

ALLIANCE

« SEX-APPEAL »

(Niveau 1)

PRÉ-REQUIS : Instinct de séducteur 7+, Psychologie 8+

POSSIBILITÉ DE CUMUL : oui (capacités spéciales)

La Gestion des complices est un thème pour donner corps à certain personnage très fusionnel dans leur milieu grégaire. Cette cohésion est un peu le penchant de stage comme partenaire pour les cops. Ici c'est la communauté les séducteurs... de soirée, de rue, de bal musette, etc.

Bonus

Aucun

Capacités spéciales

• *Point accroche* : Moment de la drague où une femme, un homme ou un groupe décide qu'il apprécie la compagnie d'un homme, d'une femme qui vient de l'aborder et veut le retenir. Pour être efficace cette capacité doit avoir été prise par plusieurs (au moins deux) membres d'une même mixité sociale, ici pour le mieux de la séduction. Lorsqu'ils sont au moins deux disposant de cette capacité, qu'ils agissent ensemble et qu'ils sont à portée de vue, d'écoute, de texto, les personnages dotés du point accroche bénéficie d'un bonus de 2 dés sur tous leurs jets de Perception et d'Instinct de séduction effectués en situation de flirte (un jet d'Instinct de séduction/Perception ne bénéficiera que d'un bonus de 2 dés et non pas 4).

• *Chat botté* : Hors du contexte de l'excentricité et de flashy, cette capacité donne un certain avantage d'apparat. L'un des dés en déguisement prend la forme d'un dé bleu en usage dans les règles de COPS.

« SEX-SYMBOL »

(Niveau 2)

PRÉ-REQUIS : N1, Instinct de séduction 5+.

POSSIBILITÉ DE CUMUL : oui (capacités spéciales)

Les deux compères, ou le groupe sociale, est lié par un code. Ici dans le domaine de la séduction. Ils apprennent à vivre ensemble en communauté ou colocation, ils mangent ensemble, travaillent en symbiote, emmènent leurs expériences sur des canaux dédiés.

Bonus

Aucun.

Capacités spéciales

• *Push-pull* : Cette capacité visant à créer ou augmenter l'attrance, par laquelle le charmeur indique au charmé qu'elle ne l'intéresse pas avant de manifester le contraire.

Cela lui octroie la compétence : Instinct de séducteur avec un dé bleu en usage dans les règles de COPS.

• *Valefor* : cette capacité ne fonctionne que si les deux partenaires en disposent. Ils peuvent désormais échanger autant de Points (équivalent au point d'adrénaline et d'ancienneté) [dit de Baratin romantique] qu'ils le désirent chaque tour du moment qu'ils restent en contact (texto, vocal, visuel), non cumulable avec la capacité *Janus*.

« SEX-TOY »

(Niveau 3)

PRÉ-REQUIS : N2, Instinct de séduction 3+

POSSIBILITÉ DE CUMUL : oui (capacités spéciales)

Voilà l'ultime, a force de cohabiter dans le même groupe, le même lieu, certains vont créer de plus forte relation.

Bonus

Avec votre « *Wing* », votre ailier, votre binôme, vous êtes invincible, tous vos jets de sang-froid comprennent désormais un dé bleu en présence de votre partenaire. A deux vous êtes irrésistibles, tous vos jets de charme bénéficient également d'un dé bleu en présence de votre complice. La drague ! Let motive...

Capacités spéciales

• *Cro-magnonner* : Cette capacité permet au séducteur d'utiliser certains sens ancestraux et ne plus utiliser leur intelligence ni la communication pour l'ultime plaisir. L'accouplement. Transforme un dé bleu sur les jets de Perception, une sorte de PNL instinctif.

• *Alerte proximité* : Le charmeur sans l'attrance du charmé ou d'un groupe charmé et garde espoir d'être abordé. Il peut le transmettre à l'un de ses compères séducteurs proches (contact par smartphone, epad, etc.) via un jet réussi dans l'instinct de séduction.

• *Entre-soi* : L'art de la séduction (Beauté, grâce, charisme, et l'aura) ; le microcosme social du milieu de la séduction leur donne une allure, un prestige, un attrait. Tout cela dans un côté glamour bonne enfant, de galanterie taquine et blandice. Toutes les difficultés de jet sur la compétence dédiée diminuent sa marge de réussite de 1.

• *Entre-gens* : Dans les sectes et cette évanescence de groupe de séducteur, peut en être une, il est donc de bon ton de disposer d'un ou plusieurs objets « sacrés » appartenant ou issus d'une expérience intense avec votre ailier, votre groupe social. Il vous suffit de regarder, serrer,

sentir cette relique pour rappeler la force de votre duo. En termes de règle, vous disposez des bonus du stage niveau 1, niveau 2, niveau 3 sans la présence nécessaire de votre partenaire. Néanmoins, si cette/ces reliques venaient à être détruites, perdues, subtilisés, vous subissez un malus temporaire d'une perte de 2 dés de sang-froid et ne disposerez plus de cette capacité.

A vous de prendre ses capacités comme des stages, où les transformer en style de comportement pour les méchants. Bon jeu.
