

## Traits & qualités généraux

Broken	Brisé	PV de l'objet <= Seuil de Brisure (SB), peut être Réparé (Artisanat) N'assure plus ses fonctions normales, ne donne plus de bonus mais inflige encore des pénalités. Note : bonus de CA de l'armure reste mais avec pénalité -1 si légère, -2 si intermédiaire, -3 si lourde
Destroyed	Détruit	PV de l'objet = 0
Shoddy	Minable	Prix × 1/2 (revente impossible), -2 attaque/test/CA, PV × 1/2, SB × 1/2

## Traits & qualités des armures

Bulwark	Impénétrable	Couverture quasi-complète : +3 au lieu du mod Dex aux Réflexes vs les effets infligeant des dégâts
Comfort	Confortable	On peut se reposer normalement en portant cette armure.
Flexible	Flexible	Ne gêne pas la plupart des actions : pas de pénalité à Acrobaties et Athlétisme
Noisy	Bruyant	Pénalité d'armure augmentée de 1 pour les tests de Discrétion

## Traits & qualités des armes (sauf traits raciaux)

Agile	Agile	Pénalité d'attaques multiples vaut -4 puis -8 (au lieu de -5 puis -10)
Attached	Attaché	Doit être attaché à un objet (10 min, Artisanat DD 10 pour détacher + attacher)
Backstabber	Sournois	+1 dégât de précision aux cibles prises au dépourvu (+2 pour une arme +3)
Backswing	Revers	L'attaque qui suit une attaque ratée gagne un bonus de +1 (circonstances).
Deadly	Mortel	En cas de [RC], ajoute le dé indiqué aux dégâts (2×/3× le dé si <i>rune de frappe supérieure/majeure</i> )
Disarm	Désarmement	Permet de Désarmer (Athlétisme) même sans main libre, en utilisant l'allonge de l'arme et en ajoutant le bonus d'équipement de l'arme au test. Si [ÉC], on peut lâcher l'arme pour réduire à [É]. Note. Il faut toujours une main libre pour pouvoir prendre l'objet désarmé.
Fatal	Fatal	En cas de [RC], le dé de dégâts de l'arme devient le dé indiqué et un dé de dégâts de plus est ajouté.
Finesse	Finesse	Permet d'utiliser le mod Dex au lieu du mod For pour les jets d'attaque
Forceful	Inertie	Bonus (circonstances) aux dégâts lors des attaques successives avec l'arme : bonus = nombre de dés de dégâts pour la 2e attaque ; bonus = nombre de dés de dégâts × 2 pour les attaques suivantes
Free-hand	Main libre	N'occupe pas de main, ne peut pas être désarmé, mais la main doit être libre pour attaquer
Grapple	Agrippement	Permet d'Agripper (Athlétisme) même sans main libre, en utilisant l'allonge de l'arme et en ajoutant le bonus d'équipement de l'arme au test. Si [ÉC], on peut lâcher l'arme pour réduire à [E].
Jousting	Joute	Si l'attaquant est monté est s'est déplacé d'au moins 2 cases au cours de l'action avant l'attaque, permet d'ajouter un bonus (circonstances) aux dégâts = nombre de dés de dégâts. Un attaquant monté peut manier l'arme à une main (en utilisant le dé indiqué comme dé de dégât).
Nonlethal	Non-létal	Les attaques avec l'arme sont non létales. Pénalité (circonstances) de -2 à l'attaque pour létal.
Parry	Parade	Peut être utilisé pour bloquer des attaques. Si entraîné (ou mieux) avec l'arme, on peut utiliser une action d'Interaction pour gagner +1 (circonstances) à la CA jusqu'au début du prochain tour.
Propulsive	Propulsion	Permet d'ajouter la moitié du mod For (s'il est positif) aux jets de dégâts. On doit ajouter l'intégralité du mod For s'il est négatif.
Reach	Allonge	Permet d'attaquer jusqu'à 2 cases de distance (ou +1 case d'allonge si l'attaquant a déjà de l'allonge).
Shove	Pousser	Permet de Pousser (Athlétisme) même sans main libre, en utilisant l'allonge de l'arme et en ajoutant le bonus d'équipement de l'arme au test. Si [ÉC], on peut lâcher l'arme pour réduire à [E].
Sweep	Coup large	+1 (circonstances) à l'attaque si on a déjà utilisé l'arme ce tour-ci pour attaquer une autre cible
Thrown	Lancé	Peut être lancé (ajoute mod For aux dégâts)
Trip	Mise à terre	Permet de Mettre à terre (Athlétisme) même sans main libre, en utilisant l'allonge de l'arme et en ajoutant le bonus d'équipement de l'arme au test. Si [ÉC], on peut lâcher l'arme pour réduire à [E].
Twin	Jumelles	Bonus (circonstances) aux dégâts = nombre de dés de dégâts si on a déjà attaqué ce tour-ci avec une arme différente mais de même type
Two-Hand	Deux mains	On peut manier l'arme à deux mains, auquel cas le dé de dégâts devient celui indiqué.
Unarmed	Naturelle	L'attaque utilise une partie du corps, pas une arme. N'occupe pas de main, ne peut être désarmée.
Versatile	Polyvalent	Permet d'infliger des dégâts du type indiqué (choix à effectuer à chaque attaque).
Volley	Tir en cloche	Arme moins efficace à courte portée : -2 attaque contre les cibles dans la distance indiquée.