

Qualités

Il est possible d'acheter une nouvelle qualité au prix de 1 000 XP par point de coût d'achat. Ainsi, une qualité à 3 coûtera 3 000 XP. Les qualités marquées d'un * ne peuvent être achetées qu'à la création du personnage.

MDJ : manuel des joueurs, P&P : prise et profit, G&D : guerre et désolation, R&P : roi et peuple, S&I : science et infini, F&S : fer et sang, B&B : belle et bête, PE : pirates de l'espace

Qualité	Livre	Descriptif
(1) Bon Payeur	P&P 10	+1 PS (point de satisfaction) pour l'équipage après le partage du butin
(1) Combattant des rues *	PE 83	Utilise une arme improvisée comme une arme militaire (voir G&D p17)
(1) Comptable	P&P 11	Chaque part des partages de butin est arrondie au crédit supérieur
(1) Contact *	R&P 11	Contact avec un PNJ Élite
(1) Entraînement *	MDJ 84	1 point de compétence bonus pour une compétence inférieure à 4 (non cumulable avec un autre point d'Entraînement)
(1) Gloire *	MDJ 84	+1 Point de Gloire
(1) Grand voyageur	PE 83	Mémorise 1 coordonnée hyperspatiale supplémentaire
(1) Intié	PE 83	À la fin d'une séance, si aucun point de panache : récupération de 1
(1) Lucide	MDJ 85	Annonce en dernier l'utilisation de MF et combien, lors d'une opposition
(1) Pacifiste	MDJ 85	-1 dé MF au MJ à la fin de chaque scène si le personnage n'a pas utilisé de MF
(1) Pied marin	MDJ 85	Pas de malus en apesanteur, dépressurisation, soubresauts dans un vaisseau spatial en mouvement
(1) Potentiel X	B&B 20	Dispose d'énergie X tout en étant un humain « normal » (sur le plan médical ou règles)
(1) Premier pas	S&I 11	D+1 si soumis à forte gravité, au lieu de TD.
(1) Pur *	B&B 11	Les dépenses d'EX pour affecter le personnage sont augmentées de 1
(1) Réflexes de pirate	PE 84	Une fois par tour, dégainer est une action gratuite.
(1) Riche *	MDJ 85	400 crédits à la création
(1) Trésor *	PE 84	Débute avec un trésor de 100 crédits
(2) Entraînement *	MDJ 84	2 fois +1 point de compétence bonus pour des compétences inférieures à 4 (non cumulable avec un autre point d'Entraînement)
(2) Grand voyageur	PE 83	Mémorise 2 coordonnées hyperspatiales supplémentaires
(2) Pacifiste	MDJ 85	-2 dés MF au MJ à la fin de chaque scène si le personnage n'a pas utilisé de MF
