

Généralités

“Si le Savoir existe, on peut sûrement le trouver dans les bouquins et sur le trottoir.”

-Studs Terkel

Style- L'ambiance est sombre, et désespérée, mais les personnages sont encouragés à ne jamais oublier les valeurs importantes à leurs yeux. Dans la ville, le plus important est d'agir en accord avec ses principes : honneur, altruisme, amitié, famille, buts personnels... La Cité est sans loi et beaucoup de gens pensent qu'elle est un endroit dangereux, mais cette forme d'anarchie permet aux habitants d'être libre de déterminer ce qui est important dans la vie et de le rechercher. La recherche et la protection de l'espoir perdu au milieu des ténèbres est le thème du jeu : comme son nom l'indique, les personnages doivent craindre quelque chose de pire que leur propre mort.

Background- En 2080, l'île de Manhattan est un gigantesque ghetto accueillant les individus qui n'ont pas eu le pouvoir ou la volonté d'habiter dans une arcologie, un centre résidentiel corporatif ou une privatopia hors de prix. Un grand nombre d'habitants sont des fous, des attardés, des criminels, des sans-abri ou des extrémistes. Les autres tentent d'agir au mieux avec ce que la vie a bien voulu leur laisser.

Niveau Technologique- En 2080, de nombreuses nouvelles technologies incroyables ont été découvertes : modifications génétiques, intelligence artificielle, nanotechnologie, programmation mentale (restructuration du réseau neural pour créer des « programmes informatiques » à l'intérieur de l'esprit), énergie psychique... Mais ces technologies n'ont pas vraiment amélioré le monde. Au contraire, de terribles applications sont apparues : que se passe-t-il si un serial killer a la possibilité de copier son esprit dans le corps d'autres individus ? Quand les réalités virtuelles des compagnies d'entertainment vous proposent un monde meilleur que le votre ? Quand les pouvoirs psychiques peuvent vous rendre supérieurs aux autres, mais au détriment de votre santé mentale ?

Pouvoirs- Les corporations sont puissantes et influentes mais leur pouvoir est limité par l'opinion publique et le gouvernement. Les arcologies sont des communautés autosuffisantes qui utilisent des scanners cérébraux pour trier et sélectionner les membres les plus productifs de la société. Ceux qui ne peuvent rentrer ni dans une corporation, ni dans une arcologie pourrissent dans des ghettos où la police et le gouvernement n'ont presque aucun pouvoir. Les Drug Lords forment une puissante organisation composée de dealers de drogues dont le seul but est le monopole des produits stupéfiants. Les gangs de rue, après avoir perdu leur capacité à vendre des drogues se sont tournés vers des objectifs plus nobles et sont devenus populaires aux yeux d'un grand nombre d'habitants. Les gangs se battent parfois contre les Drug Lords et les autres prédateurs maléfiques rampant dans

la cité, mais ils sont plus souvent impliqués dans des conflits inter gangs et de sanglantes guerres intestines. Le Marché Noir est un réseau décentralisé de criminels et de marchands qui peuvent procurer n'importe quoi à n'importe quel prix.

Dangers- Le jeu n'offre pas d'ennemi à abattre. Chaque individu, chaque groupe a ses propres motivations et objectifs. Les personnages feront rarement équipe avec un serial killer et ne se battront sûrement jamais contre des bénévoles sociaux, mais certaines situations extrêmes peuvent conduire aux plus surprenantes alliances. La plupart des décès dans la Cité sont causés par les guerres de gangs, les émeutes, les serial killer, les épidémies, les attaques d'animaux, les meurtres liés aux braquages et aux cambriolages, les meurtres commis par des clochards psychotiques ou encore les overdoses.

Personnages Joueurs- Les personnages font partie de l'une des 3 classes sociales : les « Indépendants » représentent la classe aisée et possèdent beaucoup d'argent, grâce à un héritage ou une activité lucrative. Les « Assistés » forment la plus importante classe sociale de la cité ; ils survivent grâce aux aides sociales, un statut qui leur donne le temps de poursuivre leurs propres buts. Les « Habitants de la rue » sont des sans-abri, nés dans la rue sans papier, entraînés dès la naissance à survivre grâce au savoir-faire de leur famille. La plupart des personnages sont des membres de gang, mais cela ne veut pas nécessairement dire qu'ils ont un comportement violent ou criminel. Quelques-uns sont fiers d'appartenir à un gang, d'autres y ont été forcés par la vie ou les Drug Lords. Ceux qui n'appartiennent pas à des gangs se regroupent selon leur style, leurs compétences ou par chance pour se protéger des Drug Lords et des autres criminels.

Création de personnage- Le personnage dispose d'un capital de points pour acheter des caractéristiques et d'un autre capital destiné à l'achat des compétences. Il doit choisir une classe de personnage qui représente sa place dans la société. Cette classe de personnage détermine le coût (par niveau) des compétences dans chaque catégorie. La classe de personnage lui donne aussi accès à des revenus et à des compétences, des avantages et des inconvénients spéciaux. Les améliorations corporelles comme les implants, les améliorations génétiques ou la chirurgie plastique sont achetées comme n'importe quel autre équipement. Les avantages et inconvénients sont utilisés pour peaufiner le personnage. Chaque type de point de création de personnage (points de caractéristique, de compétence, argent ou issus des avantages et inconvénients) peut changer de catégorie par l'intermédiaire d'une simple formule.

Chapter One - Character Creation

Résumé.

- Etape 1. Concept du personnage..... 003
- Etape 2. Principes et idéaux..... 004
- Etape 3. Caractéristiques. 006
- Etape 4. Classe Sociale. 008
- Etape 5. Rôle / Classe de personnage. 009
- Etape 6. Compétences..... 011
- Etape 7. Equipement. 017
- Etape 8. Avantages et inconvénients..... 018
- Etape 9. Expérience. 028

Note du traducteur : bienvenue dans cette traduction du premier chapitre de FWTD. Cela m'a pris pas mal de temps et j'espère que cela pourra vous aider à jouer à ce jeu génial qui n'est malheureusement pas traduit en langue française. Malgré plusieurs relectures, il est probable que des fautes soient toujours présentes dans ces lignes. Certaines traductions peuvent même vous sembler tirées par les cheveux ou bien complètement pourries. Je tiens à vous prévenir, je ne suis absolument pas traducteur, j'ai un niveau moyen en anglais, le sens de ce chapitre a été conservé mais je ne me suis pas attaché au mot à mot. Concernant les "Humankalories", j'ai préféré les renommer "Olmècs". Phonétiquement j'ai trouvé ça plus joli et cela rend hommage aux "mystérieuses cité d'or". Quoiqu'il en soit, cette traduction n'est qu'une aide de jeu, elle ne vous sera pas vraiment pratique si vous ne possédez pas le bouquin original. Je vous laisse à la lecture de cette modeste traduction pour travailler à une nouvelle fiche en français ! Si vous avez des idées, des fautes d'orthographe à signaler ou des avis à donner, contactez l'auteur sur son site www.fatesworsehandeath.com.

Bon jeu !

Etape 1. Concept du personnage.

In Brief: Your idea of the character: name, appearance, values, etc.

Valeurs.

- A/ Le personnage pense t il que ce qu'il fait en vaut la peine ?
- B/ A t il des projets ou des buts à long terme ?
- C/ Mener une vie agréable justifie t il son existence ?

Famille.

