

RÉSUMÉ DES HANDICAPS

Handicap	Type	Effets	Terme Anglais	Réf
Affecté par la guerre	m	+2 en Tripes contre un type d'horreur à déterminer ; si échec avec dé Tripes inférieur à Dé Joker, utilisation Bons Points pour jets de Traits impossible jusqu'à fin de la scène	<i>War weary</i>	OTR 3
Affreux	m	-2 en Charisme a cause de son apparence hideuse.	<i>Ugly</i>	SaWo 28
Anémique	m	-2 aux jets de Vigueur pour résister aux maladies ou aux effets de l'environnement.	<i>Anemic</i>	SaWo 26
Arrogant	M	Le personnage est le meilleur dans un domaine, et se sent obligé de dominer les autres.	<i>Arrogant</i>	50F 18
Bavard	m	Le personnage ne sait pas tenir sa langue.	<i>Big Mouth</i>	DLSW 4
Bizarrie	m	Le personnage a une obsession ou une autre bizarrerie de comportement.	<i>Quirk</i>	SaWo 28
Boiteux	M	-2 en Allure, et le dé de course est d4.	<i>Lame</i>	SaWo 27
Borgne	M	-1 en charisme si non masqué, -2 pour tous les jets qui nécessitent une profondeur.	<i>One eyed</i>	50F 18
Cartésien	m	Le personnage ne croit pas au surnaturel.	<i>Doubting Thomas</i>	SaWo 27
Code de l'honneur	M	Le personnage tient toujours sa parole et agit en gentleman.	<i>Code of honor</i>	SaWo 26
Couard	M	-2 en Tripes.	<i>Yellow</i>	SaWo 28
Cul-de-jatte	M	-2 en Allure, et le dé de course est d4. Sans une jambe de bois, l'allure passe à 2, et -2 aux compétences ecessitant une mobilité.	<i>One Leg</i>	50F 18
Cupide	m/M	Le personnage est obsédé par la richesse.	<i>Greedy</i>	SaWo 27
Curieux	M	Le personnage veut tout savoir.	<i>Curious</i>	SaWo 26
Désagréable	m	-2 en Charisme à cause de sa mauvaise humeur perpétuelle.	<i>Mean</i>	SaWo 27
Deux mains gauches	m	-2 en réparation, un jet de compétence de 1 pour un objet mécanique ou électronique provoque une défaillance.	<i>All thumbs</i>	SaWo 26 EN 16
Douillet	M	-1 point de malus supplémentaire à toute les actions en cas de blessure.	<i>Thin Skinned</i>	DLSW 5
Dur d'oreille	m/M	-2 en Perception si mineur. Sourd si Majeur.	<i>Hard of hearing</i>	SaWo 27
Ennemi	m/M	Le personnage a un ou plusieurs ennemis connus.	<i>Enemy</i>	SaWo 27
Etranger	m	-2 en Charisme. Mal vu dans la société de référence.	<i>Outsider</i>	SaWo 27
Héroïque	M	Le personnage est héroïque et vient en aide à tous ceux qui en ont besoin.	<i>Heroic</i>	SaWo 27
Ignorant	M	-2 en Connaissance Commune.	<i>Clueless</i>	SaWo 26
Illettré	m	Le personnage ne sait ni lire ni écrire.	<i>Illiterate</i>	ENSW 4
Illusions	m/M	Le personnage croit des choses non fondées.	<i>Delusionnal</i>	SaWo 26
Innocent	M	-2 en Tripes contre scènes horribles ou grotesques (mais pas contre évènements <i>terrifiants</i>); -2 Intellect et Ame contre Intimidation, Persuasion et Sarcasmes	<i>Innocent</i>	ZR 4
Jeune	M	3 points d'attributs, 10 points de compétences, +1 bon point par session.	<i>Young</i>	SaWo 28
Joyeux drille	m	Le personnage double toutes ses dépenses liées à la fête.	<i>Garrulous</i>	50F 18
Loyal	m	Le héros ne trahira jamais ses amis.	<i>Loyal</i>	SaWo 27
Lent	m	-1 en allure.	<i>Slowpoke</i>	DLSW 5
Malade	M	Le personnage est gravement malade.	<i>Ailin'</i>	DLSW 4
Malchanceux	M	Un Bon Point de moins par session.	<i>Bad luck</i>	SaWo 26
Manchot	M	Le personnage n'a qu'un bras valide. -4 aux actions qui nécessitent deux bras (Escalade).	<i>One Arm</i> <i>One-Armed</i>	50F 18 DLSW 5