(2) Riche *	MDJ 85	650 crédits à la création
(3) Ambitieux	P&P 10	MF sur action impliquant le commerce (<i>Commerce</i> ou <i>Illégalités</i>)
(3) Arnaqueur	P&P 10	+2D avec fausses preuves au lieu de +1D
(3) Attrayant	MDJ 83	pmf sur <i>Négociation</i> (si cible considère personnage comme partenaire sexuel potentiel)
(3) Aventurier mystique	B&B 10	pmf sur <i>Détermination</i> , <i>Empathie</i> , <i>Ésotérisme</i> et <i>Sorcellerie</i>
(3) Béni *	B&B 11	Au choix parmi les 5 présentées dans B&B p25
(3) Buveur émérite	MDJ 84	Jamais ivre (MDJ p169)
(3) Combattant flamboyant	PE 83	Si équipé d'une arme de poing et une arme de mêlée, peut utiliser la compétence de l'une pour l'autre
(3) Combattant virevoltant	R&P 11	+1 protection au corps à corps si au moins un succès sur son test de mêlée. Ne permet pas d'infliger TD à l'attaquant si dommage arme trop faible.
(3) Contact *	R&P 11	Contact avec un PNJ Héro
(3) Courageux	MDJ 84	pmf sur <i>Trempe</i> en combat
(3) Double détente	G&D 11	Requiert Ambidextre. +1 dé par arme de même type maniée par le personnage (compatible avec 4 bras...), voir <i>Coordination</i> MDJ p146
(3) Empathe	MDJ 84	pmf sur <i>Arts</i> , <i>Éloquence</i> , <i>Empathie</i> et <i>Séduction</i>
(3) Entraînement *	MDJ 84	3 fois +1 point de compétence bonus pour des compétences inférieures à 4 (non cumulable avec un autre point d'Entraînement)
(3) Explorateur	PE 83	pmf sur tous les tests d' <i>Environnement</i> .
(3) Extralucide	B&B 11	<i>Empathie</i> Diff (10-EX) pour « voir » la présence ou utilisation énergie X
(3) Gaucher	MDJ 84	pmf sur <i>Mêlée</i> sauf contre Gaucher et Ambidextre
(3) Gloire *	MDJ 84	+2 Points de Gloire
(3) Grand Voyageur	S&I 11	Annule le TD d'un péril non anticipé ou s'il n'est pas à son poste
(3) Grand voyageur	PE 83	Mémorise 3 coordonnées hyperspatiales supplémentaires
(3) Gros bras	F&S 11	Peut utiliser une arme d'épaule avec une seule main
(3) Gros Porteur	RP GD 11	Ignore un niveau d'encombrement. Sans effet sur malus lié à une armure.
(3) Guérison miraculeuse *	PE 83	Quand le personnage regagne au moins 1 PV, il en regagne un de plus

