

DEADLANDS : LISTE COMPLÈTE DES HANDICAPS

Voici la liste de *tous* les Handicaps des Sources Deadlands édition 1.5, aussi bien les livres de base que les *location books* ou les *archetype books*. Cette liste est (j'espère) exhaustive. Chaque Handicap est détaillé de la manière suivante :

Nom : Intitulé du Handicap

Accès : Conditions spécifiques pour acheter le Handicap

Coût : Prix en points du Handicap

Effet : Descriptif précis du Handicap

Source : Livre d'où est issu le Handicap (« Base » désigne le Livre de base de l'édition 1.5)

Accoutumance

Accès : Néant

Coût : 1 (légère) / 3 (sévère)

Effet : Le personnage ne peut pas se passer d'une substance plus ou moins dangereuse selon le coût. Pour une dépendance légère, si le personnage passe 24 heures sans sa drogue, il soustrait -2 à tous ses jets d'Aptitudes mentales. S'il s'agit d'une dépendance sévère, au bout de 48 heures, on soustrait -4 à tous ses jets d'Aptitudes mentales et physiques.

Source : Base,

Alimentation répugnante

Accès : Déterré

Coût : 1 (nourriture avariée, moisissure), 2 (terre de cimetière, viande crue), 3 (viande crue encore vivante, sang d'animaux, insectes), 4 (sang humain), 5 (organes humains crus)

Effet : Le personnage doit manger au moins une fois par jour l'aliment répugnant, sous peine de perdre 2 points de Souffle par jour, qui ne seront récupérés que si le personnage mange à foison la nourriture en question, au rythme d'1d6 toutes les 24 heures.

Source : Le Livre des Morts

Ambition

Accès : Néant

Coût : 1 à 5

Effet : Le personnage a un but dans la vie qui sera plus ou moins difficile selon le niveau. Il sera prêt à tout pour arriver à ses fins.

Source : Base / The Quick & The Dead

Apatride

Accès : Indien

Coût : 3

Effet : Le personnage ne fait partie d'aucune tribu, ne peut apprendre aucun rituel, ni participer à aucune cérémonie. Au moins, il n'a pas à être loyal envers une tribu...

Source : La Danse des Esprits

Aura de mort

Accès : Déterré

Coût : 1 à 5

Effet : Chaque niveau dans ce Handicap retranche 1 point dans les aptitudes de Charisme, sauf en *Intimider* où le malus devient un bonus. D'une manière générale, les gens ne se sentent pas très bien en compagnie d'un Déterré avec ce malus.

Source : Le Livre des Morts

Balourd

Accès : Canadien

Coût : 2

Effet : Le personnage a -1 à tous ses jets d'Agilité quand il marche dans la neige, et +2 quand il tente d'éviter les craquements sur de la glace.

Source : The Great Weird North

Banni

Accès : Mestizo

Coût : 2

Effet : Le personnage Mestizo est rejeté par les autres Mestizos qui sont *Intolérants* envers lui. Bien entendu, la plupart des blancs le verront également d'un sale œil...

Source : Lost Angels

Bigleux

Accès : Néant

Coût : 3 (myope) / 5 (presque aveugle)

Effet : Le personnage a des difficultés pour voir à partir de 20 mètres de distance. S'il est myope, il a une pénalité de -2 pour tous les jets d'Aptitude pour voir ou toucher quelque chose au-delà de 20 mètres. S'il est presque aveugle, la pénalité est de -4. Si le personnage porte des lunettes, la valeur du Handicap est réduite d'un point.

Source : Base

Boiteux

Accès : Néant

Coût : 3 (claudication) / 5 (mutilation)

Effet : L'*Allure* d'un personnage claudiquant est réduite d'un quart, et il a -2 à tous ses jets d'*esquive* et autres actions de mobilité. Une jambe qui manque à l'appel réduit l'*Allure* du personnage à un quart seulement, et ses jets d'*esquive* et autres mobilités ont un malus de -4.

Source : Base

Ca va, les chevilles ?

Accès : Néant

Coût : 3

Effet : Le personnage est tellement confiant qu'il croit être capable de surmonter tous les défis. Il ne refuse jamais un challenge.

Source : Base

Chaud lapin

Accès : Néant

Coût : 3

Effet : Le personnage drague tout ce qui l'intéresse. Si c'est un homme, il aura un malus de -4 pour tous les jets de *persuasion* face à des femmes « honorables », et un malus de -4 pour résister aux charmes des femmes de petite vertu. Si le personnage est une femme, elle aura le même malus qu'un homme dans la haute société, mais aura un bonus de +4 pour utiliser la *persuasion* dans le but de séduire.

