



Le Legacy Challenge

Traduit par Myszka

*Le legacy challenge, ou challenge dynastie a été créé par **Pinstar**. C'est le challenge le plus connu de la communauté sims.*

Vous pouvez avoir les anciennes règles ou les nouvelles sur [le site officiel du Legacy](#)¹.

Comment commencer ?

Avant de commencer, regardez la liste des handicaps. Si vous êtes nouveau dans le monde du Legacy Challenge ou si vous voulez garder le challenge aussi simple que possible, ne mettez aucun handicap.

Ensuite, allez dans le CAS et créez votre fondateur. Ce peut être un adulte ou un jeune adulte. Vous pouvez choisir n'importe quel sexe, l'aspiration que vous voulez, la personnalité que vous voulez and choisir les préférences et les tue-l'amour que vous désirez. Vous pouvez utiliser du contenu personnalisé.

Quand vous créez votre fondateur dans CAS, vous pouvez commencer avec un chat ou un chien (pas les deux). Vous pouvez créer votre animal comme vous voulez et lui donnez la personnalité que vous désirez.

Vous pouvez acheter des animaux, les adopter du service d'adoption ou si ce sont des chiens errants. Par contre, vous ne pouvez pas fusionner une famille « animal » (un animal créé dans le CAS) à votre famille Legacy.

Si vous créez un jeune adulte, faites-le emménager dans un dortoir vide.

Si vous créez un adulte, faites-le emménager sur un terrain de 5x5 (à moins que vous ayez choisi un des handicaps). Quand vous débutez, vous pouvez utiliser l'outil aplanir sur le terrain avant de faire emménager votre famille.

Félicitations : vous venez de commencer le Legacy Challenge !

¹ <http://www.legacychallenge.com/index.html>

Les règles du jeu

Certaines règles s'appliquent à toutes les familles relevant le challenge du Legacy, sans exception. Si vous avez un sim à l'université, regardez les règles de l'université (*qui suivent*).

Vous ne pouvez utiliser aucun code, sauf:

- Move_objects (en cas de bug d'objets)
- Les codes pour construire les bâtiments
- Kaching (chaque utilisation compte un point de pénalité)

Vous pouvez seulement utiliser les objets Maxis officiels. Vous pouvez utiliser des recolorations pour autant qu'elles ne changent pas les caractéristiques de l'objet.

Vous pouvez télécharger et utiliser du contenu personnalisé pour les vêtements, les sols et les murs. Les hacks et mods sont interdits.

Le challenge peut être réalisé avec n'importe quelle combinaison d'add-on.

Vous pouvez seulement épouser ou faire emménager des citoyens ou des PNJ.

Quand un enfant grandit et devient adolescent, vous ne pouvez pas choisir son aspiration. Faites rouler un dé à six faces pour la déterminer.

- 1- Richesse
- 2- Connaissance
- 3- Famille
- 4- Amour
- 5- Popularité
- 6- Plaisir (ou choisissez celui que vous voulez si vous n'avez pas Nuit de folie)

Pour l'aspiration secondaire de Quartier Libre

Pour le FONDATEUR, vous pouvez choisir une aspiration secondaire. Pour les héritiers et les époux vous devez faire rouler le dé. Les nombres sont les mêmes que ci-dessus. Si vous tombez sur la même aspiration que la première, vous devez choisir l'aspiration Fromage fondu comme aspiration secondaire.

Le challenge prend fin après dix générations.

La dixième génération doit pouvoir retracer son ascendance par le sang jusqu'au fondateur.

Si quelque chose de vraiment terrible intervient, vous pouvez quitter sans sauvegarder et reprendre depuis votre dernière sauvegarde, mais cela entraîne une pénalité (sauf si c'est un bug).

Les règles de l'université

Vous pouvez seulement vendre des objets achetés avec l'argent de votre sim, ou des objets qu'il a apporté avec lui.

Seuls les objets achetés par votre sim avec son argent peuvent être ramenés de l'université à la maison.

Seuls les sims avec lesquels vous avez joués de la première année au diplôme (ou jusqu'à l'exclusion) peut rejoindre la maison Legacy après l'université.

Vous pouvez transférer les objets de la société secrète vers d'autres terrains, mais ne peuvent être ramené à la maison.

Score

Vous gagnez des points dans ce challenge lorsque vous finissez certaines tâches ou remplissez certaines conditions.

Chaque catégorie peut vous faire gagner au maximum 10 points.

Pour déterminer votre score, diviser vos points par le maximum de points possible. Votre score est le pourcentage obtenu. Un Legacy parfait aura un score de 100 %.

Catégorie : Dynastie

- Un demi-point pour le fondateur (point acquis dès le départ)
- Un demi-point pour chaque génération qui a vu le jour sauf la dixième
- Un point pour la naissance de la dixième génération
- Un demi-point si le fondateur ou les héritiers ont leurs portraits peints et accrochés dans la maison. Ils doivent être peints lorsque le sim est encore en vie. Puisque le challenge prend fin à la 10^{ème} génération, vous ne pouvez pas peindre un portrait du bébé 10^{ème} génération, c'est pour cette raison que la 10^{ème} génération rapporte un point.

Catégorie : Argent

Vous gagnez un point pour chaque tranche de 100 000 \$ plus 50 000 \$ pour chaque add-on (ainsi une personne qui a trois packs installés devrait gagner 250 000 \$ pour gagner un point), mais ne comptez pas plus de 300 000 \$ pour avoir 1 point. Cette augmentation s'explique parce qu'il y a beaucoup de nouvelles manières de faire de l'argent.

Par contre, vous devez toujours arrondir vers le haut, vous avez donc au moins un point pour l'argent.

Ensuite, il n'y a plus de pénalité « université » donc ils peuvent emménager dans la maison sans perdre de points. La seule contrainte est qu'ils doivent avoir terminé leurs études.

La valeur des biens communautaires de la famille s'ajoute à celle des biens du foyer.

Si vous gagnez plus de 10 points, les points au-dessus vont dans la catégorie bonus.

Catégorie : amis de la famille

- Garder en mémoire le plus haut nombre d'amis que la famille a pu avoir en même temps. Ce nombre deviendra le nombre d'amis total de la famille, et le restera même si vous perdez ces amis.
Par exemple : si le fondateur a 20 amis pendant sa vie, votre total d'amis deviendra 20. Si plus tard, il meurt, et perd tous ses amis, votre total d'amis sera toujours 20. Pour avoir un score plus haut, la famille aura besoin d'avoir plus de 20 amis à un moment donné.
Le maximum de cette catégorie est de 40 amis.
- Vous gagnez un quart de point pour chaque ami de la famille. N'arrondissez ni vers le haut ni vers le bas.

Si vous gagnez plus de 10 points, les points au-dessus vont dans la catégorie bonus.

Catégorie : désirs impossibles

Vous gagnez un point pour chaque désir impossible réalisé par un sim de la famille. Un sim peut seulement rapporter un point pour les désirs impossibles. Les sims peuvent seulement réaliser un désir impossible relatif à leur aspiration. Un sim aspiration amour qui obtiendra le maximum pour chaque compétence ne gagnera pas de point, parce que « maîtriser sept compétences » est un désir de l'aspiration connaissance.

