

TRAITS

Les traits sont des caractéristiques acquises depuis fort longtemps par votre personnage, voir même à sa naissance. Les traits s'apprennent simplement à la création, mais sont extrêmement coûteux et longs à apprendre durant la vie du personnage.

- Afin d'acquérir un trait à la création du personnage, il suffit de payer le prix indiqué.
- Afin d'acquérir un trait durant la vie du personnage, il vous faudra déboursier un nombre de points d'expérience équivalent au triple du prix normal du trait (prix * 3). Si le trait est appris durant le GN grâce au trait *Apprentissage*, un temps d'entraînement de 10 minutes par points d'expérience investis sera nécessaire.

Liste des Traits

Adrénaline

3

Les situations critiques engendrent souvent des poussées d'adrénaline, ces hausses d'adrénaline rendent souvent leur bénéficiaire plus coriace qu'à la normale pour de courtes durées.

Lors de la première blessure subie durant un combat, vous gagnez automatiquement 1 point d'essence pour le reste du combat qui a occasionné la blessure.

Note : Ce trait n'est utile que si vous survivez à la blessure qui le déclenche. La blessure subie afin d'activer ce trait ne peut pas être auto infligée.

Ambidextre

3

Certaines personnes sont aussi habiles de leurs deux mains et peuvent effectuer diverses tâches complexes aussi facilement d'une main que de l'autre.

Ce trait permet au personnage de manier 2 armes en même temps, les armes maniées peuvent être de mêlée, de jet, à projectiles, à

poudre ou encore toutes combinaisons de celles-ci.

Anticipation

2

Une bonne anticipation de son adversaire peut faire la différence entre la vie et la mort lors de combats contre des adversaires utilisant des armes à poudre, de jet ou à projectiles.

Permet l'esquive d'une attaque lancée avec une arme à distance, qu'elle soit arme à poudre, arme de jet ou arme à projectiles, au coût de 1 point d'essence.

Annonce : Esquive

Apprentissage

2

Une capacité de bien assimiler l'entraînement et de bien l'utiliser par la suite est la marque des meilleurs aventuriers.

Permet l'acquisition de traits et de talents durant le déroulement du Grandeur Nature.

Note : Un temps d'entraînement de 10 minutes par points d'expérience investis dans la compétence sera nécessaire.

Berserker 5
La perte de contrôle de soi qui provoque l'augmentation des capacités physiques durant une courte période est nommée la rage berserker.

Lors de la première blessure subie durant un combat, vous gagnez automatiquement 1 point de vie dans chacun de vos membres, incluant le corps, pour le reste du combat qui a occasionné la blessure. Vous devrez cependant toujours attaquer la personne la plus près de vous sans aucun discernement d'amis ou d'ennemis pour une durée maximale de 5 victimes, suite à quoi, la rage prend fin et les points de vie gagnés disparaissent pouvant donc causer la mort.

Note : Ce trait n'est utile que si vous survivez à la blessure qui le déclenche. La blessure subie afin d'activer ce trait doit obligatoirement être provoquée par une attaque de mêlée et ne peut pas être auto infligée.

Bravoure 2
Née avec le don du courage ou ayant appris à maîtriser ses peurs en combattant les forces occultes, les héros légendaires sont difficiles à apeurer.

Ce trait permet au personnage d'ignorer les effets de toute forme de peur.

Annonce : Résistance

Constitution 1
Une bonne constitution peut faire pencher la balance du côté de la vie lors d'une situation critique.

Augmente la durée du coma de 5 minutes améliorant ainsi les chances d'être secouru.

Destin % 2
Le destin est l'influence divine, démoniaque ou temporelle incalculable que subit chaque personne au cours de sa vie.

Augmente de 1 le nombre total de cycles de vie.

Discipline % [req. Inscription] 2
Une bonne connaissance de soi et une grande discipline favorisent énormément le contrôle et le développement personnel.

Diminue de 10 minutes le temps nécessaire à la recharge des runes mineures.