Qualité	Livre	Descriptif
(3) Héroïque	MDJ 84	+1 Point de Panache
(3) Inquisiteur	F&S 11	pmf sur <i>Empathie, Intimidation</i> et <i>Recherche</i>
(3) Intrépide	MDJ 84	MF sur <i>Acrobaties</i> et <i>Athlétisme</i>
(3) Loup de mer *	MDJ 85	+1 en <i>Connaissance (Pirates), Détermination, Environnement (au choix), Intimidation</i> et <i>Navigation</i>
(3) Multilingue	PE 83	pmf sur tests de <i>Langue</i>
(3) Mystique * (réservé aux enfants maudits)	B&B 11	pmf sur Sorcellerie ou Science pour résoudre un phénomène inexplicable
(3) Pacifiste	MDJ 85	-3 dés MF au MJ à la fin de chaque scène si le personnage n'a pas utilisé de MF
(3) Parrain *	PE 83	Un des 4 amiraux a un œil bien veillant sur le personnage avec bienfait d'un contact (R&P p18), mais également autorité morale
(3) Ranger	G&D 11	Toujours Difficulté 1 pour Courir et Sprinter
(3) Rapide	MDJ 85	+1 action simple de plus pour se déplacer par phase d'action
(3) Riche *	MDJ 85	900 crédits à la création
(3) Rusé	MDJ 85	pmf sur <i>Espionnage</i> (sauf en combat)
(3) Savant	MDJ 85	pmf sur <i>Sciences</i>
(3) Scaphandrier	F&S 11	Pas de pénalité pour le port du scaphandre ou de l'armure lourde (sans effet sur armure intégrale, scaphandre blindé et scaphandre de combat)
(3) Sens développés	MDJ 85	pmf sur <i>Empathie, Recherche</i> et <i>Vigilance</i>
(3) Sexy	MDJ 85	Over Drive sur <i>Séduction</i>
(3) Sixième sens	B&B 11	Jamais surpris par un phénomène ou créature d'énergie X. Ne subit pas le TD
(3) Trésor *	PE 84	Débute avec un trésor de 500 crédits
(3) Tribun	S&I 11	pmf sur <i>Baratin, Éloquence, Séduction</i> et <i>Intimidation</i> face à plusieurs personnes
(3) Vaurien	MDJ 86	pmf sur <i>Négociation</i> et <i>Trempe</i> prenant pour cible un criminel ou un pillard mais pas un pirate
(3) Vif	MDJ 86	pmf sur initiative, quel que soit la compétence utilisée
(3) Voltigeur	PE 84	<i>Cascade</i> (MDJ p103) ou <i>Sauter</i> (MDJ p107) au titre d'une action simple
(4) Entraînement *	MDJ 84	4 fois +1 point de compétence bonus pour des compétences inférieures à 4 (non cumulable avec un autre point d'Entraînement)
(4) Grand voyageur	PE 83	Mémoire 4 coordonnées hyperspatiales supplémentaires
(4) Pacifiste	MDJ 85	-4 dés MF au MJ à la fin de chaque scène si le personnage n'a pas utilisé de MF
(4) Riche *	MDJ 85	1 150 crédits à la création
(5) Ambidextre	MDJ 83	Pas de malus de mauvaise main, pmf en Mêlée contre droitier
(5) Arme fatale	MDJ 83	Dégâts à mains nues améliorés d'un niveau
(5) Carac exceptionnelle (Agilité) *	MDJ 84	Agilité +1
(5) Carac exceptionnelle (Carrure) *	MDJ 84	Carrure +1
(5) Carac exceptionnelle (Intelligence) *	MDJ 84	Intelligence +1
(5) Carac exceptionnelle (Perception) *	MDJ 84	Perception +1
(5) Carac exceptionnelle (Présence) *	MDJ 84	Présence +1
(5) Carac exceptionnelle (Sang froid) *	MDJ 84	Sang froid +1
(5) Chanceux *	MDJ 84	Une fois par séance, fait relancer un test au MJ
(5) Contact *	R&P 11	Contact avec un PNJ Boss
(5) Entraînement *	MDJ 84	5 fois +1 point de compétence bonus pour des compétences inférieures à 4 (non cumulable avec un autre point d'Entraînement)
(5) Gloire *	MDJ 84	+3 Points de Gloire
(5) Grand voyageur	PE 83	Mémoire 5 coordonnées hyperspatiales supplémentaires
(5) Héroïque	MDJ 84	+2 Points de Panache
(5) Pacifiste	MDJ 85	-5 dés MF au MJ à la fin de chaque scène si le personnage n'a pas utilisé de MF
(5) Riche *	MDJ 85	1 400 crédits à la création
(5) Touche à tout	MDJ 85	Aucune compétence fermée à l'exception des compétences nécessitant des conditions particulières pour être apprises comme <i>Cartographie, Langue, Sorcellerie, Propagande...</i>
(5) Trésor *	PE 84	Débute avec un trésor de 750 crédits
(BARRENS) (3) Mystique *	G&D 11	pmf sur Sorcellerie ou Science pour résoudre un phénomène inexplicable
(BARRENS) (3) Teigneux *	G&D 11	Peut donner 1 d MF pour réussir automatiquement un test de veille (MDJ p158) ou de marche forcée (G&D p21). Doit dormir une nuit complète avant de réutiliser.