Voici les désirs impossibles pour chaque aspiration :

Famille :

- Avoir 10 petits-enfants

- Avoir 30 petits-enfants

Richesse

- Gain de 100 000 \$
- Ouvrir 5 commerces de niveau 10 (des empires commerciaux)

Connaissance

- Maîtriser sept compétences
- Être enlevé 3 fois par les extraterrestres

Popularité

- Avoir 30 meilleurs amis (simultanément)

Amour

- Avoir 20 liaisons en même temps
- Faire crac-crac avec 30 sims

Plaisir

- Avoir 50 premiers rendez-vous
- Avoir 100 rendez-vous paradisiaques

Fromage fondu

- Manger 200 sandwichs au fromage fondu

Avec Quartier Libre

Vous pouvez gagner des points pour l'aspiration secondaire d'un sim si vous réalisez un désir impossible de cette aspiration. Cela vous permet de gagner au moins deux points par sim si vous réussissez à réaliser un désir impossible pour chaque aspiration.

Si vous gagnez plus de 10 points, les points au-dessus vont dans la catégorie bonus.

Catégorie : tombes en platine

Cette catégorie est vraiment simple. Vous gagnez un demi-point pour chaque tombe en platine qui reste sur le terrain. Peu importe l'aspiration, il faut juste qu'elle soit en platine. Pour avoir une tombe en platine, le sim doit mourir de vieillesse avec une jauge d'aspiration en platine.

Si vous gagnez plus de 10 points, les points au-dessus vont dans la catégorie bonus.

Catégorie : fantômes

Vous gagnez un demi-point pour chaque fantôme d'une couleur différente présent sur le terrain. Si vous avez toutes les couleurs de fantômes vous gagnez 10 points pour cette catégorie.

Les sortes de fantômes sont :

Vieillesse

Feu / Auto-combustion*

Peur

Noyade

Électrocution / Foudroiement*

Plante carnivore*

Les ciseaux**

Ascenseurs*

Satellite

Maladie

Insectes

Famine

Excès de motivation*

Lumière du soleil*

Grêle*

* Si vous n'avez pas les add-ons qui permettent cette mort, vous n'avez pas besoin de cette mort pour compléter cette collection.

** Il s'agit d'un objet officiel qu'on peut télécharger [ici](#)².

Vous ne pouvez pas gagner plus de 10 points dans cette catégorie. Le maximum est de 10.

Catégorie : Affaires

Si vous n'avez pas Bonnes Affaires, ignorez simplement cette catégorie.

Vous gagnez un point pour chaque génération si le commerce familial atteint le niveau 10. Le commerce familial est le premier ouvert par le fondateur ou un héritier de la famille. Il peut être à domicile ou sur un terrain communautaire.

Le commerce commencera seulement à rapporter des points quand il atteint le niveau 10.

Si plusieurs générations sont vivantes quand le commerce atteint le niveau 10, il comptera seulement pour la génération la plus jeune (par exemple : pour gagner 10 points pour les 10 générations, le fondateur devra avoir atteint le niveau 10 avant la naissance de la deuxième génération).

En outre, chaque sim qui mourra avec une tombe platine avec les 7 badges en or gagnera un point pour cette catégorie.

Si vous gagnez plus de 10 points, les points au-dessus vont dans la catégorie bonus.

Catégorie : race familiale

Votre famille Legacy peut avoir l'orgueil de créer une race forte et totalement nouvelle. Plutôt que d'avoir un pedigree parfait, la famille peut créer une nouvelle race, avec un patrimoine génétique différent.

Choisissez un animal, chien ou chat (cette catégorie comptera seulement pour un type d'animal). Si vous créez un animal en même temps que le fondateur de la dynastie, cet animal devient le fondateur de la race. Si vous ne créez pas un animal dans le CAS, le premier animal qui rejoindra la famille par n'importe quel moyen deviendra le fondateur. La lignée de l'animal fonctionne exactement comme celle de la famille. Chaque génération peut seulement avoir un héritier, et celui-ci doit avoir été choisi avant la naissance de la génération suivante.

Votre but est d'augmenter la longévité et la force de cette race.

Si vous créez votre animal dans le CAS, vous débutez avec 0.5, sinon avec 0.

Si le conjoint de votre héritier ou fondateur est un animal errant, cela ajoute 0.5 à la force quand la génération suivante naît.

Si le conjoint de votre héritier ou fondateur rejoint la famille par un autre moyen, ajoutez 0.25 quand la génération suivante naît.

Pour chaque héritier (y compris le fondateur) qui apprend toutes les compétences animales et atteint le sommet d'au moins une carrière, ajoutez 0.25.

Les non-héritiers n'apportent aucun point.

Vos points « race familiale » = la force de votre race !

Comme les autres catégories, celle-ci a un maximum de 10. Les points au-dessus comptent pour la catégorie bonus.

² http://thesims2.ea.com/exchange/object_detail.php?asset_id=272&asset_type=object&pid=Exchange_objects

Catégorie : saisons

Si vous n'avez pas Au fil des saisons, ignorez simplement cette catégorie.

Arbre de la dynastie

Au premier jour de l'arrivée du fondateur sur le terrain de la dynastie, vous devez acheter et planter un arbre fruitier. Cela peut être n'importe lequel des trois arbres fruitiers. Une fois mis en place, cet arbre ne doit jamais être déplacé ou supprimé. Lorsque le fondateur décédera, sa tombe devra être placée dans un endroit proche de l'arbre. Le fondateur doit mourir pour gagner un point pour l'arbre. Pour chaque génération, la première comprise, l'arbre qui reste en vie et sans être déplacé, vous fera gagner un point. Garder l'arbre en vie jusqu'à la naissance de la dixième génération vous fera gagner 9 points.

Poisson

Si vous avez chaque sort de poisson accroché au mur et que vous avez le puits aux souhaits, vous gagnez un point. Ce point peut seulement être gagné une fois.

Jus de fruit

Si vous êtes capable de faire toutes les sortes de jus de fruit, vous gagnez un point. Ce point peut seulement être gagné une fois.

Règles de saisons

Les bébés des végésims peuvent être considérés comme des héritiers si le végésim fait partie de la lignée.

- Le temps du quartier peut être configuré comme vous le voulez, à moins que vous ne démarriez avec un handicap.
- La mort par coup de chaleur compte pour le fantôme « mort par le feu ».
- La mort par la foudre compte pour le fantôme « mort par électrocution ».
- Nouveau fantôme : mort par grêle

Le "végésim" a été ajouté au bonus « brebis galeuse ». Les 6 nouvelles récompenses professionnelles ont été ajoutées à la catégorie collection.

Si vous gagnez plus de 10 points, les points au-dessus vont dans la catégorie bonus.

Catégorie : Bon Voyage

Si vous n'avez pas Bon Voyage, ignorez simplement cette catégorie.

Un point est gagné à chaque fois que 9 souvenirs de vacances sont obtenus par le fondateur ou un héritier. Ce bonus fonctionne exactement comme pour le score des amies de famille, où vous prenez seulement en compte le plus haut nombre de souvenirs de vacances gagné, et où vous gardez ce score même après la mort du sims. Ces points sont au maximum de 5, si un sim obtient les 45 souvenirs de vacances.

