

Traits d' Histoire

TRAITS POSITIFS f

%	Trait Positif	Coût
	<u>Affaire familiale</u>	1
	Affaire familiale Héritée / Personnelle	1
	<u>Affinité animale</u>	1
	Allure Inquiétante	1
	<u>Ambidextre</u>	1
	Ami Influent / Personne Importante	1
	<u>Amoureux des armes</u>	1
	Archaïsme (relatif)	1
	<u>Assurance décalée / Idolâtrie</u>	1
	Athlétique	1
	<u>Bagarreux / Pugiliste Pro</u>	1
	<u>Bête de Sexe</u>	1
	Bon à Rien	1
	<u>Bon Vivant / Bonne Tête</u>	1
	Bourgeois / Bonne famille	1
	<u>Brave</u>	1
	Caïd	1
	<u>Chanceux</u>	2
	Compétence / Touche à tout	1
	Coriace	1
	<u>Corps Sain</u>	1
	Don Animalier	1
	Don Mystique	1
	<u>Enfant Gâté</u>	1
	Enfant sauvage	1
	<u>Famille décimée</u>	1*0
	Femme Riche	1
	Finesse	1
	<u>Fouille Merde</u>	1
	Fureteur	1
	<u>Gringalet / Petit Gabarit</u>	1
	Gueule d'amour	1
	<u>Héritage en Vue</u>	1
	Homme de Glace	1
	Juste	1
	<u>Kamikaze</u>	1
	Kid / Lolita	1
	<u>Leader Né</u>	2
	Lucky	2
	<u>Main d'Or</u>	1
	Main Lourde	1
	<u>Mauvais Garçon</u>	1
	Maniaque	1
	<u>Mentor</u>	1
	Métabolisme Lent	1
	<u>Métabolisme Rapide</u>	1
	Métabolisme régénérant	2*1
	<u>Monsieur muscles</u>	1
	Narcissisme	1
	<u>Noctambule</u>	1
	Potentiel Héroïque	1
	<u>Potentiel hors normes</u>	1
	Réflexes éclair	2
	Sang Chaud	1
	<u>Sang Froid</u>	1
	Savant	1
	<u>Sex Appeal</u>	1
	Sulfateur	1
	<u>Talent !</u>	2
	Teigne	1
	<u>Tueur Né</u>	1*2
	The Brain	1
	<u>Tolérance</u>	1
	<u>Volonté de Fer</u>	3

TRAITS NÉGATIFS & NEUTRES f

%	Trait Négatif / Neutre	Gain
	Archaïsme Absolu	1
	<u>Arthritique</u>	1
	Assurance	1*0
	Balafre	1
	<u>Boulet</u>	*
	Boulet Dominant	1*2
	<u>Branleur</u>	1
	Cagole / Couard	1
	<u>Chat Noir</u>	1
	Complètement Fou	1*2
	Coquetterie	1
	<u>Crasseux / Tas de Boue</u>	1
	Dents Pourrie	1
	<u>Dépendance</u>	1*0
	Dépressif chronique	1
	Dettes	0
	<u>Doigts Amputés / Main atrophiée</u>	1
	Douillet	1
	<u>Dos Fragile</u>	1
	Édenté	1
	Ennemi influent	1*+
	<u>Expéditif / Homme d'action</u>	1
	Fierté déplacée / Idéal	1
	Folie Douce	1
	<u>Gentillesse</u>	1
	Gigantisme	1
	<u>Gros Porc / Gros Tas</u>	1
	Gueule Cassée / Laideur	1
	<u>Héritage Maudit</u>	*
	Jambe Raide	1
	<u>Joueur Pathologique</u>	1
	Justicier	1
	<u>Kleptomane</u>	1
	Laborieux	1
	<u>Maladie</u>	1
	Manque d'assurance / Pessimisme	1
	<u>Marié, deux enfants</u>	1*
	Mémoire défaillante	1
	<u>Misérable</u>	1
	Myope comme une taupe	1
	<u>Nanisme</u>	1
	Noblesse / Gentleman	1
	<u>Paranoïaque</u>	1
	Pas Cap	*
	<u>Pas de Chance / Malchance pathologique</u>	1
	Pervers absolu	1
	<u>Phobique</u>	1*
	Poissard	2
	<u>Poissard avec ...</u>	1
	Poitrine opulente	1
	<u>Porte poisse</u>	1
	Poumons endommagés	1
	Présence / Ami imaginaire	1*0
	<u>Samaritain / Bon coeur</u>	1
	Sexe Faible	1
	<u>Taré</u>	2
	Tête Brûlée	1
	<u>Tremblotte</u>	1

Traits Mineurs & Entraînements

#Traits descriptifs	0
Femme	0
#Entraînements	1+

Traits Positifs (Avantages)

Affaire familiale. f

Coût PH : 01 / Gain PH : 00

Description : Vos parents ont une petite affaire, modeste mais qui tourne (magasin, bar, buvette, métier de rue...), dans laquelle, logiquement, vous travaillez. Si tout se passe comme ils veulent vous la reprendrez. S'il s'agit d'un bar, magasin (ou autre commerce) il a un fond de commerce, un stock, peut-être des dettes, un loyer etc.

Avantages : Votre pécule personnel est accru de 25% et vous avez un vrai métier, une source de revenus.

Désavantages : Cette affaire risque fort, tôt ou tard, de vous "assigner à résidence" ou de vous imposer un mode de vie précis...

Affaire familiale héritée ou Personnelle. f

Coût PH : 01 / Gain PH : 00

Description : Comme affaire familiale, mais vos parents sont soit morts, soit plus en état de la faire tourner sans vous, vous vous trouvez donc à la tête d'une petite affaire avec son fond de commerce, son stock, ses dettes etc. Gérez l'affaire comme ayant un stock d'une valeur de *** (ou un pécule de Base Triplé; mais dont 75% de la valeur est allouée au magasin), vous pouvez lui rajouter des dettes; il y a fort à parier que vous payez un loyer (à la ville dans beaux quartiers, aux gangs dans bas quartiers / squats), enfin bref il faut gérer l'inventaire et le roulement de l'affaire.

Avantages : Vous avez un vrai métier et des revenus.

Désavantages : Vous êtes coincé !

Pécule : Soit Pécule de Base triplé, Soit pécule de Base augmenté de 2000 balles (selon culture). Autres ajustements possibles.

Affinité animale. f

Coût PH : 01 / Gain PH : 00

Description : Vous avez "l'animal" en vous. Vous ressentez une partie de vous-même comme appartenant à une espèce animale. Votre comportement est souvent altéré par cette affinité.

Avantages : Vous avez une compréhension intuitive d'une espèce animale, votre présence n'inquiète en rien ces bêtes qui vous font intuitivement confiance et sont même bien disposées à votre égard, un peu comme s'ils vous considéraient comme un des leurs voire comme un chef de meute si votre charisme et votre pouvoir est au supérieur au leurs.

Désavantages : Mais ce n'est pas pour cela que ces animaux vous comprennent, donc ils ne vous obéissent que si vous trouvez le moyen de vous faire comprendre d'eux, de plus ils ne modifieront pas leur comportement naturel ni pour, ni avec vous, ainsi un animal assez fort risque bien de vous blesser ou de vous tuer en jouant si vous n'y prenez pas garde. De plus si vous avez une affinité avec eux ce n'est vraiment pas le cas des autres hommes qui risquent d'être perçus comme des intrus, des étrangers à la meute, ou encore comme une menace... Il n'est pas impossible que votre ami animal tue votre ami humain parce qu'il le percevait comme une menace...

Tripes & Gueule : Selon l'animal.

Allure Inquiétante. f

Coût PH : 01 / Gain PH : xx

Description : Vous avez quelque chose d'impressionnant, quelque chose qui en impose. C'est peut être lié à votre regard ou une question d'attitude, difficile à dire, mais le fait est que les gens ont parfois tendance à vous craindre, vous respecter ou au moins éviter de vous faire chier. Vous êtes plus ou moins conscient de ce "don" et cela vous confère une certaine assurance.

Avantages : Voire Tripes & Gueule.

Tripes & Gueule : Gueule +4 & Tripes +1

Ambidextre. f

Coût PH : 01 / Gain PH : xx

Description : Vous êtes aussi doué de votre main droite que de votre main gauche.

Avantage : vos compétences ne souffrent d'aucune pénalité lorsque vous utilisez votre main gauche, pénalité qui est normalement de -4.

Ami Influent / Personne Importante. f

Coût PH : 01 / Gain PH : 00

Description : De deux choses l'une, soit vous avez un "ami" qui dispose d'une très grande influence dans votre communauté, soit vous êtes vous même quelqu'un de reconnu, disposant d'une certaine notoriété.

Avantages : Votre Ami sera toujours là pour vous tirer du pétrin ou vous appuyer (enfin si vous ne tirez pas trop sur la corde, faut pas non plus le prendre pour le père Noël), vous tendre la main ou même parfois vous protéger à votre insu.

Désavantages : Les ennemis de votre ami risquent fort de ne pas vous porter dans leur coeur.

Il ne faut pas exclure le fait que votre amitié puisse un jour vous peser... que certains choix vous soient rendus impossibles en raison de cette amitié ou que vos intérêts et ceux de votre amis deviennent contraires.

Pécule : Rien, mais une dette contractée envers votre ami aura de moins graves conséquences pour votre vie que si elle avait été contractée auprès d'un gang ou d'un prêteur.

Notes : Pour être soi même quelqu'un d'influent il faut bien entendu qu'il y ai une solide raison à cela.

Amoureux des Armes. f

Coût PH : 01 / Gain PH : 00

Description : Votre passion des armes (de 1-2 types) est quasi sans limite. Depuis que vous vous êtes découvert cette passion vous avez tout fait pour en apprendre le plus possible, en posséder.

Avantages : Votre connaissance des armes existantes est quasi exhaustive (calibre, précision réputation, forces et faiblesses : vous pouvez consulter à volonté les chapitres d'armes voire vous en faire une copie alors que les joueurs normaux ne peuvent consulter que la fiche de l'arme qu'ils utilisent).

L'amour que vous portez à vos armes, le soin que vous leur apportez vous permet d'améliorer leur fiabilité d'une catégorie. Entre vos mains la maladresse "arme détruite" n'existe pas. Vos compétences avec ce type d'armes bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'expérience & d'un bonus divers de +1. Enfin : Vos artisanats liés à ces armes reçoivent un bonus de +3.

Désavantages : Vous consacrez au moins 3h par jour et tout le temps que vous pouvez à cette passion, et près de 60% de votre budget y est englouti. Vous êtes prêt à faire des folies pour acquérir une arme rare. Vous avez du mal à vous séparer de celle que vous possédez, vous êtes un sentimental...

Archaïsme (Semi Archaïque). f

Coût PH : 01 / Gain PH : 00

Description : Pour vous, seules sont dignes de foi et de confiance sont ces bonnes vieilles armes à poudre noire et les armes à mécanisme simple et fiable ! Ces saloperies d'armes modernes et celles qui s'en inspirent sont comme le monde d'avant : esclaves de leur propre technicité, et promptes à trahir. (ou toute autre raison)

Avantages : Vous tirez un parti exceptionnel des armes à poudre noire, des revolvers, et des armes d'épaule non automatiques (Bref toutes les armes à mécaniques qui ne soient ni automatiques ni semi-automatiques). Vous recevez un bonus de +2 quand vous utilisez de telles armes, et après quelques temps d'accoutumance à une arme ses pénalités d'ACC (tir accéléré) sont réduites de 1.

La spécialisation martiale aux armes simple action et à poudre noire reçoit un bonus de +1 par 4 points qui y sont investis. Une fois spécialisé dans le maniement d'une arme SA (Spé #10) vous pouvez ignorer le temps de réarmement.

Désavantages : Par contre les armes automatiques et semi automatiques (voire même les armes DAO) vous inspirent une telle répulsion que vous recevez un malus de -4 si vous êtes contraint d'en utiliser (chose horrible que vous ne ferez qu'en situation extrême), dans le cas d'une arme "full-auto" ou "Hi-

tech" vous obtiendrez une maladresse sur tout jet de 10 (même si vous en faites usage au coup par coup, c'est psychologique).

Assurance décalée / Idolâtrie. f

Coût PH : 01 / Gain PH : 00

Description : Vous n'avez pour vous même que peu d'estime, par contre dès que vous rencontrez quelqu'un qui sort un peu de l'ordinaire vous vous retrouvez très vite à l'idéaliser... Par conséquent il ne faut que quelques temps pour que vous pensiez vos amis (pour peu qu'ils soient un peu voyants) absolument merveilleux, invincibles, infaillibles !!! Bref vous avez une foi sans borne en leurs talents ! Ils sont votre idéal !

Avantages : Vous admirez les gens avec une telle conviction que vous avez à leur yeux un certain charme, il leur est très difficile de vous vouloir du mal ! De plus vous parlez d'eux avec une telle conviction que leur réputation et leur gueule s'en trouve augmentée ! (En général si vous avez pu les vanter suffisamment, ils gagnent 3 points de Gueule vis à vis de vos interlocuteurs et 1-4 points de réputation dans la zone ou vous vous trouvez, selon sa taille).

Vous avez l'habitude de parler des autres et pour les autres ainsi vous recevez un bonus de +4 et tchathe et +2 à toutes les compétences sociales quand vous vantez leurs mérites, parlez en leur nom ou que la conversation parle d'eux.

Désavantages : Vous avez un don terrible pour gonfler l'EGO des gens, pour peu qu'ils prêtent l'oreille à vos sincères flatteries, ils risquent forts de se retrouver avec le trait assurance sans en avoir tous les bénéfices (ils ont juste la grosse tête, donc le bonus de tripes)... De plus cette réputation que vous leur faite va sans aucun doute attirer l'attention sur eux... Ennemis, rivaux, personnes en difficultés, chasseurs de primes, ils risquent fort de devenir assez vite un centre d'intérêt... sans avoir les épaules pour assumer ces talents qu'ils sont sensés avoir...

Tripes & Gueule : -1 en gueule et -1 en tripes.

Par contre en compagnie de vos "idoles" votre valeur de tripes est augmentée de +2, et de +8 quand il s'agit d'un danger les menaçant eux (En gros vous n'aurez aucune crainte à défier un grand duelliste ... Au nom de votre ami / idole)

Notes : Ce trait peut être un excellent complément à manque d'assurance !

Pécule : La flatterie paye toujours, votre pécule est accru de 10%.

Coût / Gain en PH : En général assez neutre.

Athlétique. f

Coût PH : 01 / Gain PH : 00

Description : Votre corps est sculptural, musclé souple et puissant. Habitué à l'effort. Cette condition physique supérieure découle certes des bonnes grâces de la nature, mais aussi d'un mode de vie actif. Votre indice de masse corporelle est excellent.

Avantages : +1 en Force, +1 en Endurance, +1 en Agilité et +1 en Beauté. Bonus de +2 en Athlétisme et de +1 en Esquive, Pugilat et toute activité pouvant s'approcher d'un sport.

Désavantages : Vous avez besoin d'une activité physique soutenue et complète, faite de course à pieds, d'exercices réguliers, d'assouplissements. Privé de cette activité vous risquez fort de vous sentir très mal (Malus de -2 à toutes les actions en raison d'une sensation de manque), voire de péter un boulon. Après quelques semaines d'inactivité physique (ou d'une activité inadaptée) vous perdez les bénéfices de ce trait, il vous faudra alors un mois d'efforts pour reconquérir votre belle forme (Voire plusieurs mois si l'arrêt d'activité à été plus long). Vous manger plus que les autres personnes et vous avez besoin d'une alimentation équilibrée. Idem pour votre rythme de sommeil.

Bagarreur / Pugiliste Professionnel. f

Coût PH : 01 / Gain PH : xx

Description : Depuis toujours vous avez tendance à chercher la bagarre et/ou à la trouver, vous aimez bien sentir cette poussée d'adrénaline, le choc sourd des coups, l'odeur du sang ... Puis voir le corps de votre adversaire qui s'effondre, terrassé.

Avantage : Votre habitude du combat de rue (voir de ring) vous valent une excellente compétence en combat à mains nues : Vos compétences Esquive & Pugilat reçoivent une augmentation de Valeur de +2 ET un Bonus Divers de +1. Physiquement vous êtes endurci : +2 en FORCE ; Votre compétence "Résistance Physique" reçoit une augmentation de Valeur de +4.

Pugiliste professionnel : Dans ce cas vos dommages à mains nues ne sont qu'à demi temporaire et sont augmentés de +1. Vous pouvez choisir une discipline de combat à mains nues.

Désavantage : Les chocs ne vous ont malheureusement pas épargnés, vous êtes déjà un peu amoché ! -1 en Beauté.

Pugiliste professionnel : Le temps consacré à développer votre art à nuit à vos autres compétences : Vos points de compétence de départ sont réduits de Moitié.

Tripes & Gueule : Tripes & Gueule +1.

Pécule : RAS

Pugiliste professionnel : Vous pouvez utiliser la valeur de votre compétence pugilat plutôt que troc OU comme métier pour le calcul de votre pécule.

Bête de sexe. f

Coût PH : 01 / Gain PH : 00

Description : Vous avez un don, une passion pour le sexe, rares sont les partenaires qui n'ont pas connu le plaisir suprême entre vos bras. Pour vous les plaisirs sensuels sont sans équivalent, sans dire que c'est ce qui guide votre vie, cela risque bien de la conditionner.

Avantages : A partir du moment ou vous baisez avec quelqu'un, il ne vous oubliera pas et vos caractéristiques : Présence et Beauté sont traitées comme augmentées de 2 à son égard. il lui sera bien sûr difficile de vous refuser une nouvelle partie de jambes en l'air ... !

Si vous avez opté pour une carrière de prostituée / Gigolo ce trait est traité comme un pécule.

Désavantages : Sans aucun tabous, votre passion pour le sexe est dévorante et vous êtes bien incapable de rester chaste, le manque peut vous pousser à des excès dangereux.

Si vous avez opté pour une carrière de prostituée / Gigolo vous n'avez que peu de chances d'avoir échappé à une bonne vieille maladie vénérienne.

Bon à rien. f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01

Description : Vous êtes relativement doué pour tout, votre intelligence vous offrant une "facilité" d'abord dans tous les domaines... Mais vous êtes fainéant, vous n'aimez pas travailler et la difficulté vous rebute !

Avantages : Vous êtes intelligent, +1 en Intelligence.

Toutes vos compétences reçoivent un bonus de +1. Vos facilités vous valent aussi un bonus de +2 aux jets d'expérience.

Désavantages : L'entraînement et l'étude vous rebutent vous n'y consacrez jamais beaucoup de temps (au maximum la moitié de la normale).

Vos points de compétence initiaux (métier) sont réduits des 3/4 Vous êtes mal perçu par votre communauté qui au mieux considère que vous vous gâchez, au pire vous traite de parasite, de feignasse !

Pécule : Votre manque de persévérance ou votre fainéantise vous valent une réduction de pécule de moitié.

Bon Vivant / Bonne tête. f

Coût PH : 01 / Gain PH : 00

Description : **Bon Vivant** : Vous êtes un individu sociable, la communication est pour vous une seconde nature et en général cette façon de faire vous réussit, ce qui vous a déjà évité bien des ennuis.

Bonne Tête : Vous êtes sympa et ça se voit... en tous cas vous en avez l'air ! votre bonne gueule, la sympathie que vous inspirez vous ont déjà évité bien des ennuis... "Allez, c'est bien parce que t'as une bonne tête..." est une phrase que vous êtes habitué à entendre.

Avantages : **Bon Vivant** : +1 en PRÉSENCE ; Vos Compétences Sociales & "Feintes" bénéficient d'un Bonus divers de +2, Vos compétences Sociales reçoivent un ajustement culturel de +2.

Bonne Tête : +2 en Présence & +1 en Beauté ; Vos compétences Sociales & Feintes bénéficient d'un Bonus divers de +1. Mais surtout vous inspirez une certaine sympathie, même aux purs inconnus, les gens vont vers vous, ils vous parlent facilement et ont tendance à vous faire confiance.

