

Cette aide de jeu reprend une liste de Traits pour Légendes des Contrées Oubliées. Elle présente 80 Traits généraux (familiaux, mentaux, physiques et sociaux). En plus de ces Traits généraux, cette liste présente 3 Traits spécifiques à chacune des races que peuvent incarner les PJs (Akeï, Glanür, Humain, Lin, Mage et Nain) ainsi que 3 Traits pour chacune des 20 carrières proposées dans la liste augmentée des carrières. Ces Traits sont les Traits professionnels et les Traits raciaux. Parmi les Traits proposés, certains accordent un avantage, c'est pourquoi l'acquérir coûte un nombre de XP compris entre 1 et 7 (noté +1 à +7). D'un autre côté, il y en a qui accordent un désavantage (notés -1 à -7).

Le meneur peut décider d'accorder un, voire deux Traits à un personnage important. Ces Traits ne peuvent faire partie de la même famille. Donc un personnage n'aura jamais deux Traits physiques ou deux Traits raciaux. Par contre, il peut avoir un Trait social et un Trait familial. Les Pjs étant des héros, il est conseillé de les doter d'un Trait avantageux et d'un autre désavantageux.

Si vous décidez de jouer avec les Traits, n'oubliez jamais qu'ils sont là avant tout pour alimenter la consistance du personnage ou ses possibilités en jeu. Leur choix doit donc être fait afin d'alimenter vos parties de Légendes des Contrées Oubliées.

Règles optionnelles

Notoriété et Réputation : certains Traits accordent *Réputation* +1 ou -1. Ils permettent de savoir si le personnage est en vue dans les Contrées. Notez les Traits qui accordent de la Réputation les uns à la suite des autres. Ensuite additionnez leurs valeurs absolues pour connaître la **Notoriété** du personnage. *Par exemple, un baladin qui a les Traits Instrument rare (Réputation +1) et Intervention malheureuse (Réputation -1) a une Notoriété de 2.*

Quand un personnage veut faire valoir sa notoriété, ou quand un personnage cherche à savoir si un autre est connu, lancez 1d6. Si le résultat est inférieur ou égal à la Notoriété du personnage, il est (re)connu. Un modificateur circonstanciel allant de +2 (village isolé) à -2 (guilde ou taverne d'une grande ville) peut s'appliquer sur le résultat du d6 selon l'humeur du Meneur. Le résultat du d6 indique pour quel Trait le personnage est (re)connu. *Par exemple, en chemin vers Gædor, notre baladin donne une représentation dans une auberge d'un bourg (modificateur -1). Le résultat du d6 donne 2. Il est donc reconnu pour son Intervention malheureuse. Si le d6 avait donné 3, il aurait simplement été reconnu pour lui-même, ce qui aurait sûrement flatté son ego.*

Objet doté d'une Particularité (+1 à +2) : ces objets peuvent être créés grâce au Trait 128 Secret artisanal. Il confère une Particularité à un objet particulièrement réussi. Le Meneur doit fixer UNE FOIS POUR TOUTE quelles Particularités +1, +2 et +3 peuvent être enchâssées dans l'objet. Les Particularités sont assez libres mais doivent s'inspirer de celles qu'on trouve dans les objets conférés par les Traits 11, 15, 26, 53, 54, 69, 78, 103, 111, 113, 151 et 152.



Traits généraux

Traits familiaux	coût (PX)	Traits mentaux	coût (PX)	Traits physiques	coût (PX)	Traits sociaux	coût (PX)
33 Complot sanguinaire	-4	9 Analphabète	-6	146 Squelettique	-7	60 Esclave	-4
58 Énigme héréditaire	-4	40 Dépendant	-5	12 Arthrite	-5	106 Pauvre	-3
19 Bas quartiers	-3	48 Douillet	-5	39 Défiguré	-5	41 Désillusionné réactionnaire	-2
62 Famille en esclavage	-3	20 Besoin de luxe	-4	150 Transformation	-5	115 Prestige néfaste	-2
86 Jumeau maléfique	-3	73 Indécis	-4	70 Hémophile	-4	137 Sévère	-2
90 Massacre du sang	-3	25 But	-3	65 Foyer de contagion	-3	42 Dette	-1
119 Rapt au berceau	-3	28 Chevaleresque	-3	71 Imberbe	-3	51 Effacé	-1
23 Branche dissidente	-2	72 Imprudent	-3	82 Intolérance à l'alcool	-3	105 Parasite	-1
81 Intervention malheureuse	-2	75 Influençable	-3	133 Sens diminués	-3	121 Rebelle	-1
94 Mouton noir	-2	98 Mythomane	-3	5 Allergie	-2	126 Réputation néfaste	-1
102 Orphelin	-2	46 Distract	-2	144 Sommeil lourd	-2	35 Contact**	+1
138 Sexualité effrénée	-2	79 Interdit	-2	109 Petit et discret	+1	125 Réputation	+1
139 Sexualité réprimée	-2	101 Obsession	-2	123 Récupération rapide	+1	4 Aimant social	+2
80 Intervention héroïque	+2	157 Violent	-2	14 Ascète	+2	22 Bourgeois	+2
88 Maître	+2	158 Vœu	-2	143 Sommeil léger	+2	99 Noble	+2
147 Survivant	+2	84 Invisible	+1	145 Souplesse naturelle	+2	104 Ouvert au dialogue	+2
56 Enfant de la campagne	+3	140 Sexy	+1	118 Rapidité innée	+3	108 Pègre	+2
57 Enfant de la ville	+3	38 Débrouillard	+2	130 Sens aigus	+3	112 Populaire	+2
85 Jumeau	+3	74 Inflexible	+2	149 Tolérance à l'alcool	+3	114 Prestige	+2
129 Secret héréditaire	+3	95 Muet comme une tombe	+4	7 Ambidextre	+4	148 Talent reconnu	+3

Traits raciaux

Nom	coût (PX)	Prof.	Nom	coût (PX)	Prof.	Nom	coût (PX)	Prof.
30 Combattant suprême	+4	Akeï						
64 Force exceptionnelle	+6	Akeï						
117 Rapidité du guerrier	+3	Akeï						
66 Gestionnaire	+4	Glanür						
67 Glanür géant	+7	Glanür						
92 Mémoire généalogique	+3	Glanür						
1 Adaptabilité	+2	Humain						
16 Autodidacte	+2	Humain						
36 Cosmopolite	+6	Humain						
37 Crapule	+3	Lïn						
77 Instinct du filou	+2	Lïn						
136 Sensualité lïn	+2	Lïn						
2 Affinité aux sels noirs	+2	Mage						
107 Peau tannée	+6	Mage						
131 Sens de la perfection	+6	Mage						
47 Don du Bienfaiteur	+6	Nain						
55 Endurance du Nain	+7	Nain						
110 Pied marin	+2	Nain						

Remplissez les places vacantes avec les races de votre création.