2 points si le fondateur ou un héritier achète une maison de vacances. Pour gagner ce point, la génération qui achète la maison et chaque génération suivante doit passer au moins une période de vacances réussie dans la maison. La maison peut se situer dans n'importe lequel des trois lieux de vacances, et peut déjà être construite si vous le souhaitez.

1 point si le fondateur est le premier à acheter et à passer des vacances dans cette maison.

2 points si vous collectez tous les souvenirs de vacances et les mettez dans votre maison. Cela inclut les choses achetées et découvertes dans le sol.

Moins 1 point, si vous passez de mauvaises vacances (cela concerne juste les vacances, sans tenir compte du nombre de sims en vacances).

Catégorie : Quartier Libre

Si vous n'avez pas Quartier Libre, ignorez simplement cette catégorie.

Passe-temps familial

Pour gagner chacun de ces points, le fondateur doit atteindre le niveau maximum d'intérêt pour au moins un hobby avant sa mort. Ce hobby ne doit pas forcément être le passe-temps prédestiné du fondateur, assigné par le jeu, mais cela n'importe quel autre hobby de votre choix. Le premier hobby, pour lequel le fondateur atteint le maximum d'intérêt devient le « passe-temps familial » pour le reste du challenge.

Gain d'un demi-point pour chaque sim de la lignée génétique qui atteint le niveau maximum du passe-temps familial. Ce sim ne doit pas forcément être l'héritier ; les frères, sœurs et époux peuvent également gagner des points dans cette catégorie.

Gain d'un « extra » point si le passe-temps familial est le passe-temps prédestiné du fondateur.

Vos sims peuvent avoir de l'intérêt pour d'autres hobbies indépendamment du passe-temps familial.

Il n'y a pas de pénalité pour un sim, faisant partie de la lignée génétique, qui n'atteint pas le niveau maximum d'intérêt pour le passe-temps familial avant sa mort. Tout simplement vous ne gagnez pas le demi-point pour lui.

Si le fondateur meure avant d'atteindre le maximum d'intérêt dans un hobby, vous ne pourrez gagner aucun point dans cette catégorie.

Catégorie : Collections

- 1 point par grossesse extraterrestre : si ce sont des jumeaux qui naissent, cela reste un point.
- 1 point pour chaque « set » complet de tombes en platine. Le « set » comprend les tombes pour chacune des 7 aspirations. Si vous n'avez pas Nuit de Folie, le set est composé des 5 aspirations différentes.
- 1 point pour avoir les 25 récompenses de carrières. Ce point peut seulement être gagné une fois. Si vous n'avez pas un des add-on qui apportent de nouveaux métiers, ne comptez pas ces métiers.
- 1 point pour 25 bouteilles d'élixir de vie non utilisées. A chaque fois que vous avez 25 bouteilles, vous pouvez les supprimer, compter un point, et recommencer. La manière la plus simple de les conserver et de créer une zone de 5x5 sur votre terrain, Une fois que cette zone est complète, vous savez que vous avez 25 bouteilles. Les bouteilles utilisées ne comptent pas dans les 25.
- 2 points si chacun des désirs impossibles est réalisé au moins une fois. Il y a 12 désirs impossibles différents. Si vous les réalisez tous au moins une fois, vous gagnez ce bonus. Les désirs impossibles doivent être atteints par un sim avec la bonne aspiration, mais un sim peut en accomplir plus d'un pour gagner ce bonus.

Quartier Libre

- 1 point pour avoir une collection complète d'insectes
- 1 point pour avoir toutes les plaques des hobbies

Les points au-dessus de 10 dans cette catégorie vont dans bonus.

Catégorie : Le maître

Les points de cette catégorie sont plus difficiles à avoir que la normale. Vous devrez travailler plus dur pour gagner un point de cette catégorie que pour gagner un point dans une autre. Bonne chance ! Chaque bonus compte seulement une fois, même si vous remplissez les conditions plus d'une fois. Si vous voulez un challenge simple ou « décontracté », vous pouvez passer cette catégorie.

« Brebis galeuse »

- 1 point pour avoir une brebis galeuse dans la famille

Une « brebis galeuse » est définie comme un alien/zombie/vampire/loup-garou/végésim. Le mouton noir doit faire partie de la lignée par le sang. Vous gagnez un point dès qu'un sim devient un alien/zombie/vampire/loup-garou/végésim. Ils ne doivent pas forcément rester en vie, une fois ce stade atteint.

Si vous n'avez pas les packs requis pour faire une brebis galeuse, ne tenez pas compte de ce bonus. Une fois que vous avez gagné le bonus brebis galeuse, les enfants de la maison peuvent choisir l'aspiration « famille » plutôt que de faire rouler les dés, lorsqu'ils deviennent adolescents.

« Les lapins sociaux ont aussi besoin d'amour »

Travailler comme ami imaginaire est un travail difficile. Les lapins sociaux sont soumis aux caprices des sims qui les créent, et doivent faire avec leurs lamentations.

Personne ne pense jamais aux désirs des lapins sociaux. Une petite romance sans lendemain avec un collègue peut aider à la satisfaction du lapin social dans son travail.

Comment gagner ce point : vous devez prendre une photo d'un lapin social ayant des relations avec un autre lapin social.

Remarques :

Vous devez avoir au moins 2 lapins sociaux pour réaliser ce bonus, ce qui veut dire avoir deux sims avec la barre des besoins sociaux au plus bas. Les lapins sociaux peuvent être de trois couleurs : jaune, bleu et rose. Seulement un rose et un bleu peut avoir une romance ensemble. Pour autant que je sache, il n'y a pas moyen d'influencer la couleur d'un lapin social qu'un sim produira.

Une fois que vous avez gagné ce bonus, vous pouvez faire grandir des enfants avec l'aspiration romance sans utiliser les dés.

« Casier vierge »

Vous avez les qualités, l'esprit de management et la maîtrise d'un vrai dieu des sims. Vous avez réussi à garder votre famille loin de tous les troubles, et ce pendant les 10 générations !

Comment gagner ce point : si vous avez mené vos 10 générations sans avoir eu un point de pénalité, vous gagnez ce point. Ce point ne peut pas être gagné si vous avez eu une pénalité, même si celle-ci est contrebalancée par un point de la catégorie bonus.

« Finir ce que vous avez commencé »

Vous êtes capable de ne pas dépasser les limites !

Si vous avez réussi à ne jamais briser un handicap que vous avez choisi au début du challenge, vous gagnez ce point. Vous devez avoir sélectionné au moins un handicap pour gagner ce point.

« Enfant prodige »

Grâce à de bons gènes, un bon entourage familial et la meilleure des éducations de la ville, la famille a produit un enfant brillant, dont l'esprit est nettement supérieur à ceux des autres enfants et de la plupart des autres adultes.

Pour gagner le point, un « enfant prodige » doit

- Être un héritier de la famille ;
- Avoir grandi en platine de bambin à enfant ;
- Avoir appris les 3 compétences des bambins ;
- Atteindre le maximum de compétences quand il devient adolescent ;
- Avoir un A+ à l'école quand il devient adolescent ;
- Avoir « appris à étudier » quand il devient adolescent ;
- Être dans une école privée au moment où il devient adolescent ;
- Avoir un intérêt de 10 pour l'école quand il devient ado ;
- Être platine quand il devient adolescent.

Si toutes ces conditions sont réunies, la famille Legacy gagne le point d'enfant prodige quand l'enfant devient un adolescent.

