

Créer un Investigateur

1. Caractéristiques principales

- Munissez vous d'une fiche de personnage (voir les deux images PNG fournies).

| | | |
|-----------|----------------------------------------------|----------------------|
| | Caractéristiques de l'Investigateur | |
| Age | FOR _____ DEX _____ INT _____ Idée _____ | |
| | CON _____ APP _____ POU _____ Chance _____ | |
| | TAI _____ SAN _____ EDU _____ Connais. _____ | |
| | Bonus aux dommages _____ | |
| le | Points de Magie | Points de Vie |

Recto

- Déterminez les caractéristiques FOR (force), CON (constitution), POU (pouvoir mental), DEX (dextérité) et APP (apparence) de votre personnage en lançant 3d6 et en additionnant le résultat des trois dés et ceci pour chaque caractéristique.
- Déterminez la TAI (taille : mélange du poids et de la hauteur) et l'INT (intelligence) en lançant 2d6+6 pour chacune de ces deux caractéristiques.
- Déterminez l'EDU (éducation) en lançant 3d6+3.

Ce que veulent dire les chiffres

FOR La force mesure la puissance musculaire d'un personnage.

CON La constitution caractérise la santé, la vigueur et la vitalité.

TAI Cette caractéristique représente une combinaison de la taille et du poids. Vous pouvez vous reporter au tableau ci-dessous pour avoir une idée de la taille et du poids de votre personnage. Ces valeurs sont valables pour des personnes à l'embonpoint moyen. Si vous souhaitez que votre personnage soit plus grand vous pouvez prendre une taille correspondant à une TAI supérieure mais en échange de quoi vous devez prendre un poids correspondant à une TAI inférieure. Par exemple : pour une TAI de 14, un personnage normal fait 1m75 et pèse 70 kg. Mais il peut aussi bien faire 1m70 et 75 kg que 1m80 et 65 kg. Vous ne pouvez pas vous écarter de plus de 2 valeurs à droite ou à gauche. Dans l'exemple précédent cela nous donne des valeurs allant d'1m65 pour 80 kg à 1m90 pour 60 kg.

| TAI | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
|------------|-----|------|------|------|------|------|------|------|-----|-----|------|------|------|------|
| Taille (m) | 1,4 | 1,45 | 1,50 | 1,55 | 1,60 | 1,65 | 1,70 | 1,75 | 1,8 | 1,9 | 2,00 | 2,10 | 2,20 | 2,30 |
| Poids (kg) | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 90 | 100 | 110 | 130 |

INT L'intelligence représente les facultés d'apprentissage, de mémorisation et d'analyse d'un personnage, ainsi que l'acuité avec laquelle il perçoit son environnement.

POU Cette caractéristique représente la force mentale et la volonté d'un individu.

DEX Les investigateurs qui possèdent un score élevé dans cette caractéristique sont plus rapides, plus agiles et plus adroits que les autres.

APP Cette caractéristique mesure le charme, la beauté et le sex-appeal d'un personnage.

EDU L'éducation mesure les connaissances que possède quelqu'un. Une personne ayant obtenu son baccalauréat a généralement un score autour de 12 en EDU. Au delà, l'individu peut avoir passé quelques années d'études supérieures et un score de 16+ peut indiquer un diplôme spécialisé. Un bon score en EDU n'indique pas forcément que le personnage a fait des études. Il peut très bien être autodidacte !

2. Caractéristiques secondaires

| | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nom _____ | Caractéristiques de l'Investigateur | |
| Profession _____ Sexe _____ Age _____ | FOR _____ DEX _____ INT _____ Idée _____ | |
| Universités, diplômes _____ | CON _____ APP _____ POU _____ Chance _____ | |
| Lieu de naissance _____ | TAI _____ SAN _____ EDU _____ Connais. _____ | |
| Désordres psychologiques _____ | Bonus aux dommages _____ | |
| Points de Santé Mentale | Points de Magie | Points de Vie |
| Folie 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 | Inconscience 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 | Mort -2 -1 0 +1 +2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 |