- A/ Où habite la famille du personnage ?
- B/ Est-elle encore en vie ?
- C/ Le personnage la déteste t il ? A t il encore des rapports avec elle ?
- D/ Aime t il les membres de sa famille ?
- E/ Sa famille comprend-t-elle son mode de vie ?
- F/ Si le personnage est dans un gang, sa famille est-elle dans sa bande ou dans une bande rivale ?

Drogues.

- A/ Que pense le personnage des drogues ?
- B/ En prend-il ? Pourquoi ?
- C/ Pense t il que personne ne devrait en prendre ?

Gang.

- A/ Le personnage appartient-il à un gang ?
- B/ A quel point est-il impliqué dans les activités de son gang ?
- C/ Le gang représente t il la famille du personnage ou un groupe d'alliés temporaires ?
- D/ Espère t il quitter le gang lorsqu'il sera assez fort ou compte t il y rester toute sa vie ?
- E/ Jusqu'où est prêt à aller le personnage pour favoriser les intérêts de son gang ?
- F/ Le personnage essaie t'il d'acquérir du pouvoir à l'extérieur du gang ?

Sexe.

- A/ Quel est le sexe du personnage ?
- B/ Quelle est sa préférence sexuelle ?
- C/ Recherche t il une relation longue ou prône t-il l'abstinence ?
- D/ Pense t il à avoir des enfants ? Désire t-il les élever dans son mode de vie ?
- E/ A-t-il des amants / maîtresses ?

Corporations et privatopias.

- A/ Pourquoi le personnage n'a t-il pas rejoint une corporation ou une communauté autonome ?
- B/ Etait il trop jeune ? Trop pauvre ? Pas assez éduqué ? Trop instable psychologiquement ?
- C/ Que pense t-il du mode de vie de ces communautés ?
- D/ Des principes moraux l'empêchent ils de rejoindre une de ces communautés ?

Note : les corporations contrôlent 80 % de l'économie de la planète. On peut intégrer une corporation après avoir passé une batterie de tests très difficiles et ultra sélectifs. Les membres des corporations occupent le haut de la pyramide sociale de la planète. Ils ont un salaire élevé, un emploi sûr généralement qualifié et vivent dans les enclaves corporatistes, des quartiers privés totalement gérés par les multinationales dont ils dépendent (police, hôpitaux...) Les Communautés



Autonomes vivent dans des quartiers spécifiques ou des villes situées en périphérie des grands centres urbains. Les conditions de vie, les coutumes et les règles régissant ces communautés varient grandement de l'une à l'autre mais toutes ces communautés vivent en parfaite autarcie, revendant leurs surplus au multinationales. La plupart de ces communautés sont des micros états fonctionnant, à une échelle réduite comme la plupart des sociétés des années 2000. On y trouve toutefois des sectes, des groupes de survivalistes, des hippies, des adeptes d'anciennes cultures (les néos), des hommes et des femmes soudés autour d'un mode de vie ou d'un objectif commun... Ces communautés opèrent aussi une stricte sélection avant d'accepter de nouveaux membres dans leur rang.

Violence.

- A/ Le personnage aime t il se battre ?
- B/ Évite t il la violence par tous les moyens ?
- C/ Est ce selon lui un bon moyen d'arriver à ses fins ?
- D/ A t il déjà tuer quelqu'un ? Qu'a t il ressenti ?

Ethnie.

- A/ Quelle est l'origine ethnique du personnage ?
- B/ Est il lié à une autre culture que la culture américaine ?
- C/ A t il subi des actes de discrimination à cause de ses origines ?

Modifications corporelles.

- A/ Quelle est l'opinion du personnage sur les améliorations corporelles ?
- B/ En possède t il ?
- C/ S'il en avait les moyens, le personnage aurait il recours à ce genre d'améliorations ?

Style.

- A/ Quel est le style du personnage ?
- B/ A quoi ressemble t il ?
- C/ Quel est son avis sur les autres styles ?

Note : les styles les plus représentés dans la cité sont les looks grunges, bollywoods, streetwears et fashions.

Introspection.

- A/ Que voudrait changer le personnage dans sa propre nature ?
- B/ Le joueur voudrait il changer un des aspects du personnage sans en avoir le pouvoir ?

Terreur.

- A/ De quoi le personnage a t il le plus peur ?

Etape 2. Principes et idéaux.

Cette étape permet d'édifier la psychologie du personnage, de déterminer la façon dont il se comportera au quotidien et dans les situations de crise. Cette étape peut paraître fastidieuse aux yeux d'un grand nombre de joueur préférant établir la psychologie de leur alter ego au fil des parties mais un bon nombre de points d'expérience dépendront justement de leur jeu d'acteur et de leur capacité à faire agir le personnage en fonction de ses convictions (c'est un des thèmes majeurs du jeu). De plus, un personnage peut très bien changer de principes et d'idéaux durant une campagne avec l'accord du MJ.

Principes.

Les principes représentent la façon dont le personnage appréhende le monde qui l'entoure, sa conception de la vie, de l'univers, des relations et des interactions humaines...

- Entier.** Tout est blanc ou noir, il n'y a pas de juste milieu, le personnage est peu enclin aux nuances.
- Animaliste.** L'instinct dirige nos comportements humains.
- Bouddhiste.** Les événements n'ont strictement que l'importance que nous leurs accordons. Il faut les relativiser et au final savoir s'en détacher.
- Sens commun.** L'univers est simple puisque les gens connaissent déjà les réponses des questions importantes à leurs yeux.
- Darwinisme.** Les divers êtres vivants actuels résulteraient de la sélection naturelle au sein du milieu de vie.
- Distraction.** Il faut s'occuper l'esprit pour ne pas penser à la mort.
- Egocentrique.** Seules les choses et les événements

concernant le personnage ont de l'importance.

- Fanatique.** Il n'y a qu'une seule et unique vérité dans un océan de mensonges, le personnage la connaît.
- Fataliste.** Le destin est écrit, on ne peut rien faire pour changer le cours des choses.
- La théorie du jeu.** Chaque situation obéit à ses propres règles, celui qui connaît les règles gagne la partie.
- Gothique.** La vie est une triste tragédie dont la seule fin possible est la mort de tout et de tous.
- Hédoniste.** Il faut profiter le plus possible de tous les plaisirs imaginables avant de mourir.
- Sage.** Seules les solutions prenant en compte l'esprit, le corps, le spirituel et la communauté sont acceptables.
- Comédie.** La vie n'est qu'une bonne blague.
- Intellectuel.** La raison permet d'étudier les faits et de comprendre les concepts les plus complexes.
- Introspection.** La connaissance de soi est le premier pas vers la connaissance universelle.
- Justive punitive.** Celui qui faute doit toujours subir les conséquences de ces actes.
- Modéré.** Chaque philosophie, loi ou style de vie doit être pratiqué avec modération pour être digne de foi.
- Nietzschéen.** Certains sont nés pour diriger et arriveront naturellement au pouvoir, les autres devront employer de basses manoeuvres pour le conquérir.
- Paranoïaque.** Le manque de preuve ou de signe trahissant "leur" présence ne prouve pas qu'"Ils" ne sont pas derrière vous mais qu'"Ils" sont très doués.
- Pessimiste.** Peu importent les tentatives pour changer les choses, tout est foutu d'avance.