Quand cet enfant grandit, vous n'avez pas besoin de faire rouler les dés pour choisir son aspiration. Vous pouvez sélectionner l'aspiration connaissance seulement pour cet enfant. Le désir impossible de connaissance « maximum de compétences » est immédiatement satisfait.

Remarque :

A moins d'un handicap particulier, vous pouvez utiliser les récompenses de carrière et le casque pensant pour atteindre le niveau maximum de compétences.

« Joyeux anniversaire »

Un héritier doit avoir une fête anniversaire, à chaque époque de sa vie, de nourrisson à sénior. Chaque fête doit atteindre le niveau « d'éclate totale ».

L'héritier doit grandir en platine à chaque fois (sauf pour nourrisson) et doit mourir en platine. Si toutes ces conditions sont satisfaites, vous gagnez un point.

Une fois le point « joyeux anniversaire » gagné, les enfants peuvent choisir l'aspiration popularité sans faire rouler les dés.

« Pas de regrets »

Si un sim né dans la famille est capable de mourir en platine sans avoir un seul mauvais souvenir, vous gagnez un point. La seule exception à cette règle est le mauvais souvenir « mort d'un membre de la famille ». Ces morts doivent être morts en platine. Le sim doit être un héritier.

Une fois le point « pas de regrets » gagné, les enfants peuvent grandir avec l'aspiration plaisir sans faire rouler les dés.

« Maître du capitalisme »

Un héritier doit mourir en platine avec les 25 bonus commerciaux, et les 7 badges en or. Si toutes ces conditions sont satisfaites, vous gagnez un point.

Une fois ce point gagné, vous pouvez choisir l'aspiration richesse pour vos enfants sans faire rouler les dés.

« Ivy League »

Note de la traductrice : L'Ivy League est un groupe d'universités privées américaines. Ce terme a des connotations d'excellence et également d'élitisme.

Pour gagner un point vous avez besoin :

- Un adolescent, qui a des liens du sang avec la famille, mais n'est pas un héritier ;
- Il doit gagner 14 000 \$ de bourses d'étude ;
- Il doit aller à l'université (n'importe laquelle) ;
- Il doit avoir le souvenir Star du campus avant d'obtenir son diplôme ;
- Il doit rejoindre la société secrète avant la remise des diplômes ;
- Il doit créer une association et atteindre le niveau maximum avant la remise des diplômes ;
- Il doit avoir son examen final avec une note de 4.0 (peu importe la spécialité) ;
- Il doit avoir une fête de fin d'études « éclate totale » ;

Vous gagnerez ce point au moment de la remise des diplômes si toutes ces conditions sont satisfaites.

Une fois, le point « Ivy League » gagné, vous pouvez choisir l'aspiration connaissance pour vos enfants quand ils grandissent, sans faire rouler les dés.

« Maître des hobbies » (requiert l'extension Quartier Libre)

Gagné quand un sim atteint le niveau 10 pour tous les passe-temps.

« Ligne d'arrivée ! »

Le Legacy Challenge est fini. Vous aurez ce point juste pour avoir atteint la 10^{ème} génération ; vous l'avez gagné ! Calculez votre score et voyez combien vous avez fait !

Catégorie : handicaps

Avant le commencement du challenge, et avant d'avoir créé votre fondateur, regardez la longue liste des handicaps. Vous pouvez en choisir autant que vous vous sentez capable d'en faire. Vous pouvez bien entendu ne pas en choisir, si vous voulez un challenge très simple ! Soyez conscient que certains handicaps en rendent d'autres impossibles à tenir (Vivre en gros et Président du fitness par exemple). Si vous voulez atteindre un score parfait, vous devez choisir des handicaps qui au total vous apporteront 10 points.

À moins que le handicap ne le précise, vous gagnez le point à la fin du challenge, si vous avez été capable d'obéir à une restriction pour le challenge entier.

Si vous brisez une contrainte, vous ne recevrez pas ses points à la fin du challenge, mais il n'y aura pas de pénalité.

Vous ne devez pas choisir un handicap qui requiert un add-on spécifique si vous n'avez pas cet add-on. La catégorie des handicaps a un maximum de 10 points, quelques soient le nombre de disques additionnels (il y a assez de handicaps pour que quelqu'un qui n'a que les sims 2 puissent gagner 10 points).

Les points au-dessus de 10 dans cette catégorie vont dans bonus.

Catégorie : bonus

Quand vous gagnez plus de 10 points dans une catégorie, ces points en trop sont comptés dans cette catégorie. Chaque pénalité reçue par la famille est soustraite de cette catégorie qui peut donc devenir négative. Comme toutes les autres catégories, cette catégorie a un maximum de 10 points.

Les points gagnés dans cette catégorie alors qu'elle a déjà atteint son maximum peuvent être échangés contre 1000 \$ (en utilisant le code kaching sans pénalité) ou sont tout simplement perdus.

Si cette catégorie descend en-dessous de 10 à cause des pénalités, des points bonus additionnels peuvent la ramener à 10.

Pénalités

- Moins 1 point par utilisation du code « kaching ». Si un point bonus est sur le point d'être perdu pour pouvez utiliser sans pénalité ce code pour gagner 1000 \$.
- Moins 1 point pour chaque visite du psychiatre. Si vous réussissez à soigner la dépression de votre visite avant qu'il n'arrive, ne comptez pas cette pénalité.
- Moins 1 point pour chaque nourrisson, bambin ou enfant emportés par les services sociaux. Prenez soin de vos enfants !
- Moins 1 point pour chaque visite de l'huissier. Payez vos factures !
- Moins 1 point pour chaque sim exclu de l'université ou qui laisse tomber ses études. Cela compte pour chaque sim venant de la maison de la dynastie, héritier ou pas. Il n'y a pas de pénalité pour ceux qui ne vont pas du tout à l'université.
- Moins 1 point pour chaque visiteur mourant sur le terrain de la dynastie. A moins qu'il ne s'agisse d'un nourrisson ou d'un sim contrôlable, n'importe quel sim compte comme visiteur.
- Moins 1 point pour chaque Diva ou Mr. Big amené dans la famille. Ce sim apporte tellement d'argent qu'il déséquilibre le challenge. Cela compte quelque soit la manière dont il arrive dans la famille (mariage, déménagement ou résurrection) ;
- Moins 1 point par chargement d'une ancienne sauvegarde. Si vous ne voulez pas que votre challenge finisse de manière abrupte à cause de la mort accidentelle d'un héritier, ou si quelque chose arrive et qui nuit complètement à votre famille, vous pouvez réutiliser votre dernière sauvegarde plutôt que de recommencer un nouveau legacy. Chaque chargement enlève un point de pénalité. Si vous avez chargé une sauvegarde à cause d'un bug ou d'un défaut, il n'y a pas de pénalité.
- Moins 1 point pour chaque changement d'aspiration : vous perdez un point chaque fois que vous utilisez L'orbe sensoubli, mais vous pouvez utiliser la sphère pour changer vos préférences et tue-l'amour sans pénalité. Vous pouvez changer votre aspiration à l'université sans pénalité, mais en utilisant les dés.
La seule exception à cette règle est lorsque le sim change son aspiration pour l'aspiration fromage fondu. Il n'y a pas de pénalité si vous utilisez la sphère pour cette raison.
- Moins 1 point pour chaque animal enlevé de la maison par la police pour négligence (donné de plein gré un animal à l'agence d'adoption n'apporte pas de pénalité).
- Moins 1 point pour chaque animal qui s'enfuit. Si vous réussissez à le ramener dans la famille, cette pénalité n'est que de 0.5 point.