Traits professionnels

Nom	coût (PX)	Prof.
13 As de la cornue	+2	alchimiste
34 Contact en lhz	+2	alchimiste
113 Précis de magie	+1	alchimiste
53 Encyclopaedia zootanicae	+2	apothicaire
134 Sens du diagnostique	+2	apothicaire
152 Trousse de soigneur	+2	apothicaire
15 Atelier du maître	+1	artisan
103 Outils supérieurs	+1	artisan
128 Secret artisanal	+3	artisan
45 Discrétion de l'ombre	+1	assassin
111 Poison infaillible	+3	assassin
127 Réserves de poisons	+3	assassin
21 Boisson du héros	+2	aubergiste
31 Comme chez soi	+1	aubergiste
124 Repas du brave	+3	aubergiste
43 Deus ex machina	+2	baladin
78 Instrument rare	+2	baladin
91 Mécène	+2	baladin
49 Dur à cuir	+4	chasseur de primes
68 Goût du sang	+3	chasseur de primes
116 Prison portable	+2	chasseur de primes

Nom	coût (PX)	Prof.
32 Commerçant	+2	commerçant / caravanier
59 Équipage spécial	+2	commerçant / caravanier
61 Exclusivité	+4	commerçant / caravanier
83 Intrigant	+3	courtisan
89 Maître chanteur	+2	courtisan
100 Noble patron	+2	courtisan
3 Affinité avec les zootans	+4	dresseur
8 Amitié zootanique	+2	dresseur
142 Soigneur de zootans	+1	dresseur
52 Encyclopaedia civilisationis	+4	érudit
54 Encyclopédie de voyage	+2	érudit
120 Rare érudition	+6	érudit
24 Brutalité	+2	esclavagiste
93 Mercenaires sauvages	+3	esclavagiste
97 Mystérieux acheteur	+2	esclavagiste
11 Artefact rare	+3	explorateur
26 Carte des Contrées	+2	explorateur
132 Sens de l'orientation	+1	explorateur
18 Baraka	+2	joueur professionnel
141 Signes secrets	+2	joueur professionnel
156 Vigilance infaillible	+3	joueur professionnel

Nom	coût (PX)	Prof.
6 Amant de la mer	+2	marin
44 Discipline de fer	+1	marin
135 Sens du vent	+2	marin
69 Grimoire	+3	mercemage
96 Mutation	-2	mercemage
155 Ver épineux de Zhis	+4	mercemage
17 Bannière haute	+2	mercenaire / soldat
29 Chien de guerre*	+2	mercenaire / soldat
50 Dur de dur	+4	mercenaire / soldat
10 Armure familiale	+2	milicien / garde
27 Champion local	+2	milicien / garde
154 Veilleur nocturne	+2	milicien / garde
76 Instinct de survie	+2	paysan / sentient des bois
87 Lien avec la nature	+6	paysan / sentient des bois
122 Recueilli par la nature	+4	paysan / sentient des bois
63 Féline agilité	+3	voleur
151 Trousse d'escalade	+1	voleur
153 Trousse du travesti	+1	voleur



Liste alphabétique

Nom	Énoncé	Règle	coût en PX	Classe	Type
1 Adaptabilité	A l'instar de nombreux Humains, tu possèdes la faculté d'improviser des solutions originales dans les situations les plus inouïes.	UNE FOIS PAR SÉANCE, tu peux effectuer SANS MALUS un test dans une COMP ou SPEC inconnue.	+2	R	Humain
2 Affinité aux sels noirs	Depuis ta naissance tu bois de l'eau teintée de sels noirs et tu as finalement développé une affinité naturelle avec eux.	Bonus +1 au jet d'Effet ET de +2 au jet de Conséquence (voir p.123).	+2	R	Mage
3 Affinité avec les zootans	Tu possèdes une empathie particulière avec les zootans. En général, ils te "sentent" bien et acceptent ton contact.	Bonus +1 aux COMP Dressage et Monte.	+4	P	dresseur
4 Aimant social	Les gens se rassemblent autour de toi. Tu sembles attirer les faveurs de ton auditoire.	Bonus +1 à la COMP Relations humaines.	+2	G	social
5 Allergie	Tu es allergique à une substance. Mis en contact avec elle, tu te retrouves incapable.	Tu dois réussir un jet de Vitalité Min4 ou subir un malus -1 à TOUS tes jets tant que tu es en présence de cette substance assez fréquente (à définir).	-2	G	physique
6 Amant de la mer	Entre toi et la mer, c'est une longue histoire d'amour. Tu connais ses plaisirs et ses colères, ainsi que le moyen d'y faire face.	Bonus +1 à la COMP Vie en mer.	+2	P	marin
7 Ambidextre	Combattre avec deux armes permet de palier bien des défaillances...	Annule le Malus pour l'utilisation d'une arme dans la mauvaise main (p.112).	+4	G	physique
8 Amitié zootanique	Un type de zootans est particulièrement amical avec toi. Il est rare qu'ils t'attaquent et leur fidélité envers toi est accrue.	Bonus +1 aux SPEC Dressage et Monte pour ces zootans (à définir).	+2	P	dresseur
9 Analphabète	Tu estimes que les connaissances ne valent rien ou pas grande chose. Tu préfères laisser l'étude et les connaissances à ceux qui ont du temps à perdre.	Bonus -1 sous les COMP Histoire, Loi et Zootanique. Ce trait est nettement moins désavantageux pour un Akei et ne vaut que -2 PX.	-6	G	mental



10 Armure familiale	Cette superbe armure se transmet dans la famille depuis des générations.	Cotte de maille +2/0. Si tu la perds, tu subis un Malus -1 à tous tes jets jusqu'à ce que tu la récupères ou la remplace valablement.	+2	P	milicien / garde
11 Artefact rare	Tu as trouvé cet ancien artefact lors de tes pérégrinations.	Cet artefact est doté d'une Particularité +2 et tu obtiens Réputation +1.	+3	P	explorateur
12 Arthrite	Ta vie à l'extérieure et le mauvais climat ont rendu tes articulations rigides et douloureuses.	Malus -1 aux jets sous les CAR Force et Agilité en cas de mauvais temps.	-5	G	physique
13 As de la cornue	Tu fais preuve de cette minutie et de cette expérience que possèdent seuls les meilleurs alchimistes. Enfin, parmi ceux qui ne cherchent pas à empoisonner leur clientèle...	Bonus +1 à la COMP Alchimie.	+2	P	alchimiste
14 Ascète	Un repas frugal par jour et de l'eau sont largement suffisants pour assurer ta subsistance.	Diminue de moitié la difficulté des Tests pour soif et malnutrition (p.114).	+2	G	physique
15 Atelier du maître	Afin de te consacrer pleinement à ton art, tu t'es construit un atelier à la mesure de tes ambitions. Il facilite grandement le travail et te permet de produire des objets véritablement prodigieux.	Bonus +2 à une SPEC de la COMP Artisanat quand tu travailles dans cet atelier.	+1	P	artisan
16 Autodidacte	La faculté d'apprendre par expérience de certains Humains est cause de respect même en leur sein. Il est vrai que tu as toujours préféré apprendre sur le tas que dans des bouquins ou lors de longues séances d'entraînement.	Il ne faut que 4 points d'expérience (au lieu de 5) pour augmenter une CAR (p. 116).	+2	R	Humain
17 Bannière haute	Ton étendard flotte autour de toi, inspirant tes troupes à la bravoure.	Si tu réussis un test sous les SPEC Commandement ou Tactique / Stratégie, tes alliés gagnent un Bonus +1 à l'Initiative et à l'Attaque pendant 1d6 tours de combat.	+2	P	mercenaire / soldat
18 Baraka	A force de provoquer la chance, elle semble aujourd'hui t'avoir adopté.	UNE FOIS PAR SÉANCE, tu peux relancer le dAction d'un test échoué.	+2	P	joueur professionnel
19 Bas quartiers	Tu es issu d'une famille pauvre et ça s'entend! Tu tolères difficilement les railleries des gens qui ont reçu de l'éducation.	Malus -2 aux tests sous la COMP Relations humaines face à un citadin ou une personne éduquée.	-3	G	familial



