

# Création de persos

## Nouvelles caractéristiques (non négatives)

Je ne partage pas cette nouvelle volonté des auteurs de WJDR d'enlaidir les PJs, (en particulier humains). L'univers est bien assez sordide comme cela et les personnages auront leur compte de cicatrices, par la suite, lors de leurs nombreuses aventures. Par contre il est indéniable que des détails physiques donnent une meilleure consistance aux futurs héros. J'utilise ce tableau qui a l'avantage de ne pas donner de caractéristiques négatives. La plupart ne sont pas définitives, l'objectif étant de donner une image de leur perso au départ qu'ils pourront comme le reste faire évoluer librement ensuite.

Le joueur lance 1D10 : entre 1 et 5 il tirera 1 caractéristique avec 1D20  
Entre 6 et 10 il tirera 2 caractéristiques (si 2 fois le même chiffre relancez le dé)

1 Cheveux courts
2 Tatouages (localisation)*1
3 Nez fort *2
4 Crâne rasé
5 Epais (corpulence) *3
6 Moustaches
7 Barbe courte
8 Sec (corpulence musculairement tonique)
9 Boucle d'oreille
10 Cheveux longs
11 Grandes moustaches
12 Cicatrice ancienne (localisation)
13 Glabre
14 Poilu *4
15 Grands sourcils
16 Longue barbe
17 moustache et bouc
18 Traits fins *5
19 Tache de naissance
20 Belles dents

\*1 Pour la localisation vous pouvez prendre celle de WJDR ou la mienne plus précise (voir nouvelle localisation). Les tatouages et les taches de naissances peuvent être d'origine inconnue, souvent le point de départ d'une quête personnelle pour le PJ.

\*2 Attention c'est léger ! Ne faites pas du PJ un clone de RASTAPAUPOULOS (voir tintin : Vol 747 pour Sydney)

\*3 On n'a pas dit GROS ! « Légèrement enveloppé ! » dirait Obélix

\*4 Légèrement plus que la normal ! On n'a pas dit que le PJ était un gorille !

\*5 Le PJ aura des bonus si il veut se déguiser en une personne de l'autre sexe.