Désavantages : Vous avez rarement eu besoin de vous battre ou d'entrer en conflit, et cette faveur de la nature vous à valu bien des facilités... Les conflits vous mettent très mal à l'aise et vous n'êtes pas très courageux. Toutes vos compétences de Combat reçoivent un ajustement culturel de -1.

Tripes & Gueule : Bon Vivant : Tripes & Gueule -1
Bonne Tête : -3 Gueule & -1 Tripes.

Bourgeois / Bonne famille. f

Coût PH : 01 / Gain PH : 00

Description : Vous êtes né au sein des plus hautes classes de votre communauté, ainsi vous avez été habitué à un certain luxe, un certain confort et aussi au respect inspiré par la position de vos parents. Quitter ce milieu favorisé et vous mêler à la populace risque d'être pour vous un problème, autant au niveau familial que personnel...

Les gens de basse extraction sentent vite votre origine, ce qui vous vaut le respect de certains mais surtout l'animosité de tous ceux qui n'apprécient pas les hautes classes... Vous êtes une cible toute choisie pour les racailles du quartier...

Avantages : Votre mode de vie protégé et vos moyens vous ont permis de prendre soin de vous, d'accéder à une certaine éducation vous accordant : +1 en Intelligence, +1 en Présence. Vous êtes à l'aise en société et cultivé, vous avez eu du temps pour vous consacrer à des hobbies, ce qui vous vaut **16** points de compétence à répartir (avec un maximum de +5) dans des compétences telles que : Culture, Informatique, Jeux, Littérature, Sciences, Tchatche, Technique... (à condition que votre culture vous y donne accès.) Ainsi que dans des compétences plus marginales et passablement inutiles (arts, loisirs...)

Désavantages : Ce mode de vie protégé vous a éloigné de la réalité brutale du monde : -1 en Endurance & Force.

Vos compétences : Survies, Esquive, Vigilance, Armes & combat reçoivent un ajustement culturel de -3.

Enfin il y a des chances que votre chère famille ne vous laisse pas mener votre vie comme vous le voudriez...

Pécule : Pécule Doublé !

Tripes & Gueule : Gueule -2 ; Tripes -2.

Brave. f

Coût PH : 01 / Gain PH : xx

Description : Vous avez de la tripe y'a pas à dire ! Vous n'êtes pas du genre impressionnable et peu de gens ont réussi à mettre votre sang froid en défaut. Votre maîtrise peut impressionner et vous faire paraître plus expérimenté et redoutable que vous l'êtes vraiment.

Tripes & Gueule : Tripes +4 & Gueule +1

Caïd (Chef de Gang). f

Coût PH : 01* / Gain PH : xx

Description : Vous êtes un petit chef, un m'as-tu vu, vous avez besoin de vous détacher du lot, de commander, d'être reconnu et de diriger les autres ! Les marques de respect vous touchent sincèrement, inversement vous ne supportez pas d'être pris de haut, surtout devant témoin, ou que votre grandeur soit remise en cause devant vos "hommes".

Avantage : +1 en PRÉSENCE.

Vous pouvez être à la tête d'un Gang que vous constituez ainsi : Par PH investi vous bénéficiez de : 1 boulet "utile" + 1-2 boulets "Clampin" + 1 boulet "Tare" . (Voire traits sociaux => Boulets). Contrairement au trait "boulet" vous pouvez "faire usage" de ces boulets là, vous en faire obéir efficacement ! Vous pouvez ne pas les aimer et les sacrifier comme des pions... au risque de perdre l'affection des autres... Bref, vous êtes le chef !

Désavantage : Vous ne pouvez vous empêcher de jouer au chef, de rouler des mécaniques, de la ramener, de "vous la jouer"... un P'tit Caïd quoi ! ça impressionne les moutons mais ça risque fort d'agacer ceux qui ont une vraie personnalité !

Tripes & Gueule : Gueule +2

Pécule : C'est vous qui équipez vos boulets.

Chanceux. f

Coût PH : 02 / Gain PH : xx

Description : Vous faites partie de ces gens qui, dans les coups durs, peuvent toujours compter sur d'insolents petits coups de chance pour s'en tirer à bon compte.

Avantage : +2 en CHANCE.

-Lorsque vous faites usage de la chance, la dépense de points de chance est réduite de moitié (non arrondis)

-Votre récupération des points de chance est de 1D3 par jour au lieu de 1D3 par semaine.

-Vous pouvez dépenser plus de points de chance que vous en avez, et par conséquent obtenir une valeur négative de Chance qui est limitée à -6.

Désavantage : Si votre chance atteint une valeur de 0 (zéro) ou moins, vous développez temporairement le trait "Poissard".

Compétence / Touche à tout. f

Coût PH : 01 / Gain PH : xx

Description : Vous êtes avide de connaissance, fasciné par le savoir, l'apprentissage, la nouveauté. Vous abordez les nouveaux sujets avec une aisance déconcertante et une merveilleuse ouverture d'esprit.

Avantage : Toutes les compétences qui vous sont culturellement accessibles voient leur valeur augmentée de +1. Si vous accédez à une nouvelle compétence, elle reçoit immédiatement une augmentation de sa valeur de +1.

Désavantage : A choisir entre approfondir vos connaissances ou en explorer de nouvelles, vous opterez toujours pour la nouveauté, ce qui risque fort de vous empêcher de devenir un jour vraiment compétent dans un domaine précis.

Pécule : Vous pouvez réduire votre pécule de 25% ou 50%, cela vous accordera un bonus de +3 ou +6 points à répartir dans vos compétences (avec un bonus maximal de +2 par compétence)

Coriace. f

Coût PH : 01 / Gain PH : 00

Description : Vous êtes quelqu'un de solide, robuste.

Avantages : +5 Points de Vie.

Désavantages : Aucun

Corps sain. f

Coût PH : 01 / Gain PH : 00

Description : Vous menez une vie saine et équilibrée, de l'exercice, jamais d'excès alimentaires, jamais d'alcools ni de drogues...

Avantages : Cette santé de fer chèrement acquise vous vaut une Endurance augmentée de +3.

Tous vos jets de récupération reçoivent un bonus de +2.

Tous vos jets pour lutter contre la maladie reçoivent un bonus de +4.

Désavantages : Les Drogues, alcools & stimulants ont sur vous des effets désastreux : leurs effets négatifs sont Triplés et leurs effets positifs corrompus.

Vous êtes par exemple bourré comme un cochon puis malade comme un chien à cause d'un simple verre de gnôle. Et s'il vous vient l'idée de prendre du café, vous aurez des tics et des tremblements, de la tachycardie, des troubles visuels et de l'humeur... Une simple clope vous coupe le souffle et vous fait cracher vos poumons... C'est sans doute un peu psychologique tout ça, puisque la fumée du feu de camp ne vous étouffe pas, mais bon...

Don Animalier. f

Coût PH : 01 / Gain PH : 00

Description : Vous avez un don avec les animaux qui ont au pire un comportement neutre avec vous, vous feriez un dresseur hors pair.

Avantages : Les animaux ne vous attaquent pas sans provocation. Tous vos jets concernant vos relations avec les animaux reçoivent un bonus de +4.

Désavantages : ce don étant dû à votre empathie et votre bonté avec les animaux, vous ne faites jamais souffrir un animal et supportez très mal qu'on leur fasse du mal. (Vous n'êtes pas forcément végétalien pour autant, mais le sadisme vous révolte)

Don Mystique. f

Coût PH : 01 / Gain PH : 00

Description : Voyance, Foi, Magnétisme, Visions, Clairvoyance, Sens des auras ... Vous avez un don dans un domaine que l'on qualifierait de surnaturel, en tous cas vous le croyez ou tout le laisse croire. Mais après tout peut être êtes vous tout simplement un peu cinglé !

Avantages : Votre "Don" se traduit par une compétence que vous nommez comme vous voulez du moment que ça définit ce que vous pensez être votre don.

Cette compétence à Valeur de départ de -5 donc elle a une valeur négative. Reste à la développer. (Elle peut être liée à la caractéristique Présence, Chance ou Intellect selon sa nature, et peut être traitée comme une compétence secondaire, normale, voire difficile selon son intérêt)

Désavantages : Tant que la valeur est négative, aucun usage

volontaire de ce "Don" n'est possible. Mais il se manifeste de façon tout à fait incontrôlée. Quand sa valeur sera positive, il continuera à se manifester mais vous pourrez volontairement y faire appel ou tenter de le refouler.

Note : Ce trait peut vous valoir une réputation positive ou négative dans votre communauté.

En choisissant ce trait vous devez avoir conscience qu'il est tout à fait possible (mais pas sûr) que vous dépensez 1PH pour un trait inutile voire négatif... L'existence de la magie c'est une question de point de vue.

Enfant gâté. f

Coût PH : 01 / Gain PH : 00

Description : Depuis votre plus tendre enfance vous avez été habitué à ce qu'on vous passe tous vos caprices, vos parents, votre entourage vous ont toujours permis d'avoir, de dire et de faire ce que vous vouliez.

Avantages : Si votre famille existe encore, elle vous ouvrira toujours les bras et vous soutiendra dans les limites du raisonnable. Enfin vous avez sûrement reçu l'enseignement d'un précepteur compétent (ou juste beaucoup d'attention) qui vous permet de répartir librement **12** points de compétence supplémentaire.

Désavantages : Vous n'avez aucune notion de diplomatie, elle se limite à des caprices d'enfant gâté, Vos compétences de Troc, Psychologie & Tchatche reçoivent un malus de **-3**. Vous ne supportez pas qu'on vous résiste, qu'on vous désobéisse, qu'on résiste à votre divine volonté. Vous avez la conviction d'être ce qu'il y a de mieux en ce monde... tout démenti risque de vous mettre en colère, d'attirer votre rancœur.

Pécule : Votre pécule de départ est doublé mais vous impose l'achat d'un beau joujou (arme, objet, etc.) représentant au moins le tiers de la somme.

Enfant sauvage. f

Coût PH : 01 / Gain PH : 00

Description : Vous avez vécu loin des hommes, très jeune seul ou élevé par quelque animal.

Avantages : Vous n'avez AUCUN Ajustement culturel, voire ci-dessous.

Force, Perception, Constitution, Agilité & Rapidité reçoivent un bonus de +2.

Désavantages : Vous n'avez AUCUN Ajustement culturel, voire ci-dessous.

Vous ne savez pas parler.

-3 en Intellect, -2 en Présence, -1 en Beauté.

Ajustements "culturels" Personnels : Artisanat 000 ; Athlétisme 6 ; Culture 000 ; Discrétion 4 ; Informatique 000 ; Inventer 2 ; Jeux 000 ; Littérature 000 ; Médecines 000 ; Pilotage 000 ; Premiers soins 1 ; Psychologie 0 ; Sciences 000 ; Survie extérieure 10 ; Survie urbaine 0 ; Tchatche 000 ; Technique 000 ; Troc 000 ; Vigilance 6 ; Vol 0 ; Résistance physique 4 ; Esquive 6 ; Armes archaïques 1 ; Toutes armes à feu 0 ; Armes automatisées 000 ; Pugilat 8.

Tripes & Gueule : Tripes +2.

Famille décimée / Sans famille. f

Coût PH : 01* / Gain PH : 00*

Description : Votre famille à été anéantie dans son intégralité vous débarrassant par la même de tout poids, lien, moyen de pression. Vous êtes, d'un point de vie familial, seul au monde ! Pas besoin de vous faire suer à vous créer un Background complexe chargé de relation familiales.

Avantages : Vos ennemis vont avoir du mal à faire pression sur vous. Vous êtes libre d'aller où bon vous semble, vous n'avez aucune attache.

Désavantages : Si votre famille à été décimée et que vous y teniez vous perdez 15 points de Santé mentale (Sans Gain d'Exp). Dans les autres cas, pas de désavantages techniques particuliers. Bien évidemment être sans famille n'est pas toujours évident...

Coût / Gain en PH : Ce trait coûte normalement 1.PH, sauf si vous avez souffert (perte de SAN) de la perte de votre famille, auquel cas il ne coûte ni n'apporte AUCUN PH.

Pécule : -25% (x0,75)

Femme Riche. f

Coût PH : 01 / Gain PH : 00

Description : Vous avez épousé une femme dont la famille est

très fortunée et influente. La bonne affaire !

Avantages : Votre pécule de départ est augmenté (voire ci-dessous) et vous pouvez compter sur votre moitié pour vous soutenir. Elle vous connaît assez bien et a accepté une partie de vos défauts...

Désavantages : Mais la belle famille veille sur son bien être et n'acceptera pas que vous poussiez le bouchon trop loin, si vous êtes réglo et si elle à l'air heureuse, tout vas bien ; mais si vous vous comportez mal (absences qui la rendent malheureuse, trop de ponctions de fric, adultères, fréquentations douteuses...) ils risquent de voire en vous un gendre ou un héritier gênant ou dangereux et de prendre des mesures.

Pécule : **Augmenté de 50% ou de 1000.B au choix.**

Finesse. f

Coût PH : 01 / Gain PH : xx

Description : Guidée par un morbide esprit de perfection, vos attaques sont précises et mortelles. Le tir Localisé est pour vous une chose naturelle, incontournable. Vous aimez prendre votre temps, réaliser le geste parfait et ne supportez pas de bâcler les choses...

Avantage : Lorsque vous effectuez un tir Localisé (viser une localisation ou un point précis), les pénalités sont réduites de 2. Vos chances de succès spécial sont augmentées de 2 lorsque vous effectuez un tir Localisé.

Désavantage : Votre attribut "AJ.ACC" est pénalisé de -2. De plus si vous "Canardez" les pénalités sont augmentées de (-1/-1).

Fouille merde (Favila). f

Coût PH : 01 / Gain PH : 00

Description : Vous adorez fourrer votre sale nez dans les affaires des autres, connaître leurs petits secrets et le fin mot des histoires, vous êtes un journaliste, un enquêteur ou un détective né.

Avantages : Vous êtes très doué pour trouver des petits indices compromettant et dénicher ce que les gens cherchent à cacher : bonus de +5 en vigilance pour chercher, fouiller ou encore remarquer un objet qui ne devrait pas être où il est ou qui pourrait constituer un indice...

Vous avez aussi développé le don de tirer les vers du nez, vous recevez pour ça un bonus de +5 en psychologie. Vous permettant de soutirer bon nombre de renseignement aux gens, endormir leur confiance, attirer leur confession... pour peu que vous puissiez leur causer un peu, leur payer un verre, vous trouver un point commun, les harceler etc.

Dans une ville, associé à une bonne survie urbaine il permet d'être très rapidement au courant des rumeurs et des histoires (vraies ou fausses) et d'avoir entendu parler des secrets les plus habilement cachés.

Désavantages : Votre attitude ne plait pas à tout le monde et peut vous valoir de nombreuses animosités, vous commencez généralement avec un (ou plusieurs) ennemi (pas influent mais presque) que vos petites enquêtes ont dû égratigner...

Fureteur. f

Coût PH : 01 / Gain PH : 00

Description : Vous êtes un sale fouineur, toujours à la recherche d'on ne sait quoi vous avez une espèce de don pour dénicher des trucs et aller là où on ne vous attend pas

Avantages : Bonus de +5 en vigilance pour chercher, fouiller...

Vous recevez aussi un bonus de +3 à toute action visant à crocheter, forcer un système vous empêchant d'atteindre votre but. Enfin un ajustement culturel de +2 est acquis dans vos compétences discrétion, survie (une au choix) et vol.

Désavantages : Votre nature curieuse vous pousse à une certaine indiscretion pouvant vous mettre en danger. Vous êtes sans doute connu pour cela dans votre communauté et certainement assez mal vu.

Gringalet. f

Coût PH : 01 / Gain PH : xx

Description : D'une stature nettement inférieure à la moyenne vous compensez votre "handicap" par une rapidité et une souplesse hors norme.

Avantage : +3 en Agilité, +3 en Rapidité. Bonus divers de +1 en esquive et discrétion.

Désavantage : -1 en Endurance, -1 en Force, de plus les valeurs des ces caractéristiques ne peuvent être supérieures à la

moyenne culturelle / Raciale.

Le Calcul de votre Encombrement est modifié :

Combat (Force*2/3) – Voyage (Force x2) – Maximum (Force x4)

Tripes & Gueule : -2 en Gueule

Gueule d'Amour. f

Coût PH : 01 / Gain PH : 00

Description : Vous avez vraiment une belle petite gueule et vous le savez, vous êtes un vrai narcissique, vous vous aimez et êtes malheureux si vous venez à manquer d'un miroir, de plus une blessure au visage risque bien de vous faire péter un boulon à moins qu'on ne fasse en sorte qu'elle disparaisse au plus vite.

Avantages : Beauté +3, Présence +1.

Désavantages : voire description.

Tripes & Gueule : -1 en Gueule, -1 en Tripes.

Héritage en vue ! f

Coût PH : 01 / Gain PH : 00

Description : Un membre de votre famille (oncle, grand père ou autre) est très riche, il doit bien avoir... ? ... Plus de Dix fois le pécule d'une personne de même type culturel que vous ayant 15 en troc ! Dont au moins un bon tiers en monnaies sonnantes et rébuchantes et le reste en bien et possessions !

Avantages : Et il se trouve que vous êtes son unique héritier !

Désavantages : Mais le vieux à la vie dure et il ne semble pas décidé à crever, de plus comme il est radin comme un nomade de l'est vous ne pouvez pas espérer voir une balle tomber de son escarcelle avant qu'il n'ait cassé sa pipe.

Et encore faudra t-il, quand l'heureux décès aura lieu que vous soyez en mesure de faire valoir votre "droit", que vous sachiez prendre et conserver ce bien.

Homme de Glace. f [T]

Coût PH : 01 / Gain PH : 00

Description : Vous êtes un être froid et insensible, vous n'avez jamais connu et ne connaîtrez jamais de passions intenses, d'émotions fortes, de sentiments intenses. Rien de ce qui vous entoure, gaieté ou misère, douleur déchirante, injustice, ne touche votre cœur de glace.

Avantages : +2 en Volonté

Vos pertes de santé mentale sont réduites de moitié, vous êtes très peu affecté par les auras, vous accédez au TALENT "MAÎTRISE DE SOI" pour 1/2 des points, vous êtes insensible à la pitié, la compassion, l'amour, qui ne sont à vos yeux que des faiblesses. Vous êtes peu sujet à la peur et pas du tout à la panique.

Désavantages : -4 en empathie

Dans le cas d'utilisation des passions, elles sont limitées à 10 et vous êtes donc incapable d'agir sous le coup de l'une d'elle. Votre nature glaciale met les gens mal à l'aise, vous valant un malus de -2 à toute compétence de communication (tchatte, psychologie, jeu...).

Peu attachant, froid et dénué de toute spontanéité, vous n'inspirerez sans doute jamais de sympathie à qui que ce soit, au mieux de l'admiration ou de la peur.

Notes : L'acquisition de ce trait exclus logiquement tout trait émotionnel comme Samaritain, Juste, Sang Chaud, bon Vivant, intégrisme, dépressif(**), don animalier, leader né, sexe faible... etc.

(**): Si dépressif ne peut être une conséquence de ce trait, ce trait peut être une conséquence de dépressif... Mais ça tourne un peu suicidaire... Puisque cela risque de signifier une indifférence totale à tout, même à sa propre vie, un détachement total faisant de vous une machine (plus ou moins) vivante.

Tripes & gueule : Gueule +2 ; Tripes +5. Il faut surtout noter que vous ignorez pratiquement tous les effets concrets du rapport tripes gueule.

Juste. f

Coût PH : 01 / Gain PH : xx

Description : Vous vivez avec l'impression que si vous agissez de manière juste, dans votre bon droit, une force va vous soutenir. Quelque chose en vous qui vous laisse croire que l'on ne peut pas perdre quand on a "raison", que le juste triomphe toujours. Cela vous vaut une certaine prudence dans vos actions, car vous redoutez d'être "l'injuste".