Source : Base / The Quick & The Dead

Cinglé

Accès : Néant

Coût : 1 à 5

Effet : Le personnage a une folie, dont le coût sera plus ou moins élevé selon la nature de la folie, et la fréquence des situations dans lesquelles elle risque de se manifester. Par exemple, une phobie mineure (-2 aux jets Aptitudes) coûte 2 points, mais peut monter à 3 ou plus si la source de la phobie est commune (chevaux, femmes...) Une phobie majeure (-4 aux jets d'Aptitudes) aura une base de 3 points de Handicap.

Source : Base

Couinement

Accès : Néant

Coût : 2

Effet : -2 à tous les tests de volonté impliquant la voix (spécialement *Ridiculiser* ou *Intimider*), sauf pour se défendre.

Source : Base / The Quick & The Dead

Crise de foi

Accès : Aptitude *Foi*, Croyant

Coût : 1 pour ceux qui ont l'Aptitude *Foi*, 3 pour les Croyants

Effet : -2 à tous les jets de *Foi*, y compris ceux pour invoquer les miracles. Si le personnage n'a plus le moindre point de *Foi*, il doit tout de suite racheter ce handicap ou le remplacer par un autre de même valeur.

Source : La Croix et le Colt

Croulant

Accès : Néant (sauf Handicap *Môme*, évidemment)

Coût : 3 / 5

Effet : Avec 3 points, le personnage perd 2 points d'*Allure*, et fait tous ses jets de *Vigueur* avec un malus de -2, et gagne 5 points d'Aptitude à mettre dans les Aptitudes de *Connaissance*. Pour 5 points, la *Vigueur* est réduite de 2 niveaux, l'*Allure* de -4 et le personnage gagne 10 points à répartir dans les Aptitudes de *Connaissance*. La *Vigueur* ne peut pas descendre sous le niveau d4, et l'*Allure* ne peut être inférieure à 2.

Source : Base / The Quick & The Dead

Cupide

Accès : Néant

Coût : 2

Effet : Le personnage est prêt à tout pour obtenir le plus possible d'argent ou de pouvoir, ou les deux. N'importe quoi, y compris commettre des actes répréhensibles.

Source : Base

Curieux

Accès : Néant

Coût : 3

Effet : Chaque fois qu'un mystère se présente au personnage, il ne pourra pas s'empêcher de vouloir en savoir le plus possible, même s'il doit risquer sa vie pour ça.

Source : Base

Damné

Accès : Tout, sauf Croyant (un croyant qui le gagne doit le racheter pour faire des miracles)

Coût : 3 (miracles seulement), 5 (miracles et faveurs)

Effet : Les miracles bénéfiques ne marchent pas sur le personnage. À 5 points, les faveurs bénéfiques non plus. Par contre, la magie noire et autres maléfices marchent très bien sur lui.

Source : La Croix et le Colt

Dèche

Accès : Néant

Coût : 3

Effet : Le personnage n'achète que les objets « d'occasion », et est toujours dans le besoin.

Source : Base

Dégénérescence

Accès : Déterré

Coût : 0 (Normal), 1 (Pâlot), 2 (Gluant), 3 (Boursoufflé), 4 (Pelé), 5 (Desséché)

Effet : Selon le degré de pourrissement du personnage, il aura plus ou moins de chance de se trahir. Un Déterré NORMAL (c'est-à-dire même sans mettre de points dans ce Handicap) émet une odeur que quelqu'un à côté de lui peut détecter avec un jet de *Perception* à 5, et tous les jets d'*équitation*, *dressage* et *attelage* ont un malus de -2. Un Déterré PALOT a le teint grisâtre, les yeux ternes et une plus forte odeur, détectable avec un jet de *Perception* à 3 à proximité, ou

à 9 quand on est dans la même pièce que lui. Un Déterré GLUANT a les yeux vitreux et une fine pellicule gluante sur tout le corps. Quiconque se trouve non loin de lui capte son odeur sur un jet de *Perception* à 7, et ceux qui le regardent longtemps doivent réussir un jets de *tripes* à 5. Toutes les Aptitudes avec les animaux encourtent un malus de -4. Un Déterré BOURSOUFLE a la peau qui se distend et émet des fluides pestilentiels. Son odeur est inratable de près, les interactions avec les animaux s'effectuent à -6, et les jets de *tripes* montent à 7. Un Déterré PELE a la peau qui part en lambeaux, les yeux enfoncés dans leurs orbites et des os visibles. Ceux qui se trouvent non loin de lui sentent son odeur sur un jet de *Perception* à 7. Les animaux refusent de s'approcher du personnage, et le score de Terreur monte à 9. Enfin, un Déterré DESSECHE ressemble à une vieille momie, à la peau parcheminée et tendue sur les muscles. Ses yeux sont tels deux raisins secs, ils ont du mal à bouger dans leurs orbites (-4 aux jets de *Perception* impliquant la vue). Les animaux subissent un malus de -4, mais le feu cause double dégâts au Déterré, dont le score de Terreur est de 9.