20 Besoin de luxe	Tu désires toujours la plus belle chambre avec la plus belle fille et le meilleur repas etc. Tu préfères les armes et objets rutilants à ceux de bonne qualité, etc.	Tu dois dépenser la moitié de tes avoirs en produits de luxe. La frugalité te rend morose (Malus -1 à TOUS les jets).	-4	G	mental
21 Boisson du héros	Cet alcool fort permet d'élever les esprits avant un combat, améliorant le potentiel destructeur du buveur.	Tout personnage buvant le breuvage obtient un Bonus +1 à son Initiative et à ses jets d'Attaque pour 1d6 tours de combat. L'abus d'alcool est dangereux pour la santé...	+2	P	aubergiste
22 Bourgeois	Les riches commerçants, artisans et bourgeois te reconnaissent comme leur pair.	Tu peux bénéficier de services appréciables venant des commerçants et guildes d'artisans.	+2	G	social
23 Branche dissidente	Il est des familles désunies qui se livrent une vendetta sans merci. La moitié de ta famille a décidé de tout faire pour que l'autre moitié n'ait jamais de repos.	Une partie de ta famille te tend des complots visant manifestement ta déchéance sociale et ton enfermement.	-2	G	familial
24 Brutalité	Tes méthodes portent peut-être à la critique, mais elles sont efficaces. Ce que les gens en pensent t'importe peu.	Bonus +2 aux tests sous la SPEC Intimidation / Torture.	+2	P	esclavagiste
25 But	Tu t'es fixé un but et il te faut le réaliser. Tu sais que des épreuves t'attendent, mais tu y arriveras.	Quelques épreuves difficiles t'attendent, ainsi qu'un péril final qui demandera sûrement un sacrifice important.	-3	G	mental
26 Carte des Contrées	Cette carte détaillée des Contrées retranscrit plus que la géographie. C'est un véritable guide de poche!	Bonus +1 à la COMP Conn. des Régions.	+2	P	explorateur
27 Champion local	Tu es celui qu'on appelle en cas de besoin. Le protecteur du village ou du quartier.	Tu peux facilement obtenir le gîte et le couvert chez les habitants du village ou quartier. Ils peuvent même te rendre de menus services.	+2	P	milicien / garde
28 Chevaleresque	Défendre la veuve et l'orphelin n'est pas un vœu pieu, c'est un mode de vie pour toi! Gare aux esclavagistes, intrigants et autres tourmenteurs des faibles et indigents.	Si tu évites de porter secours aux nécessiteux, tu deviens morose (Malus -1 à TOUS les jets). Il t'est impossible de refuser ton aide sauf si ce serait courir ostensiblement au suicide. Dans ce cas, tu te dois quand même de faire ton possible...	-3	G	mental



29 Chien de guerre*	Tu as appris l'art de la guerre sur les champs de bataille et tu sais te frayer un chemin dans la mêlée.	Bonus +1 à une COMP martiale au choix OU à la COMP Militaire.	+2	P	mercenaire / soldat
30 Combattant suprême	Comme tes ancêtres akeïs, tu ne vis que pour et par le combat. Au fil du temps, tu as développé ton propre style de combat qui surprend et handicape tes adversaires.	Tous tes adversaires subissent un malus -1 en combat contre toi (Initiative, Attaque et Défense).	+4	R	Akeï
31 Comme chez soi	Par sa bonne humeur et ses petites attentions, l'aubergiste peut transformer toute veillée nocturne ou camp de base en une expérience rafraîchissante pour tous.	Toute personne participant à la veillée ou au camp gagne un Bonus +1 pour son jet de soin le lendemain matin.	+1	P	aubergiste
32 Commerçant	Quand il s'agit de négocier une affaire, tu fais honneur au bon vieux dicton...	Bonus +1 à la COMP Commerce.	+2	P	commerçant / caravanier
33 Complot sanguinaire	Ta famille n'aimerait rien autant que d'avoir ta peau. Pour ça, elle engage régulièrement des assassins.	Il t'arrive régulièrement de te trouver confronté à un ou plusieurs assassins envoyés par ta famille. Cette situation perdurera tant que tu n'auras pas déjouer le complot.	-4	G	familial
34 Contact en lhz	Tu pars une fois par an voir tes amies et consœurs d'lhz et tu peux en revenir avec une potion parfaite.	Tu dois amener TOUS les ingrédients nécessaires et rester le temps nécessaire à sa fabrication. En plus, te ferais mieux de leur apporter un ou plusieurs ingrédients extrêmement rares si tu ne veux pas devenir leur prochaine proie...	+2	P	alchimiste
35 Contact**	Tu as tissé des liens avec certains membres de la bourgeoisie, de la noblesse ou de la pègre. Ils peuvent te rendre service à l'occasion.	Ton contact peut te rendre de menus services via le milieu où il est intégré (comme si il avait la Particularité Pègre OU Bourgeois OU Noble au niveau +1). Le contact est limité à une région ou ville.	+1	G	social
36 Cosmopolite	Tu aimes te trouver dans des endroits différents, de rencontrer d'autres races, de contempler d'autres horizons. Tu te sens autant à l'aise tous les milieux	Bonus +1 aux COMP Vie citadine, Vie en mer et Vie rurale.	+6	R	Humain



