

Background et caractères

Quoi de plus inintéressant qu'un héros lisse et sans accroc ? Quoi de plus insipide qu'un personnage sans réelle ligne de conduite, sans personnalité, sans passé ?

Cette table de Background et caractères est là pour donner un petit coup de pouce... pour donner un petit supplément d'âme à vos Pj (et éventuellement à vos Pnj)

Au moment de la création (et avant le tirage des caractéristiques et la répartition des points de compétences), le joueur lance 1D4. Le joueur peut éventuellement ajouter ou retrancher 1 à son résultat (dans les limites suivantes : maximum 4 et minimum 1). Le résultat du D100 peut-être lu dans les deux sens (par exemple 56 et 65 ou 89 et 98) afin de laisser un minimum de choix au joueur. Bien sûr le Mj assurera la logique du résultat (il est par exemple impossible de cumuler les résultats 43 - Nerfs d'acier et 44 - Impressionnable)

01 - Coureur de Jupou

Le personnage est très attiré par les personnes du sexe opposé. *50% de chance d'être actuellement atteint d'une maladie "honteuse". + 10 en séduction (base = APP+POU / 2)*

02 - Lourd passé

Le personnage a un lourd passé derrière lui, qui est un secret pour la plupart des gens. Il peut être un bagnard évadé, avoir tué sa femme...

03 - Bon vivant

Le personnage aime la bonne chère. Les bons alcools, le vin, les bons repas sont vitaux pour lui ! *Regagne 1 point de SAN après chaque repas de qualité.*

04 - Toxicomane

Le personnage est un habitué d'une drogue. *(aux choix du MJ)*

05 - Superstitieux

Le personnage craint tous les petits signes (chat noir, échelles etc...). Il possède au moins 1 porte-bonheur (patte de lapin, gris-gris etc...)

06 - Vierge

Le personnage a 80% de rougir en présence d'une personne du sexe opposé. Il a de plus 50% de chance

d'être également atteint de "timidité malade"

07 - Casse-cou

Le personnage est du genre à prendre des risques. Il est accro à l'adrénaline et fonce toujours tête baissée!

08 - Banqueroute

Pour d'obscures raisons, le personnage a été ruiné. Actuellement il vie sous les ponts. *Ressources 0 \$ économies 2 \$. +10% en T.O.C*

09 - Tempérament violent

Le personnage se met facilement en colère parfois pour des pécadilles.

10 - Rôleur

Le personnage n'est jamais content et il le fait savoir. Jean-Pierre Bacri power !

11 - Castafiore

La nature a doté ce personnage d'un bel organe. *(+40 % en chanter)*

12 - Bonne fortune

Ce jour là, le personnage a fait connaissance d'un riche mécène. Depuis une solide amitié s'est nouée... pistonné !

13 - Tireur d'élite

Le personnage est un adepte des armes



à feu et il sait s'en servir.

Il leur fait trop souvent confiance : en combat, il ne fuira jamais avant d'avoir tiré au moins un coup de feu. *(Un total de +50% dans une ou plusieurs compétences d'arme à feu)*

14 - Perversion sexuelle

Sado-Maso, Zoophile, pédophile, goulophile...quelque chose ne tourne pas vraiment rond chez ce personnage... *(au choix du joueur)*

15 - Binoclard

Le personnage a besoin de lunettes du style "cul de bouteille". *Sans lunettes, toute compétence nécessitant la vue tombe à 5%.*

16 - Don artistique

Le personnage est autodidacte dans un domaine artistique (peinture, musique...). *Il bénéficie de +50 % dans une compétence artistique, mais cela ne signifie pas qu'il a des connaissances sur ce domaine (savoir qui est Michel-Ange par exemple).*

17 - Chance insensée

Le personnage a une veine pas croyable. *Le joueur effectue toujours deux jets de chance et garde le meilleur.*

18 - Malchance tenace

Le personnage a la loose. *Le joueur effectue toujours deux jets de chance et garde le pire.*

19 - Leader Naturel

Le personnage a un fort charisme qui fait de lui un meneur tout désigné.

+3 POU (mais limité à 18) +30% en éloquence

20 - Asylum Sweet Asylum

Le personnage vient juste de sortir de l'asile. Il est "presque" guéri.

2 phobies aux choix du gardien

21 - Belle gueule

Le personnage est beau comme un dieu ! APP = 17+1D3



22 - Arpagon

Le personnage est avare. Tel Oncle Picsou il refuse de lâcher le moindre cent. Il peut refuser même si l'achat est très utile.

23 - Relation intra-groupe

Le personnage connaît très bien un autre membre du groupe de personnage. Ami(e) d'enfance, petit ami(e), lien familial (à déterminer par les 2 joueurs concernés)

24 - Homosexuel

Les hommes qui aiment les hommes, les femmes qui aiment les femmes.