- Pondéré.** Avec du temps et de la réflexion, on peut résoudre n'importe quel problème.
- Post-moderne.** Tout ce que les gens disent et toutes leurs actions sont conditionnées par leur éducation et leur expérience.
- Relatif.** Les vérités, les lois, les principes ou les philosophies n'ont pas de valeur en soi mais se rapporte toujours à autre chose.
- Responsable.** Chacun dépend des autres, refuser ses responsabilités cause un préjudice à tous les autres membres de la communauté.
- Révolutionnaire.** Les choses ne changent pas toutes seules, il faut savoir se battre pour ses idées.
- Terrifié.** Le danger est partout et peut arriver n'importe où et n'importe quand.
- Scientifique.** Il y a des vérités dans l'univers pouvant être vérifiées par la logique et l'observation.
- Social.** Ce que les gens pensent de l'individu et son rôle dans leur vie déterminent ce qu'il est.
- Spirituel.** Il y a des divinités dans l'univers, nos actions nous rapprochent ou nous éloignent d'elles.
- Superstitieux.** Il y a des forces dangereuses qui dirigent l'univers.
- Taoïste.** L'être doit agir en harmonie avec la nature des choses.
- Pratique.** Pensées philosophiques, idéaux, convictions politiques n'idéaux.
- Number 1.** S'entraîner à fond pour être meilleur que tous les autres dans un maximum de domaines.
- Perfectionniste.** Ne jamais s'arrêter avant d'avoir atteint la perfection.
- Compétent.** Avoir un niveau de compétence assez élevé pour devenir indispensable au reste du groupe.
- Observateur.** remarquer tous les détails, même les plus insignifiants.
- Vie exceptionnelle.** Avoir la vie la plus intéressante et la plus riche possible.
- Volonté inviolable.** Avoir la volonté qui ne fléchira jamais.
- Prêt à faire le sale boulot.** Etre prêt à se charger des tâches les plus ingrates et les plus crades.
- Manipulateur.** Mentir et manipuler les autres le plus souvent possible.
- Expérimenté.** Avoir une expérience unique de la rue et de la survie.
- Mystérieux.** Entretenir une aura de mystère autour de sa personne.
- Investigateur.** Enquêter volontairement dans son environnement et être curieux.
- Médiateur.** Apaiser les conflits et les tensions.
- Discret.** Etre anonyme, noyé dans la masse.
- Langue de p...** Cracher sur tout le monde, dire tout haut ce que tout le monde pense tout bas.
- Vulgaire.** Parler le plus salement possible et mettre le plus d'insultes dans ses phrases.
- Philosophe.** Se poser plus de questions existentielles que le commun des mortels.
- Sociable.** Aller vers les gens et s'en faire de bons amis.
- Optimiste.** Ne jamais perdre l'espoir, même dans les situations les plus critiques.
- Fier de ses différences.** Mettre en avant les différences physiques, ethniques ou culturelles qui caractérisent le personnage.
- Radical.** Rejeter toutes les valeurs partagées par l'ensemble de la société (propriété privée, morale...)
- Pragmatique.** Etre rationnel et logique en toutes circonstances.
- Respectueux.** Agir poliment et respecter son entourage.
- Révolutionnaire.** Mettre à mal l'autorité et se battre pour ses idées.
- Combattant loyal.** Se battre avec honneur le plus souvent possible.
- Sordide.** Evoluer dans les milieux les plus glauques de la ville (pornographie, drogue, morgue, SM...)
- Initié.** Connaître et percer les secrets les mieux gardés de la cité.

Idéaux.

Les idéaux représentent l'image à laquelle le personnage désire s'identifier; des traits de caractères ou des types de comportements vers lesquels il souhaite se rapprocher.

- Chef charismatique.** Diriger efficacement les autres et être un leader aimé, craint, écouté et respecté.
- Organisateur.** Organiser et planifier toutes les actions de son entourage.
- Bienfaiteur.** Aider les autres en toutes circonstances, être prêt à agir pour la communauté.
- Créatif.** L'artiste du groupe, celui qui est soumis à ses propres pulsions artistiques.
- Cool.** Rester cool dans n'importe quelle situation.
- Risque tout.** Prendre le plus de risque et effectuer les tâches les plus dangereuses.
- Ami dévoué.** Prêt à aider ses potes au péril de sa vie.
- Bosseur.** Travailler durement, arriver plus loin que tous les autres.
- Comique.** Faire rire le groupe, être apprécié pour son sens de l'humour.

-Calme. Garder son calme et son self-control peu importe la situation.

-Martyre. Etre prêt à sacrifier sa vie pour une cause ou pour quelqu'un.

-Autonome. Ne jamais dépendre de personne pour être vraiment libre.

-Objet sexuel. Avoir le plus de relations sexuelles possibles et être considéré comme un véritable sexe toy.

-Simple. Se contenter de ce que l'on a.

-Spirituellement pur. Etre totalement clean aux yeux de sa divinité.

-Cynique. Voir le pire de chaque individu et prévoir les pires comportements humains.

-Honnête. Croire en l'honnêteté et agir avec justice.

-Vengeur. Ne jamais laisser passer un affront, toujours se venger.

-Vigilant. Prévenir le danger, être toujours aux aguets.

-Equilibré. Eviter les avis tranchés, être posé et ne pas se laisser aller à des comportements extrêmes.

-Mot pour rire. Toujours avoir une pensée drôle, même quand la situation semble dramatique.

Note : cette liste n'est pas complète, elle représente juste une série d'exemples de ce que peuvent être les idéaux et principes d'un personnage. Je ne peux que vous encourager à en développer d'autres. Chaque principe et chaque idéal doit être défini par un terme ou une expression et expliqué en une courte phrase, le tout est d'éviter les principes et les idéaux trop précis ou trop généraux.

Etape 3. Caractéristiques.

Les caractéristiques représentent un peu l'innée du personnage. Le joueur dispose de 80 points à distribuer entre 8 caractéristiques notées de 1 (handicapé) à 20 (le top du top). Chaque caractéristique est complétée par une série de caractéristiques secondaire apportant un bonus ou un malus de +/- 3 dans des circonstances spéciales. L'achat d'une caractéristique secondaire positive (bonus de +3 à la caractéristique dans un cas précis) coûtera 1 point bonus (et pas 1 point de caractéristique). De la même façon, le choix d'une caractéristique secondaire négative (malus de -3 à la caractéristique dans un cas précis) rapportera 1 point bonus (et pas un point de caractéristique). Enfin, le personnage est défini par 3 caractéristiques de santé dans lesquelles le joueur devra distribuer 12 points. Ça a l'air compliqué comme ça mais en fait c'est tout simple. Les caractéristiques secondaires sont tout à fait optionnelles.

Caractéristiques et caractéristiques secondaires.

> 80 points de caractéristiques à distribuer dans les caractéristiques.

> Les caractéristiques secondaires coûtent ou rapportent 1 point bonus selon qu'elles soient positive (+3) ou négatives (-3) et sont optionnelles.

-Agilité (AGI). L'agilité représente la coordination, l'équilibre, la dextérité et la vitesse de réaction physique du personnage.

* Equilibre +/- 3.

* Précision +/-3. Pour la manipulation d'objets de taille réduite.

* Escalade +/-3.

* Discretion +/-3.

-Perception (PER). C'est la capacité du personnage à analyser ce qui se passe dans son environnement immédiat, dans son esprit et à noter la présence d'objets de détails ou d'indices...