37 Crapule	Peu t'importe que certains trouvent tes méthodes révoltantes, voire répressibles. Leur efficacité et leur rapidité ne sont plus à démontrer et tu n'en demandes pas plus.	Bonus +1 aux SPEC Jeux, Intimidation / Chantage ET Pickpocket / Passe passe.	+3	R	Lin
38 Débrouillard	Tu es un touche à tout et tu sembles détenir des connaissances rudimentaires dans presque tous les sujets. Mais inutile de te demander des trucs trop pointus.	Tu obtiens un Bonus +1 à toutes les SPEC non ouvertes mais ton niveau de SPEC est limité à +3. Ceci n'inclut, ni les SPEC liées à ta profession, ni les SPEC martiales.	+2	G	mental
39 Défiguré	Un horrible accident de la vie a fait de toi un monstre au visage hideux	Tu subis un Malus -2 aux tests sous la COMP Relations humaines. Railleries et rejet social sont assez fréquents.	-5	G	physique
40 Dépendant	Tu ne peux plus te passer de cette drogue et son absence entraîne un manque incapacitant.	Malus -2 à tous les jets en cas de crise de manque. La substance et les conditions de manque sont à définir avec le Meneur.	-5	G	mental
41 Désillusionné réactionnaire	Tout va au plus mal et il est de ton devoir de le faire comprendre aux autres même si tu sais qu'il n'y a plus rien à y faire.	Tu dois régulièrement (minimum deux fois par séance) casser les pieds de ton entourage en l'inondant de tes jérémiades sinon tu deviens morose (Malus -1 à TOUS les jets).	-2	G	social
42 Dette	Tu dois un gros paquet de sels rouges à une personne puissante et influente. Tu devrais la rembourser au plus vite.	Cette personne peut te réclamer ses sels (~500 cR) à tout moment. Si tu ne peux la rembourser, tu risques de passer un sale moment ou de t'attirer des ennuis.	-1	G	social
43 Deus ex machina	Cet ingénieux tour mécanique fascine ton public qui le reçoit toujours de manière chaleureuse.	Bonus +2 à la COMP Arts scéniques quand tu peux utiliser ton artifice.	+2	P	baladin
44 Discipline de fer	En mer, la discipline est mère de réussite. Ton équipage t'obéit au doigt et à l'œil lors de chaque manœuvre.	Bonus +1 à la SPEC Navigation / Utilisation des cordes.	+1	P	marin
45 Discrétion de l'ombre	Tu sais comment utiliser les coins d'ombre à ton avantage, et comment entendre une conversation discrète dans une foule agitée.	Bonus +1 à la SPEC Discrétion / Déguisements.	+1	P	assassin



46 Distrait	Où que tu ailles, d'où que tu partes, tu oublies toujours quelque chose.	A chaque séance, tu dois "oublier" des objets, armes, etc. pour un montant minimal de deux coupilles de sels rouges (2cR). De plus, tu dois également "oublier" un objet important et/ou utile à chaque séance.	-2	G	mental
47 Don du Bienfaiteur	Certains disent que les Nains sont protégés par une Puissance qui aurait fait d'eux ce qu'ils sont. Il t'apparaît clairement que tes aptitudes particulières ressemblent à un don.	Tu gagnes un Bonus +1 dans 2 COMP ET 2 SPEC DE TON CHOIX.	+6	R	Nain
48 Douillet	Tu as horreur de quitter le confort douillet de ta maison, et rien ne te rebute plus qu'une campagne à l'extérieur.	Bonus -1 aux jets sous les CAR Agilité et Intellect dès que tu sors de ton village ou de ton quartier.	-5	G	mental
49 Dur à cuir	Tu es fait du bois le plus résistant et tu as appris à prendre les coups sans sourciller.	Bonus +1 à la CAR Vitalité.	+4	P	chasseur de primes
50 Dur de dur	Tu as déjà montré que tu as le crâne dur, qualité utile au mercenaire.	Bonus +1 à la CAR Vitalité.	+4	P	mercenaire / soldat
51 Effacé	Tu n'aimes pas te faire remarquer. D'ailleurs, ton leitmotiv est "Pour vivre heureux, vivons cachés"!	On ne parle jamais de toi et personne ne semble jamais te connaître. Tu es toujours l'inconnu de service. Modificateur /2 aux jets de Renommée. Ce trait est particulièrement aigu pour un Commerçant / Caravanier ou un Courtisan et vaut -2 PX.	-1	G	social
52 Encyclopaedia civilisationis	Tu possèdes des ouvrages de référence compacts et résistants, mais lourd. Le poids du savoir en mouvement...	Quand encyclopédie est consultée, la difficulté d'un test sous les COMP Histoire ET Loi diminue de 1 par heure de recherche (Min 4 devient Min 2 après 2 heures).	+4	P	érudit
53 Encyclopaedia zootanicae	Tu es maintenant en possession d'une riche collection de carnets zootaniques et tu peux y trouver moult informations intéressantes et sujets d'études.	Quand l'encyclopédie est consultée, la difficulté d'un jet sous la COMP Zootanique diminue de 1 par heure de recherche (Min 4 devient Min 2 après 2 heures).	+2	P	apothicaire



54 Encyclopédie de voyage	Tu possèdes des carnets de voyages compacts et résistants, mais lourd. Le poids du savoir en mouvement...	Quand l'encyclopédie est consultée, la difficulté d'un jet sous la COMP Conn. des Régions diminue de 1 par heure de recherche (Min 4 devient Min 2 après 2 heures).	+2	P	érudit
55 Endurance du Nain	Tu fais partie de ces Nains chez qui s'exprime la grandeur et la force de ta Race, immuable comme le roc, indestructible comme l'eau.	Bonus +1 aux CAR Force et Vitalité.	+7	R	Nain
56 Enfant de la campagne	Courir dans les bois, nager dans les lacs, pêcher dans les rivières, telle est ta vraie nature	Bonus +1 à la COMP Vie rurale et Bonus +1 à la SPEC Conn. des Régions (Région natale).	+3	G	familial
57 Enfant de la ville	Tu t'es toujours senti plus à l'aise dans l'agitation et le bruit des villes. Tu aspiras à te faufiler entre les passants d'une ruelle bondée et te mêler aux gens du monde!	Bonus +1 à la COMP Vie citadine et Bonus +1 à la SPEC Conn. des Régions (Ville natale).	+3	G	familial
58 Énigme héréditaire	Un secret qui t'est inconnu souille la mémoire de ta famille et te crée de nombreux soucis.	Le secret te confrontera à des péripéties folles et souvent dangereuses jusqu'à la terrible découverte de la réalité.	-4	G	familial
59 Équipage spécial	Tu as monté un équipage particulier pour ta caravane. Il te permet de battre tes concurrents, tant en vitesse qu'en sécurité dans certains terrains difficiles. Et ça se sait!	Ton équipage est spécialisé dans un type de terrain difficile (à définir) ou volant. Cela t'ouvre de nombreuses possibilités. Renommée +1.	+2	P	commerçant / caravanier
60 Esclave	Ta vie ne t'appartient pas et tu portes la marque des esclaves. Tu es en cavale et ta tête est mise à prix. Regagneras-tu ta liberté?	Tu es l'ancien esclave d'un maître influent. Il a juré de te récupérer, et dispose des moyens d'y arriver... C'est pourquoi de nombreux chasseurs de primes te courent après.	-4	G	social
61 Exclusivité	Tu possèdes un contrat d'exclusivité qui assure la rentabilité de tes expéditions. Mais il semble provoquer la jalousie de tes confrères.	Ton exclusivité te rapporte +50% à chaque expédition / par mois. Et, elle t'ouvre des portes (un Contact et Réputation +1).	+4	P	commerçant / caravanier
62 Famille en esclavage	Toute ta famille est en esclavage. Que tu sois responsable de ce fait ou non, tu as juré de les sortir de là! Sauras-tu réaliser les sacrifices nécessaires.	Le rachat de tes parents te demandera un investissement personnel conséquent et il se pourrait bien que ta vie soit mise en danger.	-3	G	familial