Source : Le Livre des Morts

Déloyal

Accès : Indien

Coût : 3

Effet : Le personnage souffre d'une pénalité de -2 à tous ses jets d'Aptitudes sociales vis-à-vis des Indiens qui sont conscients de son statut de traître à sa tribu.

Source : La Danse des Esprits

Désir de mort

Accès : Néant

Coût : 5

Effet : Le personnage a subi quelque chose qui le pousse à chercher la mort (maladie incurable, famille massacrée...). Attention, il ne veut pas se suicider bêtement ! Il faut qu'il finisse sa vie avec un magnifique bouquet final : défendre une ville seul contre une horde de rascals, emporter en Enfer son pire ennemi ou une créature particulièrement dangereuse... Le Marshal peut récompenser les prises de risques qui vont dans ce sens.

Source : Base / The Quick & The Dead

Deux mains gauches

Accès : Néant

Coût : 2

Effet : Tous les jets pour réparer ou utiliser une machine s'effectuent avec un malus de -2.

Source : Base

Discret comme pas un

Accès : Huckster

Coût : 1 à 5

Effet : Plus le niveau de Handicap est élevé, moins le Huckster sera discret en lançant un sort. Le descriptif du livre ne donne pas de règle concrète, je propose que cela se traduise par un bonus correspondant au nombre de points de Handicaps investis pour repérer le Huckster avec un jet de *Perception*, par exemple.

Source : Le Livre des Hucksters

Douillet

Accès : Néant

Coût : 3

Effet : Augmente la pénalité du niveau de blessure d'un point.

Source : Base

Ecole de tocards

Accès : Arts martiaux

Coût : 2

Effet : Le personnage est issu d'une école d'arts martiaux qui nourrit une rivalité haineuse envers une autre, et réciproquement. Comme par hasard, à chaque aventure, il sera confronté au moins une fois à l'un ou l'autre des représentants de cette école-là.

Source : Le Grand Labyrinthe / Hexarcana

Ennemi

Accès : Néant

Coût : 1 à 5

Effet : Quelqu'un en veut spécialement au personnage. Le danger que ce quelqu'un représente et la fréquence de ses apparitions déterminent le nombre de points de Handicap. Un jeune pistolero inexpérimenté ou l'Armée dans le cas d'un déserteur représentent 2 points. Le chef d'une triade du Grand Labyrinthe pourrait représenter 5 points dans le cadre d'une campagne à Lost Angels ou Gomorra.

Source : Base

Expatrié

Accès : Personnage d'une culture différente de celle qui domine là où se tient la campagne.

Coût : 3

Effet : Le personnage aura du mal à s'intégrer dans la société, de par ses origines différentes.

Source : Base

Fanatique

Accès : Néant

Coût : 3

Effet : Le personnage croit que tout ce qu'il fait sert une cause plus importante que tout le reste. S'il n'a pas toujours raison, les masses ignorantes ont toujours tort.

Source : Base

Fatigué

Accès : Néant

Coût : 1 à 5

Effet : Chaque niveau dans ce Handicap retire 2 points de Souffle, jusqu'à un minimum de 4.

Source : Base / The Quick & The Dead

Fine bouche

Accès : Canadien

Coût : 3

Effet : Toute nourriture qui n'est pas soigneusement préparée, bien lavée et bien cuite, provoque une indigestion qui inflige une perte 1d6 points de Souffle pendant 1d4 heures.

Source : The Great Weird North

Focalisation

Accès : Huckster

Coût : 1 à 3

Effet : Le Huckster ne peut pas se passer d'un petit objet (son chapeau, un poignard, un paquet de cartes...). S'il ne l'a pas au moment de lancer un sort, il encaisse un malus de -3 par niveau de Handicap (cumulable) à son jet de *sortilège*.

Source : Le Livre des Hucksters

Grande gueule

Accès : Néant

Coût : 3

Effet : Le personnage ne peut pas s'empêcher de parler de tout et de rien. Il révèle les plans accidentellement, répète les ragots sur une personnalité importante en présence de celle-ci, et est incapable de garder un secret.