Avantage : Quand vous agissez en pleine conscience de votre bon droit, pour ce qui vous semble juste ou si vous réagissez à une injustice, une attaque arbitraire : Vous recevez un bonus de

+2 aux compétences utilisées et gagnez la faculté de changer le cours des choses en imposant un échec à votre adversaire ou en réussissant automatiquement un jet.

Désavantage : Il se peut, malheureusement que vous vous trompiez, agissiez de façon injuste, trop impulsive, ou encore qu'un excès vous embarque dans une situation ou vous n'avez... pas vraiment raison. Dans un tel cas toutes vos actions sont pénalisées d'un Malus de -3 et vous obtenez plus de maladresses (sur tout jet de 13 !)

Kamikaze. f

Coût PH : 01 / Gain PH : 00

Description : Vous êtes un risque tout, un fonceur ! Vous vous ruez au combat tête baissée sans prendre garde aux risques que vous prenez. Quand l'adrénaline prend le dessus c'est comme si un voile rouge obscurcissait vos yeux, qu'une voix impérieuse vous poussait à agir de la façon la plus brutale et risquée qui soit!

Avantages : Vous n'êtes pas du tout soumis au rythme de combat imposé par un adversaire remportant le duel Tripes / Gueule, si vous le désirez vous pouvez frapper quand bon vous semble, ce qui implique que si votre coup et celui de l'adversaire ne sont pas simultanés (au même TMP) ils sont résolu sans opposition.

Votre bonus d'ACC est augmenté de +2.

Vos dommages au contact augmentés de +1.

Désavantages : Votre niveau de défense de Base est fixé à 15 quel que soit votre Agilité, votre Perception et votre Chance. Il vous est Impossible de mener un combat avec finesse et raison.

Tripes & Gueule : +5 en tripes.

Notes : Votre façon de combattre risque de vous valoir une réputation rapide. Gains de réputation découlant d'un combat augmentés de 25% à 50%.

(Le) Kid / Lolita. f

Coût PH : 01 / Gain PH : 00

Description : Vous faites décidément beaucoup plus jeune que votre âge, généralement on ne vous donne pas plus des 2/3 de votre âge réel. Vos traits sont plutôt fins et harmonieux et votre visage à gardé une sorte de candeur enfantine.

Avantages : Vous êtes plutôt Joli(e) et attirant(e), votre Beauté est augmentée de +1, votre Présence de +1.

Vu votre apparence les "vrais adultes" ont un peu de mal à vous prendre au sérieux et à vous percevoir comme une menace, dans une situation de combat, vous serez souvent considéré(e) comme un moindre danger.

Désavantages : Vu votre apparence les "vrais adultes" ont un peu de mal à vous prendre au sérieux, ce qui pénalise vos compétences de tchatte & de Troc d'un malus divers de -2. Même en vous montrant convainquant vous n'arriverez que difficilement à impressionner : Malus de -4 à toute tentative de Feinte ou Tchatte visant à impressionner. Enfin, cette belle apparence d'adolescent(e) risque fort d'exciter certains pervers...

Tripes & Gueule : -2 en gueule.

Pécule : -10%. (x0,9)

Leader Né. f

Coût PH : 02 / Gain PH : xx

Description : Certaines personnes ont un don pour s'imposer, pour commander. Elles semblent dégager une sorte d'autorité naturelle. Vous en faites partie.

Avantage : +1 en PRÉSENCE.

> Vous êtes un chef né, les autres vous écoutent avec une oreille plus attentive et respectueuse : dans une discussion ou le tort ou la raison de personne ne peut être prouvé c'est vous qui aurez le dernier mot, c'est vous qu'on écouterait. Vous pouvez même vous imposer aux gens qui vous respectent déjà un peu en opposant votre (PRS+EMP) à (VOL+INT) de votre / vos opposants.

Désavantage : Si vous vous trouvez dans une position ou vous n'avez aucun contrôle, où vous n'êtes rien ou peu écouté vous risquez de plonger dans une dépression grave (trait dépressif acquis sans aucun des avantages qu'il procure) voire de devenir progressivement fou.

Tripes & Gueule : Tripes +1 & Gueule +1

Notes : Présence & Empathie de base minimales de 10.

Lucky. f

Coût PH : 02 / Gain PH : xx

Description : Vous êtes vraiment né sous une bonne étoile ! Dans la vie, tout se présente à vous sous un jour favorable. Même quand les choses tournent vraiment mal, vous vous en tirez toujours à bon compte.

En plus de cette incroyable chance qui est avant tout mise en scène par le MJ, vous avez quelques avantages techniques. La chance à parfois une façon de faire un peu... particulière et certains coups de bol peuvent ressembler de prime abord à une pure déveine... c'est parfois le cas mais le plus souvent c'est un coup de chance déguisé.

Avantage : +2 en CHANCE. La compétence (secondaire) "Jeux" reçoit un bonus divers de +5.

Chances de succès Spécial +1

Vos risques d'Échec Critique sont normales, mais les effets d'un EC seront souvent teintés de chance...

> Coup de Bol : (CHA) fois par partie, vous pouvez utiliser votre caractéristique chance comme base d'une compétence à la place des autres caractéristiques.

> Tout miser sur la chance : 1 à 2 fois par partie vous pouvez tenter le "gros coup de bol" dans ce cas vous remplacez n'importe quelle compétence par votre Chance. En faisant un tel usage tout jet <5 se soldera par un Échec Critique.

> Sur un jet de CHA DD15 réussit vous réduirez la gravité d'une situation critique.

Désavantage : -2 en VOLONTE.

Vous êtes tout à fait conscient de ce "don" et vous comptez énormément sur la chance, vous vous fiez totalement à votre bonne étoile ce qui vous vaut un tempérament un poil "risque tout". Votre vie ayant toujours été facilitée par la chance vous n'avez jamais vraiment eu besoin de "forcer".

Peu habitué à travailler vous avez du mal avec les entraînements intensifs & le boulot... après quelques jours vous laissez tomber. Tous vos Ajustements culturels sont réduits de 5% (minimum 0), Votre VOLONTE est considérés comme ayant une valeur de Zéro pour le calcul de vos points à répartir.

Tripes & Gueule : +1 en Tripes

Main d'Or. f

Coût PH : 01 / Gain PH : xx

Description : Votre main (droite) est faite pour le tir, on pourrait dire de vous que vous êtes né avec un flingue dans la poigne. L'autre (gauche) par contre fait figure de mauvais élève et vous n'êtes pas non plus très doué pour faire usage des deux à la fois.

Avantage : Vos tirs effectués de la main (droite) reçoivent un bonus divers de +4 (armes de poing et lancer de petits objets).

Désavantage : Vos tirs de l'autre main (gauche) sont pénalisés d'un malus (supplémentaire) de -4. L'usage d'armes à deux mains (épaule, lourdes, de contact) est pénalisé de -4.

Tripes & Gueule : Réputation possible.

Main Lourde. f

Coût PH : 01 / Gain PH : xx

Description : Vous n'êtes pas forcément très musclé, mais vous êtes un violent... en fait vous êtes vraiment un sale gros bourrin ! Quand vos poings s'abattent c'est avec une violence inouïe... Mais vous ignorez la finesse la précision et la retenue... dommage...

Avantage : Toute attaque au contact réussie voit ses dommages augmentés de +3 au Pugilat ; +2 au contact (autres).

Désavantage : Vous êtes incapable de retenir vos coups, il vous est donc impossible d'aller contre cette nature et vous pouvez faire plus mal que vous le voudriez : en situation de corps à corps tout jet donnant pour résultat 5 ou 15 se solde par une maladresse ayant pour effet de faire plus mal qu'elle ne devrait ou ayant des conséquences fâcheuses => faire mal en chahutant, tuer un homme qu'on voulait rosser, infliger un énorme recul à un ennemi encerclé...)

Tripes & Gueule : Réputation possible.

Mauvais Garçon (Vilaine Fille ?). f

Variante : Mauvais garçon repent.

Coût PH : 01 / Gain PH : xx

Description : Vous avez toujours appliqué à votre avantage la loi du plus fort, votre nature violente et agressive vous on toujours plus servi que le dialogue. Votre sens de la communication se limite bien souvent aux menaces.

Avantage : Votre FORCE est augmentée de +2. Un Ajustement culturel de +2 est acquis en Pugilat & Lutte,

Ainsi qu'un ajustement Culturel de +1 dans 3 compétences de combat au choix.

Désavantage : Mais votre violence vous a coupé de toute notion altruiste et communicative, les compétences suivantes reçoivent un Malus Divers de -2 : Jeux, Médecines, Premiers soins, Psychologie, Tchatche & Troc.

Il est fort probable que vous ayez plus de gens prêts à vous trahir que de relations un tant soit peu loyales...

Tripes & Gueule : +2 en Gueule.

Pécule : être une brute, ça peut payer : pécule augmenté de +10%. (x1,1)

Notes : Pour les repentis, la pénalité aux compétences de communication n'est plus traitée comme un malus, mais comme une pénalité (de -2) aux ajustements culturels. Par ailleurs ayant évolué ils se doivent d'adopter un comportement légèrement protecteur (comme pour excuser leur odieuse attitude passée) ou d'avoir complètement renoncé à la tentation d'user de leurs avantages physiques à des fins de domination, de racket ou de trucs du genre, bref être "super peace".

Maniaque. f [T]

Coût PH : 01 / Gain PH : 00

Description : "le couteau tu l'as? Et ton bonnet? Le réchaud, la casserole et la burette d'huile aussi ? Bon, re-vérifie et après on y vas!" le maniaque n'oublie rien, il prévoit tout, planifie, anticipe, calcule et surtout ne veut rien oublier, que rien ne lui échappe.

Avantages : +1 Volonté.

Bonus Divers de +1 aux artisanats & Métiers. Les petites choses utiles sont considérées comme étant toujours dans son sac et ne pèsent rien, le joueur peut se contenter d'écrire "Maniaque" (ce peut être une petite lime, des hameçons, une lame de couteau, 2-3 vis et un tournevis... enfin tous ces petits éléments qui peuvent venir à manquer.) il lui faudra par contre faire l'achat des équipements plus onéreux, comme un réchaud ou le couteau suisse 27 fonctions.

Désavantages : Son besoin maladif de "contrôler" de planifier, de vérifier, que tout soit bien en place le rend allergique à bon nombre de choses comme l'improvisation, l'imprévu, le changement, le désordre, et bien souvent aussi au fait que les autres touchent à ses affaires. Contraint à agir sans être fin prêt il risque fort de se retrouver très contrarié voir paniqué ou désespéré.

Pécule : Votre nature rigoureuse vous accorde un bonus de 25% de pécule.

Mentor. f

Coût PH : 01 / Gain PH : 0

Description : Vous avez reçu un entraînement particulier de la part d'un maître ou d'une personne très expérimentée qui vous a beaucoup appris. Son enseignement concerne bien sûr un savoir, une compétence, une connaissance, mais il vous a aussi transmis sa philosophie, sa vision du monde.

Avantages : L'enseignement du maître vous a profité, vous disposez soit :

> de **5+VOL** (Min 7 Max 12) points de compétence à utiliser librement.

> d'un bonus de **VOL** (Min 2 Max 6) points de talent (voire expérience)

Désavantages : Vous devez tout à votre mentor et vous en êtes conscient. Libre à vous de décider si ...

> vous lui êtes fidèle, auquel cas vous êtes redevable à cette personne et elle sait qu'elle peut faire appel à vous. Ses ennemis sont aussi, à moindre échelle, vos ennemis, et ses amis vous accueilleront avec une relative bienveillance ;

> Ou si au contraire vous l'avez renié que ce soit philosophiquement ou en lui tournant le dos, auquel cas vous vous retrouvez avec un ennemi puissant et influent. Votre ex mentor finira tôt ou tard par venir vous corriger, et bien entendu les amis de votre mentor vous voient pour le moins comme une petite punaise sans honneur.

Notes :

Métabolisme Lent. f

Coût PH : 01 / Gain PH : 00

Description : Pour une raison étrange votre horloge biologique semble tourner au ralenti. Vous dormez rarement, mais longtemps, peut être une 15^e d'heures tous les deux jours. Vous mangez peu (votre digestion est lente, 1repas copieux par jour est un maximum). Vous avez atteint l'âge adulte 4 années

plus tard que les autres et ne vieillirez sans doute pas de sitôt si on se base sur la lenteur qui vous caractérise... Peut-être 10 ans plus tard que les autres et avec un cycle de deux années. Vous pouvez vous décrire comme ayant moins de 2/3 de votre âge réel, mais il semble surtout indéfinissable.

Le comportement général des gens au métabolisme lent est calme et posé, emprunt d'une sorte de sérénité.

Avantages : Votre Constitution est augmentée de +3.

Tous vos jets de récupération sont effectués avec un bonus de +5, mais votre cycle de récupération est de 4 jours au lieu de 2.

Désavantages : Rapidité & Agilité réduites de -1.

Tripes & Gueule : Tripes +1.

Pécule : -10% à moins que vous n'ayez un métier en phase avec votre rythme.

Métabolisme Rapide. f

Coût PH : 01 / Gain PH : xx

Description : Tout votre métabolisme est caractérisé par une rapidité d'assimilation et d'élimination beaucoup plus rapide que la normale. Votre température corporelle est plus élevée que la moyenne (39-40°), ainsi que vos besoins alimentaires.

Avantage : Cette hyper-activité métabolique vous vaut aussi un bonus de +1 en Rapidité.

> Blessures : Votre cycle de récupération est 2 fois plus rapide. Bien sûr il convient de réduire de moitié les temps de rémission des blessures graves.

> Maladies : temps d'incubation, de développement et de guérison deux fois plus court.

> Radiations et toxiques : assimilés, subis et éliminés deux fois plus rapidement.

Désavantage : Vos besoins alimentaires sont 1.5 à 3 fois supérieur à la normale (plutôt en de nombreuses prises) Votre Cycle de sommeil est plus court que la normale, ce qui vous place en décalage avec le rythme solaire. Il vous est difficile de dormir plus de 4 heures et de veiller plus de 18 heures (bref un cycle de 12-14h au lieu des 24 normales) Vous vieillissez plus rapidement : adulte 1an plus tôt, vieux 5 ans plus tôt.

Pécule : -10% à moins que vous n'ayez un métier en phase avec votre rythme.

Métabolisme Régénérant. f

Coût PH : 01 / Gain PH : 00

Description : Vous êtes incroyable, vous guérissez de blessures qui auraient envoyé n'importe qui d'autre ad patres. Vous ne guérissez pas vraiment plus vite mais vraiment beaucoup plus efficacement.

Avantages : Tous vos jets de récupération reçoivent un bonus de +3 et vos points de vie récupérés sont augmentés de +1 (ou vos pertes réduites de 1).

Désavantages : Vous êtes par contre extrêmement sensible aux radiations et à certains toxiques et produits de synthèse. (Poisons minéraux et synthétiques, médicaments de synthèse et éloignés de l'élément naturel). Votre Constitution est traitée comme ayant la moitié de sa valeur pour résister à ces agressions. Les produits de synthèse produisent sur vous des effets allergiques pouvant aller jusqu'au choc anaphylactique !

Notes : Pour les Goules & Mutants ce trait est accessible comme une mutation, auquel cas le bonus aux jets de récupération passe à +5, les pertes systématiquement réduites à 0.

Monsieur Muscles. f

Coût PH : 01 / Gain PH : xx

Description : Vous êtes une armoire à glaces, aucun doute là dessus ! Par conséquent vous en imposez. C'est visuellement impressionnant, mais le plus important c'est que c'est "du vrai muscle", pas du mou ! Par contre, point de vue souplesse et rapidité on ne peut pas dire que vous soyez un acrobate... Vous jouez plutôt dans la catégorie dinosaure...

Avantage : +5 en Force & +2 en Endurance.

Désavantage : -2 en Rapidité, -2 en Agilité. - Leurs valeurs ne peuvent pas excéder la moyenne culturelle / raciale. Voyant et lourd, vous recevez une pénalité de -4 en discrétion et toute action ou la masse / volume peuvent être pénalisants.

Narcissisme / Narcisse II Le Retour. f [T]

Coût PH : 01 / Gain PH : 00

Description : Vous-vous aimez, vous vous trouvez beau et

musclé, vous vous admirez et vous faites tout pour cultiver votre belle apparence. Vous avez aussi le culte de l'image, nul plus que vous ne se soucie de son reflet dans le miroir comme dans les yeux des autres.

Avantages : Cultivant votre image et votre apparence vous vous entretenez. Force, Présence et Beauté augmentées de +1. (Votre force étant sûrement due à un équivalent de gonflette vous pouvez vous décrire et calculer votre gueule comme si votre force était supérieure de 2-3 points à que sa vraie valeur)

Désavantages : Cet amour immodéré de vous-même vous vaut quelques problèmes de communication. Votre propension à vous occuper avant tout de vous-même vous vaut une image d'égoïste. Vous êtes aussi jaloux de ceux qui vous surpassent, pour peu que vous les voyez...

Votre Intelligence est réduite de -1.

Tripes & Gueule : +1 en Gueule.

Pécule : Un miroir peut être ajouté gratuitement à votre pécule, son état et son niveau technologique dépendant de votre type culturel.

Noctambule. f

Coût PH : 01 / Gain PH : xx

Description : Vous êtes un oiseau de nuit, à tel point que vous êtes quasiment devenu nyctalope. La nuit est votre élément et votre cycle biologique y est adapté. De jour vous êtes donc dans vos heures de sommeil, et pas du tout dans votre élément ! Un vrai légume !

Avantage : Vous êtes habitué à évoluer dans l'obscurité, vous n'avez donc pas peur du noir !!! Mais ce n'est pas tout : Toutes vos pénalités liées à l'obscurité sont réduites de 5 (ainsi même dans la nuit noire vous ne subissez qu'un malus de -x/5m au lieu de -5+-x/5m).

De plus, vous avez appris à écouter, sentir, ce qui vous accorde un Bonus divers de +2 pour tout jet de vigilance n'ayant pas trait à la vue.

Désavantage : Durant la journée vous n'êtes vraiment pas dans votre assiette ! La lumière vous gêne, vous êtes irritable et un peu vaseux, tout cela se traduit par un malus de -2 à toutes vos actions entre le lever et le coucher du soleil. Le "vacarme" inhérent au jour vous fait perdre les bonus en vigilance décrits plus haut et surtout vous tape considérablement sur les nerfs.

Tripes & Gueule : +1 en Tripes.

Potentiel Héroïque. f

Coût PH : 01 / Gain PH : 00

Description : Vous ne semblez pas avoir grand chose de particulier, pourtant vous avez un potentiel exceptionnel qui fera peut être de vous, un jour, un héros de légendes... Si vous survivez assez longtemps et si la vie vous offre l'occasion de développer vos talents.

Avantages : Vos Gains de Points de Talents (PT) sont augmentés de 2 par rang.

Désavantages : Aucun

Potentiel Hors normes. f

Coût PH : 01 / Gain PH : 00

Description : Vous ne semblez pas avoir grand chose de particulier, pourtant vous avez un potentiel exceptionnel qui fera peut être de vous, un jour, un héros de légendes... Si vous survivez assez longtemps et si la vie vous offre l'occasion de développer vos compétences.

Avantages : Vos Jets d'expérience sont effectués avec un bonus de +5.

Désavantages : Aucun

Réflexes éclair. f

Coût PH : 01 / Gain PH : xx

Description : La nature vous a doté de réflexes fulgurants, vous réagissez plus vite que quiconque avec une précision impressionnante, mais ces réflexes découlant d'une vigilance et d'une nervosité excessive il vous arrive de réagir instinctivement sans avoir le temps de réfléchir, de plus vous sursautez pour un rien et vous prenez des coups de stress pour un simple bruit soudain.

Avantage : +3 en Réflexes.