63 Féline agilité	Tu te déplaces avec la grâce et la vivacité des félins, ces beaux prédateurs nocturnes. D'ailleurs ce n'est probablement pas le seul point commun que tu aies avec eux.	Bonus +1 à la CAR Agilité.	+3	P	voleur
64 Force exceptionnelle	Tu es un des plus forts Akeïs qui soit et tu peux rivaliser avec maintes créatures puissantes.	Bonus +1 à la CAR Force et Dommages majorés de 4 en combat.	+6	R	Akeï
65 Foyer de contagion	Tu es, à ton insu, l'hôte d'une maladie contagieuse contre laquelle tu es immunisé. Il arrive qu'on remonte l'origine de la maladie à ta personne. Ce que te réservent les populations infectées est rarement un signe de reconnaissance ?	Une épidémie peut se déclarer à ton entrée dans chaque communauté. La maladie déterminée par le Meneur est dérangeante et peut paralyser partiellement la communauté. La colère de la population peut entraîner de l'expulsion à la lapidation du personnage.	-3	G	physique
66 Gestionnaire	Tu affectionnes les tâches où il y a de nombreuses choses à gérer en même temps.	Bonus +1 aux jets sous les COMP Commerce ET Scripturale.	+4	R	Glanür
67 Glanür géant	Contrairement aux autres Glanürs, tu possèdes une taille quasi humaine et une force correspondante.	Bonus +1 aux CAR Force et Vitalité.	+7	R	Glanür
68 Goût du sang	Tu as une seule philosophie : «Laisser une proie en vie s'est se faire des ennemis inutilement».	Bonus +1 au dAction (Initiative, Attaque et Défense) et Dommages majorés de 2 en combat contre une proie (il faut donc que tu aies un contrat sur la tête de ton adversaire ou que tu saches qu'une prime est offerte pour sa capture).	+3	P	chasseur de primes
69 Grimoire	Tu as trouvé le recueil d'un ancien mercemage qui décrit quelques effets magiques intéressants. Il te facilite la maîtrise de certains effets magiques que tu affectionnes.	Tu choisis deux effets pour lesquels tu obtiens un Bonus +1 au jet d'Effet et un Bonus +2 au jet de Conséquence.	+3	P	mercemage
70 Hémophile	Ton sang coagule mal et tu le perds trop vite en cas d'hémorragie. Chaque blessure peut devenir mortelle si elle n'est pas bien soignée.	Malus -2 aux jets de guérison.	-4	G	physique



71 Imberbe	Tu n'as pas un poil sur le corps, ce qui te rend sensible aux changements de température et de climat.	Tu obtiens un Malus -2 à chaque fois que tu fais un jet de Vitalité pour contrer les effets d'un climat défavorable ou d'une maladie.	-3	G	physique
72 Imprudent	Tu sous-estimes tellement souvent les risques que tu te jettes fréquemment dans la gueule du loup.	AU MOINS UNE FOIS PAR SÉANCE, tu dois te lancer dans une action dangereuse voire téméraire.	-3	G	mental
73 Indécis	Tu es tellement incapable de prendre une décision que tu te réfères toujours à l'avis d'autrui. Sinon, il t'arrive de tirer ton choix à pile ou face.	Sauf en de très rares occasions, tu es incapable de faire pencher le groupe vers ta solution préférée. Quand tu es seul, tu confies les choix difficiles au hasard.	-4	G	mental
74 Inflexible	Tes idées t'appartiennent et rares sont ceux qui peuvent t'en faire changer. Tu ne crains ni long débat, ni interrogatoire.	Bonus +1 aux jets de SPEC Baratin, Éloquence	+2	G	mental
75 Influençable	Tu ferais n'importe quoi pour une petite flatterie. L'avis des autres te semble souvent plus pertinent que le tien.	Malus -1 aux jets de SPEC Baratin, Éloquence et Séduction	-3	G	mental
76 Instinct de survie	Tu sais comment te débrouiller dans la nature la plus sauvage.	Bonus +1 aux jets de COMP Vie Rurale	+2	P	paysan / sentient des bois
77 Instinct du filou	Tu as passé ta vie à vivre de rapines et de combines. Maintenant tu en connais tous les tuyaux et celui qui t'en fera voir n'est pas encore né.	Bonus +1 à la COMP Filouterie.	+2	R	Lin
78 Instrument rare	Tu utilises un instrument d'une rare qualité et finement ouvragé. Il a été fabriqué par un des plus grands luthiers des Contrées.	Bonus +1 à la SPEC Musique (1 instrument) et Réputation +1	+2	P	baladin
79 Interdit	Que ce soit de naissance ou suite à un concours de circonstance, un interdit t'a été fixé. Tu ne peux le franchir sans qu'il n'en résulte des conséquences désastreuses.	Si tu franchis ton interdit, tu subis un Malus -1 à TOUS tes jets jusqu'à réparation. Interdit et réparation sont à fixer.	-2	G	mental



80 Intervention héroïque	Dans ta jeunesse, il t'es arrivé un truc incroyable qui t'a conduit à commettre un acte extraordinaire et généreux. Très vite, cette histoire s'est répandue et, parfois, les gens semblent te reconnaître.	Tu obtiens le gîte et le couvert dans la communauté/quartier de ton fait héroïque. Réputation +1.	+2	G	familial
81 Intervention malheureuse	Dans ta jeunesse, il t'es arrivé un truc incroyable qui t'a conduit à commettre un acte extraordinairement ignoble. Ce fantôme de ton passé te poursuit inlassablement.	Tu es mal perçu dans la communauté/quartier de ton intervention. Tout le monde te rejette et pousse à ton départ précipité. Réputation -1	-2	G	familial
82 Intolérance à l'alcool	Dès que tu te mets à boire, tu deviens incontrôlable. Tes émotions et tes perceptions sont exacerbées.	Malus -2 aux jets de Vitalité pour résister à l'alcool. Les effets de la griserie sont particulièrement visibles et embêtants.	-3	G	physique
83 Intrigant	Dans la plus pure traditions des courtisans, tu t'enrichis en faisant chanter les intrigants de peu d'esprit tout en entretenant une façade irréprochable. Tu excelles dans les joutes orales.	Bonus +1 aux SPEC Éloquence ET Étiquette et Bonus +1 à la SPEC Charisme OU Séduction, .	+3	P	courtisan
84 Invisible	Il est aisé pour toi de te fondre dans la foule et le décor. Tu arrives aussi à éviter que des indésirables ne te repèrent.	Bonus +1 à la SPEC Discrétion / Déguisements.	+1	G	mental
85 Jumeau	Ton frère jumeau et toi êtes les complices que vos parents avaient toujours souhaités. Ton jumeau te complète en tout point, et cette osmose profite aux deux.	S'il fait partie du groupe, le jumeau aide et soutient ton perso. Sinon, il débarque souvent au moment le plus opportun pour te tirer d'un mauvais pas.	+3	G	familial
86 Jumeau maléfique	Ton frère jumeau et toi n'êtes pas les complices que vos parents auraient aimés. Bien au contraire, vous êtes constamment en compétition l'un avec l'autre.	S'il fait partie du groupe, le jumeau met toujours des bâtons dans les roues de ton perso. Sinon, il débarque souvent au moment le plus inopportun pour envenimer encore plus la situation.	-3	G	familial
87 Lien avec la nature	C'est au sein de la verdure et des ruisseaux chantants que tu te sens chez toi. Tu es fait pour vivre à la campagne en harmonie avec la nature et le temps qui passe.	Tu gagnes un Bonus +1 aux COMP Zootanique, Conn. des Régions***** ET Vie Rurale.	+6	P	paysan / sentient des bois



