

Mississippi

Mojo : max = score d'Inspiration (INS), varie au cours d'un scénario (renouvelé à la fin du scénario)

dK

limités à INS (1 à 5) par jet (sans limite par séance) : effet à décrire (peut être surnaturel)

donnent un bonus au d20 seulement si ,  ou 

modifiables par le Mojo (renouvelé qu'à la fin d'un scénario) : 1 pour ± 1 (ex. : un  devient )

nécessaires pour certains atouts (surnaturels) : jeter [INS] dK et faire 1 à 3 réussites (, ,  = 1 réussite)

sont tous récupérés par le MJ qui les réutilise contre les PJ

Atouts (24 accessibles à chaque personnage dans 4 catégories)

Δ : ne peut être pris qu'une seule fois. [dK #] : utiliser cet atout demande # réussites en lançant [INS] dK

1. Communs

- Apprentissage : +1 dans [INT+3] compétences
- Caractéristique : +1 dans 1 caractéristique
- Chance : relancer 1 jet de dés par séance
- Compétence : +2 dans 1 compétence (1x/compétence)
- Dur à cuire : ajouter la CON aux pv
- Fausse identité : faux papiers

2. D'éthnie

Afro-Américains

- Compétences : +2 ds une compét. d'Afro-Américain (Discrétion, Langue créole, Connaissance Vaudou)
- Gospel : 1x / scénario, recueillement fait récupérer tout le Mojo
- Inaperçu : si pas d'activité hors de l'ordinaire, on ne prête pas attention au perso (même en combat) (Δ)
- Initié au Vaudou : 1x / scénario, tu peux savoir s'il y a une malédiction vaudou sur un lieu ou un perso
- Optimiste : réussite automatique des jets de Volonté contre Intimidation (Δ)
- Rythme dans la peau : si Apprentissage utilisé pour musique = +2 pts au lieu de 1 pt (Δ)

Cadiens

- Bonne éducation : bourgeois ou intello = +2 à Diplomatie, Influence, Psychologie et Renseignements (Δ)
- Compétences : +2 dans une compétence de Cadiens (Langue française, Art au choix, Influence au choix)
- French Touch [dK : 1] : pr 1 action, 1 caractéristique d'une compétence est remplacée par Charisme (Δ)
- Honneur : pas de -2 quand Mal en point et le 1^{er} test de Résistance raté est sans conséquence
- Panache : +2 en Mêlée ou Tir contre le personnage qui a touché le PJ en dernier
- Duel : en duel, +2 en Mêlée, Tir et Esquive

Natifs (Indiens)

- Communion des esprits [dK : 1] : 1x / scénario, fait regagner à d'autres 1 pt de Mojo en 1h de discussion
- Compétences : +2 dans une compét. d'Indien (Perception, Connaissance des Esprits, Langue indienne)
- Double vue [dK : 2] : 1x / scénario, rêve mystique à propos du futur proche
- Frères de sang [dK : 1] : si pacte avec un autre personnage, +2 aux actions réalisées en collaboration
- Que d'un œil : sommeil léger, Esquive et Perception normales pendant le sommeil (Δ)
- Vision nocturne : pas de malus si un minimum de lumière, par ex. ciel étoilé (Δ)

Siciliens

- Baratineur : capable de captiver un interlocuteur pendant plusieurs minutes
- Beau parleur : 1x / scénario, si parle ou chante pendant 1 action, + [Bluff] au jet de dés
- Charme rituel : 1x / scénar, peut relancer 1 jet raté de Bluff, Diplomatie, Psychologie ou Renseignements
- Compétences : +2 dans une compétence de Siciliens (Influence mafia, Intimidation, Langue : italien)
- Malandrins : 1x / scénario, 1d6 crapules plus ou moins fiables aident le personnage
- Sang chaud : 1 action supplémentaire au 1^{er} round d'un combat pour Mêlée ou Tir

Sudistes

- Bagarreux : mains nues = armes légères, 1d6 de dégâts (Δ)
- Compétences : +2 dans une compétence de Sudistes (Conduite au choix, Influence (WASP), Tir)
- Grande gueule : 1x / scénario, le PJ peut attirer l'attention d'un PNJ qui redirige ses attaques sur le PJ
- Joe-le-tromblon : si Apprentissage pour Tir, +2 pts et non +1 pt (Δ)
- Récupération : la récupération naturelle est augmentée de 1d6
- Redneck : les jets de Diplomatie avec le (groupe de) PJ sont des échecs automatiques (Δ)

Yankees

- Astucieux : le MJ récupère 1 dK de moins quand le PJ en utilise mais avec toujours un minimum de 1 (Δ)
- Aura intellectuelle [dK : 2] : repousse les persos d'INT 1 et peut les faire tomber par sa prestance (Δ)
- Bibliothécaire : temps de recherche en bibliothèque divisé par 2, connaît par cœur 1 livre / pt d'INT
- Compétences : +2 dans une compétence de Yankee (Discrétion, Langue au choix, Lire et Ecrire)
- Diplômé : Apprentissage permet d'augmenter INT + 5 compétence (au lieu d'INT + 3) (Δ)
- Néophyte : 1x / scénario, le perso peut utiliser Idée à la place d'une compétence qu'il ne possède pas