Source : Base / The Quick & The Dead

Gros dodo

Accès : Néant

Coût : 1

Effet : -2 aux jets de *Perception* pour se réveiller en urgence.

Source : Base

Gros tas

Accès : Néant

Coût : 1 (costaud) ou 2 (obèse)

Effet : Un personnage « costaud » ajoute +1 à sa Taille et réduit son Allure d'un point (minimum 4). Le type de dé de son *Agilité* est un d10 au maximum. Un personnage « obèse » ajoute +2 à sa Taille, réduit son Allure de 2 crans (minimum 4). Le type de dé maximum de son *Agilité* est un d8.

Source : Base

Hanté

Accès : Déterrée

Coût : 1 à 5

Effet : Chaque niveau de ce Handicap soustrait d'autant le résultat du Déterrée qui fait un jet d'Âme pour empêcher son Manitou de prendre les commandes.

Source : Le Livre des Morts

Héroïque

Accès : Néant

Coût : 3

Effet : Chaque fois que quelqu'un demande de l'aide au personnage, il ne peut pas refuser, y compris s'il risque d'y laisser des plumes.

Source : Base

Honorable

Accès : Néant

Coût : 3

Effet : Le personnage doit se comporter de la manière la plus vertueuse possible. Si c'est un homme, il respecte particulièrement les femmes, n'hésitant pas à corriger quelqu'un qui insulterait une femme en sa présence. Si c'est une femme, elle est soumise à l'autorité de ses parents, est une épouse dévouée et digne, et une mère attentionnée. Une veuve honorable doit gérer son foyer au mieux, et acquiert une certaine indépendance. Attention : un acte déshonorable commis en public réduit à néant la réputation du personnage.

Source : Back East – The South

Hors-la-loi

Accès : Néant

Coût : 1 à 5

Effet : Le personnage ne se sent pas tenu de respecter la loi. Plus la valeur du Handicap est élevée, moins il y aura de limites à son comportement sur le plan légal. Un hors-la-loi avec 1 point de Handicap piquera discrètement une bouteille de whisky derrière le comptoir pendant que le barman a le dos tourné. Un Handicap de 5 points fait du personnage un tueur de sang-froid. Attention, la majorité des hors-la-loi connaît un dépôt de bilan prématuré.

Source : Base

Identité Secrète

Accès : Néant

Coût : 2

Effet : Pour une raison ou pour une autre, le personnage a pris l'identité de quelqu'un d'autre. Il vaut mieux qu'il ait quelques points en *spectacle* : *comédie* pour qu'on ne le grille pas.

Source : Au Nom de la Loi

Illettré

Accès : Néant

Coût : 3

Effet : Le personnage ne sait pas lire. Pas même les mots les plus simples de sa langue natale.

Source : Base

Impulsif

Accès : Néant

Coût : 3

Effet : Le personnage agit avant de réfléchir. Pas question de perdre son temps à élaborer un plan, il faut foncer, et tant pis pour les conséquences ! Il n'aime pas les personnages avec le Handicap « Précautionneux », et ceux-ci le lui rendent, généralement.

Source : Base / Back East – The South

Intolérant

Accès : Néant

Coût : 1 à 3

Effet : Le personnage ne fréquente pas certaines personnes (Mexicains, Indiens, politiciens ou autres). S'il est obligé de travailler avec eux, il ne cache pas l'antipathie qu'il nourrit à leur égard. La valeur du Handicap dépend de la fréquence des rencontres.

Source : Base

Joe la Trouille

Accès : Néant

Coût : 5

Effet : Le personnage souffre d'un malus de -2 à ses jets de *tripes*, et -2 à ses jets de *persuasion* face à des personnages qui ont peu de respect pour ses manières de lâche.

Source : Base

Laid comme un pou

Accès : Néant

Coût : 1

Effet : La sale bobine du personnage inflige un malus de -2 à tous ses jets de dés de *persuasion* s'il veut utiliser la manière douce. Par contre, il gagne +2 aux jets d'*intimider*.

Source : Base

La Loi de l'Ouest

Accès : Néant

Coût : 3

Effet : La vie du personnage est réglée par un code d'honneur auquel la majorité n'adhère pas. Il ne dégaine jamais le premier (sauf si les adversaires ont un avantage numérique écrasant), se conduit toujours bien avec les femmes, et ne tire jamais dans le dos, ou sur quelqu'un dont l'attention est déloyalement détournée. Cela dit, il peut ajouter +2 à tous les jets de *persuasion* quand la réputation de loyauté du personnage est connue.