Liste des handicaps

A moins que le handicap ne le précise, vous ne gagnez le point pour un handicap qu'à la fin du challenge, si vous n'avez pas brisé la contrainte.

Il n'y a pas de pénalité pour cesser un handicap que vous avez choisi, vous ne gagnerez simplement pas le(s) point(s) pour ce handicap à la fin du challenge.

« Au milieu de nulle part »

Catégorie : handicap

Points : 1

Vos sims habitent un coin paumé. Il y a des kilomètres et des kilomètres jusqu'à la prochaine ville et jusqu'au prochain centre commercial. A cause de cela, amener des objets jusqu'à la maison prend beaucoup de temps (en réalité, la maison de la famille Legacy elle-même peut se localiser n'importe où, même dans le centre-ville, mais le but de ce bonus est de faire comme si elle était au milieu de nulle part).

Contraintes :

À l'exception du premier jour, vous pouvez seulement acheter un objet du mode achat par jour. Vous pouvez acheter autant d'objet que vous voulez le premier jour pour vous établir dans la maison.

Puisque cela prend une éternité d'amener des matériaux de construction, vous pouvez seulement placer deux objets du mode construction par jour. Cela signifie deux carrés de fondation, deux sections de mur, deux sections à peindre, mettre deux carreaux en place, mettre deux sections de piscine, deux escaliers, deux fenêtres, etc. En d'autres mots, chaque item du mode construction ne peut être acheté que deux fois par jour. Pour les grands projets d'architecture, cela prendra du temps puisque vous ne pourrez acheter que deux items par jour.

Vous pouvez ignorer cette contrainte le premier jour où vous établissez votre famille.

Puisque la famille vit au milieu de nulle part, les sims ne peuvent pas aller sur un autre terrain grâce à un taxi. Les sims ne peuvent pas prendre le véhicule de ramassage pour aller au travail, et les ados ne peuvent pas prendre le bus pour l'école (ou le véhicule pour leur travail).

Les sims peuvent seulement aller à l'école, au travail et sur les terrains communautaires avec leur propre voiture. Les enfants peuvent eux prendre le bus scolaire pour aller à l'école.

Notes : les objets achetés par les sims eux-mêmes à l'épicerie, le petit électronique (comme le portable) et même les objets achetés dans des commerces tenus par d'autres sims ne compte pas pour cette limite. Si vous voulez acheter plus d'objets par jour, vous devez faire conduire votre sim jusqu'à un magasin et y acheter ce dont vous avez besoin. Rappelez-vous juste que les sims ne peuvent pas acheter des objets dont le prix est inférieur à « bon marché ».

Puisque les étudiants vivent à l'université, cette contrainte est temporairement levée pour les sims qui habitent dans un dortoir, une maison ou une association sur le campus.

« Sims bien habillés »

Catégorie : handicap

Points : 1

Votre famille a un don pour la mode et le sens de l'élégance et de l'apparence. Tout le monde dans la famille doit paraître sous son meilleur jour et avoir sa garde-robe personnelle.

Contraintes :

La famille doit avoir une penderie pour chacun des membres de la famille vivant dans la maison, quelque soit l'âge. Chaque sim né dans la famille doit avoir son propre ensemble d'habit de tous les jours et cela comprend les bambins, les enfants, les adolescents, les jeunes adultes, les adultes et les séniors. Un ensemble peut comprendre un haut et un bas, ou bien un habit complet. Ils doivent avoir également leur propre set de sous-vêtements, pyjama et tenue habillée, mais dans ce cas vous pouvez seulement acheter un de chaque à l'âge adulte.

Pour le fondateur et les adultes ajoutés à la famille, par mariage ou emménagement, vous devez acheter un nouveau « set » complet pour sénior, induant chaque type de vêtements en sénior.

Le fondateur et ses héritiers doivent un intérêt de 10 en « Mode » (ou atteindre le maximum dans le passe-temps Loisirs créatifs si l'extension Quartier libre est installé) avant qu'ils ne deviennent séniors.

Notes : afin de se conformer à la cette contrainte, vous devez acheter une penderie le premier jour de votre emménagement, et en acheter une nouvelle avant minuit le jour où un nouveau membre rejoint la maison. Quand un sim meurt, vous pouvez réutiliser une garde-robe pour quelqu'un d'autre (vous n'aurez donc pas besoin d'avoir plus de 8 penderies).

Tous les types de penderie comptent pour la restriction penderie.

N'importe quel sim peut acheter de nouveaux vêtements, même pour un autre sim.

Le fondateur et les sims épousés/ayant emménagés doivent posséder le set de vêtements sénior avant de devenir sénior. Si un sénior se marie ou emménage dans la famille, vous n'avez pas besoin d'acheter de nouveaux vêtements pour lui (mais ils ont tout de même besoin de leur propre penderie).

Les sims nés dans la famille doivent posséder leur set complet d'habits (de bambin à sénior) avant de devenir bambin.

Les sims ne doivent pas forcément porter les vêtements qu'on leur achète, il faut seulement leur en acheter.

Vous pouvez utiliser des vêtements maxis ou bien du contenu personnalisé.

Si jamais vous avez acheté tous les vêtements d'une catégorie particulière (et donc vous n'auriez plus rien à acheter), vous n'avez pas besoin d'en acheter un nouveau pour les nouveaux sims.

« Main verte »

Catégorie : handicap

Points : 1

Votre fondateur a choisi une terre fertile pour construire sa maison, il est très proche de la terre et se sent concerné par les plantes et la nature.

Contraintes :

Il ne doit pas y avoir moins de 20 parcelles de fleurs sur le terrain en tout temps. Au moins 20 de ces parcelles doivent être achetées le premier jour.

Vous devez acheter au moins 10 arbres et 10 buissons avant que votre fondateur ne devienne un sénior.

Vous devez atteindre la dixième génération sans qu'aucune fleur ne soit morte.

Vous ne devez pas embaucher un jardinier.

Le fondateur et tous les héritiers doivent avoir un intérêt de 10 pour l'environnement (ou bien avoir le passe-temps Nature au maximum si vous avez l'add-on Quartier libre) au moment où ils deviennent séniors.

Notes : une parcelle de fleur peut faner ou avoir des mauvaises herbes et ne pas être morte. Une fleur est morte quand elle devient marron et que la seule interaction possible est « jeter ». Les sims non-héritiers n'ont pas besoin d'avoir l'intérêt pour l'environnement au maximum, mais c'est une bonne idée de faire ainsi, car les conversations seront plus faciles dans la maison.

« Faites-le vous-même »

Catégorie : handicap

Points : 1

Votre fondateur a inculqué un fort sentiment d'autonomie dans la famille (ou une forte méfiance dans les artisans).

Contraintes :

Vos sims ne peuvent jamais engager un sim du menu « service » ou « livreur » du téléphone. La seule exception à cette règle est le service d'adoption que l'on peut appeler.

Les sims à l'université doivent aussi se tenir à cette règle.