Qualité	Livre	Descriptif
(BARRENS) (3) Terrifiant *	G&D 11	Peut Menacer au titre d'une action simple (au lieu de complexe).
(EMPIRE) (1) Défenseur de l'Humanité	F&S 11	pmf en <i>Détermination</i> contre des mutants, monstres ou aliens
(EMPIRE) (1) Discipliné	F&S 11	Pas de limite à <i>Tous ensemble</i> si les autres possèdent également ce trait. Ne peut pas recevoir d'autres sources de bonus si les bonus de <i>Tous ensemble</i> dépassent le bonus maximum normal.
(EMPIRE) (3) Tireur d'élite	F&S 11	pmf sur <i>Armes de poing</i> et <i>Armes d'épaule</i>
(HAVANA) (3) Danse havanaise	PE 83	MF pour <i>Danse</i>
(HAVANA) (1) Et une bouteille de rhum *	PE 83	Le personnage débute le jeu avec une bouteille de rhum de son choix (PE p166)
(HAVANA) (1) Fêtard	PE 83	+1 Point de Panache lorsqu'il fait la fête (MDJ p192)
(HAVANA) (3) Rhum lover	PE 84	+1 Pv grâce à « Et une bouteille de rhum »
(HAVANA) (1) Route d'Havana *	PE 84	Connait les coordonnées d'Havana de façon illicite
(HAVANA) (3) Route d'Havana *	PE 84	Connait les coordonnées d'Havana en bonne et due forme
(LIGUE) (3) Génie *	S&I 11	PMF sur une compétence de <i>Science</i> au choix.
(LIGUE) (3) Idéaliste *	S&I 11	PMF une fois par scène pour un test qui met en jeu les idéaux du personnage
(MUTANT) (1) Béni par la nature *	B&B 20	pmf en <i>Séduction</i> , après les préliminaires
(MUTANT) (1) Taille anormale *	B&B 20	Mesure plus de 2mètres (Athlétisme +1) ou moins d'1,50mètre (Discrétion +1)
(MUTANT) (3) Mutant costaud *	B&B 20	Pas de malus de guérison naturelle et soins. Pas d'effet sur « Toucher curatif »
(MUTANT) (3) Mutant sympathique (LIGUE) *	F&S 11	Annule le E2F de Tête de mutant sur les tests de <i>Négociation</i> . Mais toute de même achevé après combat.
(MUTANT) (5) Chromosomes hyperdenses *	B&B 20	3 mutations basiques. Si le mutant a « Gènes adaptables », il ne peut changer qu'une seule mutation entre chaque séance.
(MUTANT) (5) Mutant furtif *	B&B 20	Considéré comme un humain normal, ne subit pas E2F aux tests de <i>Négociation</i> . Si nature mutante révélée, il subit le E2F. Subit les malus pour les soins et guérison.
(OCG) (1) Dur en Affaire *	P&P 11	Peut refuser le résultat d'un test de <i>Commerce</i> ou <i>Illégalité</i>
(OCG) (3) Vieux routard *	P&P 11	Connait une portion de route galactique entre deux systèmes
(SOL) (3) Escrimeur *	R&P 11	Overdrive avec une arme d'escrime (épée, fleuret ou rapière)
(SOL) (3) Fourbe	R&P 11	pmf sur <i>Baratin</i> , <i>Comédie</i> , <i>Empathie</i> et <i>Illégalité</i> . Incompatible avec <i>Empathe</i> .
(SOL) (3) Prestige (NOBLE) *	R&P 12	pmf sur tests de <i>Négociation</i> face aux autorités solaires à la noblesse. Doit révéler son identité.
(0) Violent	MDJ 86	1D MF Gratuit en toute circonstance (réservé aux humains)
(MUTANT) (0) Tête de mutant	MDJ 87	E2F pour <i>Négociations</i> . TF pour enquêter sur le personnage.