Source : Base / The Quick & The Dead

La Marque du Démon

Accès : Déterré

Coût : 1 à 5

Effet : Quiconque ayant l'atout Arcane, ou *universalis : occultisme* au niveau 3 (Les Savants Fous doivent avoir les points en *occultisme*) peut détecter la marque du Manitou sur le

Déterré, en faisant un jet de *scruter* contre l'Âme du Manitou. Chaque niveau du Handicap s'ajoute au jet de celui qui essaie de percer à jour le Manitou. En cas de succès de celui-ci, il voit un signe bref mais très net (yeux rouges, visage monstrueux en surimpression...)

Source : Le Livre des Morts

Lambin

Accès : Néant

Coût : 1 à 5

Effet : Chaque point réduit l'*Allure* de 1 point, pour un minimum de 2 points. Rappel : l'allure est normalement égale au type de dé d'*Agilité*.

Source : Base / The Quick & the Dead

Larbin de la Faucheuse

Accès : Néant

Coût : 5

Effet : Le personnage est sans arrêt provoqué, sans raison. Bien souvent, le provocateur finit au cimetière, et le personnage est contraint de fuir et/ou de prouver sa bonne foi face à des hommes de loi souvent haineux.

Source : Base / The Quick & The Dead

Loyal

Accès : Néant

Coût : 3

Effet : Le personnage est extrêmement loyal envers ses amis. Il n'hésitera pas à risquer sa vie pour les défendre et les protéger.

Source : Base

Macho

Accès : Hommes

Coût : 3

Effet : Le personnage considère les femmes comme des objets, et ne supporte pas qu'on remette sa virilité en question.

Source : South o'the Border

Malade

Accès : Néant

Coût : 1 (légère), 3 (chronique), 5 (mortelle)

Effet : Une maladie légère soustrait -2 à tous les jets de *persuasion* et *furtivité*. Une maladie chronique inflige le même malus, et au début de la partie, le personnage doit réussir un jet de *Vigueur* à 5, ou souffrir d'un autre malus de -4 à tous ses jets d'Aptitudes. Enfin, dans le cas d'une maladie mortelle, le personnage qui se planterait sur son jet de *Vigueur* doit immédiatement en réussir un autre à 7, ou mourir immédiatement.

Source : Base

Manchot

Accès : Néant

Coût : 3

Effet : Il manque un bras au héros. -4 à toutes les actions demandant l'usage des deux mains.

Source : Base

Manie

Accès : Néant

Coût : 1 à 3

Effet : Le personnage a une sale manie qui peut aller de la simple indisposition à l'écoeurement pour le voisinage. Tous ses jets de *persuasion* subissent un malus équivalent à la valeur du Handicap.

Source : Base

Marque de Caïn

Accès : Néant

Coût : 5

Effet : Tous les Croyants détectent une pourriture dans l'âme du Héros, et les interactions sociales du personnage s'effectuent à -2. Deuxièmement, aucun miracle bénéfique ne fonctionne sur le personnage. Enfin, dans le cas où le personnage habite Lost Angels, il y a fort à parier que les hommes du Révérend Grimme voudront l'embarquer...

Source : Lost Angels

Maudit

Accès : Néant

Coût : 5

Effet : Le personnage ne tire que deux pépites au début de l'aventure.

Source : La Croix et le Colt

Mauvais karma

Accès : Huckster

Coût : 5

Effet : Chaque fois que le Huckster tire un Joker quand il lance un sort, cela lui flanquera un contrecoup, qu'il s'agisse du Joker rouge ou noir.

Source : Le Livre des Hucksters

Méchant comme une teigne

Accès : Néant

Coût : 2

Effet : Le personnage est sarcastique. Il soustrait -2 points au résultat de tous ses jets de *persuasion*, mais peut gagner +2 aux résultats de ses jets d'*Intimider*.

Source : Base

Métis

Accès : Indien

Coût : 2

Effet : Le personnage a du mal à s'intégrer chez les Indiens comme chez son autre parent. Il fait partie de la tribu, mais ne pourra jamais espérer atteindre un rang social élevé. Évidemment, les intolérants des deux races ne manqueront pas de rabrouer le personnage.

Source : La Danse des Esprits

Méprisant

Accès : Néant

Coût : 2

Effet : Le personnage soustrait -2 à tous les jets de *persuasion* par rapport à ceux qu'il estime socialement à un niveau inférieur au sien.