* Introspection +/-3. Pour comprendre ce qui se passe dans la tête de son personnage.

* Perception humaine +/-3. Capacité à détecter les mensonges, à analyser le comportement des gens...

* Sens +/-3. Représente la capacité du personnage à comprendre et analyser les différents stimuli sensoriels (informations visuelles, auditives, olfactives...)

-Charisme (CHA). Le charisme détermine la sympathie du personnage, sa présence, sa persuasion, sa compréhension des "autres" et sa capacité à vivre en société.

* Confident +/-3. Les gens confieront plus ou moins leurs secrets au personnage.

* Amitié +/-3. La capacité du personnage à nouer des liens amicaux.

* Séduction +/-3.

* Empathie avec les enfants +/-3.

* Empathie avec les animaux +/-3.

* Empathie avec les autorités +/-3.

* Empathie avec les simples d'esprit +/-3.

* Empathie avec les marginaux +/-3.

-Endurance (END). L'endurance représente la résistance à l'effort physique du personnage et la capacité de son organisme à se défendre contre les maladies et les toxines. L'endurance est aussi utilisée pour les tests visant à retenir sa respiration, à résister contre le sommeil...

* Résistance à la chaleur +/-3. En cas de canicule ou d'élévation subite de la température ambiante.

* Résistance au froid +/-3. Pour résister aux hivers les plus rudes et à un séjour dans un frigo.

* Résistance à la contraction de maladies.

* Combattre la maladie +/-3.

* Apnée +/-3. Pour retenir sa respiration.

-Intelligence (INT). L'une des caractéristiques les plus importantes du jeu (comme dans la vie...). Elle représente la vitesse de réflexion du personnage, sa compréhension d'idées abstraites, sa faculté d'apprentissage, sa créativité et sa mémoire. L'intelligence est utilisée dans un grand nombre d'actions allant de la compréhension d'un texte philosophique complexe au combat, bref à chaque fois que la réussite d'une action est conditionnée par une connaissance spécifique.

* Vivacité d'esprit +/-3.

* Mémoire +/-3.

* Raison +/-3. Utile pour les jets de sauvegarde contre les illusions, les hallucinations, la dépression nerveuse...

-Vitesse (VIT). La vitesse détermine l'allure de déplacement d'un personnage ainsi que les dommages qu'il peut occasionner avec un coup de pied.

* Saut +/-3.

* Coups de pied +/-3.

* Course +/-3. Pour les longues distances.

* Sprint +/-3.

VIT 1-5 / 6-15 / 16-19 / 20-30 / 31-40 / 41-50 / 50+

DMG 0.5 / 1 / 1.5 / 2 / 3 / 4 / 5

-Force (FOR). La force détermine la puissance musculaire du personnage, sa capacité à soulever des charges, à lancer des objets, à agripper, à occasionner des dommages avec ses poings ou avec des armes contondantes.

* Soulever +/-3.

* Agripper +/-3.

* Enfoncer +/-3. Enfoncer sert aussi à bien à défoncer des portes qu'à tacler. C'est la capacité à utiliser la force du personnage pour faire des dégâts.

° Bonus / Malus : armes contondantes.

FOR 1-5 / 6-10 / 11-15 / 16-25 / 26-30 / 31-40 / 40+

DMG -1 / 0 / +1 / +2 / +3 / +4 / +5

° Bonus / Malus : coups de poing.

FOR 1-5 / 6-10 / 11-15 / 16-20 / 21-30 / 31-40 / 40+

DMG 0 / 0.5 / +1 / +2 / +3 / +4 / +5

-Volonté (VOL). C'est la capacité à résister aux émotions, à la douleur, au contrôle mental ou à rester conscient. La volonté est utilisée dans tous les tests psychiques.

* Résistance à l'accoutumance des drogues +/-3.

* Résistance aux effets des drogues +/-3.

* Avoir l'estomac accroché +/-3. Utile pour ne pas vomir devant chaque cadavre et résister à la Nausée.

* Résistance à la douleur +/-3.

* Résistance au choc +/-3.

* Sang-froid +/-3.

* Force mentale +/-3. Pour les duels de volonté.

Caractéristiques de santé.

Les caractéristiques de santé, au nombre de 3, représentent la capacité du personnage à encaisser des dommages physiques. Le joueur doit distribuer 12 points entre ces caractéristiques notées de 1 à 6.

Note importante : le personnage dispose de 80 points de caractéristiques exclusivement réservés aux caractéristiques et de 12 points de caractéristiques de santé exclusivement réservés aux caractéristiques de santé.

-Corps (CPS). Résistance aux dommages de type choc (C) (chute, coups de poing, de batte de base-ball...) Quand le personnage n'a plus de point de corps, les dommages de choc qui lui sont infligés sont multipliés par 2 et enlevés de son capital de Sang.

-Sang (SNG). Résistance aux dommages de type blessure (BLS) (coups de couteau, blessures par balles...) Quand le personnage n'a plus de point de sang, les dommages de type choc et blessure sont enlevés de son capital d'Incapacité.

-Incapacité (INC). Capacité à agir après avoir reçu des blessures mortelles. Quand le personnage n'a plus de point d'incapacité, il est out, incapable de faire autre chose que gémir en perdant son sang.

Etape 4. Classe sociale.

La société du ghetto est divisé en 3 grands groupes sociaux : les habitants de la rue, les assistés et les indépendants. La classe sociale influe sur le rôle du personnage. Le joueur devra choisir la classe sociale de son alter ego ainsi qu'un profile qui expliquera la présence de son personnage dans ce groupe social et qui lui rapportera ou lui coûtera un certain nombre de points bonus.

Les habitants de la rue.

Les habitants de la rue n'ont aucun revenu légal et survivent grâce à l'argent qu'ils peuvent récolter au black. Ils vivent généralement dans des hôtels résidentiels miteux, squattent dans des immeubles abandonnés ou se déplace de taudis en taudis sans jamais savoir où il dormiront le lendemain.

* **Fugitif** (+4 points bonus). Le personnage est américain mais a du se débarrasser de ses papier et de son identité pour fuir la justice ou une organisation criminelle importante. Il est terrifié à l'idée d'être retrouvé et ne peut obtenir ni l'assistance publique, ni un boulot légal. Il sera dans une situation vraiment critique si ceux qu'il fuit retrouvent sa trace (prison à vie, exécution ou torture).

* **Malchanceux** (-7 points bonus). Le personnage a normalement droit aux programmes de l'assistance publique mais a perdu tout ou partie de ses papiers après avoir traversée une période difficile (drogue, maladie mentale...). Le personnage vit désormais dans la rue mais pourra devenir un assisté s'il parvient à remettre la main sur des papiers en règle.

* **Clandestin** (+2 points bonus). Le personnage possède tous ses papiers mais ils proviennent d'un pays étranger. Il vit clandestinement aux Etats Unis et n'a presque aucune chance d'obtenir un jour la nationalité américaine. Il est dans la même situation qu'un sans-papier mais ira en prison jusqu'à son expulsion s'il est choppé par l'INS (l'Immigration National Service).

* **Fugueur** (+4 points bonus). Réserve aux personnages âgés de 16 ans ou moins. Le personnage ne vient pas de la Cité, il a fugué de chez ses parents probablement pour les fuir eux ou leur mode de vie. Il ne peut ni travailler ni ouvrir un compte en banque. S'il est choppé par la police, il sera reconduit chez ses parents. Il pourra normalement

demandé l'assistance publique lorsqu'il atteindra ses 18 ans.

