

PERSONNALITÉ

Tu es **confiant**. Tu sais que tu disposes de toutes les capacités pour t'adapter à n'importe quelle situation. Tu sais exprimer tes besoins clairement.

BONUS : pour un seul lancer, tu peux biaiser le dé pour l'issue qui te plaît.

MALUS : tu étais trop confiant – pour un seul lancer, les autres joueurs peuvent se mettre d'accord pour t'isoler et t'imposer un choix.

PERSONNALITÉ

Tu es **prudent**. Tu préfères être dans des situations connues et as du mal à sortir de ta zone de confort. Tu arrives cependant à intuitiver les situations dangereuses.

BONUS : pour un seul lancer, tu as le droit de biaiser le dé pour éviter l'inconnu.

MALUS : tu as été trop prudent – pour un seul lancer, les autres joueurs peuvent décider de biaiser le dé pour te faire sortir de ta zone de confort.

PERSONNALITÉ

Tu es **curieux**. Tu aimes les situations nouvelles, que tu considères comme une occasion pour apprendre. Quel que soit ton métier, au fond de toi, tu resteras un expérimentateur.

BONUS : pour un seul lancer, tu peux choisir la solution la plus nouvelle et partir à l'aventure.

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

PERSONNALITÉ

Tu es **déterminé**. Tu as des objectifs clairs dans la vie, et tu sais comment les réaliser. Une fois que tu as identifié ton objectif, plus rien ne peut t'arrêter.

BONUS : avant le début de la partie, tu dois définir un type de choix comme objectif ; tu auras 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 ta défaveur.

PERSONNALITÉ

Tu es **créatif**. Peu importe la situation, tu arrives à trouver une solution innovante, qui laisse les autres bouche bée. Si tu étais américain il y aurait eu plein d'articles sur ta capacité à réfléchir « outside the box ». Mais tu ne l'es pas.

BONUS : pour un lancer de dé, tu peux rajouter une issue avec la probabilité de ton choix.

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

PERSONNALITÉ

Tu es un **altruiste** dans l'âme. Ta capacité d'empathie n'a pas d'égale. Tu es tout le temps là pour les ruptures de tes amis, et tu sais exactement quoi leur dire pour les reconforter. Ta capacité d'écoute est légendaire.

BONUS : pour un lancer de dé, si un joueur n'approuve pas son issue, tu peux choisir de changer son issue.

MALUS : tu as trop aidé les autres sans t'occuper de toi-même – un des autres joueurs fera ton troisième choix à ta place.

PERSONNALITÉ

Tu es **têtu**. Tu ne te laisses pas facilement influencer par ton entourage ou par les médias. Cela te pousse parfois à ignorer de bons conseils, mais au moins tu restes **fidèle à tes principes**.

BONUS : pour un lancer de dé, tu peux ignorer l'influence d'Internet, et faire le choix qui te convient le mieux.

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

PERSONNALITÉ

Tu es **sociable**. A l'aise dans les soirées et les rencontres, tu es toujours entouré d'un groupe d'amis. Ton sourire et humour font de toi un **tchatcheur** légendaire.

BONUS : tu n'as pas de difficultés à te faire des amis - pour une carte choix relation, tu pourras choisir directement.

MALUS : tu fais parfois confiance aux mauvaises personnes, et risques de te faire manipuler - la personne qui a le plus parlé dans le jeu pourra décider à ta place pour une carte relation.