Votre Compétence "Surprise" reçoit un bonus divers de +3. Même si vous êtes totalement surpris, vous pouvez tenter une esquive réflexe "in extremis" pour échapper au danger.

Désavantage : Mais si quelque chose vous surprend vous réagissez de la manière la plus rapide qui soit (selon les conditions la gravité de la réaction peut aller de faire un grand bond sur place en criant à vider votre chargeur dans le ventre d'un ami qui voulait vous faire une blague !!!). De plus cette capacité découle d'une nature anxieuse, hypernerveuse ou très émotive ... Pénalisant vos jets de santé mentale de -3.

Tripes & Gueule : -1 en Gueule, beaucoup de gens risquant de vous prendre pour une cagole.

Sang Chaud. f

Coût PH : 01 / Gain PH : xx

Description : Impulsif, nerveux, vous tirez plus vite que vous pensez... Votre arme est devenu le prolongement naturel de votre bras et il n'est pas rare que vous fassiez feu avant même d'avoir analysé la situation. Incapable de vous concentrer, de vous maîtriser, les notions de tir Visé, Localisé ou de précision vous sont étrangères.

Avantage : Entre vos mains, le malus d'accélération des armes à feu (-ACC) est réduit de 1 ; de plus quand vous "Canardez" leur pénalités sont réduites de (-1/-2).

Désavantage : Vous ne tirez aucun bénéfice des tirs Visés (votre AJ.TV est réduit à 0). Quand vous tentez un tir localisé vous subissez une pénalité de -2.

Tripes & Gueule : Réputation possible

Notes : Pris au dépourvu vous avez tendance à tirer avant d'avoir identifié le problème ! Si vous agissez ainsi, votre temps de surprise est réduit de 1S !!!

Sang Froid. f

Coût PH : 01 / Gain PH : xx

Description : Vous êtes un être calme, maître de ses nerfs et de ses réactions. Calme, organisé, vous ne cédez pas à la panique ou à la précipitation.

Avantage : +5 à vos tests de santé mentale, >Votre maîtrise de vous même vous permet une meilleure gestion du combat : +2 en feintes. >Votre maîtrise de vos nerfs vous accorde aussi un bonus de +2 en 1ers Soins. De plus, il vous faut 25% de temps en moins pour accomplir toute action nécessitant du sang froid et de la méthode. (crocheter, bidouiller, réparer, chercher...)

>Votre absence de précipitation, votre maîtrise de votre équipement vous accordent une réduction des temps de rechargement de 1, ce qui signifie que le temps de réarmement des armes simple action et "bolt action" est réduit à 0s (zéro, rien !!!).

>Du moment que vous n'accélérez pas une action, elle reçoit un bonus de +1.

>Lorsque vous êtes surpris, votre temps de réaction peut être réduit de 1 pour entreprendre une action défensive (gagner un couvert, faire un pas de placement, etc...)

Désavantage : Votre nature s'accorde mal avec la précipitation, ce qui se traduit par une réduction de votre modificateur d'ACC [Mod.ACC] de -4.

Tripes & Gueule : +2 en tripes.

Savant. f

Coût PH : 01 / Gain PH : 00

Description : Jusque là vous avez consacré votre existence au savoir, à l'étude, sans doute un environnement protégé vous a-t-il tenu à l'écart de la violence. Vous êtes de plus, par nature, attiré par la science, la recherche, la découverte, le savoir.

Avantages : Vous disposez de INTx2 points que vous pouvez utiliser pour développer les ajustements culturels des Compétences de Connaissance / Métiers & compétences secondaires axées sur le savoir.

De plus 3 Compétences de connaissance au choix, Plus Inventer ET deux compétences secondaires au choix reçoivent un Bonus Divers de +2.

Désavantages : Toutes vos compétences de combat reçoivent un ajustement culturel de -2, de plus il vous est impossible pour l'instant (à la création) de passer le seuil de 5 dans quelque compétence de combat que ce soit.

Tripes & Gueule : -1 en Tripes ; -1 en Gueule.

Sex Appeal. f

Coût PH : 01 / Gain PH : xx

Description : Vous exercez un magnétisme tout particulier sur

le sexe opposé qui vous vaut toutes sortes de facilités et de faveurs... Mais vous n'échappez jamais à la jalousie instinctive de ceux de votre genre qui peut facilement confiner à la haine.

Avantage : Bonus de +4 à tous les jets de relation (basés sur la présence et tout jet à caractère social ou relationnel) avec des personnes du sexe opposé qui sont tout naturellement bien disposés à votre égard.

> Vous exercez une attirance magnétique sur ceux de l'autre sexe dont vous pouvez abuser facilement.

Désavantage : -2 à tous les jets de relation (basés sur la présence et tout jet à caractère social et relationnel) avec les personnes de même sexe qui sont instinctivement mal disposés à votre égard.

Notes : Ce trait peut tout à fait être inversé (même sexe), que ce soit en conformité ou en opposition avec l'orientation sexuelle ... Les conséquences peuvent alors être très variables...

Sulfateur / Mr. Rafale. f

Coût PH : 01 / Gain PH : xx

Description : Pour vous, les seules armes à feu dignes de ce nom sont les armes automatiques, celles qui peuvent cracher de belles rafales, une averse de plomb sur vos adversaires.

Avantage : Vous êtes un fin connaisseur en armes automatiques et vous bénéficiez des avantages suivants : >La force requise pour manier une arme automatique est, pour vous, réduite de 1.

>Entre vos mains le Bonus Rafale (+R) d'une arme est augmenté de 50% (" +R" : x1,5 !!!)

>Quand vous effectuez un tir de barrage vous recevez un bonus de +3 et les cibles dans la zone ont 2% de plus d'être touchées.

Désavantage : Les armes incapables de lâcher une rafale vous dégoûtent presque, en acheter une serait pour vous un sacrifice cruel... plutôt acheter une sulfateuse, même à un prix prohibitif ou en piteux état ! Et surtout Vous ne ferez jamais un tir simple si vous avez la possibilité de vider votre chargeur ! Peu importe le prix des munitions !

Talent. f

Coût PH : 02 / Gain PH : xx

Description : La nature vous a gâté, c'est le moins qu'on puisse dire ! Vous êtes et avez toujours été supérieur aux autres : Grand, beau, fort, intelligent, en bonne santé... Un surhomme quoi !

Avantage : +1 à toutes les caractéristiques sauf Chance & Empathie. Toutes les caractéristiques ayant bénéficié de ce bonus doivent être supérieures ou égales aux valeurs culturelles/Raciales.

Désavantage : Vous avez vite pris conscience de vos avantages et vous avez cédé à la facilité, ainsi vous ne valez au final guère mieux que les autres...

Vos ajustements culturels aux compétences sont réduits à 0 et vos points de compétence à répartir (métier) sont réduits de moitié.

Vous avez une assez haute idée de vous même (même si vous êtes modeste ou complexé, vous gardez un fond de complexe de supériorité) et de vos capacités et les sur estimez même parfois un peu, en conséquences vous ne consacrerez que peu de temps à l'entraînement ou à l'étude, considérant comme acquis ce qui ne l'est pas forcément.

Pour suivre un entraînement complet et poussé il vous faudra contrarier votre nature et vous forcer un peu, cela augmentera le temps nécessaire de 20%.

Teigne (La Teigne). f

Coût PH : 01 / Gain PH : xx

Description : Plutôt petit et maigrelet, votre vie n'a pas toujours été facile, voire carrément cauchemardesque, alors quand on a rien pour soi il faut bien se faire respecter d'une manière ou d'une autre, la vôtre c'est l'agressivité, qui est maintenant devenue votre vraie nature... vous êtes une teigne, vous répondez à toutes les provocations, la moindre allusion peut vous mettre dans un état de colère impensable et quand vous êtes parti rien ne vous arrête si ce n'est de sentir votre ennemi inerte à vos pieds ou dans votre main...

Avantage : Vous êtes naturellement nerveux, speedé ce qui vous accorde un bonus de +2 en Rapidité & +2 en Agilité. Quand vous vous énervez la poussée d'adrénaline qui vous submerge est telle qu'elle vous confère : +4 en Force ; Dommages au contact +1 & Résistance aux dommages de 25%.

Désavantage : Votre physique est déjà une tare en soi : -2

Force ; -2 en Endurance & -1 en Beauté.

Votre tempérament extrêmement emporté vous pousse à une grande agressivité.

Votre nervosité se traduit aussi par des poussées d'eczéma, des TICs, des TOCs, des crises de nerfs pour des conneries etc.

Tripes & Gueule : Gueule -3** ; Tripes +2

**Pour toute personne vous ayant vu, ou vous voyant vous énerver l'ajustement de Gueule devient +3.

Notes : Ce trait est souvent associé à sang chaud... et assurance... et au décès du sujet...

Tueur Né - Impitoyable - Folie meurtrière. f

Coût PH : 01(02)/ Gain PH : 00

Description : A vos yeux, la vie d'autrui n'a aucune valeur et depuis que vous avez goûté au meurtre, c'est devenu pour vous un... "mode de communication"... La question de respect de la vie ne se posant pas, le traumatisme instinctif lié au meurtre ne vous concernant pas, la morale vous étant étrangère, pourquoi alors s'embarrasser d'apparences et de forfanteries, de vaines discussions, alors qu'une simple balle peut régler le problème. Concrètement, vous un cas psychotique particulièrement gratiné!

Ce trait peut prendre des apparences très variable, du psychopathe méthodique au boucher hystérique, et entraîner son lot de déviances et comportements "associaux" (doux euphémisme) variant d'un individu à l'autre.

Avantage : Vos compétences de combat (oui, toutes !) reçoivent un bonus divers de +2.

>Si vous êtes du genre à entrer en transe, cet état vous confère un bonus de +6 en "Résistance Physique".

>Comme la mort d'autrui vous laisse indifférent, vous ne perdez pas/plus de santé mentale pour les "boucheries", "meurtres" et autres événement du même genre pouvant traumatiser le commun des mortels.

Désavantage : Soit vous êtes né comme ça, soit cet état psychologique découle d'un événement traumatisant... qui qu'il en soit, votre santé mentale est réduite de moitié.

Objectivement, vous êtes un fou dangereux, constamment au bord de la plongée finale dans la démence absolue... Si ça arrive, personne ne sera plus à l'abri de vos pulsions meurtrières, tôt ou tard, vous vous réveillerez baignant paisiblement dans le sang et la tripaille de vos amis...

Tripes & Gueule :

En temps normal : Tripes +2

En Transe : Tripes +10 & Gueule +3

Coût / Gain PH : A vous de voir si vous faites tout pour contrôler cet instinct, le réfréner, auquel cas vous êtes un être en souffrance... évitant au maximum de vous trouver dans une situation-déclencheur.

Ou si vous êtes content de vous... auquel cas ce trait coûte le double.

Notes : Soit vous êtes né comme ça auquel cas vous n'êtes pas forcément très bien vu dans votre communauté d'origine, Soit ça à été déclenché par un événement traumatisant plus récent, impliquant potentiellement des ennemis influents, une phobie, une haine farouche, ou autre...

Tolérance. f

Coût PH : 01 / Gain PH : 00

Description : Votre corps est d'une incroyable résistance aux substances toxiques, nocives, aux aliments avariés et aux radiations. Peut être est ce inné chez vous, ou du à une accoutumance due à une vie difficile dans un milieu hostile ne vous ayant laissé d'autre choix que "vous adapter ou mourir".

Avantages : Votre Endurance reçoit un Bonus de +1. Tous vos test (Endurance, récupération, etc.) Visant à résister à un toxique, une maladie ou aux radiations est effectué avec un Bonus de +5.

Vous pouvez sans aucun dommages endurer une dose de radiations raisonnable (les effets sont amoindris d'une catégorie).

Vous pouvez sans problème manger de la nourriture raisonnablement avariée sans risquer d'en mourir. Seul un aliment vraiment toxique (qui clouerait quiconque au lit pour 1 semaine avec un intoxication alimentaire) requiert pour vous un test de résistance.

Désavantages : Si vous avez effectivement déjà eu l'occasion de tirer parti de ce don il n'est pas exclu que vous soyer porteur sain de quelques maladies bien gratinées !

Pécule : Si vous avez effectivement déjà eu l'occasion de tirer

parti de ce don, les économies réalisées vous permettent d'accroître votre pécule de 200 balles.

The Brain (le cerveau). f

Coût PH : 01 / Gain PH : 00

Description : Vous êtes un cerveau, votre intelligence vous a permis de surmonter tous les problèmes de la vie et cela risque fort de continuer.

Avantages : Votre "Intellect" est augmenté de +4. Vos connaissances reçoivent un bonus divers de +1.

Désavantages : Vous êtes par contre physiquement inférieur, Votre "Force" est réduite de -2, Votre "Agilité" est réduite de -1. Toutes les bases culturelles accordant des DM à des compétences non intellectuelles ou sociales sont ignorées.

Tripes & Gueule : Gueule -2.

Pécule : Augmenté de 20%

Volonté de Fer. f

Coût PH : 03 / Gain PH : 00

Description : Pour vous, volonté n'est pas un vain mot signifiant juste qu'il faut se bouger un peu pour affronter la vie. Pour vous, le mot Volonté signifie tout et vous définit presque entièrement. Jamais vous ne reculez devant la difficulté jamais vous ne vous laissez abattre. Vous êtes même incapable de comprendre les faibles, ceux qui renoncent avant même d'avoir tout donné. Votre volonté est telle que vous avez parfois l'impression que par sa seule force vous pouvez réaliser l'impossible, outrepasser ce que les autres jugent comme étant "la limite". (Voire le poème "Tu seras un homme mon fils")

Avantages : Votre volonté est augmentée de +3. (ce trait est vraiment intéressant au delà de 12 en volonté)

Tous vos tests de Santé Mental sont effectués avec un bonus de +2.

Quand vous pratiquez les premiers secours ou la médecine sur vous même, vous ne subissez aucune pénalité liée à la douleur ou au malaise.

Vous pouvez à tout moment "puiser dans votre volonté" pour outrepasser vos limites, surmonter une épreuve ou même infléchir le cours des événements.

> L'Esprit domine le corps :

Ignorer la douleur ou les effets incapacitants d'une blessure majeure : 1pt de Volonté par 5s pour une activité violente, au combat ou autre. La durée peut passer à quelques minutes ou plus pour certaines activités modérément éprouvantes ou s'inscrivant plus dans la durée.

Réduire (ou ignorer si possible) les effets d'une blessure majeure ou d'un effet incapacitant le temps d'accomplir une action : -12 VOL

Ignorer l'inconscience (0PdV ou moins) : comme ci dessus.

> Réussir coûte que coûte :

En sacrifiant 2 points de Volonté une action donnée reçoit un bonus de "+VOL".

Pour un sacrifice de 5 points de volonté vous pouvez relancer un jet s'étant soldé par un échec.

> Ne pas faiblir :

Chaque point de volonté sacrifié vous accorde un bonus de +2 en tripes pour la durée d'une (courte) confrontation. Cet avantage ne peut être utilisé que pour accomplir quelque chose, et non, simplement pour se montrer courageux.

> Surmonter ses peurs :

un petit sacrifice de volonté (nombre à l'appréciation du MJ) vous permet de dépasser la peur, de surmonter l'instinct, de faire volontairement quelque chose contre lequel votre instinct se révolte (plonger sans sourciller sa main dans l'huile bouillante, se mutiler, glisser sa main dans la gueule d'un fauve, etc...)

> Infléchir le cours des événements :

Imposer une pénalité à un opposant : malus de -VOL imposé à l'action de l'opposant pour un sacrifice de 3 points de volonté.

> Soutenir un compagnon :

votre aide inflexible peut aussi pousser les autres et leur permettre de réussir ce qu'ils se croyaient incapables de faire. En sacrifiant 3 points de Volonté vous permettez aux personnes que vous soutenez d'obtenir un bonus égal à Leur "VOL". (Soutenir plusieurs personnes, voire un groupe entier, voire même une foule est possible mais il faut que ces personnes vous connaissent et vous reconnaissent comme guide ou comme un modèle, un exemple. Le coût varie selon les circonstances.)

Récupération de la volonté :

- > Si le sacrifice de volonté à permis d'obtenir un succès, la moitié des points sacrifiés sont récupérés dans l'heure.
- > Les points sont récupérés au rythme de 1 par jour.

Désavantages : Vous avez fini par croire que rien ne vous est impossible, que grâce à votre volonté vous pouvez TOUT... Il est probable que vous ayez du mal à comprendre voire à supporter la faiblesse des gens "communs".

Tripes & Gueule : +2 en Tripes.

Pécule : +10%. (x1,1)

Notes : Associez ce trait à homme de glace et vous êtes un terminator !

Traits Négatifs (Désavantages)

Le seule différence notable entre Tare et Affliction est que cette dernière est généralement due à une blessure ou un accident ayant entraîné la mutilation (donc à un événement extérieur) alors que la Tare est due à une malformation de naissance ou une maladie.

Archaïsme absolu (Pur archaïque). f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01

Description : Vous avez toujours ressenti une attirance pour les armes archaïques et une aisance particulière à leur maniement. Les armes à feu par contre vous posent un problème... elles vous dégoûtent ou vous font peur ou vous mettent mal à l'aise pour une raison connue ou inconnue.

Avantages : Vos compétences : d'armes archaïques (CA) & de combat au contact (CC) reçoivent un bonus de +2, Tout artisanat lié aux armes archaïque un bonus de +1.

La spécialisation martiale aux armes archaïques reçoit un bonus de +1 par 4 points qui y sont investis.

Désavantages : Avec les armes à feu et modernes (CF) par contre ça ne passe pas, ces compétences reçoivent un malus de -2. Si vous êtes contraint d'en utiliser vous obtenez une maladresse sur 5, 10 et 15.

Tripes & Gueule : +2 Tripes si vous évoluez dans un milieu où les armes à feu sont très répandues.

Arthritique. (Tare ou Décrépitude). f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01

Description : Vos articulation sont raides et douloureuses ! Votre dextérité, votre coordination, votre souplesse pâtissent grandement de cette tare.

Désavantages : Votre Agilité est réduite de 4 points. De plus chaque jour vous avez 1 chance sur 20 d'avoir une crise qui se traduit par une pénalité supplémentaire de -5 à toutes vos actions physiques, et de -2 à toutes vos autres actions en raison de la souffrance.

Marcher peut aussi vous être très pénible.

Note : Un traitement médicamenteux peut selon son efficacité réduire ces malus. Réduction de moitié pour une consommation intense d'antalgiques (entraînant des problèmes graves à l'estomac et aux intestins et une résistance à ces médicaments). Réduction plus importante voire totale pour un excellent traitement médical.

Assurance. f

Coût PH : ... / Gain PH : 01 ou 00

Description : Rares sont les gens qui ont une telle foi en eux mêmes ! Vous ne doutez jamais de vous même, votre assurance, votre aplomb, votre confiance en vous est quasi sans limites ! Ça ne veut pas dire que vous soyez sans peur ou parfaitement inconscient, mais simplement que vous SAVEZ que vous POUVEZ. Génial, Invincible, Immortel, Supérieur, Destiné, peuvent être des mots qui définissent votre vision de vous même.

Avantages : [*Trait Négatif*] : Il semble que cette belle assurance qui vous caractérise soit un tout petit peu justifiée : une fois de temps en temps (jour, partie, ou plus) vous pouvez décider de relancer un jet de dés qui ne vous convient pas et de prendre le meilleur résultat sans que cela vous coûte le moindre point de CHANCE.

[*Trait Neutre*] : Un ou deux petits succès (qui vous ont bien monté à la tête) vous accordent un surplus de pécule (20%) et une légère expérience [+3 XP].

Désavantages : Votre propension à vous sur-estimer vous pousse souvent à travailler sans filet, à prendre des risques considérables. Pour vous, votre seule présence garantit le succès.