Attention dans la plupart des pays l'homosexualité est illégale en 1920.

25 - Têtu comme une mule

Le personnage est un entêté, quand il a une idée, il n'en démord pas et peut même faire preuve de mauvaise foi.

26 - Grand âge



Le personnage a 60 ans ou plus. (Lancez 4D8 et ajoutez 56 au résultat pour obtenir l'âge du personnage)... et n'oubliez pas son augmentation en EDU ! (voir livre des règles)

27 - Pyromane

Ooh le joli petit feu... comme c'est beau... Le personnage est fasciné par le feu. Il joue souvent avec des allumettes... et le feu lui semble être la meilleure solution pour détruire quelque chose !

28 - Complexe d'infériorité

"Je suis nul." "J'y arriverai pas." sont les paroles les plus récurrentes de ce personnage.

29 - Accent de plouc

Le personnage est originaire d'un coin reculé ayant une réputation de plouc pour le reste du pays. ça ne l'aide pas dans ses relations sociales !

Éloquence -20 %, séduction -20 %, crédit -20 % dans les milieux huppés ou très citadins.

30 - Fashion Victim

Le personnage adore la mode ! Il porte toujours les vêtements de la dernière tendance et dépense tout son argent dans sa garde robe. séduction +20 %, crédit +20 % dans les milieux huppés

31 - Rêves prémonitoires

Chaque nuit, le personnage rêve beaucoup, et parfois ses rêves annoncent la réalité. (de 01 et 25 % : le rêve est très prémonitoire, de 26 à 75 % : le rêve annonce des choses très floues et parfois partiellement vraies, de 76 à 98 % : Rien à voir, 99 à 100 % : fausse prémonition)

32 - Origine exotique

Le personnage est originaire d'un pays "rare" et exotique voir inconnu pour un américain des années 20 : Indonésien, Maltais, tibétain, Kowaitien...

33 - Syndrome Tanguy

Le personnage habite toujours chez ses parents et ce quelque soit son âge !

34 - QI de génie

Le personnage a un QI supérieur à la moyenne. Le score d'INT du personnage est de [18 + 1D4]

35 - Bohème

Le personnage a l'esprit bohème. Il aime sa liberté et ne tient que rarement compte des conventions sociales.

crédit maximum : 33%

36 - Scarface

Le personnage a une balafre au visage. Autant dire que ce n'est pas une simple cicatrice !

APP : 3D6-4

37 - Double vie

Le personnage a une double vie : il peut avoir 2 femmes, ou 2 métiers (dont un fictif ?). En tout cas il ment beaucoup pour garder son secret.

(au choix du joueur) - Baratin + 50 %

38 - Allergique

Le personnage ne supporte pas un élément en particulier (poussière, pollen, cacahuète, piqûre d'abeille). Le contact avec cet élément provoque une réaction déterminée (étternuements, rougeurs, gonflements). (Au choix du MJ)

39 - Naïf

Le personnage gobe tout ! Il est crédule et se laisse facilement baratiné. Il est aussi tenté de croire tout ce qu'il lit. (bonus de +40% accordé à toute personne tentant un jet de baratin ou éloquence sur ce personnage)

40 - Maladroit

Le personnage a un penchant Pierre Richard incontestable. Il est souvent tête en l'air et enchaîne alors les catastrophes : il peut laisser tomber un objet, glisser sur une flaque d'eau etc... (le MJ peut éventuellement demander des jets de DEXx3 à tout moment)

41 - Mégalomane

Le personnage est intimement convaincu que son destin est unique et qu'il est appelé à réaliser quelque chose de grandiose.

42 - Timidité maladive

Le personnage est un grand timide il a également 50 % de chance d'être vierge (voir n°7). (Un personnage cumulant ces 2 défauts pourra les annuler en perdant sa virginité)

43 - Nerfs d'acier

Chaque fois qu'il doit faire un jet de Santé Mentale, le joueur fait 2 jets et ne tient compte que du meilleur.

44 - Impressionnable

Règle inverse au n°43.

45 - Ventriloque

Le personnage manie l'art de la ventriloquie !!

Score de base : 2D10 + 20 %

46 - Sang bleu

Le personnage est d'origine noble et il aime le faire sentir. Il a même le droit à un nom à particule. Il cultive un certain art de vivre qui peut être un peu agaçant.

47 - Rustre

Le personnage est un mufle. Il est bourru et a des réactions en général



assez primaires.

48 - Athlète

Lors de ses études, le personnage a été un bon sportif. Certains se souviendront peut-être d'un de ses exploits en championnat universitaire. (Au choix du joueur : +20% dans toutes les compétences physiques ou +80% dans une discipline en particulier)

49 - Méfiance extrême

Sans être vraiment paranoïaque (au

sens médical), le personnage est très méfiant. Il ne fait confiance à quiconque, porte une arme en permanence et s'imagine toujours le pire.