88 Maître	Dès ton plus jeune âge, tu as été placé entre les mains d'un maître compétent qui t'a tout appris.	Bonus +2 à une SPEC au choix.	+2	G	familial
89 Maître chanteur	Tu sais utiliser les mots qui font plier les plus revêches et tu leur extorques des sommes formidables et des faveurs. Oui, vraiment, tu es le roi du chantage!	Bonus +2 à la SPEC Intimidation / Chantage.	+2	P	courtisan
90 Massacre du sang	Tous les membres de ta famille ont été massacrés et elle n'a plus que toi pour faire briller son nom!	Quelle que soit la raison du massacre, elle te poursuit où que tu ailles. On te montre certes de la compassion, mais aussi beaucoup de méfiance.	-3	G	familial
91 Mécène	Tu es parrainé par un riche personnage qui apprécie ton art. Il te verse une pension en échange d'une prestation régulière.	La pension dépend de la fréquence et du niveau d'obligation qu'impose le mécène.***	+2	P	baladin
92 Mémoire généalogique	Tu possèdes une mémoire extraordinaire des membres, même très éloignés, de ta famille. Il est rare que tu ne puisses dénicher un cousin du côté de l'arrière grand'tante de ton père, même dans les endroits les plus reculés...	Ta famille est toujours prête à t'offrir le gîte et le couvert, voire à te rendre de menus services.	+3	R	Glanür
93 Mercenaires sauvages	Tu traites avec des mercenaires qui font des razzias dans les villages pour augmenter leur salaire. Ils enrichissent ton stock d'esclaves à bas prix. Mais leur utilisation a un prix social.	Outre la facilité qu'ils apportent dans la gestion de ton entreprise, ils peuvent de temps en temps te donner des coups de main musclés. Réputation -1.	+3	P	esclavagiste
94 Mouton noir	Tu es celui qui n'aurait pas dû naître, le rejeté. Tu as toujours reçu des coups au lieu de caresses, des sarcasmes au lieu de compliments.	Où que tu ailles, ta famille te rejette et semble même prompte à te faire des ennuis. Ce trait est particulièrement aigu pour un Glanür et vaut double de points (-4 PX).	-2	G	familial
95 Muet comme une tombe	Quelle que soit la pression, le chantage ou la torture, il n'est pas aisé de te faire transpirer la moindre information.	Bonus +1 aux CAR Perception OU Intellect quand on tente de t'extorquer des informations (utilisations des COMP Relations humaines OU Vie citadine ET aux SPEC Charisme, Intimidation / Chantage, Séduction ET Éloquence).	+4	G	mental



96 Mutation	Parfois le contrôle des sels n'est guère possible. Il en résulte généralement une mutation atroce du corps du Mage.	La mutation correspond en importance à un trait physique à -2.	-2	P	mercemage
97 Mystérieux acheteur	Un acheteur inconnu te prend tous les esclaves d'une race déterminée. Qu'en fait-il, et pourquoi une demande si particulière?	Outre qu'il facilite ton entreprise en achetant tes esclaves, cet acheteur t'intrigue. Que feras-tu quand tu découvrira la vérité?	+2	P	esclavagiste
98 Mythomane	Tu ne peux t'empêcher d'embellir ou de travestir tes propos à ton avantage. Cependant les gens semblent apprécier assez peu ta gouaille.	Malus -1 aux COMP Relations humaines ET à la SPEC Éloquence	-3	G	mental
99 Noble	La noblesse te reconnaît légitimement pour sienne. Le sang qui coule dans tes veines est plus pur.	Les portes des maisons nobles s'ouvrent volontiers pour toi. Reste à savoir les intentions que tes compatriotes cachent dans leur jeu.	+2	G	social
100 Noble patron	Depuis ton entrée à la Cour, ce noble t'a pris sous son aile. Fort heureusement, ton patron semble plutôt dans les bonnes grâces de la Cour pour le moment...	Ton patron peut te rendre des services, t'introduire auprès de personnalités influentes, etc.	+2	P	courtisan
101 Obsession	Tu es obsédé par la réalisation d'un fantasme, d'une manie, de lubies changeantes, etc.	Tu dois satisfaire cette obsession AU MOINS UNE FOIS PAR SÉANCE. sans quoi, tu subis un Malus -1 à TOUS tes jets pendant au moins une scène.	-2	G	mental
102 Orphelin	Tes parents sont morts, te laissant à ton propre sort. Ils ne t'ont légués que leur pauvreté...	Outre la perte de tes parents, tu es aujourd'hui harcelé pour rembourser leurs dettes (à fixer par le Meneur).	-2	G	familial
103 Outils supérieurs	Tu as dessiné des outils qui te permettent de produire un travail de grande qualité.	Bonus +1 à une et une seule SPEC Artisanat.	+1	P	artisan
104 Ouvert au dialogue	Tu accueilles naturellement les gens autour de toi et ton empathie plaît.	Bonus +1 aux SPEC Baratin ET Éloquence	+2	G	social
105 Parasite	La société te répugne. Tous des porcs bien gras que tu saignes pour te nourrir. Peu t'importe leurs dédains et leurs insultes.	Avoir un boulot stable, rémunéré ou autre n'est pas pour toi. Tu préfères vivre de combines et de rapines.	-1	G	social