3. De légende

- Hérault d'Orphée: Mojo +1
- Langage de la musique : langage secret via la musique (Δ)
- Au fil du Mississippi [dk : 1] : possibilité d'envoyer des messages via une bouteille dans le fleuve (Δ)
- Triton du Diable [dk : 1] : siffloter permet de savoir si quelqu'un est liée au combat légendaire (Δ)
- Moaning & Groaning [dk : 1] : transmission d'un sentiment à un auditoire par la musique (Δ)
- They caught the Devil and put him in jail... [dk : 10] : jouer de la musique (à plusieurs) pour exorciser

4. De style

Bluesman

- Compétences : +2 dans une compétence de Bluesman (Musique au choix, Connaissance Légendes, Esquive, Perception, Volonté, Escamotage)
- Improvisation : autres atouts de Bluesman disponibles mais chaque dK donne 3 dK au MJ (Δ)
- Rolling & Tumbling [dK : 1] : si à couvert en combat, la musique du PJ impose Ralentissement aux PNJ
- Hiding & Seeking [dK : 2] : invoque des ténèbres, Perception -2 pdt 2 rounds (ou 1min hors combat)
- If I Had Possession Over Judgement Day [dK : 3] : ramène l'âme d'un défunt pendant 1 minute
- Crossroad Blues [dK : 5] : pendant un combat ou une scène, les 6 faces des dK des PJ procurent un bonus (3 =3, 5 = 5) alors que les dK des PNJ sont limités à 1 (1 = 1, 6 = 1) (Δ)

Bon Pote

- Audace : possibilité de choisir 2 Primes (différentes) et 2 Pénalités pour 1 round
- Compétences : +2 dans une compét. de Bon Pote (Bluff, Esquive, Réflexes, Athlétisme, Acrobatie, Fouille)
- Coup surprise : 1x / round, après une attaque réussie, attaque mains nues suppl. (« La Baffe » autorisée)
- Polyglotte ou presque : parle différentes langues avec un fort accent si peut interagir avec le PNJ (Δ)
- La Baffe [dK : 1] : une baffe à un PNJ donne pour 1 round -1 en Intimidation, Volonté, Psychologie et Réflexes ainsi que Abandon de position avantageuse, Blessure légère et Ralentissement
- Trouver la sortie de secours [dK : 3] : 1x / scénario, le PJ trouve une sortie sûre et discrète d'un bâtiment

Belle Blonde

- Compétences : +2 dans une compétence de Belle Blonde (Soins, Diplomatie, Volonté, Psychologie, Esquive, Déguisement)
- Présence apaisante : qd s'occupe de blessés, ils récupèrent votre [INS] pv en + de leur guérison naturelle
- Dame de fer [dK : 1] : spécialisée en concours virils, +5 pour bras de fer, concours de boissons...
- Voodoo Woman [dK : 2] : peut obliger un homme à obéir 10 min hors combat (cf. parfums, Volonté/15)
- Foudres de Tante Polly [dK : 2] : +3 à l'Intimidation (cf. représente l'institutrice sévère)
- Last Kiss Before Dying [dK : 3] : 1x / scénar, 1 action, sauve un perso de la mort (dans la minute du décès)

Brute Epaisse

- Arme improvisée : elle fait 2d6 pts de dégâts et en 1 action + déplacement, il y en a tjs une accessible (Δ)
- Compétences : +2 dans une compétence de Brute Epaisse (Mêlée, Muscles, Résistance, Technique au choix, Intimidation, Athlétisme)
- Force indomptable : +5 en Mêlée pour combat à mains nues (Δ)
- Ligne offensive [dK : 1] : utilise un nb d'actions pour protéger un perso donné, Mêlée pour prendre les dg à sa place, chaque action sacrifiée donne 1d6 de protection contre les dg et de bonus aux dg de Mêlée
- Petit papa baston [dK : 1] : +1d6 de dg à mains nues pdt 1 combat mais les blessures graves ne tuent pas
- Poker Face : si dg > CON, sert les dents et adversaire subit Ralentissement pour 1 attaque (Δ)

Bandit Intrigant

- Compétences : +2 dans 1 compét. de Bandit Intrigant (Esquive, Mêlée, Tir, Bluff, Discrétion, Intimidation)
- Coup mortel : si attaque réussie contre 1 perso surpris, jet de Résistance / [dg de l'attaque] ou meurt (Δ)
- Couteau de prédilection : +2 aux actions avec ce couteau (ex. : Intimidation, Mêlée, Tir, Escamotage...)
- « E Pericoloso » [dK : 1] : effraie un adversaire, +3 à l'Intimidation et l'adversaire a -3 à sa Volonté
- L'Effet couteau papillon [dK : 2] : son couteau apparaît (par « magie ») dans la main du PJ (Δ)
- Vif : agit en premier lors d'un combat sauf en présence de primes Accélération (Δ)

Binoclard Ambitieux

- Anecdote diabolique [dK : 2] : souvenir d'1 erreur ou d'1 délit d'1 perso = Intimidation et Diplomatie +4
- Argumentaire-à-terre [dK : 2] : termes pompeux convainquent qu'il n'y a pas (eu) de magie (Δ)
- Compétences : +2 dans une compétence de Binoclard Ambitieux (Connaissance au choix, Idée, Langue au choix, Lire et écrire, Perception, Renseignements)
- Informé [dK : 1] : lors de la 1^{ère} rencontre avec un perso, jet de Renseignement / 5 peut donner infos (Δ)
- Petit air bête de bureaucrate : 1x / scénario, peut frapper sans qu'on s'y attende, pas d'Esquive possible
- Techniques d'apprentissage : Apprentissage = bonus suppl. de 1 pour 3 des compétences augmentées (Δ)