La famille ne peut pas activer, faire emménager ou épouser un Servo.

Le fondateur et ses héritiers doivent tous avoir un intérêt de 10 dans le travail (ou avoir le passe-temps bricolage de Quartier libre au maximum) avant de devenir sénior.

Notes : vos sims ne peuvent pas utiliser leur influence pour que d'autres personnes fassent leurs tâches.

Vous pouvez toujours avoir des sims de « service » ou « livreur » qui emménage ou épouse quelqu'un de la famille.

La famille peut fabriquer et/ou vendre des Servos, aussi longtemps qu'ils ne sont pas activés.

« Avoir du flegme »

Catégorie : handicap

Points : 1

Votre fondateur est très soucieux du calme de sa famille. Le fondateur ne voudrait jamais voir quelque chose arrivée qui apporterait de l'embarras au foyer.

Contraintes :

Vous devez arriver à la dixième génération sans qu'un membre du foyer n'ait un problème de vessie ou se soit évanoui par manque d'énergie. Les actions des bébés, des bambins et des invités n'a pas de conséquences sur cette contrainte.

Les sims qui s'endorment dans leur assiette ne brise pas ce handicap.

Le fondateur et chacun de ses héritiers doivent un intérêt de 10 en culture (ou le maximum pour le passe-temps cinéma et littérature avec Quartier libre) avant qu'ils ne deviennent séniors.

Notes : les nourrissons et les bambins peuvent remplir leur couche et s'endormir par terre sans que cela vous fasse perdre ce bonus. S'évanouir à cause d'un dysfonctionnement du casque pensant causera l'échec de ce handicap.

« Je ne connais pas la peur »

Catégorie : handicap

Points : 1

Le fondateur n'a pas peur de prendre un risque et a inculqué à sa famille la prise de risque plutôt que la prudence.

Contraintes :

Quand une carte chance arrive pour un sim, vous devez sélectionner une des deux options. Vous ne pouvez pas choisir « ignorer ».

Quand un objet électrique tombe en panne, vous ne pouvez pas appeler le réparateur ou influencer un autre sim pour le réparer. Un membre de la famille doit le réparer.

Vos sims ne peuvent acheter une alarme pour la maison ou la voiture.

Le fondateur et chacun de ses héritiers doivent avoir 10 d'intérêt dans le crime (ou avoir le passe-temps Jeux vidéos au maximum pour l'add-on Quartier libre) au moment où ils deviennent séniors.

Notes : soyez sûr d'avoir un héritier de « secours » ou envoyez un sim non-essentiel pour réparer les objets (au cas où la réparation serait fatale).

Les objets cassés qui n'entraînent pas un risque d'électrocution (par exemple une douche cassée ou des toilettes bouchées) peuvent être réparés par le réparateur ou par un sim influencé.

« Politique de non-intervention »

Catégorie : handicap

Points : 1

Le fondateur et tous ceux qui rejoignent la famille ont une volonté de fer. Vos sims sont très résistants à vos ordres, vous le dieu des sims.

Contraintes :

Vous pouvez utiliser seulement 3 ordres par sim et par jour.

Si un ordre n'est pas réalisé à cause d'un blocage temporaire à cause d'un sim (un sim ne peut pas monter les escaliers parce qu'un autre les descend), vous pouvez redonner le même ordre.

Les ordres qui ne sont pas effectués à cause d'un sim de mauvaise humeur sont perdus.

Quand vous donnez un ordre, vous pouvez annuler l'action qu'il était en train de faire (par exemple, ordonner à un sim d'étudier puis lui dire de s'arrêter). Sinon, vous ne pouvez pas annuler une action.

Vos sims ont droit à un ordre supplémentaire sur les terrains communautaires qui peut seulement être utilisé pour rentrer à la maison.

Notes : les ordres indirects, comme « crier à table » ou « proposer de participer » compte comme un ordre. « Crier à table » compte pour le sim qui fait l'annonce ; « proposer de participer » compte pour le sim qui exerce l'activité.

Les ordres non utilisés ne se reportent pas sur la journée suivante.

Le quota d'ordre se renouvelle tous les jours à minuit.

Il faut compter un ordre pour le sim qui appelle un taxi pour plusieurs sims.

« Flux tendu sur le marché du travail »

Catégorie : contrainte

Points : 1

Pour une raison ou pour une autre, la région où habite la famille connaît une profonde récession économique. Le marché du travail est terrible et les places sont rares.

Contraintes :

Les sims peuvent seulement chercher un nouveau travail les lundi. Le premier emploi disponible dans le journal ou sur internet est le seul valable. Les autres jobs ne peuvent pas être choisis.

Un seul sim peut choisir un travail listé dans le journal ou sur internet. Les autres devront attendre la semaine suivante.

Vos sims ne peuvent être engagés dans un commerce ; ils ne peuvent pas travailler comme barman, barista ou cuisinier sur un terrain communautaire.

Le fondateur et chacun de ses héritiers doivent avoir un intérêt de 10 pour l'argent (ou le hobby Loisirs créatifs au maximum avec Quartier libre) avant qu'ils ne deviennent séniors.

Note : si un travail différent apparaît pour un autre sim (par exemple un emploi nécessitant un diplôme universitaire), il peut choisir ce travail, du moment qu'il est le premier dans la liste.

« Écouter vos sims »**Catégorie : handicap****Points : 1**

Votre fondateur est très demandeur et ses descendants ont hérité de ce trait de caractère. Vous devez travailler dur pour les garder heureux.

Contraintes :

Vous devez satisfaire au moins un désir par jour pour le fondateur ou le plus jeune des héritiers. Ce peut être n'importe quel désir, même banal.

Le fondateur ne peut pas avoir plus de 2 points dans la catégorie « sympathie » de sa personnalité.

Le fondateur et chaque héritier doit avoir un intérêt de 10 dans les jouets (ou avoir le maximum en Jeux vidéos pour Quartier libre) avant l'âge sénior.

Note : seulement le plus jeune des héritiers doit être satisfait. Quand la génération suivante atteint le stade bambin, vous n'êtes plus obligés de faire attention aux désirs des héritiers précédents.

« Ringard ! »**Catégorie : handicap****Points : 1**

Votre fondateur est très vieille France, voire même technophobique, et encourage toute la famille à ne pas utiliser ces « saletés de trucs modernes ».

Contraintes :

Vos sims ne peuvent pas acheter d'objets du menu « électronique » sauf la caisse enregistreuse avec un design ancien et le téléphone.

Aucun membre de la famille ne peut pas acheter des objets électroniques personnels (lecteur mp3, etc.).

« Vivre en gros »**Catégorie : handicap****Points : 1**

Votre fondateur est plus « grand » que la vie. La nourriture est reine. « Faire de l'exercice et manger sain sont des mythes diaboliques, tout comme l'effet de serre », c'est ainsi que votre fondateur éduque sa famille.

Contraintes :

Votre fondateur doit commencer en étant corpulent.

Votre fondateur ne peut pas avoir plus de 5 points dans « actif ».

Votre fondateur doit avoir « corpulent » comme préférence et « musclé » comme tue-l'amour.

Aucun sim ne doit atteindre le plus haut niveau de forme.