106 Pauvre	La fortune ne te sourit pas et ne semble pas vouloir le faire... D'ailleurs tu n'as nullement besoin des artifices de la richesse.	Quelle que soit l'affaire que tu conclus, elle te rapporte deux fois moins qu'escompté. Heureusement, tu a appris à te débrouillé avec le strict minimum.	-3	G	social
107 Peau tannée	Le travail des Maîtres Tanneurs de Valmont est des plus appréciés par les Mages qui survivent au traitement. Tu es d'ailleurs pleinement satisfait du résultat. Mais qu'as-tu sacrifié pour obtenir cet avantage rare?	Tu ne subis plus de conséquences quand tu lances un effet magique et ta peau agit comme une armure +1/O une fois sur deux (résultat de 1 à 3 sur 1d6). Malus -1 à la CAR Perception. Il faut définir le sacrifice (conséquent, hein!).	+6	R	Mage
108 Pègre	Tu as tes entrées dans ce monde très fermé et très secret. Nombre de ses membres te considèrent comme un relais vers le monde.	Les portes des antres de voleurs, contrebandiers et assassins de tous poils s'ouvrent volontiers pour toi. Reste à savoir les intentions que tes compatriotes cachent dans leur jeu.	+2	G	social
109 Petit et discret	Ton petit gabarit te permet d'échapper rapidement aux yeux inquisiteurs et tu sais comment te vêtir pour passer inaperçu.	Bonus +1 à la SPEC Discrétion / Déguisements.	+1	G	physique
110 Pied marin	Le plus grand peuple marin des Contrées Oubliées est le peuple nain. Quelles soient de roc ou d'eau, les Nains domptent toutes les montagnes! Même si personnellement, tu préfères les montagnes d'eau...	Bonus +1 à la COMP Vie en mer.	+2	R	Nain
111 Poison infaillible	Ce poison de ta confection tue en quelques heures.	Poison de Virulence 3 et de périodicité 1/2 heure.	+3	P	assassin
112 Populaire	Les gens t'apprécient dans leur paysage social. Tu sembles toujours t'intégrer partout.	Bonus +1 à la COMP Relations humaines.	+2	G	social
113 Précis de magie	Tu possèdes un ouvrage précieux qui explique des fondements magiques extrêmement utiles. Il t'aide dans tes recherches magiques.	Quand l'encyclopédie est consultée, la difficulté d'un sous la SPEC Distillation magique test diminue de 1 par heure de recherche (Min 4 devient Min 2 après 2 heures).	+1	P	alchimiste
114 Prestige	Tu as réussi à obtenir les faveurs d'un groupe social ou d'une secte. Tous ses membres ont juré de te venir en aide en fonction de leurs moyens.	L'entité possède des ramifications dans toutes les grandes villes. Elle peut engager d'importants moyens pour te rendre service.	+2	G	social



115 Prestige néfaste	Tu as provoqué la colère inextinguible d'un groupe social ou d'une secte. Tous ses membres ont juré de te nuire.	L'entité possède des ramifications dans toutes les grandes villes. Elle peut engager d'importants moyens pour te nuire.	-2	G	social
116 Prison portable	Cette petite charrette à bras est pourvue d'une prison bien solide et suffisamment étroite pour étouffer toute velléité d'évasion. Elle peut ne peut contenir qu'une personne.	Elle induit un Malus -2 aux jets de crochetage et sa résistance implique une Difficulté Min 4 et demande 20 points d'action pour la briser. Si le personnage possède Force à +2, il peut la porter sur son dos.	+2	P	chasseur de primes
117 Rapidité du guerrier	Nombre des tiens possèdent la capacité de combattre plus rapidement avec des armes longues ou à deux mains. Certains pensent que cet avantage est lié à la grande taille des Akeïs, mais tu sais que c'est aussi la récompense d'un long entraînement.	Tu peux Attaquer ET Parer avec ton arme principale pendant le même tour.	+3	R	Akeï
118 Rapidité innée	Tes réflexes et ta rapidité de mouvement sont impressionnants. En combat, ils te permettent d'être plus rapide que tes adversaires.	Bonus +1 à l'Initiative et Attaque durant la Phase de jet.	+3	G	physique
119 Rapt au berceau	Tes parents ne sont pas ceux que tu pensais, mais qui sont-ils alors? Volé/écarté du berceau familial, tu ignores tout de tes géniteurs.	Il semble que tu sois la cible d'un complot odieux. Il te faudra probablement risquer ta vie pour apprendre la vérité et te libérer du fardeau de ta naissance.	-3	G	familial
120 Rare érudition	Tes connaissances sont largement supérieures à celles de nombreux prétendus érudits.	Bonus +1 aux COMP Conn. des régions, Histoire et Loi.	+6	P	érudit
121 Rebelle	Les lois et l'autorité sont pour les faibles. Les forts se forgent leur indépendance au-delà de ces limites.	Il t'est interdit d'ouvrir la SPEC Commandement, mais tu obtiens un Bonus +2 quand on tente de t'imposer des ordres ou leur volonté.	-1	G	social
122 Recueilli par la nature	Mowgli version Contrées Oubliées.	Bonus +1 aux SPEC Chasse / Pose de piège ET Pistage / Orientation ET à la COMP Zootanique.	+4	P	paysan / sentient des bois
123 Récupération rapide	Ton organisme récupère rapidement des blessures et autres traumatismes.	Bonus +1 aux jets de guérison.	+1	G	physique



124 Repas du brave	Tout bon aubergiste sait quelle nourriture et quelle préparation sont nécessaires au guerrier après le combat! Tiens... goûte-moi ça mon garçon.	Le combattant blessé récupère 1d3 points de vie et obtient un Bonus +1 à son jet de guérison le lendemain. UNE SEULE FOIS PAR JOUR!	+3	P	aubergiste
125 Réputation	Ce que tu as fait antérieurement est bien perçu.	Réputation +1	+1	G	social
126 Réputation néfaste	Ce que tu as fait antérieurement est mal perçu. Quelle atrocité as-tu commise?	Réputation -1	-1	G	social
127 Réserves de poisons	Tu t'es aménagé une cachette remplie avec quelques fioles de poisons bien utiles à ta profession.	Ta cachette contient de 5 à 8 fioles de poisons différents pour un total de 20 doses. La qualité et l'effet des poisons est à définir. La cachette est presque impossible à découvrir pour un non initié.****	+3	P	assassin
128 Secret artisanal	Grâce à ce secret bien gardé, tu sais améliorer tes productions et leur donner des qualités inestimables.	Quand tu crées un objet et que la Qualité de ta réussite vaut 8 ou plus, tu peux alors doter ton objet d'une Particularité +1, a Qualité de ta réussite vaut 14 ou plus, tu peux alors doter ton objet d'une Particularité +2, si a Qualité de ta réussite vaut 20 ou plus, tu peux alors doter ton objet d'une Particularité +3.	+3	P	artisan
129 Secret héréditaire	Tu es le dépositaire d'un secret familial qui te donne un avantage certain, mais peut aussi faire des jaloux.	Tant qu'il n'est pas éventé, ce secret te donne un avantage certain sur tes ennemis ou un groupe social déterminé.	+3	G	familial
130 Sens aigus	Ton ouïe et ta vision sont particulièrement développés.	Bonus +1 à la CAR Perception.	+3	G	physique
131 Sens de la perfection	Seule la perfection te conviens car tu es Mage! A force de vivre avec ce précepte ancré en toi, tu le fais vivre dans chaque fait et geste.	Bonus +1 aux tests sous les CAR Agilité ET Intellect.	+6	R	Mage
132 Sens de l'orientation	Où que tu sois, tu trouves facilement des repères pour retourner sur tes traces où te situer dans des régions hostiles et inconnues.	Bonus +1 à la SPEC Pistage / Orientation.	+1	P	explorateur
133 Sens diminués	Ta vue et ton ouïe sont malheureusement ton point faible.	Bonus -1 à la CAR Perception.	-3	G	physique



