

Vous êtes **confiant**. Vous savez que vous disposez de toutes les capacités pour vous adapter à n'importe quelle situation. Vous savez exprimer vos besoins clairement.

**BONUS** : pour un seul lancer, vous pouvez biaiser le dé pour l'issue qui vous plaît.

**MALUS** : vous étiez trop confiant – pour un seul lancer, les autres joueurs peuvent se mettre d'accord pour vous isoler et vous imposer un choix.

Vous êtes **prudent**. Vous préférez être dans des situations connues et avez du mal à sortir de votre zone de confort. Vous arrivez cependant à intuiter les situations dangereuses.

**BONUS :** pour un seul lancer, vous avez le droit de biaiser le dé pour éviter l'inconnu.

**MALUS :** vous avez été trop prudent – pour un seul lancer, les autres joueurs peuvent décider de biaiser le dé pour vous faire sortir de votre zone de confort.

Vous êtes **curieux**. Vous aimez les situations nouvelles, que vous considérez comme une occasion pour apprendre. Quel que soit votre métier, au fond de vous, vous êtes un expérimentateur.

**BONUS :** pour un seul lancer, vous pouvez choisir la solution la plus nouvelle et partir à l'aventure.

**MALUS :** vous avez été trop curieux – pour un seul lancer, les autres joueurs peuvent biaiser le dé pour la solution la plus conformiste.

Vous êtes **déterminé**. Vous avez des objectifs clairs dans la vie, et vous savez comment les réaliser. Une fois que vous avez identifié votre objectif, plus rien ne peut vous arrêter.

**BONUS** : avant le début de la partie, vous devez définir un type de choix comme objectif ; vous aurez ensuite le choix de biaiser le dé pour ce type.

**MALUS** : on ne peut pas tout avoir dans la vie – les autres joueurs se mettent d'accord sur un type dans lequel ils pourront biaiser le dé en votre défaveur.

Vous êtes **créatif**. Peu importe la situation, vous arrivez à trouver une solution innovante, qui laisse les autres bouche bée. Si vous étiez américain il y aurait eu plein d'articles sur votre capacité à réfléchir « outside the box ». Mais vous ne l'êtes pas.

**BONUS** : pour un lancer de dé, vous pouvez rajouter une issue avec la probabilité de votre choix.

**MALUS** : si les autres joueurs n'aiment pas votre idée, ils peuvent biaiser le dé en votre défaveur.

Vous êtes un **altruiste** dans l'âme. Votre capacité d'empathie n'a pas d'égale. Vous êtes tout le temps là pour les ruptures de vos amis, et savez exactement quoi leur dire pour les réconforter. Votre capacité d'écoute est légendaire.

**BONUS** : pour un lancer de dé, si un joueur n'approuve pas son issue, vous pouvez choisir de changer son issue.

**MALUS** : vous avez trop aidé les autres sans vous occuper de vous – un des autres joueurs fera votre troisième choix à votre place.

Vous êtes **têtu**. Vous ne vous laissez pas facilement influencer par votre entourage ou par les médias. Cela vous pousse parfois à ignorer de bons conseils, mais au moins vous restez **fidèle à vos principes**.

**BONUS** : pour un lancer de dé, vous pouvez ignorer l'influence d'Internet, et faire le choix qui vous convient le mieux.

**MALUS** : à force d'ignorer les conseils de vos amis, ils se sont fâchés contre vous - pour un lancer, ils pourront biaiser le dé en votre défaveur.

Vous êtes **sociable**. A l'aise dans les soirées et les rencontres, vous êtes toujours entouré d'un groupe d'amis. Votre sourire et votre humour font de vous un **tchatcheur** légendaire.

**BONUS** : vous n'avez pas de difficultés à vous faire des amis - pour une carte choix relation, vous pourrez choisir directement.

**MALUS** : vous faites parfois confiance aux mauvaises personnes, et pouvez vous faire manipuler - la personne qui a le plus parlé dans le jeu pourra décider à votre place pour une carte relation.