Tripes & Gueule : +2 Tripes & +1 Gueule

Pécule : (Trait Neutre) +20% (x1,2)

Notes : Ce trait n'apporte de gain de PH que si le comportement du personnage en est digne, c'est à dire que l'attitude est réellement déraisonnable et chargée d'une assurance démesurée.

Si un joueur choisi ce trait mais n'en assume pas l'attitude il perd immédiatement les bonus de Tripes & Gueule accordés ainsi que la possibilité de "relance".

Balafre (affliction). f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01

Description : Vous avez sur le visage une grande balafre. Elle est impossible à dissimuler (à moins de porter un masque) et vous rend très reconnaissable. Avec un tel signe distinctif impossible de ne pas vous reconnaître. Compter aussi avec quelques conséquences psychologiques (reflet du miroir, peur ou haine de ce qui l'a causé, et quoi qu'il en soit la perte de 10 points de santé mentale (Sans Gain d'Exp) et des séquelles psychologiques importantes) et le regard des autres qu'une telle marque Ne Peut laisser indifférents!

Désavantages : voire la description... -1 en Beauté.

Tripes & Gueule : +1 en Gueule.

Boulet. f

Coût PH : 00-01** / Gain PH : 00-01**

Description : Vous avez un(e) ami(e) (ou marié, fiancé?) totalement dévoué qui vous suit partout, est toujours prêt à vous aider... malheureusement il est totalement inutile et très collant, il peut même vous attirer des ennuis... (Un chapitre est consacré à la création des boulets).

Avantages : Votre boulet vous aime !

Désavantages : Votre boulet ne sert à rien, il refuse de vous lâcher les basques, il n'est pas courageux (ou alors trop), il vous admire et parle de vous, il vous coûte sûrement des sous... et j'en passe ! Le pire c'est que vous êtes incapable de le haïr... Du moins pour l'instant.

Coût et Gain PH : Un boulet ayant finalement une quelconque utilité et / ou subvenant à ses besoins coûte 1.PH - La plupart du temps ce trait ne coûte ni ne rapporte de PH - Un boulet particulièrement encombrant, inutile et aimé peut permettre un Gain de 1.PH.

Pécule : Variable mais c'est généralement avec vos sous que vous équipez votre boulet.

Boulet Dominant. f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01+

Description : Votre boulet (votre femme ou mari, fiancé(e), ami(e)... votre maman ?) vous Tyrannise, vous écrase de sa personnalité dominatrice ! Vous êtes totalement soumis à sa volonté et il vous écrase dans la vie privée comme en public ! Le pire c'est que vous supportez ça par amour et que vous donneriez votre vie pour le(la) sauver !

Avantages : Vous aimez votre Tyran, et c'est important l'amour... si si ! En son absence vous faites un peu ce que vous voulez.

Désavantages : En sa présence vous êtes totalement soumis à sa volonté ! Votre boulet vous domine totalement, se mêle de tout, décide (ou critique vertement jusqu'à ce que vous cédiez) de vos "heures" de sortie, de votre budget, de vos tenues, de votre vie ! Vous n'êtes rien !

En présence de votre boulet vous perdez une bonne partie de votre crédibilité, pénalisant de -5 toute tentative d'intimidation et de -2 toute action basée sur votre présence. De toutes façon votre boulet vous coupe la parole et parle à votre place.

En son absence vous êtes normal, mais il n'est pas exclu que les malus persistent si votre interlocuteur vous à déjà vu avec votre boulet !

Tripes & Gueule : -5 en Gueule en présence de Votre Boulet. -2 en gueule résiduel envers toute personne vous ayant vu vous soumettre à votre boulet.

Notes : Votre boulet n'est pas forcément un boulet inutile. Si en plus d'être un boulet dominant il est inutile ce trait peut vous apporter 2.PH (a condition que ce soit vraiment horrible)

Pécule : -25% (x0,75)

Branleur (Tare). f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01

Description : Vous n'avez jamais été quelqu'un de bossueur, c'est le moins qu'on puisse dire, chaque occasion de ne rien faire vous l'avez saisie avec ferveur et vous êtes vauté dans l'oisiveté la plus crasse ! Bravo !

Désavantages : Enfin maintenant du coup vous n'êtes pas bon a grand chose... en tous cas moins que vous auriez pu l'être.

Toutes vos bases culturelles sont limitées à +0.
Vos points de métier sont réduites de moitié.

Pécule : -25%. (x0,75)

Cagole / Couard . f

Coût PH : xx / Gain PH : 01

Description : Depuis toujours, vous êtes un lâche! Ce n'est pas de votre faute, vous êtes comme ça, vous vous chiez dessous dès que vous êtes en danger ; et cela vous rend très prompt à paniquer, à fuir, à sombrer dans l'hystérie. Bref vous n'avez vraiment pas de tripes !

Avantage : Si finalement il fallait fuir... vous avez fait le bon choix ! Quand vous fuyez, votre vitesse de course est augmentée de +1.

Les talents purement défensifs vous sont accessibles pour 2/3 du coût en PT.

Désavantage : voire Tripes & Gueule.

Tripes & Gueule : Tripes -8 ; Gueule -2.

Chat noir. f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01

Description : Vous êtes un véritable aimant à emmerdes ! Si quelque chose tourne mal, déconne, par en couille, c'est soit à cause de vous soit pour vous ! Votre vie est une succession de petites catastrophes...

Avantages : En général vous vous en tirez à bon compte... Ne dit-on pas que les chats ont 9 vies ?

Désavantages : Ou que vous alliez, quoi que vous fassiez ou ne fassiez pas, il va vous arriver une "couille"... Le Caïd local se vautre la gueule ? C'est sans doute qu'il a trébuché sur votre sac ! ... Vous jetez votre bouteille vide ? Sans doute heurtera t-elle quelqu'un ! ... Vous ouvrez la porte d'un magasin ? C'est le moment que vont choisir les gonds pour lâcher ! ... Vous dormez tranquillement ? Oui mais vous avez sans doute oublié la lampe à gras qui fuit et qui va mettre le feu à votre chambre ! ... Vous achetez un flingue d'occasion ? Il ne fait aucun doute qu'il a été récemment volé ! ... Vous avez un coup de foudre réciproque avec une zolie donzelle ? C'est certainement la femme du parrain local ! Ou encore est-elle peut être membre d'une secte de fanatiques ! ... Et la liste est loin d'être exhaustive.

Complètement Fou ! f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01 ou 02

Description : Agité, obsédé, maniaco-dépressif, psychotique, allumé de la tête avec une araignée au plafond, ravagé du bulbe, Cinglé, ... vous êtes un peu ou beaucoup tout ça. Votre sens de la réalité, complètement déformé, délirant ou tragique, vous donne un comportement irrationnel et déraisonnable...

Avantages : Vos pertes de SAN sont... particulières vu que vous êtes déjà salement atteint : SAN de base -25 cool non ? ... pas sur que ce soit un avantage ça mais bon... (Sans Gain d'Exp)

Désavantages : Conséquences réelles à voir. Il va surtout falloir donner vie à cette démence en termes de "rôle play". Compétences de : Tchatche, Troc, Psychologie reçoivent un malus de -3 en raison du total décalage du fou avec la réalité... Difficile d'être convaincant quand on affirme avoir tué le shérif parce que c'est en fait un poux géant mutant déguisé en humain qui cherchait à contaminer l'eau du puit en se déguisant en plumeau... Ou d'être fin psychologue si on est convaincu que son interlocuteur n'est qu'une illusion projetée par son propre esprit ... Ou de convaincre un marchand en faisant usage de ses supers-pouvoirs de télépathie...

Spécial : Ce trait rapporte 2.PH à moins de choisir un "Talent Fou"...

Le "Talent Fou" : Il s'agit en général d'une ou deux compétences artistiques ou d'artisanats dans lesquels notre cinglé déverse un génie créatif issu de sa vision totalement décalée ou excessive du monde. Une telle compétence reçoit un bonus de +3 et progresse plus vite par expérience : +1 aux jets et gains d'expérience.

Tripes & Gueule : **Tripes : Variable ; Gueule : Variable.**

Coquetterie. f

Coût PH : xx / Gain PH : 01

Description : Vous ne supportez pas d'être mal habillé, vous avez votre style et aimez montrer le meilleur de vous-même.

Avantage : Tant que vous serez habillé d'une façon vous convenant** : +1 en Beauté et Bonus de +2 aux compétences Sociales.

Désavantage : Être toujours propre et bien sapé coûte cher, un bon tiers de votre budget devrait y passer, il est bien sûr hors de question de se trimbaler avec des vêtements troués ou tâchés. Pour ce qui est des armures elles devront, soit être très discrètes, soit être très belles, bien coupées (sur mesure) et en parfait état. (Compter 1.5x le prix et immettable après quelques impacts sérieux).

**>> Si vous vous trouvez obligé de paraître en publique mal habillé vous êtes tellement mal à l'aise que : Votre Bonus de Beauté est bien sur annulé et vos compétences sociales reçoivent un malus de -2 (à la place du +2)

>Si la situation dure vous risquez bien de perdre les pédales & recevez une pénalité supplémentaire de -2 en Présence.

Tripes & Gueule : (Gueule -1 & Tripes +1 si votre look est prompt à susciter la raillerie, à vous attirer des ennuis.)

Pécule : Au moins 30% consacré aux sapes.

Crasseux / Tas de Boue / Bouzeux. (Tare). f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01

Description : On ne peut pas dire que votre hygiène corporelle soit votre principale préoccupation, loin s'en faut ! En temps normal vous êtes capable de passer des mois entiers sans vous laver (enfin des fois il pleut...) et ce sans en ressentir la moindre gêne, ce serait même plutôt propre que vous vous sentez mal... Si votre odeur ne vous dérange pas, ce n'est pas le cas des votre entourage qui risque d'avoir le plus grand mal à s'habituer à votre fumet de vieux poney malade (ou de poule moisie au choix). De plus votre saleté est tout aussi visuelle qu'olfactive, votre peau est assombrie par la couche de crasse, de terre, de poussière qui vous recouvre, et il y a fort à parier que vos habits soient raides de crasse !

Désavantages : Vos relations sociales souffrent terriblement de cette hygiène déplorable, mais de façon variable selon le milieu que vous abordez...

Habitants des Abris, Citoyens de Mégalopolis : -6

Survivants Citadins : -4

Survivants Ruraux et Nomades : -3

Goules et Tribaux : -2

Ce Malus est appliqué aux compétences suivantes : Tchatche et Troc.

Hormis ce malus il faut surtout tenir compte du fait que la plupart des gens voient en vous un irrécupérable porc, ils auront autant de mal à vous prendre au sérieux ou à vous faire confiance qu'a rester assis à côté de vous... Si vous cherchez un conjoint mieux vaut en prendre un qui ne soit pas très regardant quand à l'hygiène ni pourvu d'un odorat trop fin !

Avantage : Vous ne subissez pas de pénalités de récupération pour conditions d'hygiène douteuses.

Notes : S'il vous arrive de vous laver, le résultat sera aussi spectaculaire que provisoire !!! Pour quelques temps vos pénalités vont s'évaporer, mais votre crasse est tenace et elle ressortira en un temps record, même si vous ne pratiquez pas d'activités particulièrement salissantes.

Coût / Gain en PH : Ce trait pris par un Goule n'apporte aucun PH.

Peut donner accès aux TSC. (en cas de lavage)

Dents Pourries (Tare ou Décrépitude). f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01

Description : : Votre bouche est garnie de chicots noirâtres et puants, votre haleine fétide rappelle le fumet d'une vieille charogne ! Manger vous est pénible, et vous avez un peu mal en permanence ce qui peut vous rendre irascible. Bien sûr vos chances de séduction sont ridicules !

Avantages : Peu de gens osent vous parler en face !!! Vous pouvez dans quelques situations en tirer parti (annulation voire inversion des malus) !

Désavantages : Votre Présence est réduite de -2 ; Votre beauté est réduite de -1 ; Vos compétences de communication (troc, tchatche...) reçoivent un malus de -2 (Et encore -3 supplémentaires si vous vous tenez à moins de 1m de votre

interlocuteur). Personne ne veut faire de messes basses avec vous !

Dépendance. f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01*

Description : Vous avez goûté aux plaisirs des drogues et ça vous à plut... au plus haut point. Vous êtes dépendant à une ou plusieurs drogues, le fait de vous en trouver privé est plus ou moins impensable.

Avantages : éventuellement ceux de la drogue...

Désavantages : Vous êtes vraiment accro, et encore plus que la moyenne des utilisateurs. Si vous venez à manquer votre comportement devient vite déraisonnable voire carrément dangereux (selon drogue).

***Note** : Ce trait n'accorde de PH supplémentaire que si l'usage de la drogue s'avère particulièrement onéreux ou dangereux.

Peut donner accès aux TSC. (Sous effets ou hors effets de la drogue)

Dépressif chronique. f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01

Description : Vous n'avez plus goût à la vie, le monde vous dégoûte ou au mieux vous indiffère, vos succès sont fades et vos échecs cuisants et vécus comme une conséquence logique de votre totale nullité. Votre vie est à chier, le monde est à chier, vous êtes nul à chier...

Avantages : Peut être ferez vous pitié ou réussissez-vous à composer avec votre tare pour avoir l'air sombre et profond... Parfois cela peut d'ailleurs donner une certaine forme d'inspiration à un artiste...

Désavantages : Presque tout est dit dans la description... Vous ne connaissez pas l'enthousiasme et votre combativité peut tomber à un niveau quasi nul.

Tripes & Gueule : Gueule -1, Tripes +1 en raison de votre manque d'intérêt pour la vie.

Dette. f

Coût PH : 00 / Gain PH : 00

Description : Vous avez emprunté de l'argent, beaucoup d'argent. Maintenant que vous en avez dépensé la majeure partie sans en tirer de réel bénéfice vous voyez l'échéance approcher et les intérêts gonfler...

Avantages : Votre pécule de départ est augmenté d'une somme de votre choix (voire ci-dessous).

Désavantages : Mais vous avez beaucoup emprunté et dépensé sans compter... Vos dettes s'élèvent donc à cinq fois le surplus de pécule que vous avez obtenu (2.500, 5.000, voire 10.000 Balles) et les intérêts vont continuer à monter régulièrement (en moyenne 10% par trimestre)... Autant dire que votre créancier risque de s'impatienter et de finir par préférer avoir votre tête que son argent... A moins qu'il ne décide de vous vendre à une guilde d'esclavagistes (selon coutumes locales). De plus vous êtes bien entendu signalé à tous les centres de civilisation en contact avec la ville de votre créancier... autant dire que vous êtes grillé.

Pécule : 500, 1000 voire 2000 Balles, au choix.

Doigts amputés (Affliction)/ Main atrophiée (Tare ou Décrépitude). f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01

Description : vous avez perdu quelques doigts d'une de vos mains. Ou bien l'une de vos mains est mal formée.

Désavantages : d'une manière générale vos actions faites avec cette main sont effectuées avec un malus de -3, et bien sûr ce manque rend quelques actions et manipulations impossibles.

Note : Si c'est votre main directrice qui est touchée, vous avez sans doute appris à compenser avec l'autre : Les pénalités de main non directrice sont réduites de -4 à -2.

Douillet. f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01

Description : Vous êtes très douillet, vous ne supportez pas la souffrance, elle vous rend malade ! Ce qui pour d'autres n'est qu'une petite blessure est pour vous la source d'une horrible souffrance. Vous le savez et faites tout pour l'éviter ce qui peut (peut-être) vous rendre un peu lâche en tous cas vis-à-vis du danger physique...

Avantages : Votre hantise de la souffrance vous donne une meilleure anticipation du danger se traduisant par un Bonus de

+2 en : Esquive, Évitement et Vigilance (percevoir le danger). Vous savez aussi comment abrégé vos souffrances... Ajustement culturel en 1^{er} soins de +2.

Désavantages : En cas de blessure si une localisation reçoit la moitié de son seuil de blessure grave elle est considérée comme partiellement HS (vous vous traînez comme une merde en pleurnichant et vous ne l'utiliserez qu'en cas de stress extrême). Si vos PdV généraux sont réduits à moins du QUART vous vous tordez de douleur ou vous restez prostré, terrassé par la souffrance. Bien entendu vos chances de résister à la torture sont nulles! Même une blessure négligeable risque fort de vous faire engendrer des souffrances atroces.

Votre réaction face à la convalescence ou à la maladie est tout aussi démesurée ! Vous seriez prêt à tout pour cesser d'avoir mal, et si des antalgiques sont accessibles vous risquer bien d'en abuser. S'il faut en acheter vous pourriez vendre votre meilleur ami à l'esclavagiste local ou pousser votre femme à se prostituer si c'est nécessaire.

Valeur de RS Physique Fixée à 00. !!!

Dos Fragile (Tare, Affliction ou Décrépitude). f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01

Description : Votre dos est fragilisé et ne supporte que très mal les charges et les chocs.

Désavantages :

Pour ce qui est de la charge : elle est réduite de 30%. De plus un coup au dos à des chances de vous faire suffisamment mal pour vous faire perdre connaissance ou vous immobiliser. Test de "Résistance Physique" DD = Dommages +5.

Édenté (Tare, Affliction ou Décrépitude). f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01

Description : Vous n'avez plus (ou presque plus) de dents, ce qui vous condamne aux aliments peu solides et donne une tête de vieillard ! De plus votre élocution est altérée et vous avez les mimiques typiques des vieux édentés.

Désavantages : Votre Beauté est réduite de -2 ; Votre présence est réduite de -2.

Tripes & Gueule : Gueule -1.

Ennemi influent. f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01+

Description : Vous-vous êtes mis dans de beaux draps en vous mettant à dos un membre très influent d'une (puissante) communauté, il y a fort à parier que depuis que vos routes se sont croisées vous ne dormez plus sur vos deux oreilles... peut être même vous arrive t-il de voir votre portrait affiché à un mur accompagné du célèbre "Mort ou vif"... Bref vous êtes dans la merde !

Avantages : Aucun.

Désavantages : Cet ennemi ne vous pardonnera jamais, et il mettra tout ce qui est en son pouvoir pour vous voir tomber. Sa malveillance n'est pas forcément dirigée contre votre corps, surtout dans une société moderne, il peut simplement user de son pouvoir pour ruiner tout ce que vous entreprenez...

Note : Si l'ennemi est particulièrement puissant ce trait peut apporter 2.PH... mais là vous êtes vraiment foutu ! Consulter aussi le trait "Bête traquée" qui peut mieux convenir à un ennemi très violent physiquement et remplace "ennemi influent".

Expéditif / Homme d'action. f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01

Description : Vous êtes quelqu'un de simple, vous aimez l'efficacité, les décisions rapides et les choix simples. Rien ne vous ennuie plus que les longs palabres et les réflexions. Les hésitations vous horripilent. Pour vous causer est une perte de temps et réfléchir plus de quelques minutes revient à tourner en rond, une perte de temps ! Mieux vaut prendre une décision, bonne ou mauvaise, mais décider et agir !

Suivant : vous obéissez sans discuter, du moment que la décision ne tarde pas. Si votre chef est un lent vous passez à autre chose le temps qu'il se décide.

Chef : vous ne vous encombrez pas de palabres. Vous décidez, point barre ! Et tant pis pour ceux qui sont pas d'accord, ils suivent ou se barrent.

Avantages : Habitué à agir vite et selon des impulsions, vous n'êtes pas sujet à la peur qui paralyse (vous attaquez ou fuyez par exemple). Votre temps de surprise est au maximum de 2.s. Tout le reste est une question d'attitude.

Désavantages : Ne perdant jamais de temps en palabres et réflexions les compétences : Tchatche, Troc, Psychologie reçoivent un ajustement culturel de -2 et deviennent d'accès difficile.

Votre Intelligence votre empathie sont réduites de -1.

Votre total de points de Compétence est réduit de moitié.

Si vous ne savez pas quoi faire, faites quelque chose ! VITE ! Si les autres vous ralentissent vous risquez fort de les envoyer chier et d'agir seul !