* achetable uniquement à la création du personnage

Aptitude d'archétype

Il est possible de choisir n'importe quelle aptitude de son archétype de personnage lors de la création de ce dernier. Par la suite, il est possible d'en acquérir pour 2 500 XP.

Canonier

Maître de la sainte-barbe (MDJ p50)

1 PP avant de tirer, permet d'augmenter d'un niveau les dégâts de l'arme embarqué qu'il utilise.

Tir au jugé (PE p81)

1 PP : au titre d'une action simple, il peut tirer sur une cible qu'il ne voit pas mais dont la vigie repère, qui est à portée moyenne des senseurs et que son arme peut atteindre.

Tir coordonnée (PE p81)

1 PP : au titre d'une action simple, il bénéficie de tous les dés bonus que lui confèrent les autres tireurs de sa batterie. Mais si cela lui fait dépasser la limite de *Tous ensemble !*, il ne peut plus recevoir d'autres dés de bonus.

Une dernière bordée ! (F&S p10)

1 PP : au titre d'une action gratuite, suivant la cadence de tir de l'arme peut :

CC : peut tirer sans préparer l'arme.

SA : l'arme peut tirer en mode RL

RL : l'arme explose !

El seductor

Confessions intimes (PE p81)

1 PP : au titre d'une action complexe, le Seducator peut résoudre *Interroger* (MDJ p176) avec une opposition de *Séduction* contre *Détermination*.

El fuego (P&P p8)

1 PP : confère à chaque membre d'équipage qui l'entend, autant de dés de bonus que la moitié de son score de Gloire. Ce bonus est valable jusqu'à la prochaine phase d'action du personnage. L'utilisation de cette capacité est une *action simple*. Le joueur est invité à jouer la réplique de son personnage pour véritablement mettre le feu à la table !

Séduction meurtrière (PE p81)

1 PP : au titre d'une action simple, le Seducator effectue un test de *Séduction* opposé à *Détermination*. Chaque succès excédentaire confère un dé de bonus pour le prochain test de *Mêlée* contre cet adversaire.

Une femme (ou un homme) sur chaque planète ! (MDJ p51)

1 PP : transforme n'importe quel PNJ en amant du personnage. Ce dernier doit au moins éprouver de l'affection ou de l'amour pour le PNJ et agir de façon cohérente. Le PNJ ne se rallie pas nécessairement au personnage, mais il l'écouterait toujours et hésiterait à l'attaquer. Le MJ peut requérir des tests de *Séduction* pour mettre à profit la relation qui existe entre les deux personnages. L'utilisation de cette aptitude est une *action complexe*.

Fusilier de l'espace

Boost fatal (PE p81)

1 PP : au titre d'une action gratuite, le fusilier augmente d'un niveau les dégâts du prochain tir qu'il effectue à l'aide d'une arme d'épaule.

Increvable (G&D p10)

1 PP : état de santé considéré comme un niveau moins grave jusqu'à la fin de la scène. Les critiques sont considérés comme des simples. Si plus de pv à la fin de la scène ou au moment d'utiliser cette aptitude, le PP est perdu définitivement. Doit donner 1d MF à chaque round au MJ. Si aucun MF disponible, alors l'état de santé du personnage retrouve son état normal.

Prince de l'abordage (PE p81)

1 PP : au titre d'une action gratuite, il modifie le résultat de sa prochaine tentative de *Bastardos Salto* (MDJ p134). Si le test est raté mais qu'au moins un succès a été obtenu, le Fusilier atteint le vaisseau ennemi, mais à un poste choisi par le MJ. Si aucun succès n'a été obtenu, le Fusilier est resté à son point de départ.

Note : sur la coque d'un vaisseau, il faut parcourir le tiers de la longueur de celui-ci pour atteindre un sas.

Sniper (MDJ p52)

1 PP : permet de tirer une fois sur un personnage nommé, même si celui-ci est protégé par des Figurants. Le personnage doit utiliser une arme personnelle et tirer en mode CC ou SA (voir MDJ p143).

Historien

Esprit d'analyse (R&P p10)

1 PP : apprend plus rapidement. Les actions d'une journée durent une heure, celles d'une heure durent 5 mn et celles de 5 mn peuvent être effectuées en une action complexe.

Cette aptitude ne fonctionne que si les informations sont d'ordre général : elle peut être utilisée pour apprendre l'histoire ou la réputation d'une maison noble, mais pas pour découvrir la localisation d'un des membres de celle-ci. Elle fonctionne également s'il s'agit juste d'analyser des informations déjà disponibles, quel que soit le sujet de celles-ci.