Recto

- Multipliez le POU par 5 pour avoir votre score de SAN (santé mentale). Entourez ce chiffre dans la case « Points de Santé Mentale » de votre fiche. Lorsque la santé mentale tombe à 0, un personnage devient irrémédiablement fou.
- Multipliez l'INT, le POU et l'EDU par 5 afin de calculer respectivement les scores d'Idée, Chance et Connaissance.
- Additionnez la FOR et la TAI de votre personnage et reportez vous au tableau ci-dessous pour déterminer son bonus aux dégâts.

| FOR + TAI | BONUS |
|-----------|-------|
| 02 à 12 | -1d6 |
| 13 à 16 | -1d4 |
| 17 à 24 | Aucun |
| 25 à 32 | +1d4 |
| 33 à 40 | +1d6 |

- Additionnez la CON et la TAI du personnage pour avoir son nombre de points de vies et entourez le nombre obtenu dans la case des « Points de Vies » sur la fiche.
- Entourez le nombre correspondant à votre POU dans la case des « Points de Magie » sur la fiche.

3. Description du personnage

Recto et verso

- Le jeu se situe dans les années 1920. Choisissez une occupation parmi celles-ci en tenant compte de votre score d'EDU. Si vous avez des idées de profession non présente, me contacter.
Antiquaire, Artiste (dancer, peintre, ... A choisir), Artiste de Cabaret, Athlète, Avocat, Criminel, Détective privé, Dilettante, Ecrivain, Fantassin, Fermier, Bûcheron, Guerrier tribal, Ingénieur, Inspecteur de police, Journaliste, Médecin, Missionnaire, Musicien, Officier, Parapsychologue, Pêcheur tribal, Policier, Prêtre, Professeur d'université, Révolutionnaire, Vagabond.
- Déterminez les revenus de votre personnage en lançant 1d10. Les revenus annuels du personnage sont de 3500 \$ plus le résultat du jet de dés fois 1000 \$. Votre personnage a, sous formes d'économies, un montant égal à ses revenus annuels.
- Vous pouvez commencer à écrire un petit background pour votre personnage : son nom, son sexe, sa famille, sa nationalité, d'où vient-il ? Pourquoi et comment a-t-il choisi sa profession ? A-t-il des phobies ? etc... En tenant compte de ses caractéristiques bien sûr et en sachant que votre personnage habite / travaille / se trouve dans les environs de New York ou les états avoisinants. Votre personnage doit être âgé d'au minimum son EDU+6 années. Si vous pouvez vous concerter entre joueurs pour faire des backgrounds croisés c'est encore mieux : amis, relations,

Officier : Arme de Poing, Comptabilité, Crédit, Dessiner une Carte, Histoire, Marchandage, Persuasion et Psychologie.

Parapsychologue : Anthropologie, Bibliothèque, Histoire, Langue Etrangère, Occultisme, Photographie, Psychologie et une compétence au choix comme spécialité personnelle.

Pêcheur Tribal : Ecouter, Histoire Naturelle, Lancer, Mécanique, Nager, Occultisme, Piloter un Bateau, Trouver Objet Caché.

Policier : Arme de Poing, Baratin, Droit, Ecouter, Matraque, Premiers Soins et deux compétences parmi : Arts Martiaux, Conduire Automobile, Monter à Cheval, Trouver Objet Caché.

Prêtre : Bibliothèque, Comptabilité, Ecouter, Histoire, Langue Etrangère, Persuasion, Premiers Soins et Psychologie.

Professeur d'Université : Bibliothèque, Crédit, Langue Etrangère, Psychologie et une compétence au choix comme spécialité personnelle puis deux compétences à choisir parmi : Anthropologie, Archéologie, Astronomie, Biologie, Chimie, Géologie, Histoire, Histoire Naturelle, Médecine, Physique.

Révolutionnaire : Arme de Poing, Arts Martiaux, Dissimulation, Fusil, Persuasion, Se Cacher, Trouver Objet Caché et une compétence au choix.

Vagabond : Baratin, Discrétion, Ecouter, Histoire Naturelle, Marchandage, Se Cacher, Trouver Objet Caché et une compétence au choix.

- Rajoutez 10 fois votre score en INT aux compétences de votre choix, armes comprises. Essayez de refléter dans les chiffres l'image de votre personnage tel que vous l'avez décrit.