Source : Base / The Quick & The Dead

Môme

Accès : Néant (sauf Handicap *Croulant*, bien sûr)

Coût : 2 (adolescent), 4 (enfant)

Effet : Un adolescent réduit les types de dé de sa *Force* et sa *Connaissance* d'un cran, avec un minimum de d4. Un enfant réduit les mêmes types de dés, mais de deux crans. Au fur et à mesure que le personnage grandit, il faut racheter le handicap, et les deux types de dés augmentent en conséquence au fil du temps.

Source : Base

Nauséux

Accès : Néant

Coût : 2

Effet : Le personnage soustrait -2 à tous ses jets de *tripes* face à une scène d'horreur.

Source : Base / The Quick & The Dead

Né de mauvais augure

Accès : Aztèque

Coût : 3 / 5

Effet : Avec 3 points de Handicap, l'Aztèque se plante lorsque la moitié des dés indiquent 1. Avec 5 points, il souffre également du Handicap *Pas de bol*.

Source :

Obligation

Accès : Néant

Coût : 1 à 5

Effet : Le personnage a des obligations envers quelqu'un – armée, une ville, un employeur, etc. Plus le niveau de Handicap est élevé, plus l'obligation sera contraignante.

Source : Base

Opoche

Accès : Aztèque

Coût : 2

Effet : Le personnage est gaucher. Il effectue tous ses jets de *persuasion* avec un malus de -4 par rapport aux autres Aztèques, qui voient cela comme un signe de malédiction.

Source : South o'the Border

Pacifiste

Accès : Néant

Coût : 3 / 5

Effet : Avec un Handicap à 3 points, le héros ne tue quelqu'un que s'il estime que c'est absolument nécessaire, et encore, avec dégoût. Avec 5 points, le héros ne tuera jamais personne intentionnellement. Bien que ce ne soit pas précisé, j'estime que ce Handicap ne compte pas par rapport aux créatures visiblement maléfiques et surnaturelles.

Source : Base

Panier percé

Accès : Néant

Coût : 3

Effet : Le personnage ne commence à jouer qu'avec 50\$ au lieu des 250\$ de départ.

Source : Base

Pas de bol

Accès : Néant

Coût : 5

Effet : Chaque fois que le personnage se plante, les conséquences sont les plus catastrophiques possible.

Source : Base

Paumé

Accès : Néant

Coût : 3

Effet : -2 à tous les tests de *Perception*, y compris ceux pour les tests de surprise.

Source : Base / The Quick & The Dead

Pied-Noir

Accès : Canadien

Coût : 1

Effet : Les « Pieds-noirs » sont des Irlandais venus faire du commerce aussi bien avec les Protestants anglais et les Catholiques irlandais. S'il rencontre un Whiteboy, cela risque de causer des problèmes, les deux factions ne pouvant vraiment pas se supporter.

Source : The Great Weird North

Pied-tendre

Accès : Néant

Coût : 2

Effet : Le personnage est très maniéré, veut toujours être impeccable,

Source : Base

Pile électrique

Accès : Illumination

Coût : 2

Effet : Chaque fois que le karatéka fait appel à un pouvoir Ki, cela déclenche des effets spéciaux très voyants.

Source : Le Grand Labyrinthe / Hexarcana

Pitoyable menteur

Accès : Néant

Coût : 3

Effet : Le personnage est incapable de mentir. Il souffre d'un malus de 4 à toutes ses tentatives de *bluff*, il a beaucoup de mal à mentir, même par omission. Trop de tics nerveux.

Source : Base / The Quick & The Dead

Précautionneux

Accès : Néant

Coût : 3

Effet : Le personnage doit toujours élaborer un plan bien précis avant de passer à l'action.

Source : Base / The Quick & The Dead

Puant

Accès : Canadien

Coût : 2

Effet : Le personnage a une odeur particulière qui indispose les animaux. Il a un malus de -2 à tous ses jets de *dressage*, et à ses jets de *furtivité* pour échapper à des animaux.

Source : The Great Weird North

Qui c'est le plus fort ?

Accès : Arts martiaux

Coût : 1 à 3

Effet : Chaque fois que quelqu'un défie le personnage, il doit faire un jet d'*Astuce* pour se retenir d'attaquer immédiatement l'auteur de l'insulte. Avec un Handicap à 1 point, le jet d'*Astuce* sera à 9. Avec un Handicap à 2 points, le jet d'*Astuce* sera à 11. Enfin, un Handicap à 3 points fait échouer automatiquement le jet, et le personnage se bat tout de suite. Une combinaison avec le Handicap « École de Tocards » risque de mettre rapidement beaucoup d'animation dans une partie !

