

Handicaps

Handicap	Type	Effets
Âgé	Majeur	-1 en Allure, -1 en Force et en Vigueur, 5 points supplémentaires pour des compétences liées à l'Intellect.
Anémique	Mineur	-2 aux jets de Vigueur pour résister aux maladies ou aux effets de l'environnement.
Arrogant	Majeur	Le personnage est le meilleur dans un domaine, et se sent obligé de dominer les autres.
Aveugle	Majeur	-6 à toutes les actions impliquant la vision, -2 sur les jet sociaux et gain d'un Atout supplémentaire.
Bavard	Mineur	Le personnage ne sait pas tenir sa langue.
Bizarrerie	Mineur	Le personnage a une obsession ou une autre bizarrerie de comportement.
Boiteux	Majeur	-2 en Allure, et le dé de course est d4.
Borgne	Majeur	-1 en charisme si non masqué, -2 pour tous les jets qui nécessitent une perception de la profondeur.
Chimères	Mineur/Majeur	Le personnage croit des choses non fondées.
Code de l'honneur	Majeur	Le personnage tient toujours sa parole et agit en gentleman.
Couard	Majeur	-2 en Tripes.
Cul-de-jatte	Majeur	-2 en Allure, et le dé de course est d4. Sans une jambe de bois, l'allure passe à 2, et -2 aux compétences nécessitant une mobilité.
Cupide	Mineur/Majeur	Le personnage est obsédé par la richesse.
Curieux	Majeur	Le personnage veut tout savoir.
Deux mains gauches	Mineur	-2 en réparation, un jet de compétence de 1 sur l'utilisation d'un objet technologique provoque une défaillance.
Dur d'oreille	Mineur/Majeur	-2 en Perception si mineur. Sourd si Majeur
Ennemi	Mineur/Majeur	Le personnage a un ou plusieurs ennemis connus.
Étranger	Mineur	-2 en Charisme. Mal vu dans la société de référence.
Frêle	Majeur	-1 en Résistance.
Gamin	Majeur	3 points d'attributs, 10 points de compétences, +1 Jeton par session.
Héroïque	Majeur	Le personnage est héroïque et vient en aide à tous ceux qui en ont besoin.
Ignorant	Majeur	-2 en Connaissance Commune
Illétré	Mineur	Le personnage ne sait ni lire ni écrire.
Loyal	Mineur	Le héros ne trahira jamais ses amis.
Malchanceux	Majeur	Un Jeton de moins par session.
Manchot	Majeur	Le personnage n'a qu'un bras valide. -4 aux actions qui nécessitent deux bras (Escalade).
Mauvaise habitude	Mineur/Majeur	Le personnage a une habitude énervante ou une addiction.
Moche	Mineur	-2 en Charisme à cause de son apparence hideuse.
Myope	Mineur/Majeur	-2 en Combat ou Perception à plus de 5.
Obèse	Mineur	+1 en Résistance, -1 en Allure, et le dé de course est d4.
Pacifiste	Mineur/Majeur	Le personnage combat seulement pour se défendre et ne combattra jamais si le handicap est Majeur.
Phobie	Mineur/Majeur	-2 ou -4 sur les jets de Traits quand quand le personnage se retrouve au contact de l'objet de sa phobie.
Poches Percées	Mineur	Fonds de départ divisés par 2. En général, impossibilité de faire des économies.
Présomptueux	Majeur	Le héros pense qu'il peut arriver à tout.
Prudent	Mineur	Le personnage est excessivement prudent.
Rancunier	Mineur/Majeur	Le personnage est revanchard, allant jusqu'à tuer pour se venger si le handicap est Majeur.
Recherché	Mineur/Majeur	Les autorités recherchent le personnage pour une ou plusieurs infractions à la loi.
Rien à perdre	Mineur	Le héros souhaite mourir une fois une certaine tâche accomplie.
Sale Caractère	Mineur	-2 en Charisme à cause de sa mauvaise humeur perpétuelle.
Sanguinaire	Majeur	Ne fait jamais de prisonniers. -4 en Charisme si cela se sait.
Sceptique	Mineur	Le personnage ne croit pas au surnaturel.
Serment	Mineur/Majeur	Le héros a fait un serment envers lui-même, un groupe, une divinité ou une religion.
Têtu	Mineur	Le héros veut toujours avoir raison.
Unijambiste	Majeur	Allure 2, ne peut courir, -2 tout jet demandant de la mobilité. Avec une béquille, fonctionne comme boiteux.