Endurant 3
Savoir combattre n'est pas toujours nécessaire quand on est un vrai dur à cuir. Le simple fait d'être plus endurant que les autres donne un avantage incroyable en situation de combat.

Augmente de 1 les points de vie dans le corps.

Ennemi Juré 5
L'étude spécialisée des coutumes et des croyances d'une race jumelée à un entraînement intensif au combat avantage grandement un aventurier lors d'un combat contre la race étudiée.

Ce trait permet d'annoncer « Critique » sur toutes les attaques de mêlée effectuées sur la race de créatures choisies. Les créatures pouvant être choisies sont les suivantes : Ghoul, Kobold, Margoyte, Orc, Vampire, Zombie ou Zorkynn.

Annonce : Critique

Note : Un personnage ne peut en aucun cas avoir plus de 1 Ennemi Juré.

Force 1
Posséder une grande force physique diminue de beaucoup l'effort nécessaire au transport des objets lourds et des alliés tombés au combat.

Ce trait permet au joueur de demander à une personne qu'il désire transporter de le suivre.

Note : Une personne qui n'a pas ce trait doit obligatoirement transporter la personne par ses propres moyens.

Instinct 3
L'instinct est le déclencheur de toute réaction de défense, une personne avec un instinct très développé devient donc très difficile à surprendre.

Immunité à Égorgement et K.O., mais cause la perte de 1 point de vie dans un bras au choix de la personne attaquée comme si le personnage avait utilisé son bras en réflexe de défense.

Annonce : Résistance

Mutilation [req. Sorcellerie] 2
Un art oublié à travers les temps qui refait lentement surface grâce aux sorciers. Cet art permet aux adeptes de la sorcellerie de sacrifier de leur vitalité afin de regagner de l'essence.

En se blessant volontairement dans un endroit de son choix, réduisant ainsi de 1 les points de vie de cet endroit, le sorcier regagne 1 point d'essence.

Note : Les blessures ainsi infligées ne peuvent être guéries d'aucunes façons durant l'heure suivante.

Poigne d'Acier 4
Certaines techniques de combat nécessitent plus d'entraînement que d'autres, le fait de contrer

un désarmement par exemple, est une technique assez difficile à maîtriser.

Immunité au désarmement.

Annonce : Résistance

Résistance # 3
Savoir ignorer les effets magiques négatifs demande aux aventuriers une force mentale hors du commun.

Permet, grâce à l'utilisation d'un point d'essence, d'annuler les effets d'une attaque magique lancée sur le personnage, qu'elle soit un maléfice, un sortilège ou encore une capacité raciale.

Annonce : Résistance

Note : La résistance ne peut pas annuler une vengeance de démon ou de vistani.

Style Spécialisé # 3
Une étude intensive des techniques de combat d'une race et la pratique des méthodes de paria développées suite à cette étude donne un avantage certain au personnage les possédant lors d'une rencontre avec les créatures choisies.

Permet l'esquive d'une attaque de mêlée faite par une créature de la race étudiée. Les créatures pouvant être choisies sont les suivantes : Ghoul, Kobold, Margoyte, Orc, Vampire, Zombie ou Zorkynn.

Annonce : Esquive

Note : Un personnage ne peut en aucun cas avoir plus de 1 Style Spécialisé.

Vigueur 5
Pour les personnes les plus vigoureuses, de grandes douleurs ne sont que passagères.

Immunise à l'effet critique pouvant être déclaré lors de certaines attaques, c'est donc dire que l'attaque déclarée « critique » sera considérée comme étant une attaque normale.

Annonce : Résistance

Volonté de Fer

1

Certaines personnes possèdent une volonté hors du commun leur permettant de résister aux interrogatoires et à la torture sans ne jamais céder.

Permet de contrer une séance d'Interrogation/Torture en répondant la vérité à 1 seule des 3 questions posées. Pour les 2 autres, celui-ci peut répondre ce qu'il désire.

: Ce trait coûte 1 point d'essence à utiliser.

% : Ce trait peut être acquis plus d'une fois.

⌘ : Ce trait nécessite outils ou ingrédients.

req. : Signifie requière.