			<i>Bandit</i>	
Mauvaise habitude	m/M	Le personnage à une habitude énervante ou une addiction.	<i>Habit</i>	SaWo 27
Myope	m/M	-2 en Combat ou de Perception à plus de 5".	<i>Bad eyes</i>	SaWo 26
Obèse	m	+1 en Résistance, -1 en Allure, et le dé de course est d4.	<i>Obese</i>	SaWo 27
Oiseau de mauvaise augure	M	+1 aux dégâts, une maladresse touche obligatoirement un allié.	<i>Grim Servant o' Death</i>	DLSW 4
Pacifiste	m/M	Le personnage combat seulement pour se défendre et ne combattra jamais si le handicap est Majeur.	<i>Pacifist</i>	SaWo 28
Pauvre	m	Fonds de départ divisés par 2. En général, impossibilité de faire des économies.	<i>Poverty</i>	SaWo 28
Petit	M	-1 en Résistance.	<i>Small</i>	SaWo 28
Piètre menteur	m	-4 en Persuasion lors d'un mensonge.	<i>Lyin' Eyes</i>	DLSW 4
Prudent	m	Le personnage est excessivement prudent.	<i>Cautious</i>	SaWo 26
Psychose du soldat	M	+2 en Tripes contre un type d'horreur à déterminer ; si échec avec dé Tripes inférieur à Dé Joker, utilisation Bons Points pour jets d'Encaissement impossible jusqu'à fin de la partie	<i>Shell shocked</i>	OTR 3
Revancharde	m/M	Le personnage est rancunier, allant jusqu'à tuer pour se venger si le handicap est Majeur.	<i>Vengeful</i>	SaWo 28
Recherché	m/M	Les autorités recherchent le personnage pour une ou plusieurs infractions à la loi.	<i>Wanted</i>	SaWo 28
Sanguinaire	M	Ne fait jamais de prisonniers.	<i>Bloodthirsty</i>	SaWo 26
Sans scrupules	m	Personnage prêt à tout (mentir, voler, tricher, etc) pour réussir : -2 Charisme avec ceux qui le savent (sauf si eux-même sans scrupules)	<i>Ruthless</i>	ZR 4
Serment	m/M	Le héros a fait un serment envers lui-même, un groupe, une divinité ou une religion.	<i>Vow</i>	SaWo 28
Sommeil lourd	m	-4 en Perception pour se réveiller et en Vigueur pour les tours de garde.	<i>Heavy Sleeper</i>	DLSW 4
Suicidaire	m	Le héros souhaite mourir une fois une certaine tâche accomplie.	<i>Death wish</i>	SaWo 26
Terreurs nocturnes	M	Un Bon Point de moins par session.	<i>Night Terrors</i>	DLSW 4
Têtu	m	Le héros veut toujours avoir raison.	<i>Stubborn</i>	SaWo 28
Trop confiant	M	Le héros pense qu'il peut arriver à tout.	<i>Overconfident</i>	SaWo 28
Vieux	M	-1 en Allure, -1 dé en Force et en Vigueur, 5 points supplémentaires pour des compétences liées à l'Intellect.	<i>Elderly</i>	SaWo 27

SaWo : livre de règles de Savage Worlds

EN : Evernight

50F : 50 Fathoms

DLSW : Deadlands – The Savage West

OTR : On The Rocks

ZR : Zombie Run