Les sims nés dans la famille doivent atteindre le niveau « corpulent » avant l'âge adulte. Les sims épousés ou qui ont emménagés doivent aussi atteindre ce niveau avant de devenir sénior.

Votre fondateur et chacun de ses héritiers doivent avoir un intérêt de 10 pour la nourriture (ou avoir le niveau maximum pour le hobby cuisine pour Quartier libre) avant le stade de sénior.

« Patriarcat / matriarcat »**Catégorie : handicap****Points : 1**

Votre fondateur croit dans les anciennes traditions, où seulement un des deux sexes peut apporter l'honneur et la gloire à la famille, et où l'autre ne peut pas.

Contraintes :

Seuls les sims du même sexe que le fondateur peuvent poursuivre la lignée familiale. Les sims du sexe opposé sont toujours considérés comme une partie de la famille mais ne peuvent pas être l'héritier. Si le fondateur est un homme, seuls les hommes peuvent devenir héritiers, si le fondateur est une femme, seules les femmes peuvent devenir héritiers.

Notes : si un héritier est un enfant du sexe opposé, les parents doivent continuer à avoir des enfants jusqu'à ce qu'ils aient un enfant du même sexe.

Une lignée masculine est appelé un patriarcat ; une lignée féminine est appelé un matriarcat.

« Voie sans issue »**Catégorie : handicap****Points : 1**

Pour une raison ou une autre, l'élixir de vie ne fonctionne pas pour votre famille, seul l'élixir super-concentré de la plante carnivore peut changer la durée de leur vie.

Contraintes :

Vos sims ne peuvent pas utiliser l'élixir de vie du menu des récompenses d'aspiration. L'élixir de la plante carnivore (récompense professionnelle qui vient avec l'add-on Nuit de folie) peut être utilisé.

Vous pouvez toujours acheter des bouteilles d'élixir pour gagner le point de collection.

« Vivre à la dure »

Catégorie : handicap

Points : 2

Étant enfant, votre fondateur a été témoin de la mort d'un sim, décédé après avoir porté trop longtemps un « chapeau rigolo ».

Toujours terrifié par cet événement, le fondateur interdit farouchement l'utilisation de n'importe quelle récompense d'aspiration dans la maison.

Contraintes :

Aucune récompense d'aspiration ne peut être utilisée par un sim.

La seule exception à cette règle est l'orbe sensoubli pour donner l'aspiration fromage fondu à un sim.

Vous pouvez « acheter » des bouteilles d'élixir pour gagner le point de collection. En suivant cette contrainte, vous suivez aussi le handicap « Pas d'élixir », qui donne déjà un point. En réalité, ce point vous fait effectivement gagné 3 points.

« Extrême... »

Catégorie : handicap

Points : 1

Votre fondateur a acheté un terrain plus grand que la normale. Choix payant à long terme, mais les débuts seront vraiment difficiles.

Contraintes :

Le fondateur doit être un adulte et ne peut pas commencer à l'université.

Au lieu d'emménager sur un terrain de 5x5, il choisira un terrain de 5x6. Vous commencerez donc le jeu avec seulement 1500 \$.

Vous ne pouvez pas faire emménager ou épouser un sim la première semaine d'existence de votre sim.

Si vous l'extension Quartier libre et choisissez ce handicap, vous ne pouvez pas vendre l'ordinateur de M. Humble pour gagner de l'argent.

« Trouver son âme sœur »

Catégorie : handicap

Points : 2

Votre fondateur croit en l'âme sœur. Plutôt que de se contenter de n'importe qui, votre fondateur et tous ses héritiers doivent chercher l'époux/se parfait(e) avant d'avoir un enfant.

Contraintes :

Le fondateur et chacun de ses héritiers peuvent seulement avoir des enfants avec un sim pour lequel ils ont une attirance élevée (trois éclairs).

Ils peuvent faire emménager ou épouser d'autres sims, mais le sim parent de la génération suivante doit avoir une attirance de trois éclairs avec le fondateur ou héritier.

Pour les relations à attirance élevée qui sont basées sur des préférences occasionnelles, comme le parfum, sentir mauvais et les vêtements, la relation doit avoir ce niveau seulement pour la conception de la génération suivante (quand vous sélectionnez « essayer de faire un bébé », ils doivent avoir ce niveau). Après, l'attirance peut diminuer.

Notes :

À moins d'une contrainte imposé par un autre handicap, vous pouvez appeler l'entremetteuse pour trouver l'amour vrai, mais gardez en tête que cela ne donne pas toujours des rendez-vous avec des sims pour lesquels vous avez une attirance élevée.

Si vous ne trouvez pas un tel sim, vous pouvez changer les préférences et les tue-l'amour de votre sim.

Si un sim de la génération suivante né suite à une grossesse extraterrestre, ce handicap tient toujours. Les héritières peuvent avoir des enfants avec un sim jouable (et une attirance élevée), aussi longtemps qu'il n'emménage pas dans la maison.

« De vraies valeurs familiales ! »**Catégorie : handicap****Points : 1**

Votre fondateur, pour des raisons personnelles, éthiques ou religieuses, pense qu'interrompre le cours naturel de la vie est très mauvais et interdit l'utilisation de contraceptifs dans la famille. Votre fondateur pense que seul un mariage produit un environnement stable pour un enfant. Les sims peuvent seulement faire crac-crac et avoir des enfants avec un sim qu'ils ont épousé.

Contraintes :

Votre fondateur doit avoir l'aspiration famille.

Quelque soit le moment où vos sims font crac-crac, ils doivent toujours « essayer de faire un bébé ».

Si « essayer de faire un bébé » n'est pas une option disponible, ils ne peuvent pas faire l'amour.

Les seules deux exceptions à cela sont pour les simettes déjà enceintes ou trop âgées pour être enceinte.

Les sims qui ne sont pas mariés ne peuvent pas faire crac-crac, ni essayer de faire un bébé. Les autres peuvent seulement le faire avec leur époux-se.

« Président du fitness »**Catégorie : handicap****Points : 1**

Votre fondateur adore le fitness. Il insiste pour que tout le monde dans la famille fasse de la musculation et reste toujours au top de sa forme.

Contraintes :

Votre fondateur ne peut commencer comme « corpulent ». Il doit avoir au minimum 5 points dans la barre "actif" de sa personnalité.

Aucun sim de la famille ne peut devenir corpulent. Le fondateur et les sims épousés/ayant emménagés dans la famille doivent atteindre le niveau maximum de musculature avec de devenir sénior. Les sims nés dans la famille doivent atteindre et maintenir ce même niveau avant l'âge adulte.

Le fondateur et ses héritiers doivent avoir un intérêt de 10 en « sports » (ou le maximum pour le hobby sports de Quartier libre).

« Hypochondriaque »

Catégorie : handicap

Points : 1

Votre fondateur est obsédé par la propreté. Il a une grande peur des maladies et de tout ce qui est sale ; et cette névrose a atteint le reste de la famille.

Contraintes :

Le fondateur doit avoir 10 points dans sa barre de personnalité pour « soigné ».

Le fondateur doit avoir « sent mauvais » comme tue-l'amour.

Chaque pièce de la maison doit contenir au mois un évier ou lavabo, indépendamment de l'utilisation réelle de celle-ci.