* **Sans-papier** (+0 point bonus). Le personnage est né dans la rue dans une famille de sans-abris, ni papier. Le personnage n'a aucun moyen de prouver son identité, il n'est considéré comme citoyen d'aucune nation et n'a ni le droit de travailler, ni celui d'obtenir l'assistance publique ou d'ouvrir un compte bancaire. En gros, il n'existe pas.

* **Identité perdue** (-5 points bonus). Le personnage était bénéficiaire de l'assistance publique mais il a été effacé de toutes les banques de données. Toutes les informations le concernant ont été perdues. Il possède désormais le même statut qu'un sans-papier et survit dans la rue comme il le peut. Si le personnage parvient à prouver son identité, il pourra louer les services d'un avocat et aller en justice pour récupérer ses droits (s'il en a les moyens...).

Les assistés.

Les assistés sont les plus nombreux dans la cité. Ils perçoivent l'assistance publique qui leur fournit une source de revenu et ont accès au programme de santé publique (qui est nul mais qui vaut toujours mieux que pas de couverture du tout). Les assistés gagnent assez pour se payer un appart minuscule, de la nourriture de mauvaise qualité (prepak auto-chauffant), des fringues et autres nécessités. La classe des assistés est divisée en 2 grandes catégories : les cloîtrés qui vivent 24h/24 et 7j/7 enfermés chez eux connectés à des mondes virtuels, totalement terrifiés par le monde extérieur et les autres, membres de gang ou solitaires, parcourant la rue à la poursuite de leurs propres objectifs grâce au temps libre accordé par les aides sociales. Les assistés peuvent travailler à mi-temps pour compléter leurs revenus mais la majorité d'entre eux préfère se contenter des aides.

Note : les cops, les samaritains et les ouvriers n'ont pas accès aux profiles puisqu'ils puisent leurs revenus dans leur activité.

* **Handicapé** (-5 points bonus). Le personnage subit un handicap qui l'empêche de travailler ou bien a corrompu certains docteurs pour obtenir un certificat d'incapacité. Les handicapés se voient verser 10% d'argent en plus par les aides sociales et ont un peu moins de paperasse à remplir tous les mois.

* **Chômeur** (+5 points bonus). Le personnage travaillait à plein temps avant de perdre son boulot. A partir de la création du personnage, celui-ci touchera le chômage pendant 3 ans s'il arrive à prouver d'une façon ou d'une autre qu'il cherche un job. Les allocations chômage versent 25% de plus que les aides sociales.

Obtenir l'assistance publique.

- 1) Ouvrir un compte en banque (pour les mauvais payeur ou les personne ayant été insolvable, une somme de 500\$ peut être demandée).
- 2) Remplir la paperasserie on-line sur une borne payphone (20\$ de communication).
- 3) Passer une série d'entretiens humiliants

* **Assistance publique** (+0 point bonus). Le personnage n'a pas d'emploi et n'a pas assez travaillé pour toucher le chômage. Il perçoit les aides sociales et doit chaque mois remplir une tonne de paperasserie on-line tout en passant des entretiens dégradants avec les fonctionnaires corrompus et incompetents de l'assistance publique par videophone.

* **Travailleur exploité** (+0 point bonus). Le personnage bosse entre 20 et 40 heures par semaine pour un salaire de misère dans l'une des industrie ultrapolluante de la Cité. Il touche à peine plus que les aides sociales (15% de plus) et n'a pas beaucoup de temps pour faire autre chose...

Les indépendants.

Les indépendants occupent le sommet de la hierarchie sociale de la Cité. Ils disposent d'importants revenus grâce à des placements, des affaires ou des héritages. Les indépendants ont rarement besoin de travailler. Ils ont les moyens de se payer un appartement convenable, une assurance maladie de qualité et peuvent même s'offrir de temps en temps des biens et service de luxe.

Note : les marcheurs, les jumpers, les négociants, les prosélythes et les entrepreneurs n'ont pas besoin de profil puisqu'ils tirent leurs revenus de leur activité.

* **Rentier** (+0 point bonus). Les parents du personnage ou des proches lui versent une rente mensuelle. Ils vivent probablement à l'extérieur de la Cité, dans une communauté autonome, une enclave ou une ferme corporative. Il est important pour le MJ et le joueur de déterminer quelle est leur opinion sur le mode de vie du personnage (ils pensent probablement que celui-ci traverse une mauvaise passe mais reviendra bientôt dans le "bon" chemin).

* **Fortuné** (-20 points bonus). Le personnage a gagné une somme très importante d'argent (loterie, procès, héritage, sac rempli de billets retrouvé sur un cadavre...). Les revenus du personnage représentent les intérêts bancaires qui lui ramène sa fortune. Il dispose d'une somme d'argent équivalente à 500 fois ses revenus qu'il peut utiliser comme bon lui semble.

* **Employé qualifié** (+0 point bonus). Le personnage a la chance d'avoir pu trouver un véritable job adapté à ses compétences supérieures (il doit avoir au moins une compétence de "travail" au niveau 3 ou supérieur). Il est tellement qualifié qu'il peut se permettre de bosser à mi-temps tout en touchant un salaire confortable. Son statut d'indépendant dépend toutefois de la bonne volonté et de la santé financière de ses employeurs.

* **Fonctionnaire** (-5 points bonus). Le personnage a été suffisamment chanceux (ou il a versé assez de pots de vin) pour se faire employé par la mairie de Manhattan ou un organisme gouvernemental. La fonction publique est totalement corrompue dans la Cité : les employés travaillent peu ou pas du tout, viennent rarement au boulot et payent leurs supérieurs pour garder leur emploi. Les fonctionnaires effectuent leurs 8 heures de travail quotidiennes seulement sous pression gouvernementale après que des corporations ou des groupes de citoyens aient signalé leur mécontentement. Le personnage est en place, il ne peut pas être virer tant qu'il entretient lui aussi ce système de corruption.

* **Fond de pension illimité** (+0 point bonus). Généralement à la suite d'un héritage, le personnage dispose d'un fond de pension géré par un individu ou une agence de placement. Le personnage recevra un chèque mensuel jusqu'à la fin de sa vie mais n'aura aucun contrôle sur son argent.

* **Fond de pension limité** (-5 points bonus). Le personnage dispose là aussi d'un fond de pension lui permettant de recevoir un chèque conséquent tous les mois. Toutefois, et spécifiquement dans le cas des fonds de pension limités, celui-ci pour récupérer absolument tout son argent placé 5 ans après la création du personnage ou dans des conditions spéciales édictées par la personne ayant ouvert le fond de pension (mariage, majorité...). Le personnage pourra ainsi récupérer une somme d'argent égale à 200 fois son salaire mensuel.

Etape 5. Rôle (classe de personnage).

Le rôle situe le personnage dans la société de la Cité, détermine le prix de ses compétences et le place dans un environnement socio-professionnel spécifique. Le personnage peut changer de rôle durant la campagne avec l'accord du MJ.

Character Classes In Brief

Familles d'habitants de la rue.

-Les Toubibs. Cette grande famille de rue est composée de médecins non-déclarés et rarement diplômés gagnant leur vie en soignant les autres.

-Les Crackers. Les membre de cette famille se sont tous spécialisés dans le piratage informatique et passent le plus clair de leur temps à s'attaquer aux payphones.