50 - Sens du sacrifice

Le personnage cultive l'abnégation et le don de soi. Si la situation l'impose, il pourrait sacrifier sa vie pour sauver le groupe...ou l'Humanité !

51 - Difficulté d'élocution

Le personnage est bègue ou a un "cheveu sur la langue" : Éloquence, baratin et discussion coûtent 2px pour 1% au-delà du score de base.

52 - Sens de l'honneur

Le personnage observe des principes moraux rigides. La trahison et la lâcheté sont abjects à ses yeux. De plus il n'engage pas sa parole à la légère (crédit +20%).

53 - Joueur invétéré

Le personnage est en proie au "démon du jeu" et il peut difficilement s'empêcher de répondre à l'appel du tapis vert. Il se livre aussi en permanence à des paris plus ou moins stupides.

54 - Hobby

Le personnage connaît un grand intérêt pour un domaine (non violent) : musique, peinture, équitation, histoire et culture d'un pays. (Un total de +40% dans la ou les compétences rattachée(s) à cette activité)

55 - Première vie

Le personnage a déjà eu une autre carrière. Autant dire que sa vie professionnelle est des plus riches.

Le joueur peut répartir ses points d'EDU dans la liste de 2 carrières. De plus il bénéficie d'un bonus de 50 à répartir dans ces 2 carrières !

56 - Névropathe cyclothymique

Le personnage ne contrôle pas ses émotions. Il peut passer sans raison de l'optimisme le plus outrancier au pessimisme le plus noir, du fou-rire aux larmes...

57 - Maniaque

Le personnage a ses petites habitudes, ses rituels incontournables (à déterminer par le joueur). Cette

manie peut être très agaçante pour son entourage.

58 - Prénom original

On ne choisit pas où l'on naît et on ne choisit pas non plus son prénom ! Le personnage a été affublé d'un prénom original et étrange par ses géniteurs ! Zénobe, Icare, Sophocle, Jean-Aristide, Tugdual, Philemon, Galaad etc...

59 - Arcanum Gardianum

Le Gardien des Arcanes choisit une caractéristique dans la liste

60 - Patronyme ridicule

Le personnage a un nom de famille difficile : Mister Dumber, Miss Slut, Mister Smalldick, Miss Faggot...

61 - Génie scientifique

Le personnage a toujours été passionné par un domaine scientifique. Quelque soit son niveau d'éducation, il s'est largement intéressé à cette discipline. (Une compétence choisie par le joueur [Chimie, Astronomie, Archéologie etc...]) a pour base 50 %.

62 - Freaks

Le personnage est atteint d'une difformité ou d'une particularité physique très étonnante : doigts palmés, albinisme, déformation crânienne... (choix de la particularité par le joueur, malus déterminé par le Mj)



63 - Daltonien

Le personnage distingue mal les couleurs ou confond deux couleurs en particulier.

64 - Objet Fétiche

Le personnage affectionne tout particulièrement un objet : la montre de votre père militaire, le chapeau de votre premier rival etc...Ce lien est

extrêmement fort et le personnage pourrait bien mettre sa vie en péril pour lui !

65 - JLD style

Attention, ce personnage a le melon : crédibilité, groupe, cohésion.

66 - Malédiction

Le personnage (ou sa famille) son maudits ! Le personnage connaît ou non cette malédiction. Il peut aussi la connaître mais de façon incomplète.

Il peut s'agir d'un évènement futur unique (il est voué à accomplir quelque chose de terrible) ou une multitude d'évènements quasi-quotidiens (une sorte de poisse en continue !)

À la discrétion du Mj...

67 - Trouillard

Le personnage est un grand peureux, il a l'habitude de détalé comme une gazelle au moindre danger.

68 - Kleptomanie

Le personnage a le déplorable habitude de chiper des objets de petite taille, quelle que soit leur valeur, simplement pour le plaisir. *Mj et joueur devraient convenir d'un code pour que seuls les échecs soient signalés aux autres joueurs.*

69 - Optimiste outrancier

Le personnage possède un optimisme à toute épreuve.

70 - Yeux vairons

Les yeux de ce personnage ne sont pas de la même couleur. Son regard est pour le moins troublant. +10% en *baratin*

71 - Célébrité

Le Mj déterminera les raisons de cette célébrité (célébrité sportive, star de la scène) et pourra accorder les compétences qu'il estime nécessaires.

72 - Mémo

Le personnage ne peut s'empêcher de tout retenir. Il passe son temps à tout noter dans des calepins, et compile autant les évènements importants que les faits insignifiants !

73 - Mioche

Le personnage est un gamin... il a

moins de 14 ans.