Maître du protocole (PE p82)

1 PP : au titre d'une action gratuite, avant d'effectuer un test de *Bureaucratie* ou d'*Étiquette*, il ignore la Gloire minimum ou les préjugés sociaux (notamment le malus de *Tête de mutant*).

Médecin de bord (PE p82)

1 PP : au titre d'une action gratuite, permet l'action *Secourir* (MDJ p108) ou *Soigner* (MDJ p108). Fait regagner autant de pv supplémentaire que le nombre de succès excédentaires obtenus.

Note : sur un humain Légèrement blessé, les succès excédentaires sont comptés deux fois.

Puits de connaissance (MDJ p53)

1 PP : le joueur demande au MJ un indice ayant trait à l'histoire ou à une connaissance susceptible d'avoir été apprise lors de son éducation. Cette aptitude ne permet pas de deviner les coordonnées d'une planète ou un secret contenu dans un chapitre réservé au MJ.

Ingénieur

Parle au vaisseau (PE p82)

1 PP : au titre d'une action gratuite, l'Ingénieur peut effectuer **Encourager (1)** (MDJ p175). Tous les postes du vaisseau bénéficient des dés de bonus lors de la prochaine action qui y effectuée.

Plus de puissance ! (PE p82)

1 PP : au titre d'une action simple, l'Ingénieur modifie le résultat de sa prochaine tentative de *Canaliser* (MDJ p135). Si le test est réussi, tous les systèmes du vaisseau sont considérés comme favorisés et aucun n'est défavorisé. Le vaisseau subit 1 S (qui ignore le blindage) pour chaque succès excédentaire obtenu.

Réparation express (S&I p9)

1 PP : en effectuant l'action *Rafistoler* (MDJ p105) ou (MDJ p106), le vaisseau récupère autant de PdS supplémentaires que le nombre de succès excédentaires obtenus. Sur des dommages légers, les succès excédentaires sont comptés deux fois.

Scotty special (MDJ p54)

1 PP : l'état du vaisseau est considéré comme étant d'un niveau moins grave jusqu'à la fin de la scène. Si le vaisseau est Détruit ?, il est considéré comme Gravement endommagé et peut continuer à fonctionner. Les coups critiques sont tous considérés comme simples. L'ingénieur doit rester dans la salle des machines pendant toute la scène. Si le vaisseau n'a plus de points de Structure au moment où l'ingénieur utilise cette capacité ou avant la fin de la scène, le point de panache est définitivement dépensé. Par la suite, à chaque fois que le vaisseau perd à nouveau des points de structure, l'ingénieur doit définitivement dépenser un nouveau point de panache.

Navigateur

Afterburner (MDJ p55)

1 PP : pendant un tour, le vaisseau peut doubler sa vitesse. Le vaisseau subit 1 point de dommage superficiel pour chaque tranche de 25 K rajouté.

Esquive pirate (PE p82)

1 PP : au titre d'une action gratuite, le Navigateur effectue une *Manœuvre défensive* (MDJ p136). Si l'action est réussie, tous les succès obtenus s'ajoutent à la Difficulté des tirs ennemis.

Prince de la vitesse (PE p82)

1 PP : à la fin d'une journée de voyage, le Navigateur peut *Tirer les bords* ou *Surfer sur la vague*, s'il ne l'a pas déjà fait aujourd'hui.

Style coulé (F&S p9)

1 PP : au titre d'une action gratuite et avant d'accomplir l'action *Accrocher* (voir MDJ p133). Si l'action est réussie, l'*Avantage* est calculé à partir du nombre total de succès obtenus, pas uniquement ceux qui sont excédentaires.

Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété des éditions du Matagot et de Arnaud Cuidet. Cette aide de jeu n'est pas publiée par les éditions du Matagot et Arnaud Cuidet et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de leur part. Pour de plus amples informations sur Metal Adventures et les éditions Matagot, consultez www.matagot.com