-Les Drakes. Craints et respectés, ces sans-abri se sont spécialisés dans la conception et la revente de poison. On dit que même leur sang est empoisonné...

-Les Insomniaques. De puissants psy utilisant une drogue qui augmente leurs pouvoirs tout en anihilant leur besoin de sommeil.

-Les Gardiens. Les gardiens forment une communauté autonome assez primitive protégeant avec férocité son territoire de Central Park.

-Les Rats d'Égouts. Ces voleurs utilisent les tunnels d'évacuation des eaux usées pour commettre leurs forfaits. Ces formidables nageurs se cachent à Sunken City.

Habitants de la rue non-affiliés.

-Les Toxicos. Ils vivent dans la rue, seuls ou en bandes. Leur quotidien consiste à tout faire pour se procurer de la came, leur unique centre d'intérêt.

-Les Joueurs. Ils gagnent leur argent en trichant et en mentant et sont spécialisés dans tous les types de jeux de cartes, de dés, de hasard...

-Les Quetteurs. Ces mendiants persuasifs et talentueux chantent, dansent, bossent et guident pour gagner leur vie. Ils sont presque prêts à tout pour un billet de 5\$.

-Les Messagers. Ces jeunes sans-abri parcourent les rues de la ville à toute vitesse en vélo, skate ou roller pour délivrer des colis et des messages du Marché Noir.

-Les Prostitué(e)s. Ils (elles) font tourner l'industrie du sexe de la Cité en vendant leur corps.

-Les Voleurs. Les voleurs appartiennent à de minuscules familles de rue survivant depuis des générations en cambriolant des lieux plus ou moins gardés.

Gangs d'assistés.

-Les Animalistes. Les Animalistes utilisent des programmes mentaux pour plonger leur esprit dans un état de conscience animal. L'intelligence doit servir l'instinct.

-Les Bleeders. Ils utilisent leurs pouvoirs psychiques pour contrôler les autres en buvant le sang de leurs victimes. Seules quelques gouttes suffisent...

-Les Freaks. Ils sont membres d'une troupe de cirque chaotique et vivent en exposant leurs bizarreries lors de carnivals sauvages dans les rues de la Cité.

-Les Holmes. Ces jeunes combattants s'identifient à une vieille culture extra-terrestres et font désormais partie de la société Olmèque.

-Les Clubbers. Ils sont les habitués des dance-floor de la Cité et utilisent des drogues pour booster leur métabolisme et danser plus vite, plus longtemps.

-Les Affamés. Victimes des seigneurs de la drogue ayant perdu la faculté de ressentir la moindre émotion sauf une seule : la faim. Ils veulent se venger à tout prix...

-Les Immortels. De jeunes étudiants accélérant leur apprentissage des disciplines psychiques en "absorbant" la mémoire de leurs mentors.

-Les Brainiacs. Ces "matheux" utilisent des programmes mentaux pour devenir de véritables super calculateurs humains.

-Les Mementox. Des junkys intoxiqués à des programmes boostant les émotions contenues dans les mémoires d'autres individus qu'ils implantent dans leur esprit.

-Les Cobayes. Un gang de jeunes "artistes" spécialisés dans la conception de nouvelles drogues qu'ils testent sur eux mêmes... Survivent assez bien à leurs cocktails.

-Les Cops. De jeunes flics de la brigade de nuit adoptant un comportement similaire à celui des membres de gang. Ils refusent la corruption et fracassent les criminels.

-Les Orphelins. D'anciens pensionnaires d'un orphelinat qui se sont révoltés contre ceux qui les abusait. Ils sont désormais adultes et ont juré de protéger les enfants.

-Les Roofers. Yamakasis de Manhattan, ils contrôlent les toits de la Cité et voyagent d'immeuble en immeuble sans poser un seul pied sur le sol. En guerre vs Siders.

-Les Risens. Gang violent impliqué dans de nombreux conflits. Ils se sont implantés des implants et inoculés un virus pour être plus forts.

-Les Siders. Yamakasis, ex membres des Roofers. Experts en escalade, sur-équipés, grimant les buildings les plus hauts. En guerre contre les Roofers.

-Les Skin Borgs. Belliqueux, expansionnistes. Ces combattants exceptionnels portent une superposition de nano-armures les rendant quasi invincibles.

-Les Techs. Petit groupe de techniciens et de touches à tout obsédés par l'art de la technologie. Ils sont les Mac Guyver de la Cité.

Assistés Non-affiliés.

-Les Cornerpunks. Membres de gangs trop petits pour se faire un nom sur la scène gangsta de Manhattan. Des bandes de potes très soudées dans leur hood.

-Les Freelancers. Jeunes assistés n'ayant adhéré à aucun gang et survivant dans la rue en bossant comme gardes du corps, vigiles ou mercenaires.

-Les Samaritains. Ces dealers de drogues pensent rendre le monde meilleur en vendant de la meilleure came que les Drug Lords et en aidant les tox à décrocher.

-Les Néos. Des visiteurs issus de communautés ayant adopté les us et coutumes d'anciennes cultures (Inca, Indiens natifs, Inuits, Papous...)

-Les Ouvriers. Travaillent dur au jour le jour dans l'industrie de la Cité. Ils n'ont pas vraiment le temps de faire autre chose...

Gangs d'indépendants.

-Les Arcadiens. Ils passent leur vie à jouer à des jeux vidéos complexes dans des salles d'arcade et ont déjà manipulé certains événements importants.

-Les Boarders. Sillonnent la ville sur leurs planches high tech en ignorant les différentes frontières territoriales pour le fun.

-Les Dragons. Ces gangstas sont équipés d'armures de fou et d'armes de destruction terrifiantes. Ils détruisent tout sur leur passage.

-Les Omniscients. Ils sont obsédés par la technologie et par l'information. Ils ont recours à la cybertechnologie pour améliorer leurs sens.

-Les Puristes. Membre d'un gang aux allures de culte. Persuadés que leur santé mentale physique et spirituelle dépend de leur pureté (pas de drogue, de passion...).

-Les Sexologues. Ils ont une parfaite maîtrise des techniques de tantra sexuel liée à des pouvoirs psy importants. Ils ont anéanti les macs de la Cité.

-Les Somas. Ces hippies ont redécouvert les vertus d'une ancienne boisson indienne qui leur confère des pouvoirs psychiques fabuleux.

Indépendants non-affiliés.

-Les Excentriques. Ces vieux vétérans ont décidé de vivre dans la rue pour des raisons philosophiques et font désormais partager aux autres leur expérience.

-Les Chasseurs. Ils traquent et chassent des proies humaines ou animales. Certains chassent des innocents, d'autres des criminels ou des Colins.

-Les Marcheurs. Ils errent dans les rues à la nuit tombée, à la recherche d'aventures et d'histoires à raconter à leurs spectateurs et lecteurs internautes.

-Les Jumpers. Ces techniciens astronautes bossent pour une compagnie de maintenance de satellite de la Cité. Un boulot très dangereux et mal payé.

-Les Négociants. Ils font tourner le marché noir de la cité en procurant n'importe quoi à n'importe qui pour n'importe quel prix.

-Les Prosélythes. De jeunes adultes élevés dans des communautés autonomes aux valeurs utopiques. Ils tentent de convaincre les autres d'adhérer à leurs valeurs.

-Les Volontaires. Ils sont les bénévoles sociaux travaillant dans les associations de quartier ayant voué leur vie à aider les pauvres, les handicapés, les toxicos...