Tripes & Gueule : Votre nature emportée vous vaut un bonus de +1 en Gueule et +1 en Tripes.

Pécule : Conséquences logiques d'un troc déplorable !

Fierté déplacée / Idéal inaccessible. f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01

Description : Vous êtes quelqu'un de très fier, parfois même un tantinet vaniteux. Cette fierté peut être mal placée vous pousse à vous observer en permanence, vous vous jaugez et vous jugez, vous n'agissez même plus selon ce que vous dicent vos envies ou votre conscience, mais selon l'image que votre acte vous donnera de vous même ! Peut être cherchez vous à correspondre à une image idéale que vous avez de vous même.

Avantages : Cette nature fière et égocentrique vous donne une vision assez lucide de vous, et une autre assez idéalisée... Cela vous vaut un certain empire sur votre personnalité. Vos jets de santé mentale sont effectués avec un bonus de +3.

Désavantages : Cette nature peut vous pousser à relever des défis que vous n'avez pas les capacités d'assumer... Tout en ayant pleinement conscience que vous n'avez aucune chance, mais en sachant que vous vous seriez déçu en vous dégonflant. Vous avez sans doute déjà refoulé bien des propositions intéressantes car elles ont pu vous sembler dues à de la condescendance ou tout simplement parce qu'elles vous ont été mal présentées. Vous vous offusquez de gestes qui ne vous offusquent pas, au fond, mais ... Vous vous dites que vous vous devez d'y réagir... Si vous commettez un acte non conforme à votre idéal / fierté, vous risquez fort d'être tourmenté par ce souvenir, eut être durant des années.

Tripes & Gueule : Vous n'êtes pas plus courageux qu'un autre, mais vous avez plus peur de la honte que vous causerait le fait d'avoir peur que de l'objet de cette peur. Ainsi votre valeur de tripes n'est pas augmentée mais vous pouvez considérer que vous maîtrisez (enfin vous la cachez aux autres et à vous même) votre peur et êtes capable de minimiser les effets d'un duel tripes gueule qui est a votre désavantage... Vous pouvez temporairement ajouter 5 a votre valeur de tripes quand votre fierté vous aide a surmonter votre peur.

Notes : Se marie très bien avec Gentilhomme, devient très craignos avec assurance, peut compenser une valeur de tripes défaillante.

Pécule : Les occasions manquées, les coups de fierté, les coups de gueule et vos refus "pour la forme" ont nuit à votre enrichissement : Pécule réduit de 20% (1/5e).

Coût / Gain en PH : Gain 01 PH.

Folie Douce. f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01

Description : Vous n'êtes pas totalement sain d'esprit, d'une manière ou d'une autre votre sens des réalités, votre vision du monde sont altérés. Ou bien peut être que tout simplement quelque chose ne tourne pas rond chez vous... Dédoublément de personnalité, Mythomanie, Mégalomanie, Hystérie, Névroses profondes... En tous cas une chose est sûre : vous êtes passablement cinglé(e) et ça se remarque assez vite.

Avantages : Il est possible que votre folie vous aide à surmonter quelques épreuves ou qu'elle soit une conséquence d'un traumatisme... Les avantages ne de ce trait varient selon la nature de la folie. Une chose reste certaine c'est que les éventuels avantages sont mineurs.

Désavantages : Vous êtes dingue. Votre comportement, vos discours doivent rapidement trahir votre état pathologique. Une folie mineure, discrète ou sans graves conséquences sociales ne suffira pas à acquérir ce trait.

Tripes & Gueule : Peut faire partie des avantages ou des désavantages.

Notes : Ce trait est extrêmement variable dans ses effets.

Pécule : La folie n'est jamais bonne pour les finances, dans la plupart des cas le pécule peut être réduit de 10%

Gentillesse. f

Coût PH : 00* / Gain PH : 01*

Description : Vous êtes quelqu'un de gentil, ben oui dit comme ça c'est bête mais dans ce foutu monde c'est pas évident d'être gentil... En plus ça se voit sur votre visage, vous ne feriez pas de mal à une mouche, ça peut vous rendre sympathique auprès de certains, mais les ordures risquent fort de voir en vous une cible facile, vous forçant à vous défendre ou à fuir...

Avantages : Votre air débonnaire vous vaut un bonus de +1 à toutes les compétences de communication (Jeux, Psychologie, Tchatche, Troc ...) Et les réactions plutôt positives de la plupart des gens qui voient en vous un être doux et digne de confiance.

Désavantages : Vous n'aimez pas du tout vous battre, faire du mal aux autres. Vous cherchez à éviter les conflits, quitte à perdre la face.

En plus c'est plus fort que vous, vous aidez toujours les gens et vous aimez ça.

Ce n'est pas fini... La souffrance des autres vous afflige, et si vous venez à tuer ou à assister à des scènes ignobles vous subirez toujours des pertes de SAN plus importantes que les autres.

Les gens méchants vous dérangent et vous les évitez autant que possible.

Rassurez vous vous n'êtes quand même pas le dernier des caves et si les circonstances ne vous en laissent pas le choix, si la situation est trop révoltante vous prendrez les armes... à regret. Vos ajustements culturels de combat sont réduits de -1 (minimum 0).

Tripes & Gueule : Gueule -2 ; Tripes 0

Coût PH : *Ce trait n'apporte de PH que dans un monde violent.

Gigantisme. f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01

Description : Vous êtes absolument immense, bien plus de 2,20 mètres et votre poids est en conséquence. Cette immensité qui peut paraître agréable aux nabots qui peuplent ce monde est pour vous un calvaire, d'une part car votre corps souffre de sa propre démesure, d'autre par car tout en ce monde est prévu pour les êtres minuscules qui le peuplent.

Avantages : Vous êtes bien sur plus fort que les autres, que les petits... mais pas autant qu'on pourrait l'imaginer : +3 en Force.

Désavantages : Vous êtes gauche, terriblement gauche, vos grandes pattes ont du mal à saisir ces objets de lilliputiens et votre sens de l'équilibre laisse à désirer : votre agilité & votre Rapidité sont réduites de -4.

Vos compétences : Athlétisme, Discrétion, Vol, Esquive, ainsi que toute compétence demandant une bonne coordination, Subissent un malus de -4.

L'usage des armes de poing de petite taille vous est impossible : Oubliez les armes de catégorie "A" et même une bonne partie de celles de catégorie "B". Pour ce qui est des fusils, il faut veiller à éviter les armes ayant une poignée "pistolet" et celles ayant un faible espace entre la détente et la structure.

Tripes & Gueule : +4 en gueule.

Notes : Il est probable que le trait "Dos fragile" fasse partie de vos défaillances... Ce n'est pas obligatoire et ce trait vous apportera son point d'histoire s'il est choisi.

Gros Porc / Gros Tas. f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01

Description : Ben il n'y a pas à discuter, vous êtes vraiment obèse ! Si vous êtes de taille moyenne votre poids dépassera aisément les 150 Kgs, Et ce n'est pas du muscle mais du bon gras ! Ah oui du gras, vous en avez partout, autour du ventre, dans les bras, sous le menton et à la nuque, au cul, bien sûr et tout autour de vos doigts boudinés... En fait il y en a tellement qu'on est en droit de se demander si vous êtes constitué d'autre chose !!! Vous avez le plus grand mal à déplacer ce corps difforme et encombrant ou a lui trouver une place dans le mobilier... Vos énormes fesses enveloppant généreusement les chaises ou vous les posez ! Au moindre effort vous vous mettez à suer comme un boeuf et vous devenez tout rouge...

Avantages : Votre gras vous protège du froid et des agressions extérieures et votre corps s'est un peu adapté à cette masse inopportune.

Endurance +4, Force +2, Points de Vie +3.

Vu votre Masse votre RS Recul est augmentée de +2.

Désavantages : Vos Agilité & Rapidité, Sont divisée en deux valeurs Corporelle & Dextérité, L'agilité corporelle est égale à

1/3 de votre agilité, la dextérité est égale aux 2/3 de votre agilité (Donc le total agilité corporelle est dextérité est égal à votre Agilité de base).

Toutes vos compétences physiques reçoivent une pénalité supplémentaire de -3 et ne peuvent en aucune façon dépasser 10 (au final, Valeur + Ajustement = ou < 10).

Votre beauté est réduite de -2, et gardera les séquelles de cette difformité même après un régime draconien : valeur maximum +1.

Tripes & Gueule : -1 en gueule et en tripes dus à votre apparence mais aussi au fait qu'il vous soit difficile de vous défendre efficacement.

Notes : Amélioration permet de se tirer de l'obésité ! Les effets positifs seront conservés à l'exception de la résistance au froid et du bonus de points de vie.

Une amélioration consistant à rester obèse mais a en réduire les désavantages est aussi envisageable !

Pécule : Pas de pénalités à condition que vous vous trouviez une occupation ou un métier compatible avec votre obésité !

Gueule cassée (affliction)/ Laideur abominable (Tare) f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01

Description : Dire que vous avez été gravement défiguré serait un euphémisme... vous n'avez plus visage humain, même les os votre crâne sont difformes, vous faites peur aux enfants et même à bon nombre d'adultes.

Désavantages : Présence réduite de -1 ; Valeur de Beauté fixée à -3. De plus vous êtes plutôt dé socialisé ce vous impose un malus de -3 à toutes les compétences sociales et de communication.

Tripes & Gueule : +2 en Gueule ; +1 en Tripes.

Héritage maudit. f

Coût PH : Var / Gain PH : Var

Description : Vous avez hérité de quelque chose de "valeur", quelque chose qui est dans votre famille depuis (...toujours?). Sa valeur financière peut être importante mais c'est surtout votre attachement qui lui donne tant d'importance, vous risquerez votre vie sans hésiter pour le conserver, le défendre... Pourtant il semble que cette chose ait déjà causé beaucoup de tort à vos aïeux, tant par la valeur démesurée qu'il avait à leurs yeux, les efforts qu'ils ont faits pour le conserver, que pour des raisons bien moins explicables...

Avantages : Si cette chose est une pièce d'équipement (arme, PIP-BOY, ou autre objet utile), vous ne déduisez que le ¼ de son prix de votre pécule (vous le payez le quart du prix). Si c'est un objet usuel (montre, bijou, etc.) il ne vous coûte rien. Si c'est une propriété immobilière il ne vous coûte rien non plus. Cet objet peut très bien être unique, convoité, un prototype, ou encore un lieu sacré... à voir avec le MJ...

Désavantages : Comme à vos aïeux il est indéniable que cet héritage vous attirera des ennuis.

Tripes & Gueule : +4 en tripes quand vous vous battez pour défendre votre héritage.

Coût PH : Ce trait est gratuit dans le cas d'un objet usuel ou d'un bien sans grande utilité. Coûte 1PH dans le cas d'un bien utile. Il peut rapporter 1PH dans le cas d'un bien particulièrement inutile, difficile à défendre, encombrant...

Jambe Raide (Tare, Affliction ou Décrépitude) f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01

Description : L'une de vos jambes souffre d'une raideur douloureuse (le plus souvent c'est au niveau du genou) qui s'avère assez gênante.

Désavantages : Votre boitillement n'est pas trop gênant pour la marche mais votre mouvement en course est réduit à environ 60% de la valeur normale. De plus vos compétences Athlétisme & Feintes (si un mouvement ample est requis) reçoivent un malus de -4 ; par ailleurs, Esquive, et toutes les compétences dépendant des jambes reçoivent un malus de -2.

Joueur Pathologique. f

Coût PH : xx / Gain PH : 01

Description : Votre passion pour les jeux d'argent ne connaît aucune limite, paris, jeux de cartes ou de dès vous êtes prêt à tout sacrifier pour mener à bien une "belle partie".

Avantage : Votre compétence jeu reçoit un bonus de +2 et un ajustement culturel de +4 est acquis, Un ajustement culturel de +2 est acquis en psychologie & Tchatche.

Désavantage : Lancé dans une partie vous jouerez tout ce que vous avez et pouvez avoir, ce vice vous fait oublier toute prudence et considération. Cette sale manie vous ronge, passer seulement plus de quelques jours sans jouer vous mine. Cette passion risque fort de passer avant toute autre chose, ami et famille compris (au moins tant que dure la partie... après vous regretterez peut être mais sur le coup rien ne compte...)

Pécule : FACULTATIF : Votre pécule est modifié de la sorte : (2D6: 2=x0 ; 3-5=x1/2 ; 6-9=x1 ; 10-11=x1.5 ; 12=x2)

Justicier. f

Coût PH : xx / Gain PH : 01

Description : Vous faites partie de ceux qui ont une cause, un sens aigu de la justice, d'une certaine équité. Les situations injustes vous révoltent, et vous ressentez un fort besoin d'intervenir, même si le risque est grand, et que vous n'êtes pas un héros.

Avantage : Votre sens de la justice vous vaut une certaine force morale pouvant vous permettre de surmonter votre peur. Et cela donne aussi peut être un sens à votre vie.

Désavantage : Vous ne pourrez supporter de rester spectateur passif d'une injustice qu'au prix d'une grande blessure morale. Même si la raison imposait ce choix, même s'il eut été absurde ou suicidaire de bouger, vous ne vous le pardonneriez jamais.

Si vous venez à trahir vos principes, même par accident, par insouciance, par distraction ou par erreur, vous vous en voudrez au plus haut point, concevrez sans doute pour vous-même un profond dégoût... Et le simple fait de réparer l'injustice ne vous exorcisera pas.

Tripes & Gueule : Bonus temporaire de +4 en Tripes pour faire face à une injustice.

Kleptomane. f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01

Description : Vous avez toujours les mains dans les poches ... Des autres ! Et pas seulement dans les poches, sur les étals, sous la table, dans le sac, partout ! Vous avez un besoin maladif de chaparder, que ce soit pour vous approprier l'objet, par avidité, ou simplement parce qu'il vous plaît, sur le coup... Ou peut être êtes vous tout simplement malade...

Avantages : Un ajustement culturel de +2 est acquis en Vol qui reçoit de plus un bonus de +2, Un ajustement culturel de +2 est acquis dans la compétence discrétion.

Désavantages : Votre BESOIN de chaparder est irrésistible, à partir du moment où vous prend l'envie d'un objet ou juste de le besoin de voler quelque chose, ça devient une obsession. Plus vous vous retiendrez plus votre façon de faire sera irréflectée et impulsive.

Hormis les inconvénients & dangers de cette sale manie, vous êtes sans doute connu voire rejeté ou carrément recherché dans votre (vos) communauté(s) d'origine.

Laborieux. f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01

Description : La nature ne vous ayant accordé aucun don particulier, et vous ayant même peut être un peu défavorisé, vous avez été obligé de compenser ce manque par le travail. Depuis toujours vous trimez pour réussir là où les autres n'ont pas de réel problème, mais à force vous les surpasserez.

Avantages : Vous êtes parfaitement capable de consacrer jusqu'à 10-12 heures par jour à un entraînement ou un travail (alors que la plupart des gens deviennent inefficaces après 6-8 heures).

Désavantages : Votre Intellect est réduit de -2, Votre Chance, Votre Présence, et deux autres caractéristiques de votre choix sont réduites de -1.

Il vous est parfaitement impossible d'acquiescer des traits d'histoire vous conférant une capacité notable ou exceptionnelle (comme bon à rien, talent, main d'or, Lucky, etc.).

Pécule : Grâce à votre travail, votre acharnement, votre pécule final est augmenté de 10%

Maladie. f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01

Description : Vous êtes atteint d'une maladie chronique grave mais non mortelle qui vous empoisonne la vie depuis votre enfance.

Avantages : La maladie vous ayant souvent cloué au lit vous avez eu l'occasion de développer vos capacités d'introspection et

de réflexion, et cette lutte constante contre votre corps a aussi aiguisé votre volonté : +1 en Intellect & Volonté
Vous avez aussi eu l'occasion de lire, d'écouter des histoires, de vous cultiver, de suivre un enseignement. Vous disposez de (INTx2) points de compétences supplémentaires à utiliser pour développer des compétences intellectuelles (Culture, Informatique, Inventer, Jeux, Littérature, Médecines, Psychologie, Sciences, Technique).

Désavantages : Votre Constitution est réduite de -2 et ne peut en aucun cas dépasser 12.

MANIFESTATION : Tous les 6 jours vous devez faire un test de récupération (pouvant donc être amélioré par un suivi médical et pénalisé par des conditions défavorables), si le résultat est inférieur ou égal à 6 (ou qu'un 1 est obtenu au D20) une crise apparaît.

Elle consiste par exemple en de fortes poussées de fièvre, une grande faiblesse, des troubles, des vomissements, des vertiges, etc. Se traduisant par (Symptômes) : Force réduite de moitié (force x1/2), et une pénalité de -3 en : Perception, Agilité, Réflexes & Beauté.

Tous les trois jours un Test de récupération DD15 est effectué, en cas de succès les symptômes disparaissent en 1-2 jours.

Si Trois échecs consécutifs sont obtenus (c'est-à-dire que la maladie se maintient 12 jours ou jusqu'au 4^e cycle, vous perdez 1 point de Constitution qui ne sera pas récupéré naturellement.

SEQUELLES : Si vous avez bénéficié de médicament, vous avez aujourd'hui développé une accoutumance réduisant de moitié l'efficacité de tout support médicamenteux, et vous êtes certainement dépendant ou au moins habitué à leur soutien. Dans le cas contraire, la maladie vous a laissé de vilaines séquelles réduisant votre Beauté de -2.

CONSEQUENCES : La maladie vous ayant souvent cloué au lit, vous avez eu moins d'occasions de développer des compétences extérieures ou physiques, ainsi les Ajustements culturels sont réduits de la sorte: Athlétisme -2, discrétion -1, survie EXT -2, survie U -1, Esquive -2, Evitement -1, Armes archaïques -2, Pugilat -2).

Notes : Cette maladie n'est normalement pas contagieuse. Elle peut être génétique, virale ou bactérienne. Elle est normalement incurable.

Manque d'Assurance / Pessimisme. f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01

Description : Vous ne croyez pas du tout en vous et en vos capacités, vous vous sous estimez en permanence et ne tentez rien dont les chances de succès ne soient pas excellentes. Votre manie de douter et votre pessimisme vous poussent à l'immobilisme, à une prudence excessive, à toujours envisager le pire, le plus sot imprévu pouvant gâcher vos chances. En plus vous êtes tellement convaincu de votre noire lucidité que vous cherchez sans doute à en instruire les autres. Les optimistes sont pour vous de pauvres insouciantes.

Avantages : Si vous n'aviez pas pensé à une possibilité de catastrophe, le MJ peut toujours vous la souffler...

Désavantages : Si vous êtes contraint de tenter votre chance dans une mauvaise situation (mal barré ou chances de succès inférieures à 1sur2, vous êtes tellement sûr d'échouer, vous n'y croyez tellement pas, que vous subissez un malus supplémentaire de -2 et que vos chances d'Echec Critique sont accrues de 1. Mais le vrai aspect négatif est déjà cité plus haut car vous êtes vraiment démoralisant pour tous ceux qui vous entourent.

Tripes & Gueule : -1 en Tripes.

Note : Associé à maniaque, ce trait devient absolument invivable ! Et avec Boucan ou un personnage charismatique vous êtes vraiment un plaie, en moins de quelques heures tous vos amis seront contaminés par votre pessimisme !!!

Marié, deux enfants. f

Coût PH : 00 / Gain PH : 00-01+

Description : deux ... ou plus. Et oui, vous êtes un bon père de famille, vous avez donc une vie de famille qui vous donne certaines obligations... A moins que vous ne soyez un mari et un père indigne.

Avantages : Quel bonheur de retrouver sa gentille petite femme le soir en rentrant du turbin, de voir ses enfants grandir, de ne pas avoir le temps de s'occuper de soi-même...