Source : Le Grand Labyrinthe / Hexarcana

Rachitique

Accès : Néant

Coût : 5

Effet : Le personnage a -1 en Taille, et le type de dé de sa *Force* ne peut dépasser le d10.

Source : Base

Rage

Accès : Déterré

Coût : 1 à 5

Effet : Chaque fois que le Déterré est blessé (ou qu'il s'énerve), il doit réussir un jet d'*Astuce* de difficulté 5, et doit soustraire de son résultat final le nombre de points investis dans ce Handicap. En cas d'échec, le héros entre en frénésie et se jette sur tout ce qui bouge. Il vide son chargeur sur un adversaire, puis le massacre au corps à corps. Une fois que sa victime est bien morte et en morceaux, le Déterré peut essayer un autre jet d'*Astuce*. S'il le réussit, il se calme. S'il rate, il se jette sur l'un des compagnons de la victime de sa fureur. Heureusement, il lui reste assez de bon sens pour ne pas attaquer ses alliés.

Source : Le Livre des Morts

Reclus

Accès : Canadien

Coût : 1

Effet : Le personnage n'est pas habitué à la vie dans une ville comptant plus de trois maisons. Chaque fois qu'il se rend dans un lieu peuplé, il se sent nerveux, et tous les jets de *Dextérité* et *Charisme* souffrent d'un malus de 1 point.

Source : The Great Weird North

Recherché

Accès : Néant

Coût : 1 (voleur), 2 (escroc), 3 (hors-la-loi), 4 (Desperado), 5 (Bandit de grand chemin)

Effet : Le personnage a commis un crime, il est recherché par les représentants de la Loi, peut-être même par des chasseurs de prime. Un « voleur » est recherché pour un petit délit dans une ville, ou un crime plus sérieux dans un pays éloigné. Un « escroc » a déjà à son actif de quoi le mettre quelques années en prison. Un « hors-la-loi » il a participé à un braquage de banque ou une attaque de train, en tout cas il est recherché dans tout le Nord ou tout le Sud (mais pas les deux). Un « desperado » a une vraie réputation de dangereux criminel, des deux côtés de la ligne Mason Dixon. Enfin, un « bandit de grand chemin » est connu pour des crimes abominables, et les nombreux chasseurs de primes à ses trousses n'ont pas besoin de le ramener en vie, où qu'il aille.

Source : Base / Au Nom de la Loi

Respect des coutumes ancestrales

Accès : Indien

Coût : 3

Effet : Le personnage a juré de ne jamais utiliser quoi que ce soit fabriqué par les Visages Pâles, du train jusqu'au plus petit couteau à lame de fer. Tant qu'il respecte les coutumes, tous ses jets de *rituel* se voient accorder un bonus de +2. Mais si jamais il brise ce serment en

utilisant quelque chose manufacturé d'une manière ou d'une autre, ce bonus devient instantanément un malus de -4 à tous ses jets de *rituel*. Les esprits sont suffisamment intelligents pour ne pas se laisser bernier par un chamane infidèle qui poserait son Colt par terre juste le temps d'accomplir son rituel. Seul l'accomplissement d'une quête mystique permettra au fautif de se racheter.

Source : La Danse des Esprits

Revanchard

Accès : Néant

Coût : 3

Effet : Le personnage rendra toujours coup pour coup chaque tort qu'on lui fait, à sa façon.

Source : Base

Sacrifice de sang

Accès : Aztèque

Coût : 2

Effet : Chaque jour, le personnage doit se faire une (petite) automutilation qui lui fera perdre 1d4 points de Souffle perdus pendant 24 heures (on ne rejette pas les cartons). S'il ne le fait pas, il souffrira d'une pénalité de -1 à tous ses jets jusqu'à ce qu'il satisfasse les dieux.

Source : South o'the Border

Sanguinaire

Accès : Néant

Coût : 2

Effet : Le personnage ne fait jamais de prisonnier, et adore les conflits. S'il est obligé de s'encombrer d'un prisonnier, celui-ci ne survit jamais bien longtemps en sa compagnie.

Source : Base

Sang refroidi

Accès : Canadien

Coût : 2

Effet : Dès que la température baisse au point de geler, le personnage souffre d'un malus égal à -1 en *Agilité* et *Rapidité*, ainsi qu'à toutes les Aptitudes qui en dépendent.

Source : The Great Weird North

Serment

Accès : Néant

Coût : 1 à 5

Effet : Le personnage a fait le serment d'accomplir quelque tâche importante, ou de toujours réagir dans certaines conditions. La valeur du serment dépend du nombre de fois où il peut entrer en compte, et du risque qu'il implique.