-Les Entrepreneurs. Ils profitent des faibles taxes en vigueur dans la Cité pour ouvrir une affaire. La plupart des entreprises coulent ou sont rachetées au bout d'un an.

Etape 6. Compétences.

Le personnage dispose de 100 points pour acheter ses compétences. Rappelons que le prix d'un niveau de chaque compétence dépend du rôle du personnage. Ainsi, un runner achètera les compétences d'athlétisme 5 points/niveau, biologiques 10 points/niveau, combats 6 points/niveau, de créativité 5 points/niveau, d'information 12 points/niveau, intelligence 13 points/niveau...

Les compétences sont notées de 1 à 6 (1=pourri, 6=génie) chaque point dans une compétence au dessus du niveau 1 rajoute un bonus de +4 lors des lancers de D. (ex : dodo le runner à 4 en vélo, elle ajoutera donc $3 \times 4 = 12$ à son D20+caractéristique face à une difficulté variant de 0 à 40).

Certaines compétences sont à considérer comme des spécialités. Elles nécessitent en effet un niveau plus ou moins élevé dans une ou plusieurs autres compétences.

Les compétences dépendent toujours d'une caractéristique.

IMPORTANT: Certains avantages peuvent faire baisser le prix de départ des compétences (exemple : aller dans une école privée de qualité fera baisser le prix des compétences liées à l'éducation, peut importer la classe du personnage). Le prix est généralement abaissé avec ces avantages jusqu'à un minimum (non, on ne peut pas gagner des points en achetant des compétences !)

De plus, le personnage aura accès à plus d'avantages s'il pense à garder un certain nombre de points de compétences (l'idéal est de se faire une petite cagnotte pour être à l'aise lors de l'achat d'avantages, à moins de ne prendre ni avantage, ni inconvénient, ou encore de se blinder d'inconvénients pour acheter des avantages ou d'autres compétences).

(Nec = Necessite.)

Athlétisme (ATH)

Acrobatie. (AGI) Sauter, faire des roues, des saltos, des trucs de fous...

Conduite. (AGI) Conduire des automobiles, des bus, ou des camions. Manoeuvre : esquive (20), virage serré (20), frein à main (30).

Courir. (VIT) Pour les courses d'endurance ou les sprints.

Escalade. (AGI) Grimper d'immeubles, de rochers, d'arbres...

Mouvement sous faible gravité. (AGI) Capacité à se mouvoir dans l'espace.

Moto. (AGI) Conduire des motos, quads, trikes... Manoeuvres : saut (20), esquive (20), escaliers (20), virage serré (20), dérapage (30), wheeling (30).

Natation. (END) Nager dans des conditions extrêmes (sunken city) ou sous l'eau.

Skate. (AGI) Se déplacer en roller, en skate ou en trotinette. Manoeuvres : saut (20), glissade (30), esquive (20), escaliers (20).

Xboard : Combat. (AGI) Se battre avec sa planche. Manoeuvres : attaque aérienne (20), tacle (20), esquive (20).

Xboard : Manoeuvre. (AGI) Se déplacer en Xboard. Manoeuvres : esquive (20), saut (20), escaliers (20).

Xboard : Cascades. (AGI) Faire des trucs de malades avec sa planche. Manoeuvres : glissade (20), glissade murale (20), saut (20).

Sport. (AGI) Basket, football, handball, soccer et tennis.

Apnée. (VOL) Capacité du personnage à retenir sa respiration. 2 tours (10), 8 tours (20), 1 mn (30), 4 mn (40).

Vélo. (AGI) La maîtrise du personnage en vélo. Manoeuvres : saut, virage serré, dérapage, escalier, esquive (difficulté 20 pour toutes).

Bio/Medtech.(BIO)

Acupuncture. (INT) Importée d'Asie, cette technique permet d'anesthésier tout ou partie du corps avec des aiguilles.

Dépendance. (INT) Diagnostiquer et soigner à l'aide de thérapies les accoutumances associées à différentes drogues.

Diagnostique. (INT) Par l'examen des symptômes d'un malade, découvrir de quelles blessures ou maladies il souffre.

Premiers soins. (INT) Maintenir un patient en vie jusqu'à l'arrivée des secours. La difficulté dépend de la gravité des blessures.

Médecine légale : Neurologie. (INT) Découvrir des informations concernant la vie d'une victime en étudiant son cerveau.

Médecine légale: Pathologie. (INT) Découvrir des informations concernant la vie et la mort d'une victime en étudiant son cadavre.

Thérapie génétique. (INT) Innoculer un virus au patient modifiant son code génétique pour vaincre la maladie.

Nanomédecine. (INT) Nec programmation de Nano-robot 1. Utiliser des nanorobots pour éliminer des parasites sanguins, des cellules cancéreuses...

Pharmacologie. (INT) Le personnage a étudié la pharmacologie et peut prescrire des traitements contre la douleur, la maladie...

Rééducation. (INT) Grâce à des techniques de kinésithérapie, le personnage peut aider les autres à retrouver leur motricité.

Chirurgie plastique. (INT) Nec chirurgie 1. Grâce à des techniques de chirurgie avancée, le personnage peut changer l'apparence des gens.

Psychothérapie. (INT) Le personnage a été formé à aider les gens atteint de problèmes psychologiques et victimes de traumatismes.

Psychopharmacologie. (INT) Nec pharmacologie 1. Permet de prescrire des médicaments nécessaires au traitement des maladies mentales.

Chirurgie. (INT) Le personnage a été formé à pratiquer des actes chirurgicaux destinés à soigner les blessures et les maladies.

Médecine vétérinaire. (INT) Pour diagnostiquer et soigner les blessures et les maladies des animaux.

Combat.(CMBT)

Aikido. (CMBT) Art martial inventé au 20^e siècle créé dans un but d'autodéfense. +4 en désarmer, clé, esquive et flip, +0 en balayage et parade.

Arc. (CMBT) Maniement des arcs de chasse, de sport et de combat. +4 en attaque vitale, +0 en attaque.

Assassin : Armé. (CMBT) Techniques destinées à tuer au corps à corps et par surprise avec des armes blanches, des cordes à piano...

Assassin : Mains nues. (CMBT) Techniques destinées à tuer rapidement et efficacement à mains nues un individu pris par surprise.

Armes automatiques. (CMBT) Maniement des armes à feu de type pistolet mitrailleur, pistolet automatique, mitraillette.

Boxe. (CMBT) Un art martial entièrement basée sur le combat au poing.

Masses. (CMBT) Le personnage sait manier les masses, ce qui inclue : bâtons clouté, matraque, bâton télescopique, batte de baseball et brise-crane.

Escrime. (CMBT) Nécessaire pour maîtriser toutes les techniques d'escrimes et leurs bottes secrètes.

Combat à 2 épées. (CMBT) Technique de combat nécessitant une épée dans chaque main.

Immobilisation. (CMBT) Technique de combat à main nue utilisée par les officiers de police et les vigiles pour mettre au sol et neutraliser un adversaire.

Kickboxing. (CMBT) Art martial inspiré par la boxe thaï principalement basé sur les coups de pieds.

Couteau. (CMBT) L'une des compétences de combat les plus commune dans la Cité. Utilisée pour les couteaux et les dagues.

Lancer de couteau. (CMBT) Le personnage s'est entraîné à lancer des couteaux, des dagues, des tomahawks ou des morceaux de verre.