(Des règles de création de personnage enfants sont disponibles à l'adresse suivante : <http://tentacules.net/toc/misc/article.php?id=408>)

74 - Pessimiste raisonné

Le pessimisme de ce personnage lui permet de n'être jamais surpris par ce qui lui arrive puisqu'il s'attendait toujours au pire !

75 - Casier judiciaire

Le personnage n'est pas un criminel mais il est connu des services de police... petit larcin, violence etc... *(au choix du MJ)*

76 - Vendetta

Pour une obscure raison que seul le personnage connaît (flirt avec la fille d'un mafioso, querelle de clocher...), des individus cherchent à se venger de lui. *(Au choix du Mj)*

77 - Intuitif

Le personnage sent souvent venir les coups fourrés. Son intuition est en général la bonne et il lui fait confiance... parfois trop même !

78 - Machoman Vs MLF

Si le personnage est un homme, il est très : Grosses bagoues, chaînes en or qui brille et la "manière" avec les femmes !

Si le personnage est une femme, c'est une femme libérée : indépendance financière, cheveux courts, pantalons et attention aux mecs qui la ramènent trop !



79 - Obèse

Le personnage est atteint d'obésité. Il pèse le double du poids normal pour sa taille. (Toutes les compétences déterminées par l'agilité coûtent 2 points pour 1% ajouté. Par exemple, pour obtenir un score de 60% en grimper, le joueur doit ajouter 40 (et non 20).



80 - Orphelin

Ayant perdu ses parents très jeune, le personnage a connu les orphelinats ou les familles d'accueil.

81 - Liens familiaux

Le personnage est marié et a 1D10 enfants en pleine santé. À moins qu'il n'ait une vieille mère souffrante ou un petit frère sur la mauvaise pente. *(Au choix du joueur)*

82 - Brebis galeuse

Le personnage est mauvais, méchant et agressif. Il est "pourri jusqu'à la moelle".

83 - Éponge

Le personnage est alcoolique. Une journée sans un petit verre d'alcool serait un calvaire pour lui. (+40% à ses jets de CON pour résister à l'alcool)

84 - Bourlingueur

Le personnage a traîné ses basques aux quatre coins du monde... autant dire qu'il a vu du pays ! (+40% en linguistique et un total de +40% à répartir dans une ou plusieurs compétence "parler une langue étrangère"). De plus le joueur a accès à des compétences exotiques (avec son score d'INT) .

85 - Curiosité insatiable

Le personnage est TROP curieux ! Il ne peut s'empêcher de fourrer son nez partout.

86 - Petite nature

S'il y a un courant d'air, le personnage s'enrhumera. S'il doit nager, il attrapera une broncho-pneumonie. S'il est blessé, il n'arrêtera pas de gémir etc...

87 - Minorité ethnique

Le personnage fait partie d'une communauté ethnique. Rital, black, irlandais... c'est pas toujours facile mais cela a parfois du bon.



88 - Communiste

Les communistes n'étaient pas aussi détestés aux USA dans les années 20 qu'aujourd'hui. N'empêche que tout le monde ne les appréciaient pas...

89 - Le client est roi

Le joueur choisit une caractéristique dans la liste.

90 - Vantard

Le personnage ne cesse de raconter ses hauts faits d'armes (véridiques ou non) et surestime toujours ses capacités (il assurera toujours aux autres qu'il est le mieux placé pour réaliser tel ou tel acte et ce, quelque soit ses compétences réelles).

91 - Empathie instinctive

Le personnage a la capacité de percevoir ce que les autres ressentent. (+30 % en psychologie)

92 - Egocentrisme

Moi, moi, moi et re-moi... Le personnage pense avant tout à lui-même.

93 - Dépressif chronique

Le personnage n'a jamais le moral. Le genre de gars à faire pleurer une troupe de clowns !

94 - Réac'

Le personnage est très conservateur. Il est facilement choqué dans ses convictions et trouve que les gens "de nos jours" décadents. Bien sûr il idéalise le passé.

95 - Arcanum Gardianum

Le Gardien des Arcanes choisit une caractéristique dans la liste

96 - Santé de choc

Le personnage est très rarement malade. Jamais un rhume, jamais de gastro... et même peu de chance d'être atteint par une quelconque maladie.

97 - La tête dans les nuages

Le personnage est distrait, c'est un rêveur... il ne fait pas attention à grand chose et oublie souvent les choses.

98 - Le client est roi

Le joueur choisit une caractéristique dans la liste.

99 - Générosité

Le personnage s'attache plus aux personnes qu'aux biens matériels. Du coup, il partage volontier avec ceux qui en ont le plus besoin.

100 - Cthulesque

Le personnage a déjà eu affaire au Mythe!! Il a vécu une expérience précédente effroyable (-1D6 en SAN, 1% en Mythe de Cthulhu et les souvenirs d'une rencontre terrible avec une créature non-humaine)