Désavantages : Assumer vos obligations signifie : que votre pécule de départ est réduit de 30%, de plus votre famille a besoin de vous pour vivre correctement, disons au moins une dizaine de balles par jour. Si vous partez vous devrez vous

débrouiller pour qu'ils puissent vivre sans vous, en leur laissant un petit pécule et en leur faisant parvenir de l'argent. Bien sûr il faut ajouter à cela que ça donne à vos ennemis un moyen de pression.

Pécule : Réduit de 30% et dépenses quotidiennes.

Coût PH : Si vous êtes un père indigne ou que votre famille se débrouille sans vous ce trait ne coûte ni n'apporte aucun PH. Si vous assumez votre famille et votre rôle il ne coûte rien et vous accorde 1PH supplémentaire. Enfin si votre vie est rendue infernale par une femme horrible et tyrannique, que vos enfants sont atteints d'une maladie horrible ou sont psychotiques et que votre belle-famille est embrigadée dans une secte d'adorateur des extra terrestres à laquelle ils veulent vous convertir... Il peut apporter 2.PH.

Mémoire défaillante. (Tare ou Décrépitude). f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01

Description : Vous avez de gros problèmes avec votre tête. Vous avez commencé par être incapable de vous souvenir de votre dernier repas et par vous demander si vous avez bien fait ceci ou cela... pour la troisième fois consécutive au cours de la journée ! Maintenant vous savez que mieux vaut noter tout ce qui est important car votre mémoire fonctionne de façon très aléatoire.

Désavantages : Vous oubliez presque tout, ce qui est futile comme ce qui est vital peut vous sortir de la tête à tout moment ! Hormis les graves conséquences dans la vie, cela rend votre apprentissage difficile, doublant le temps d'entraînement et réduisant votre total de points de métier de moitié.

Pécule : Réduit de 10% en raison d'oublis fâcheux !

Coût / Gain en PH : Le Gain peut passer à 2PH si vous êtes totalement incapable d'user de pense bêtes (illettré par exemple) et que vous subissez donc cette tare de plein fouet.

Misérable. f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01

Description : Vous êtes minable, ridicule, risible... Si un ritualiste vous sacrifiait à Satan, Celui-ci se sentirait tellement insulté qu'il massacrerait le ritualiste... et vous ignorerait. Vous êtes en toutes circonstances une quantité négligeable.

Avantages : Vous commencez avec une compétence spéciale "faire pitié". Dans un conflit de groupe vous serez probablement ignoré par l'adversaire, seul à seul vous serez systématiquement sous estimé.

Désavantages : Vos caractéristiques Force, Endurance et Présence sont toutes trois réduites de 2 points.

Tripes & Gueule : -4 Gueule.

Myope comme une taupe. (Tare / Décrépitude). f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01

Description : Votre vue est des plus mauvaises ! Au delà de quelques mètres tout est flou et de loin vous êtes à peine capable de reconnaître vos amis.

Désavantages : Toutes vos compétences basées sur la vue sont gravement pénalisées.

Tout jet de vigilance basé sur la vue est effectué avec une pénalité de 1 par deux mètres.

Votre perception est traitée comme ayant une valeur de 01 pour le calcul des bonus de compétence basées sur la vue et pour les ajustements de portée.

Aux armes à distance vous subissez un malus supplémentaire de -2 au delà de 10 mètres ; de -5 au delà de 25m ; de -10 au delà de 75m et enfin au delà de 150 mètres il vous est impossible de distinguer un éléphant d'un mur de pierre (-20) !

De plus les augmentations de difficultés des tirs visés sont doublées.

Note : Ce trait peut être atténué voire presque annulé par le port de lunettes adaptées.

Tripes & Gueule : Votre façon de regarder, yeux plissés et concentré par l'effort vous vaut un malus de -1 Gueule.

Nanisme. f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01

Description : Vous êtes une "petite personne"... Un nain quoi ! Vous mesurez moins d' 1M30 vos jambes sont courtes et vos mains petites... La plupart des gens vous regardent avec amusement, dégoût ou pitié, mais en tous cas pas comme une menace.

Avantages : Vous avez une disposition pour le spectacle due à

la curiosité suscitée, qui vous accorde un bonus de +6 dans une éventuelle compétence d'amuseur. Quand vous usez de vos compétences pour faire pitié vous recevez un bonus de +4. Enfin vous bénéficiez d'un accès privilégié à des TALENTS tels que "inoffensif".

Désavantages : Force, Agilité et Beauté -2. Vos courtes pattes réduisent votre mouvement à 60% de la normale. Vos petites mains vous imposent d'utiliser vos deux mains pour manier les armes de poing (sauf classe A) et votre taille vous limite aux fusils de classe E. Enfin pour votre résistance aux arrêts et reculs votre constitution est considérée comme ayant la moitié de sa valeur.

Tripes & gueule : -3 en gueule.

Noblesse / Gentleman. f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01

Description : Vous avez des manières et des principes d'un autre temps... d'un temps depuis si longtemps oublié que vous devez être le dernier à vous en souvenir, et ça rend cette éducation d'autant plus précieuse. Politesse, respect des dames et des valeurs, sens de l'honneur et de la parole, éducation, attitude pouvant facilement passer pour hautaine et prétentieuse, mettre un peu trop "les formes"... et bien des choses comme ça...

Une chose est sûre, vous ne passez pas inaperçu, et vous êtes facilement reconnaissable. *Note : ce trait ne vous empêche pas d'être une ordure, mais une ordure polie et pleine de vieux principes et de codes comportementaux !*

Avantages : Même si certains son agacés ou vous trouvent ridicule, cette éducation, cette noblesse inspire une sorte de respect. La plupart des gens seront impressionnés, même si ils refusent de l'admettre ou se montrent d'autant plus agressif, le passage "à l'acte" risque de leur poser un problème.

Désavantages : Tous ces principes vous marginalisent complètement faisant de vous un être à part... dans un monde comme le nôtre avoir une parole des principes et un honneur n'est pas chose facile à assumer... Ce trait vous impose un minimum de culture (veillez à mettre au moins quelques points en culture et littérature ainsi que dans des compétences inutiles telles "héraldique", Arts, etc.)

Tripes & Gueule : Tripes +2 ; Gueule +2

Paranoïaque. f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01

Description : Vous avez un léger problème... ce problème c'est les autres et leur foutue agressivité, ils vous jalouent sûrement et vous en veulent, il faut se méfier des jaloux, il faut savoir décoder leurs sourires en coin quand ils vous parlent, pour ne pas tomber dans leurs pièges...

Avantages : Votre vigilance reçoit un bonus de +3, votre survie urbaine un bonus de +3.

Désavantages : Vos relations avec les autres sont gravement altérées par votre comportement : Tchatche, Jeux et Troc reçoivent un malus de -2.

Vous avez un mal fou à accorder une once de confiance... aucun à la reprendre. Vous vivez dans la hantise de l'intrigue, de la trahison, du piège et de la machination. Cet immense complot dirigé contre vous vous rend malade !

Votre psychologie reçoit un bonus de +2 mais vous donne toujours des informations allant dans le sens de votre maladie, par exemple pour "remarquer" qu'on vous escroque.

"Pas Cap" (Mc Fly). f

Coût PH : Voire notes / Gain PH : Voire notes

Description : Vous avez le grave défaut d'être totalement incapable de rester sourd aux provocations, aux mises au défi, aux paris mettant en doute vos capacités. Vous ne supportez pas qu'on vous dise que vous n'êtes "pas cap...", vous pouvez le faire et allez le prouver ! Cette espèce de fierté mal placée est plus forte que vous, sans aller jusqu'au suicide ou tomber dans un piège vraiment TROP évident vous ferez tout votre possible pour prouver à ce sale con ce que vous avez dans le ventre. Surtout si le défi touche une de vos compétences de prédilection, quelque chose ou vous êtes "bon" (avec assurance, ça craint !). (*"Pas cap de sauter dans ce bac d'acide" sa marche pas, mais par contre : "C'est parce qu'ils sont trois que tu te dégonfles comme ça ?" marchera si c'est dit à un combattant, même si les risques sont énormes !*).

Avantages : Vos perpétuelles mises au défi vous permettent d'appliquer un bonus de +1 à toutes les compétences choisies

comme sensibles. Vous gagnez le droit de relancer un jet qui ne vous convient pas (1 fois par jour max) en situation de mise au défi (et uniquement dans ce cas).

Désavantages : Vous devez donc choisir une petite dizaine (à vous de voir) de compétences sur lesquelles vous êtes "sensible". Si un défi vous est posé sur une compétence non maîtrisée, il y a fort à parier que vous fassiez tout pour vous y améliorer et prouver à ce minable que vous pouvez le faire !!! ENFIN si vous échouez, vous serez déprimé jusqu'à ce que vous ayez pu prouver ce que vous valez, vous racheter !

Notes : ce trait coûte 1.PH, à moins de renoncer à deux des avantages qu'il confère (Par exemple pas de bonus de compétence et pas d'Exp), auquel cas ce trait est gratuit et vous accorde 1.PH supplémentaire.

Tripes & gueule : +2 en tripes.

Pas de Chance / Malchance Pathologique. f

Coût PH : xx / Gain PH : 01

Description : Vous êtes malchanceux, comme si une malédiction vous poursuivait depuis toujours transformant votre quotidien en enfer.

Tout ce que vous faites se retourne tôt ou tard contre vous

Avantage : Votre manque de chance ne vous tue pas... la mort serait trop douce.

Désavantage : Vos Risques d'Echec Critique sont accrus de +1.

La poisse ne se limite pas aux jets de dès ! C'est votre vie de tous les jours qui est une pathétique suite de catastrophes !

Tripes & Gueule : +2 Tripes (vous avez plus peur de votre poisse que des autres)

Pécule : -10%

Pervers absolu. f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01

Description : Vous êtes un pervers de la pire espèce ! Dans votre cas nous sommes loin du cas même pas pathologique qui cède à quelques petites perversions sexuelles ou morale ! NON ! Vous êtes un monstre de cruauté et de perversité. Pour vous l'ultime plaisir est de voir et de faire souffrir. Vous ne respectez pas plus la vie que l'intégrité physique et morale des autres qui ne sont pour vous que des objets à utiliser pour votre plaisir. Vous êtes un malade mental !

Avantages : Vous n'êtes pas affecté par les pertes de Santé Mentale dues aux morts, meurtres et carnages que VOUS perpétrez !

Désavantages : Il y a bien sûr cette nature abjecte qui vous caractérise et les difficultés relationnelles, sociales qu'elle peut engendrer... Mais ce n'est pas tout ! Il y a quelque chose de malsain dans votre physique ou votre attitude qui met les gens sensibles (au sens ayant un certain "feeling") mal à l'aise, ce qui entraîne une pénalité de -2 sur vos compétences de communication et peut mettre les gens à l'écoute de leur intuition en alerte.

Vous avez sans doute déjà cédé à vos pulsions, ce qui vous vaut d'être recherché et/ou banni d'une ou plusieurs communautés.

Tripes & Gueule : +1 Tripes et Gueule.

Notes : Ce trait est très fréquent chez les pillards.

Phobique ! f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01 (variable)

Description : Vous avez une peur panique d'un type d'être ou de situation ! L'objet de votre phobie doit être suffisamment fréquent pour risquer de se présenter quotidiennement.

Avantages : RAS

Désavantages : Confronté à l'objet de votre phobie vous perdez la majeure partie de votre jugement et faites tout pour échapper à la situation. Hormis l'attitude "Rôle Play" les effets sont : Intelligence -4, Malus de -2 à toutes les actions, risques d'Echec Critique +1, +2 en Force.

Gains de Points d'histoire :

Phobies à +1 PH : Peur du Noir, Claustrophobie, Agoraphobie, Peur d'un type de bestioles, Peur des étendues d'eau (à partir de la taille d'une baignoire), de trucs mystiques et irrationnels (loup-garou, vampire, magie, que bien entendu vous voyez partout), des microbes...

Phobies à +2 PH : Peur du soleil, de la technologie, des armes blanches, de la pluie, de l'obscurité... (Agoraphobie ou claustrophobie dramatiques)

Phobies à +3 PH : Peur des Gens, des armes à feu, de tout ce qui

est hors de chez vous ...

Tripes & gueule : éventuellement -10 en tripes face à l'objet de votre phobie, selon la nature de la phobie et l'attitude développée.

Poissard. f

Coût PH : xx / Gain PH : 02

Description : Vous êtes malchanceux, poissard, vous avez la guigne, comme si une malédiction vous poursuivait depuis toujours. De catastrophe en catastrophes, de malheurs en malheurs vous êtes arrivé en vie à l'âge adulte. Tout ce que vous faites se termine généralement en catastrophe.

Avantage : Le plus surprenant c'est que vous surviviez à votre propre malchance, sans doutes êtes vous trop malchanceux pour avoir la chance d'en finir... Votre vie extrême vous vaut d'apprendre de façon bien plus cuisante que les autres, ce qui se traduit par un Bonus de +3 aux jets d'expérience, à toute compétence ou vous avez obtenu au moins un échec critique.

Désavantage : Tout jet de D se soldant par un jet de 5 ou 15 (ou deux valeurs au choix) se traduit par une maladresse, ce qui ne vous empêche pas de réussir l'action si le jet était un succès. (par exemple vous tirez sur un chien errant avec votre C.12, obtenez un 15 qui signifie sans doute que vous faites mouche, et c'est le cas, le clebs est "chevrotiné" jusqu'à la moelle, mais la maladresse signifie par exemple que votre arme vous a pété à la face par la même occasion...).

Quand un succès spécial... vos succès spéciaux sont toujours teintés d'effets inattendus ou indésirables (Comme par exemple d'exploser le pillard d'un magnifique coup de hache... coup de hache qui fini sa magnifique course en explosant la grenade artisanale que ce dernier portait à la ceinture)...

Poissard Avec ... f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01

Description : La technologie, les armes, les animaux, les femmes ... Vous avez vraiment la poisse avec quelque chose de particulier, tout ce que vous entreprenez ayant un lien avec la chose est généralement voué à la catastrophe. Il y a fort à parier que vous ignoriez le degré de gravité de votre tare (dans le cas inverse il y a fort à parier que vous ayez développé une phobie ou une aversion pour la chose...), et il est même probable que vous soyez poissard dans ce que vous pensiez être votre domaine de prédilection ! (Ou au moins dans un domaine qui vous intéresse fort.)

Avantages : Pas la queue d'un !

Désavantages : Toute action ayant un lien avec l'objet de la poisse (Et parfois juste effectuée en présence ou à proximité de...) à de fortes chances de se terminer par une catastrophe. Vous obtenez une maladresse sur tout jet de 5, 10, 15 ou 20 au D20 ; De plus vos risques d'Échec critiques sont augmentés de +1. vos succès sont rarement durables et vos succès spéciaux sont teintés d'effets inattendus et généralement plutôt négatifs.

Poitrine Opulente. f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01

Description : Vous avez une très grosse poitrine (donc vous êtes probablement une femme...) Beaucoup d'hommes trouvent ça agréable mais il faut bien avouer que pour galoper ou faire des acrobaties c'est assez gênant.

Avantages : Vous Bénéficiez d'un équivalent de sex-appeal envers la plupart des hommes.

Désavantages : Votre agilité est réduite de -2 (mais pas votre dextérité, ce qui signifie qu'une caractéristique contrastée est acquise). Vos compétences Esquive, Evitement & Athlétisme reçoivent un malus de -2, et à moins de trouver des soutiens-gorges vraiment efficaces courir vous est rapidement très pénible.

Les coups portés à la poitrine vous infligeant une grande douleur (Test de END+VOL, DD = Dommages x2 ; en cas d'échec vous êtes sonnée ce qui correspond à un "arrêt" de 2D4-CON .s)

Note : Si vous êtes un homme... vous avez sûrement un gros problème hormonal, vous n'avez aucun bénéfice du trait mais les pénalités sont réduites de moitié. Vous serez sans doute vu comme une bête de foire. Gueule -2.

Note : Pour les citoyennes de Mégapolis ce trait peut être acquis par chirurgie. L'implant de Silicone (marché noir) ou d'implants mammaires avancés est fréquent. Dans ce cas ignorez le dernier désavantage cité. (Note dans la note : le Silicone est cancérigène et se durcit instantanément et définitivement à l'impact, au point de pouvoir stopper une balle !)

Porte Poisse ! f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01

Description : Vous portez la poisse ! C'est l'évidence même ! Tout autour de vous n'est que catastrophes et maladresses. Il est évident que tôt ou tard les gens vont se rendre compte que tout foire quand vous êtes là et vous finissez toujours par être chassé ou évité.

Avantages : Donc vous portez la poisse à tout les gens présents autour de vous : Tout jet de 10 ou 20 au D20 se solde par une maladresse !

Désavantages : Mais vous vous portez aussi la poisse à vous-même ! Tout jet de 10 ou 20 au D20 se soldant par une maladresse.

Poumons endommagés (Affliction / Décrépitude). f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01

Description : Vos poumons sont endommagés (Bronchite chronique, cancer ou autre.), votre souffle est court et ça ne va pas s'arranger...

Désavantages : Vous-vous essoufflez très vite, après seulement quelques efforts vous commencez à suffoquer (Malus cumulatif de -1 par 10s pour un combat à l'arme blanche, impossible de courir plus de cinq minutes, par exemple)

Tripes & Gueule : -1 Gueule.

Présence / Ami Imaginaire ! f

Coût PH : Variable / Gain PH : Variable

Description : A temps plein ou partiel, il est avec vous, vous accompagne, vous parle, vous conseille, vous agace, vous émeut, vous harcèle ou encore vous apaise... bref il est réel, en tous cas pour vous cela ne fait aucun doute et le fait que les autres ne semble pas le voir (fasse semblant de ne pas le voir ou en soient incapables) vous semble tout à fait normal et /ou ne vous dérange pas trop.

On est plus fort à deux, sa présence à vos côtés vous rassure, il vous aide souvent, surtout quand les choses deviennent critiques !!!

Avantages : 2 options :

Option 1 / - Aucun si ce n'est le réconfort moral que vous apportez votre folie, donc ce trait est gratuit et vous accorde même des PH !

Option 2 / - Sa présence n'est pas inutile et la force de votre foi en lui fait que des fois vous êtes "vraiment deux" et que vous pouvez "vraiment compter sur lui dans les coups dur... à voir avec le MJ pour des truc genre y a trois mec et "il" occupe du troisième pendant je me frappe les deux autres... concrètement il est une seconde mémoire, une seconde conscience, une protection mentale, un réconfort...

Désavantages : Ben... vous êtes complètement cinglé, vous parlez seul, vous hallucinez grave et croyez être deux quand vous êtes seul...

Coût ou Gain de Points d'Histoire :

Option 1 : Gain de 1 à 2 PH selon la gravité du sujet !

Option 2 : Coûte 1 PH.

Tripes & Gueule : +2 en tripes.

Samaritain / Bon Coeur. f

Coût PH : xx / Gain PH : 01

Description : Vous êtes incapable de rester sourd à l'appel de la veuve et de l'orphelin de plus vous êtes, dans ces cas là, totalement désintéressé. D'une manière générale vous êtes donc incapable de refuser votre aide à quelqu'un en ayant besoin, de laisser tomber les autres... Trop bon trop con...

Avantage : Les gens que vous aidez vous aiment bien... en général.

Désavantage : Tout le monde n'est pas comme vous, d'une part il va sans dire que si ça se sait il va bien se trouver es gens pour tenter d'abuser de vous ; d'autre part beaucoup de gens sont ingrats : leur gratitude n'aura qu'un temps, ils risquent fort après de concevoir une certaine rancœur à votre égard – trouver un prétexte pour ne plus se sentir redevables.

Tripes & Gueule : +1 en Tripes.

Pécule : -10%

Coût / Gain PH : Votre côté saint-bernard ne fait pas pour autant de vous un agneau. Pas plus qu'il ne dicte vos méthodes ou vos choix de vie.

Sexe Faible. f

Coût PH : 00 / Gain PH : 01 (?)

