aussi pour découvrir ou redécouvrir des technologies... La difficulté dépend du niveau de technologie recherché (NT), elle est décuplée si ce niveau dépasse le NT moyen du moment et du lieu...
- Repérage : un talent précieux qui permet de ne pas perdre le nord, que ce soit dans la nature ou en intérieur. Permet aussi de découvrir des passages ou des vestiges cachés, volontairement ou simplement par le passage du temps...
- Discrétion : Une personne qui n'a rien à se reprocher n'as pas à se déplacer sans faire de bruit et sans se faire voir. Elle n'a donc pas besoin de ce trait.
- Sociabilité : Quelles sont les dernières rumeurs ? Où trouver des ingrédients pour fabriquer du poison ? Où se trouve le bordel ? Voyez ce trait comme un guide touristique non expurgé. Permet de s'adapter et de se faire accepter, voire apprécier, dans tous les cercles de la société.
- Tromperie : « Je vous jure, cette bourse est arrivé là à l'insu de mon plein gré ». Pour convaincre des miliciens un peu tatillons, rien de tel qu'un bon bluff, des faux papiers ou un bon déguisement qui se révéleront convaincants grâce à ce trait.

- **Vigilance** : Aptitude du personnage à voir (entendre, sentir...) arriver les emmerdes.