Si un sim devient malade pour une raison (autre que les nausées matinales pour les personnes enceintes), il doit être isolé dans une chambre. La porte de celle-ci doit être verrouillée pour tous les autres sims. Il doit rester dans cette pièce pour une semaine sim entière, même si il guérit avant cela.

Vous pouvez meubler la chambre de quarantaine comme vous le souhaitez (ainsi le sim n'est pas obligé de souffrir en plus !).

« Paranoïaque ! »

Catégorie : handicap

Points : 1

Votre fondateur est persuadé que quelque chose lui veut du mal. La paranoïa semble s'amoinrir avec l'âge mais on dirait qu'elle atteint toujours la génération suivante.

Contraintes :

Votre sim doit installer une alarme contre les cambrioleurs dans chaque pièce de la maison.

Chaque véhicule doit avoir une alarme.

Le fondateur ne peut pas aller se coucher tant qu'il reste des visiteurs sur le terrain. Quand l'héritier de la deuxième génération devient adolescent, le fondateur ne doit plus subir cette contrainte. C'est maintenant l'héritier qui doit rester éveillé. Ce handicap se transmet de génération en génération à l'adolescence.

La famille ne peut pas adopter d'enfant.

Si un enfant est enlevé par les services sociaux, ce handicap est perdu.

Les seuls sims qui pourront emménager ou épouser quelqu'un dans la maison, sont les futurs parents de la génération suivante. Aucun autre sim ne peut rejoindre le foyer.

Les sims à l'université ne peuvent vivre dans un dortoir. Ils ne peuvent pas avoir de colocataires qui ne sont pas des membres de la famille ou des sims avec qui ils sont fiancé(e)s.

Le fondateur et chacun de ses héritiers doivent avoir un intérêt de 10 en science-fiction (ou avoir le hobby Science au plus haut pour Quartier libre).

« Laissez vos fantômes errer en paix ! »

Catégorie : handicap

Points : 2

Votre fondateur sent que les personnes décédées doivent avoir la possibilité d'errer à travers leur ancienne maison ou bien ils risquent de devenir violents.

Contraintes :

Les tombes et urnes ne doivent jamais être supprimées ou vendues, même si elles sont brisées.

Elles ne doivent pas être placées dans l'inventaire d'un sim.

Les tombes et les urnes doivent être installées de manière à permettre aux fantômes de se balader sur le terrain en entier. Un fantôme doit être capable de se rendre sur n'importe quelle partie du terrain de sa tombe.

Notes :

Si vous placez toutes les tombes sur un côté, les fantômes resteront généralement loin de la maison. Faire ainsi ne brisera pas cette contrainte.

Puisque vous devez garder toutes les tombes sur le terrain jusqu'à la dixième génération, faites attention à ne pas fâcher les fantômes.

Si vous faites la collection « fantôme », gardez en tête que certains peuvent être très agaçants, alors essayez de les garder pour la fin.

« Un vrai entrepreneur »**Catégorie : handicap****Points : 3**

Votre fondateur refuse de travailler pour quelqu'un d'autre et insiste pour chaque membre de la famille soit son propre boss.

Contraintes :

Aucun sim ne peut choisir un métier du journal ou de l'ordinateur.

Aucun sim ne peut être employé dans le commerce d'un sim jouable (sauf si c'est un membre de la famille).

Les sims ne peuvent pas travailler en centre-ville comme cuisinier, barista ou barman.

Les sims peuvent seulement gagner de l'argent via :

- Les astuces qui peuvent lui permettre d'en gagner autrement que par le travail ;
- Les récompenses financières de l'école ;
- Les revenus du commerce ;
- Les objets vendus (peinture, roman, cadeaux à la fin des rendez-vous, etc.) ;
- Les bourses d'études ;
- Les récompenses de fin semestre accordées aux bons étudiants ;
- Les héritages.

« Raconter l'histoire »**Catégorie : handicap****Points : 1**

L'histoire de votre famille est racontée dans le monde entier.

Contraintes :

Au moins un roman par génération doit être écrit par l'héritier, excepté la dixième génération. Peu importe le prix de vente du roman ou le niveau de créativité de l'héritier.

Vous devez écrire une histoire pour votre famille.

Ce handicap est très difficile à définir avec des règles précises. Je ne peux pas vraiment dire en quoi consiste une histoire (ou pas !). Le but de ce bonus est de récompenser ceux qui écrivent l'histoire de leurs familles. Je vous laisse juger par vous-même si ce que vous écrivez compte comme une histoire.

Peu importe le classement de celle-ci sur l'échange (sur le site officiel) ; il est recommandé de mettre en ligne votre histoire et votre terrain au moins une fois par génération, mais ce n'est pas obligatoire. Cette partie du handicap est totalement libre d'interprétation (la première partie doit par contre être clairement suivie pour gagner le point, c'est la seule chose que je peux vraiment affirmer).

« L'apocalypse »

Catégorie : handicap

Points : 5 !

Votre fondateur doit commencer la vie à l'ombre des retombées nucléaires.

Contraintes :

Suivez les règles de l'Apocalypse Challenge. Si vous avez choisi des handicaps supplémentaires, ils se placent en tête des contraintes de l'apocalypse.

Si vous avez réussi à mener à bien ce challenge à l'intérieur de votre famille, vous gagnez 5 points !

Note de la traductrice : l'Apocalypse est aussi très long à traduire. Ayez pitié de moi, ce sera pour plus tard ! Enfin si vous le voulez !

« Gazoduc »

Catégorie : handicap

Points : 1

Ce handicap requiert l'extension Bon Voyage.

Un gazoduc passe sous la maison Legacy, rendant trop dangereux le fait de creuser.

Vous ne pouvez pas « creuser à la recherche d'un trésor » sur le terrain du Legacy.

Vous ne pouvez pas construire de cave.

Vous ne pouvez pas construire de piscine.

Les chiens qui creusent des trous ne causeront pas l'échec de ce handicap.

« Vive le mélange ! »

Catégorie : handicap

Points : 1

Ce handicap requiert l'extension Bon Voyage.

Votre fondateur veut faire de sa famille un melting-pot de toutes les races du monde...ou il est juste passionné par les peuples de différentes cultures. Quoiqu'il en soit, il n'est pas intéressé par des rendez-vous ou des mariages avec des autochtones.

Votre sims peut seulement avoir des rendez-vous/épouser/faire emménager les sims qu'ils rencontrent en vacances. Ils ne peuvent pas avoir des rendez-vous/épouser/faire emménager des citadins, des PNJ ou des sims jouables de la région.

Votre sim peut seulement avoir des rendez-vous/épouser/faire emménager des sims qui ont une couleur de peau différente, une couleur de cheveux différente et une autre aspiration que la leur.

Votre sim peut toujours avoir des amis, faire des sorties et des fêtes avec des "locaux".

« Agitation internationale »

Catégorie : handicap

Points : 1

Ce handicap requiert l'extension Bon Voyage.

La scène internationale est devenue dangereuse. Les destinations les plus populaires ne sont plus aussi sûres qu'avant.

Pour aller en vacances, tous les sims doivent avoir le niveau maximum de musculation.

« Danger zone »

Catégorie : handicap

Points : 1

Ce handicap requiert l'extension Quartier libre.

Quand un sim est au taquet pour un hobby, vous ne pouvez pas annuler son activité pour quelque raison que ce soit. Vous devez attendre que le sim arrête de lui-même.