Description : Vous êtes incapable de résister aux charmes des créatures du sexe opposé (Quoi que...?) et subissez leur magnétisme et leur charme plus que tout autre. Leur beauté vous fascine et vous êtes incapable de leur faire du mal ou de leur porter préjudice sans une raison en béton.

Avantages : Une compétence secondaire permettant la séduction reçoit un Ajustement culturel de +5.

Désavantages : Toute personne du sexe opposé est susceptible de vous attirer et vous aurez les plus grandes difficultés du monde à lui refuser vos faveurs, dans le cas de membres du sexe opposé ayant plus de Présence que vous d'intelligence et/ou de volonté (Et **surtout plus de Beauté que votre VOL-3**)***, c'est catastrophique, cet être vous fascine au plus haut point, vous mettant à son égard dans un état d'hyper réceptivité, vous rendant même "un peu" très naïf.

Pécule : Réduit de 10% qui furent dépensés en petits cadeaux, attentions délicates ou qui vous furent escroqués.

Gain de Points d'Histoire : Si votre attirance à pour objet les personnes de même sexe le Gain de PH passe à 2.

Note : ***Si la personne a à la fois plus de présence que vous avez d' Intelligence & de Volonté ET SURTOUT une beauté supérieure ou égale à +2, vous risquez fort de perdre le peu de contrôle qu'il vous restait.

Taré. *f*

Coût PH : xx / Gain PH : 02

Description : Tout le monde ne démarre pas dans la vie avec les mêmes chances... vous en êtes la preuve ! Vous êtes manifestement un "être inférieur", la nature ne vous a pas fait de cadeaux !

Avantage : Rien à part un accès privilégié à certains talents.

Désavantage : Votre infériorité se traduit de la sorte : -2 en Endurance ou Volonté ; -2 en Force ou Perception ; -2 en Agilité ou Intelligence ; -1 en Réflexes ou Empathie & -1 en Beauté.

Tripes & Gueule : -1 Gueule.

Tête Brûlée (Affliction). *f*

Coût PH : 00 / Gain PH : 01

Description : Gravement brûlé au crâne, vous êtes sans cheveux (ou quelques touffes éparses) une peau brillante et déformée les remplaçant, au moins l'une de vos oreilles est manquante et votre front marqué. Sensible au soleil.

Désavantages : Non dissimulée, cette affliction vous vaut -3 en Beauté. Votre apparence met les gens mal à l'aise, imposant un malus de -2 à vos compétences de communication.

Tripes & Gueule : Gueule +1

Tremblote. *f*

Coût PH : 00 / Gain PH : 01

Description : Vous tremblez tout le temps, vos mains sont bloquées en mode vibreur, ce qui n'est pas très commode pour faire pipi, et encore moins pour tirer ou pour écrire !

Désavantages : Toutes vos compétences basées sur la dextérité ou nécessitant l'usage des mains subissent une pénalité de -5.

L'usage des armes à feu n'est pas évident au delà de la portée courte : Les ajustements négatifs de portée sont doublés. Votre ajustement de visée est fixé à -5, remplaçant l'ajustement de visée de l'arme et rendant donc inutile tout tir visé ou localisé.

Tripes & Gueule : -1 Gueule.

Notes : Certains médicaments et drogues peuvent calmer, atténuer ces pénalités.

Traits descriptifs

Ascète / Va nu pieds

Description : vous êtes peu attaché aux biens matériels et avez appris à vous passer du superflus.

Avantages : Les valeurs de vos compétences : Inventer, Survie, Survie urbaine & Premiers soins - sont augmentées de +2.

Désavantages : -2 en Troc.

Tripes & Gueule : +1 en tripes.

Pécule : Réduit de moitié. (x0,5)

Bavard / Pipelette

Description : Vous avez le bagou, aucun doute là dessus... vous êtes même presque incapable de la fermer plus de quelques minutes. Vous parlez avec aisance avec n'importe qui, avez toujours quelque chose à dire ou à raconter... cela facilite beaucoup vos prises de contact mais devient fatigant à la longue.

Avantages : +1 Présence.
Bonus divers de +2 en Tchatche & Troc avec les inconnus.

Désavantages : Malus divers de -2 en psychologie.
Malus divers de -2 aux compétences sociales avec les gens qui vous connaissent (vous commencez à leur taper sur le système).

Binoclard

Description : Sans être une taupe vous avez vraiment une vue médiocre qui vous pénalise quand vous ne portez pas de verres correcteurs.

Avantages : 2 options : bigleux d'origine ou par usure...
Option 1) Avant d'acquies vos lunettes, vous avez du compenser votre vue défaillante : tous vos jets de vigilance NON basés sur la vue reçoivent un bonus divers de +2. Bonus divers de +1 en Surprise.

Option 2) Vous êtes devenu bigleux "à l'usure", vous forcez sur vos yeux dans des conditions d'éclairage douteuses et vous en payez les conséquences. Vous disposez de (VOL+3) points de Métier supplémentaires devant être utilisés dans des professions / activités sollicitant beaucoup l'usage des yeux ou en littérature. (Max +3 par compétence)

Désavantages : Sans vos verres correcteurs tous vos jets basés sur la vue sont pénalisés de -4. Pour ce qui est du combat à distance, vous subissez une pénalité de -2 par tranche de portée au delà de 10m avec un maximum de -10 (-2 à 20m ; -4 à 35m ; -6 à 50m ; -8 à 75m & -10 à 100m et au delà).
Vous êtes donc salement dépendant de vos lunettes / Loupes !

Tripes & Gueule : -1 Gueule.

Pécule : Lunettes (de base) acquises sans réduction de pécule.

Notes : La description de ce trait n'est valable que pour les personnages vivants dans un monde de survivants (accès limité mais possible aux biens technologiques).

Coeur tendre / Sensible

Description : Vous êtes quelqu'un de sensible et délicat, ouvert de nature, facilement touché par les émotions des autres, compatissant.

Avantages : +2 Empathie.

Désavantages : Votre humeur a tendance à se calquer sur l'ambiance qui vous entoure. Vous êtes un peu caméléon. Comme vous subissez les humeurs des autres, il vous est difficile de les faire changer de disposition.
-3 aux tests de santé mentale.

Tripes & Gueule : -2 Tripes.

Colérique / Emporté

Description : Vous n'êtes pas vraiment maître de vos nerfs, vous entrez facilement dans des états de colère intense : spectaculaires, bruyantes, incontrôlables. Ces états sont une soupape nécessaire. Sous le coup de la colère vous agissez de façon irraisonnée et excessive, vous faites des choses que vous regretterez une fois calmé.

Avantages : Sous le coup de la colère votre ACC reçoit un bonus de +2, vos dommages au contact de +1.

Désavantages : -2 Volonté.
Énervé, vous perdez une grande partie de votre jugement.

Tripes & Gueule : +1 Gueule. Une fois en colère : +2 Tripes.

Pécule : -10% entre autres en raison du matériel cassé.

Discret / Insignifiant / Banal.

Description : Vous êtes d'une consternante banalité doublée d'une nature effacée.

Avantages : Bonus divers de +2 en Survie Urbaine & Discrétion.

Les gens ont tendance à vous oublier ou à vous confondre avec un autre. Vous n'avez aucun mal à passer inaperçu, surtout au sein d'un foule ou d'un lieu peuplé.

Désavantages : -2 Présence. Malus divers de -2 en Tchatche & Troc.

Tripes & Gueule : -1 Gueule.

Facilité d'adaptation / Caméléon

Description : Vous vous adaptez facilement à la situation, à l'environnement ou aux gens qui vous entourent. Cependant, vous avez parfois du mal à prendre des décisions.

Avantages : +1 Empathie & Perception.
Bonus divers de +2 en survie & survie urbaine.

Désavantages : -1 Volonté
Malus divers de -2 en inventer.

Vous ne prenez les choses en main que si vous n'avez pas le choix, le reste du temps vous avez tendance à "laisser couler".

Tripes & Gueule : -1 Tripes & -1 Gueule

Femme / Sexe Féminin

Description : Vous êtes un être humain de sexe féminin. En tant que femme vous êtes plus petite et moins forte que la plupart des hommes. Souvent proportionnellement plus légère.

Avantages : +2 points de caractéristique à répartir.

Désavantages : -1 Force & -1 RS Reculs. Les femmes sont moins fortes et, à Endurance égale, plus légères que les hommes.

Tripes & Gueule : -2 Gueule & +1 Tripes.

Notes : Ce trait n'est pas obligatoire, une femme sans ce trait sera simplement dotée d'une morphologie assez virile, voire androgyne.

Grande Perche

Description : Vous êtes vraiment très grand !

Avantages : Vous avez généralement un avantage d'allonge en pugilat/Lutte.
Votre vitesse de déplacement est améliorée de 10%.

Désavantages : -1 Agilité & -1 Endurance.

Tripes & Gueule : +1 Gueule

Gros

Description : Vous êtes gros, sans être franchement obèse votre surcharge pondérale est assez gênante pour réduire votre mobilité. Vous n'êtes pas pour autant en mauvaise santé, bien au contraire, ce qui vous gêne le plus dans votre poids est probablement le regard des autres.

Avantages : +1 Endurance, +1 Force, +2 RS Reculs, +3Pdv.

Désavantages : -2 Agilité, -2 Rapidité, -1 Beauté.

Tripes & Gueule : -1 Gueule.

Imbécile heureux

Description : Vous n'êtes pas très malin, mais vous prenez toujours la vie du bon côté. Vous ne vous posez pas de questions existentielles et vivez l'instant présent à sa juste valeur.

Avantages : Positif et peu enclin à ressasser le passé, votre santé mentale se régénère d'elle-même au rythme de 1 point par heureux événement.

Désavantages : -2 Intelligence

Tripes & Gueule : +1 Tripes & -1 Gueule.

Pécule : -10% (x0,9)

Impulsif

Description : Vous avez tendance à agir avant de réfléchir, sous le coup de l'émotion. Du coup vous êtes réactif, mais vous faites souvent des conneries...

Avantages : +1 en rapidité, Bonus divers de +2 en surprise.

Désavantages : -1 Volonté.
Malus divers de -2 en : Chercher, Artisanats, Technique, Médecine ... Et toute compétence nécessitant discipline & maîtrise de soi.

Tripes & Gueule : +1 Tripes.

Laideron / Boudin

Description : Vous êtes plutôt moche et mal foutu(e). Votre physique à toujours été une gêne dans vos relations sociales, compliquant votre vie, vous forçant à en faire plus que les autres pour être reconnu(e).

Avantages : +1 Volonté.

Désavantages : -1 en beauté (Qui doit avoir une valeur égale à la moyenne raciale -1 ou -2)

Vous manquez d'assurance dans toutes les relations où la séduction joue un rôle. (gène, agressivité...)

Tripes & Gueule : +1 Tripes.

Langage Ampoulé / Snobinard / Poli.

Description : Vous avez un langage très châtié. Qu'il soit chargé de mots savants ou complexes, ou qu'il s'agisse d'une élocution/prononciation particulièrement soignée, c'est à vous d'en décider. Mais une chose est sûre : vous y mettez les formes.

Avantages : Bonus de +3 aux compétences sociales quand elles sont utilisées avec des gens cultivés ou d'un milieu social appréciant ce mode de communication.

Désavantages : Aux yeux des vulgaires, des gens du peuple ou des bas quartiers, vous êtes un BOUFFON !

Tripes & Gueule : -2 Gueule.

Langage Ordurier / Vulgaire.

Description : Votre langage est des plus vulgaire, ponctué de jurons et de grossièretés, toujours graveleux et souvent vulgaire.

Avantages : Vous pouvez amuser certaines personnes...

Désavantages : Vos compétences Tchatche & Troc reçoivent un Malus Divers de -2.

Tripes & Gueule : +1 Gueule.

Look / Instinct de mode / Créateur

Description : Vous êtes très attentif au look, vous cherchez toujours à trouver le nouvel assortiment, maquillage, Tenue...

Avantages : Bonus divers de +3 à tout artisanat lié à l'apparence (coiffure, confection, travail du cuir)

Désavantages : Votre look et celui des autres vous importe beaucoup. Vous avez même tendance à juger les gens sur leur apparence.

Tripes & Gueule : à chaque nouveau look votre gueule ou votre beauté est modifiée de 1D3-2

Maigre

Description : Vous êtes plutôt maigre & longiligne, même si vous êtes costaud, vous n'en avez pas vraiment l'air.

Avantages : +1 Agilité & +1 Rapidité.

Désavantages : -1 Endurance & -1 RS Reculs

Tripes & Gueule : -1 Gueule.

Méticuleux

Description : Vous aimez le travail bien fait. Lorsque vous faites quelque chose, vous préférez prendre le temps qu'il faut pour n'oublier aucun détail...

Avantages : Bonus divers de +2 en Chercher, Artisanats, Technique, etc...tout ce qui requiert de la précision

Désavantages : Rapidité -1.

Nabot / Petite taille

Description : Vous êtes vraiment plus petit que la moyenne de votre espèce, disons moins de ~1m55 pour un occidental. Ce trait est donc nettement plus fréquent chez les femmes que chez les hommes.

Avantages : +1 Agilité & +1 Rapidité.

Désavantages : En pugilat/Lutte, vous avez généralement le désavantage de l'allonge.

Votre vitesse de déplacement est réduite de 10%.

Votre force est limitée à la moyenne raciale -1.

Tripes & Gueule : -1 Gueule, -2 si vous êtes un homme.

Naïf / Fleur bleue

Description : Vous avez tendance à avaler tout ce qu'on vous dit, et pour vous les gens sont tous sympa... a priori. Jusque là, vous avez eu de la chance!

Avantages : +1 Empathie & +1 Chance

Désavantages : -1 en Volonté.

Malus divers de -4 en psychologie. Malus divers de -2 en Troc. Vous êtes vraiment crédule, terriblement facile à embobiner.

Tripes & Gueule : -1 Gueule

Pécule : -10% (x0,9)

Obséquieux / Serpillière

Description : Vous avez toujours suivi l'autorité du plus fort et abondez toujours en son sens. Du coup les puissants ont un faible pour vous.

Avantages : +2 aux compétences sociales avec ceux qui ont du pouvoir ou qui représentent un danger.

Vous avez un don pour vous trouver un protecteur, pour vous intégrer aux structures sociales.

Désavantages : -1 présence & -1 Volonté.

Tripes & Gueule : -1 Tripes & -1 Gueule.

Pensif / Rêveur

Description : Perdu dans vos pensées ou vos rêveries, vous avez toujours l'air ailleurs.

Avantages : +1 Intelligence & +1 Empathie

Désavantages : Malus divers de -2 en vigilance, Chercher & Surprise.

Tripes & Gueule : -1 Gueule.

Pécule : -10%.

Petit Malin / Renard

Description : Vous êtes plus malin que les autres, et vous le savez. Du coup, ils sont un peu aigris...

Avantages : +1 Intelligence.

Bonus divers de +1 en Escamotage, Discrétion, Survie, Survie Urbaine, Inventer.

Désavantages : -2 Empathie.

Malus divers de -2 aux compétences sociales.

Pécule : +25%. (x1,25)

Physique avantageux

Description : La nature vous a fait cadeau d'un physique très agréable. Cette agréable apparence vous a grandement facilité la vie et vous vaut une certaine aisance en société.

Avantages : +1 en Beauté (Qui doit être au moins égale à Moyenne Raciale +1).

Bonus Divers ET Culturel de +1 en Tchatche & Troc.

Désavantages : -2 Volonté.

Pécule : +10%. (x1,1)

Rire Horrible / Ridicule

Description : Votre rire déclenche l'hilarité et les moqueries... du coup vous n'osez pas rire en public et vous avez souvent l'air gêné...

Avantages : +1 Volonté

Désavantages : Votre gêne et votre retenue (le peur de rire) impose un malus divers de -2 à toutes vos compétences sociales.

Tripes & Gueule : -2 en gueule si vous riez.

Sadique / Sale con / Ordure

Description : Vous êtes méchant(e)... c'est plus fort que vous, si vous avez l'occasion de faire du mal, de balancer une vacherie, il vous faut la saisir.

Avantages : +3 à tout jet de Tchatche visant à provoquer, à blesser.

Désavantages : -2 Empathie

Les gens risquent vite de vous trouver odieux (c normal, vous l'êtes) et vous éviter.

Tripes & Gueule : +1 Tripes & +1 Gueule

Stressé / Fébrile

Description : Vous êtes du genre à être vite sous pression. La poussée d'adrénaline a parfois du bon, mais à la longue, ça peut nuire à la santé...

Avantages : +1 Rapidité

Bonus divers de +2 en surprise & Vigilance.

Désavantages : -1 Agilité OU -1 Endurance (au choix).

Tripes & Gueule : -1 Gueule & -1 Tripes.

Taciturne / Silencieux

Description : Vous êtes plutôt renfrogné peu engageant et / ou peu causant. Vous n'aimez pas parler et ne prenez la parole qu'en cas de nécessité. Est ce de la timidité, de la misanthropie, ou une étrange habitude ?

Avantages : Se taire permet d'être plus attentif : Les Valeurs de Psychologie & Vigilance sont augmentées de +2.

Désavantages : D'une manière générale vous n'utilisez pas vos compétences Tchatche & Troc, il est donc peu probable que leurs valeurs soient développées. De plus ces compétences reçoivent un malus divers de -2.

Tripes & Gueule : +1 Gueule.

Vantard

Description : C'est plus fort que vous, il faut que vous la rameniez. Vous adorer raconter vos exploits, impressionner les autres, quitte à exagérer voire à en rajouter des tonnes !

Avantages : Pour peu que vous ayez un peu l'occasion de vous vanter, votre gueule est accrue de +2. En plus vos propres bravades vous rassurent, vous accordant un bonus temporaire de +2 en tripes pour peu que votre speech fasse effet.

Désavantages : Votre vantardise ne marche pas avec les gens qui vous connaissent bien.

Vous devenez très vite agaçant ... ou pathétique.

Tripes & Gueule : Voire avantages.

Vieux / Vieille

Description : Vous êtes âgé et expérimenté. Un peu usé aussi.

Avantages : Points de métier doublés. (10 + VOL*2 + INT*2) +1 Volonté.

Désavantages : -1 Force, -1 Endurance, -1 Rapidité.
-2 aux tests de récupération & de résistance aux maladies.

Pécule : +50% (x1,5)

Notes : Si vous n'avez pas encore de famille, vous êtes sans doute un vieux rat solitaire.

Trait

Description :

Avantages :

Désavantages :

Tripes & Gueule :

Pécule :

Notes :

ENTRAÎNEMENTS EXCEPTIONNELS

Entraînement militaire

Coût PH : 01* / **Gain PH** : 00

Description : Vous avez reçu et poursuivez une entraînement militaire rigoureux et complet.

Avantages : Ajustement culturel de +2 dans les compétences suivantes : Athlétisme - Discrétion - Vigilance - RS Physique - Pugilat - Arme d'épaule - Arme archaïque légère.

Désavantages : Vous êtes contraint de maintenir un niveau d'entraînement constant pour conserver ces avantages : au minimum une 12e d'heures par semaine consacrées à ces compétences. Une discipline militaire doit aussi être maintenue. Sans entraînement ces avantages s'atténuent en un mois pour disparaître au bout de trois mois.

Coût / Gain PH : En plus du coût en PH le personnage gagne 1PT de moins par rang.

Tripes & Gueule : Dans le cadre d'une opération militaire vous bénéficiez d'un bonus de +3 en tripes.

Trait

Coût PH : ... / Gain PH : ...

Description :

Avantages :

Désavantages :

Tripes & Gueule :

Pécule :

Coût / Gain PH :

Notes :

Trait

Coût PH : ... / Gain PH : ...

Description :

Avantages :

Désavantages :

Tripes & Gueule :

Pécule :

Coût / Gain PH :

Notes :

Trait

Coût PH : ... / Gain PH : ...

Description :

Avantages :

Désavantages :

Tripes & Gueule :

Pécule :

Coût / Gain PH :

Notes :