Source : Base

Sifu ! Sifu !

Accès : Arts martiaux

Coût : 2 à 4

Effet : Le sifu (maître) du personnage est toujours en contact avec lui. Le héros doit toujours s'écraser d'humilité devant lui, et devra s'attendre à se faire rabaïsser et humilier à la moindre occasion par son maître à qui il ne devra jamais répondre. Et si le héros devra venir de temps en temps au secours de son sifu, celui-ci ne lèvera jamais le petit doigt pour son malheureux élève. Une valeur de Handicap de 2 signifie que le sifu n'apparaît que rarement. Un Handicap à 3 fait intervenir le sifu toutes les deux ou trois séances de jeu, et il faudra aller le secourir environ une fois toutes les quatre séances. Enfin, un Handicap à 4 centre presque toutes les aventures sur ce sifu qui apparaît à chaque séance.

Source : Le Grand Labyrinthe / Hexarcana

Sourd

Accès : Néant

Coût : 3 (dur de la feuille) / 5 (sourd comme un pot)

Effet : Un personnage « dur de la feuille » soustrait -2 à tous ses jets de *Perception* basés sur l'audition. Un personnage « sourd comme un pot » n'entend rien du tout.

Source : Base

Superstitieux

Accès : Néant

Coût : 2

Effet : Le personnage est superstitieux, et prend garde à éviter tout ce qui porte malheur dans le folklore – échelles, chats noirs, vendredis 13...

Source : Base

Terreurs nocturnes

Accès : Néant

Coût : 5

Effet : Au début de chaque partie, immédiatement après avoir tiré ses Pépites, le personnage doit faire un jet d'Âme à 7. Il peut utiliser des Pépites qu'il aurait conservées d'un scénario antérieur, mais ne peut pas se servir de celles qu'il vient de tirer. En cas d'échec, le personnage manque de sommeil et de moral, et perd sa plus basse pépite. S'il se plante, il perd la plus haute. De plus, s'il a raté ce jet, sa prochaine nuit sera hantée par un cauchemar – une scène personnalisée pendant laquelle le personnage vivra une situation à la fois terrifiante et révélatrice, car elle contiendra quelques indices cachés sur l'aventure en cours.

Source : Base

Têtu

Accès : Néant

Coût : 2

Effet : Le personnage est une vraie tête de mule, et refuse de faire les choses d'une autre manière que la sienne, et de penser autrement que ce qu'il pense.

Source : Base

Thomas l'Incrédule

Accès : Néant

Coût : 3

Effet : Le personnage ne croit pas au surnaturel, et ne cherchera jamais à expliquer un mystère par un élément fantastique.

Source : Base / The Quick & The Dead

Tourments

Accès : Déterré

Coût : 1 à 5

Effet : Le personnage est tourmenté par sa condition de Déterré. Au début de chaque partie, tous ses jets de dés sont pénalisés du niveau du Handicap. Mais quand le personnage utilise une Pépite, en plus des effets normaux, ce malus diminue au tarif d'1 point pour une Pépite blanche, 2 pour une rouge, 3 pour une bleue et 5 pour une Légende. Remarque importante : utiliser des Pépites dès le début de la partie uniquement pour annuler cette pénalité n'est pas autorisé. En outre, entre deux parties, les tourments reviennent...

Source : Le Livre des Morts

Vulnérabilité spécifique

Accès : Arts martiaux

Coût : 1 à 3

Effet : Le personnage a suivi un entraînement plus généralisé au cours de sa formation, et est moins entraîné à se défendre contre une autre école. Pour chaque point investi dans ce Handicap, il lui faut choisir un style d'Arts martiaux différent du sien. Tout adversaire pratiquant le style en question voit son Seuil de Difficulté pour toucher le héros réduit de -3.

Source : Le grand Labyrinthe / Hexarcana

Whiteboy

Accès : Canadien

Coût : 2

Effet : Le personnage est Irlandais et fier de l'être. Il refusera de faire des affaires avec ceux qui ne sont pas catholiques, en particulier les Anglais. Il attaquera souvent les Pieds-noirs.

Source : The Great Weird North

Yeux sensibles

Accès : Canadien

Coût : 1

Effet : Quand le personnage est à l'extérieur, entouré de neige et de glace, il a un malus de -1 à tous ses jets de *Perception*. De plus, il doit réussir un jet de *Vigueur* à 7 toutes les heures, ou devenir aveugle pendant 1d4 heures. Se planter sur se jet le rend aveugle définitivement.

Source : The Great Weird North