134 Sens du diagnostique	Tu sais par expérience et instinct comment réparer les plus terribles plaies et les pires maladies.	Bonus +1 à la COMP Médecine.	+2	P	apothicaire
135 Sens du vent	Tu sais sentir d'où souffle le vent et tu as un sens inné pour deviner le temps qui se prépare.	Bonus +1 aux SPEC Météorologie et Navigation / Utilisation de cordes.	+2	P	marin
136 Sensualité lin	Les Lins ne sont plus que le reflet fané de la splendide race qui peuplait les contrées. Mais en toi s'exprime une partie de cette grandeur passée.	Bonus +2 aux SPEC Séduction.	+2	R	Lin
137 Sévère	Tu as toujours un air sévère et rabat-joie. Tu ris rarement et tu veux toujours ramener les conversations aux choses sérieuses.	Malus -1 aux SPEC Baratin et Séduction.	-2	G	social
138 Sexualité effrénée	Les mœurs sexuelles sont extrêmement libres dans ta famille et tu as été initié à des plaisirs que certains jugent pervers.	Ta sexualité effrénée, ainsi que tes goûts sexuels effraient tes partenaires. C'est un véritable poids social qui occasionne régulièrement d'énormes ennuis.	-2	G	familial
139 Sexualité réprimée	Les mœurs sexuelles sont extrêmement strictes dans ta famille et tu as été élevé dans un milieu où parler de sexe est interdit.	Ta sexualité réprimée, ainsi que tes goûts sexuels indisposent tes partenaires. C'est un véritable poids social qui occasionne régulièrement d'énormes ennuis.	-2	G	familial
140 Sexy	Ta démarche fluide et ton attitude charmante poussent parfois les gens à t'être sympathiques.	Bonus +1 à la SPEC Séduction.	+1	G	mental
141 Signes secrets	Ce partenaire de jeu et toi avez développé un code secret pour communiquer et plumer les naïfs en beauté.	Quand tu joues avec lui, tes gains sont majorés de 50%. Difficulté Min5 pour éventer votre association.	+2	P	joueur professionnel
142 Soigneur de zootans	Tu fréquentes les zootans depuis si longtemps que tu commences à bien les connaître. Tu comprend mieux comment les soigner et réparer leurs blessures.	Bonus +1 à la COMP Médecine quand tu soignes un zootan.	+1	P	dresseur
143 Sommeil léger	Même plongé dans le sommeil le plus profond, tu te réveilles au moindre bruit insolite.	Tu obtiens un Bonus +1 aux jets sous Perception pour sortir du sommeil en cas de bruit suspect ou d'attaque surprise. De plus tu te réveilles frais et dispos en cas d'alerte.	+2	G	physique

144 Sommeil lourd	Même plongé dans le sommeil le plus profond, tu te réveilles au moindre bruit insolite.	Tu obtiens un Malus -1 aux jets sous Perception pour sortir du sommeil en cas de bruit suspect ou d'attaque surprise. De plus, tu reçois un Malus -1 sur tous tes jets pendant 1d6 tours en cas de réveil brutal.	-2	G	physique
145 Souplesse naturelle	Ton corps se tord selon ta volonté, il t'obéit naturellement même quand tu le forces aux pires contorsions.	Bonus +1 à la CAR Agilité.	+2	G	physique
146 Squelettique	Tu n'as que la peau sur les os et la condition physique qui en découle...	Malus -1 aux CAR Force et Agilité.	-7	G	physique
147 Survivant	Une force obscure a balayé ton passé, il ne reste plus rien de ta maison natale.	En fouillant les décombres de ton passé, tu découvriras le "trésor" +D118 pour lequel ta famille s'est battue.	+2	G	familial
148 Talent reconnu	Ton talent est reconnu, ton art plaît! Les mécènes se bousculent et les contrats se succèdent...	Le revenu de ton activité est augmenté de 50%. Renommée +1	+3	G	social
149 Tolérance à l'alcool	Tu possèdes une tolérance accrue à l'alcool. Tu pourrais même te mesurer au plus gros souïlards du vieux port.	Bonus +2 aux jets de Vitalité pour résister à l'alcool. Tu maîtrise les effets de la griserie en cas de situation délicate.	+3	G	physique
150 Transformation	Un contact malheureux avec des sels noirs, certains préfèrent mourir... Depuis tu traines cette transformation atroce qui fait de toi un monstre. Accepté peut-être... mais un monstre quand même!	Tu subis un Malus -2 aux tests sous la COMP Relations humaines. Railleries et rejet social sont assez fréquents.	-5	G	physique
151 Trousse d'escalade	Tu possèdes un trousse avec des pitons et autres outils d'escalade qui te facilitent grandement la tâche.	Bonus +1 à la SPEC Escalade.	+1	P	voleur



152 Trousse de soigneur	Tu possèdes une superbe trousse qui facilite ton travail d'apothicaire. Elle est remplie de scalpels, pinces, onguents et sirops nécessaires pour la plus précise des opération.	Bonus +1 à la COMP Médecine.	+2	P	apothicaire
153 Trousse du travesti	Cette trousse contient tout le matériel nécessaire pour que tu puisses changer facilement d'identité, voire copier une identité de manière convaincante.	Bonus +1 à la COMP Discrétion / Déguisements.	+1	P	voleur
154 Veilleur nocturne	Tu peux maîtriser ton corps pour résister contre le sommeil et tu connais les techniques qui permettent de rester éveillé.	Tu peux rester éveillé pendant deux jours sans problème et au-delà, tu gagnes un Bonus +1 aux jets de Vitalité pour rester éveillé.	+2	P	milicien / garde
155 Ver épineux de Zhis	Tu possèdes un vers épineux de Zhis qui te permet de contrôler ton assistant et de lui retourner le contrecoup de tes effets magiques.	Voir p. 122 et p. 123. Le Mage obtient AUTOMATIQUEMENT le trait Dépendant (Calmants puissants) -3.	+4	P	mercemage
156 Vigilance infaillible	Il y a tellement de mauvais perdants qui ont essayé de te faire la peau que tu as appris à ne plus te laisser surprendre par eux.	Bonus +1 à la CAR Perception.	+3	P	joueur professionnel
157 Violent	Tu ne peux supporter les gens qui t'insultent, te marchent sur les pieds, etc. Ils finissent toujours par tâter de ta lame.	Tu déclenches souvent le combat, même contre des ennemis aussi forts que toi.	-2	G	mental
158 Vœu	Tu es lié par un vœu contraignant. La pression qu'il exerce peut devenir insupportable. Comment s'en défaire?	Les conditions pouvant conduire à la rupture du vœu sont assez fréquentes. S'en débarrasser t'amènera de graves ennuis, potentiellement mortels.	-2	G	mental

*Ce Trait peut être choisi plusieurs fois pour des COMP différentes.

**On peut prendre ce Trait pour chacun des trois milieux (bourgeoisie, noblesse, pègre).

***La base de calcul est de 1 cR par semaine. Mais plus la fréquence est faible, plus le patron est exigeant, non seulement quant à la ponctualité, mais aussi sur la qualité du spectacle (patron coulant pour un spectacle tous les quinze jours, extrêmement exigeant pour un spectacle à chaque saison).

****Techniquement la difficulté est Min 5 + valeur de la SPEC Discrétion / Déguisement de l'assassin.

*****Ne peut donner aucune information sur une ville ou un quartier, n'est-ce pas?