Olanidad. (CMBT) Technique de combat utilisant les armes d'haste Olmèques.

Olaninan. (CMBT) Technique de combat utilisant les armes courtes Olmèques.

Pistolets. (CMBT) Le personnage sait manier une arme de type revolver et pistolets à un coups.

Fusils/Mitrailleuses. (CMBT) Le personnage a été entraîné à manier les armes de type mitrailleuse, fusil d'assaut, fusil de sniper et fusil à pompe.

Razormouth. (CMBT) Développée par les prisonniers, cette techniques consiste à se servir d'une lame de rasoir constamment planquée dans la bouche.



Armes d'auto-défense. (CMBT) Pour utiliser les poudres aveuglantes, les kubotans, les gaz lacrymos et les tasers.

Shiv-stylets. (CMBT) Technique de prisonniers nécessaires pour utiliser les shivs, c'est à dire toutes sortes de stylets improvisés.

Pogo. (CMBT) Technique développée dans les boîte de métal les plus violente de la Cité consistant à sauter et frapper avec toutes les parties du corps.

Sniper. (CMBT) Technique d'assassin destinée à tuer quelqu'un de très loin avec un fusil à lunette.

Arme exotique : A choisir. (CMBT) Compétence destinée à toutes les armes à une main non-comprise dans la liste (haches d'incendie...)

Bâtons. (CMBT) Compétence destinée à manier toutes les armes de type bâton ou les armes d'haste utilisées comme des bâtons.

Combat de rue : Armé. (CMBT) Boxe manouche destinée à se servir de tous les objets à portée de mains comme des armes mortelles.

Combat de rue : à mains nues. (CMBT) Compétence de corps à corps pour les combat de rue où tous les coups sont permis.

Subway Fighting. (CMBT) Technique de combat naît dans le métro de New York se basant sur les mouvements des rames de métro.

Épée et Bouclier. (CMBT) Technique de combat basée sur l'utilisation d'une épée à une main et d'un bouclier simultanément.

Tae Kwon Do. (CMBT) L'un des arts martiaux les plus populaires dans le monde. Proche du karate, il utilise les pieds et les mains.

Combat aquatique. (CMBT) Le personnage a été entraîné à se battre dans le milieu aquatique.

Catch. (CMBT) Technique de combat basée sur les prises et immobilisations en tout genre.

Créativité. (CRTV)

Forgerie. (INT) Le personnage peut forger des objets pratiques ou décoratifs en métal mais pas des armes.

Distillation. (INT) Cette compétence sert à confectionner des alcools "maison".

Construction. (INT) Grâce à cette compétence, le personnage est capable de construire une hutte, une maison, un bateau...

Cuisine. (PER) Le personnage peut cuisiner avec pas grand chose des mets délicats et variés.

Jardinage. (INT) Pas très utile à Manhattan mais bon, pour ceux qui voudraient cultiver leur jardin...

Infographie. (INT) Créer des images informatiques, des toiles de fond pour un site internet ou un logo sympa pour une multinationale.

Musique. (PER) Le personnage peut lire, écrire, composer, improviser et jouer différents morceaux. Il doit se spécialiser dans 1 instrument.

Photographie. (PER) Pour ceux qui veulent faire de belles photos de leur quotidien pourri.

Sculpture. (PER) Le personnage peut sculpter des oeuvres d'art ou des objets pratiques en pierre, bois...

Raconter des histoires. (CHA) Le personnage peut raconter de belles et divertissantes histoires.

Arts Visuels. (PER) Englobe le dessin, la peinture...

Armurerie. (INT) Nécessite forgerie 2. Le personnage peut créer des armes en bois ou en métal, des sabres, des katanas...

Information. (INFO)

Modélisation Informatique. (INT) Nec mathématiques 2. Le personnage peut simuler un environnement virtuel (écosystème, aérodynamique d'une auto).

Cryptographie. (INT) Nec math 2. Le personnage sait reconnaître, analyser et créer des codes cryptés et créer des algorithmes de décryptage.

Camouflage de données. (INT) Cette compétence sert à camoufler des informations dans des ordinateurs, des morceaux de musique...

Mathématiques. (INT) Connaissance des mathématiques (fractales, équations paraboliques...). Utile en informatique et en cryptographie.

Mémoire. (INT) Faculté du personnage à retenir des séries compliquées de mots, de chiffres...

Finance. (INT) Tout pour comprendre le monde très compliqué de la finance, lancer une OPA, détourner de l'argent ou faire du bizz.

Intelligence. (INTL)

Agriculture. (INT) Histoire méthode et science de l'agriculture moderne.

Archéologie/Paléontologie. (INT) Le personnage a été formé à retrouver et analyser les témoignages de l'époque préhistorique.

Botanique. (INT) La science des plantes, utile pour distinguer différentes formes de vie végétales et en faire pousser dans son salon...

Ecologie. (INT) L'étude des différentes interactions des êtres vivants dans un même écosystème.

Génétique : Anatomie. (INT) Nec génétique : Tissus 1. Le personnage peut modifier génétiquement l'anatomie d'êtres clonés.

Génétique : Botanique. (INT) Nec botanique 1. Le personnage peut modifier l'ADN des plantes et créer de nouvelles espèces.

Génétique : Cellulaire. (INT) Le personnage connaît et peut modifier l'anatomie et les composants internes d'une cellule.

Génétique : Maladies. (INT) Nec génétique cellulaire 1 et maladies 1. Le personnage peut créer et modifier génétiquement des maladies.

Génétique : Neurologie. (INT) Nec génétique : tissus 1. Le personnage a étudié les interactions entre les gènes, les neurones, l'instinct...

Génétique : Tissus. (INT) Nécessite génétique cellulaire 1. Le personnage peut modifier les gènes agissant sur les tissus (concerne les os, la vision...)

Géologie. (INT) Etudier la nature, la composition des minéraux et l'histoire de la Terre.

Linguistique. (INT) Chaque niveau fait baisser le prix d'une compétence de langage de -2. La théorie d'apparition du langage et son évolution.

Météorologie. (INT) Pour prédire le climat des quelques jours à venir.

Neurologie : Conscience. (INT) Nec programmation mentale 1. Les parties du cerveau et les connections nerveuses responsables de l'éveil et des sens.

Neurologie : Personnalité. (INT) Nec programmation mentale 1. Le personnage a étudié les mécanismes nerveux responsable de l'intelligence...

Neurologie : Psychique. (INT) Nec programmation mentale 1. Le personnage a étudié mécanismes nerveux responsables des phénomènes psychiques.

Neurologie : Sensitométrie. (INT) Nec programmation mentale 1. La partie du cerveau chargée des mouvements, de la coordination...

Maladies. (INT) Le personnage a étudié les maladies, comment elles se contractent, leurs effets sur l'organisme, la façon dont elles se reproduisent.

Philosophie. (INT) Le personnage a étudié les principales philosophies du monde.

Physique. (INT) Nec mathématiques 2. Le personnage a étudié les lois mathématiques régissant l'univers.

Science Psychique. (INT) Le personnage a étudié les phénomènes psychiques, leurs causes et leurs effets biologiques, chimiques et physiques.

Militaire.(MIL)

Pilotage : avions. (INT) Le personnage sait piloter tous les types d'avions (sauf les hélicoptères). Difficulté des manoeuvres = 20.

Armes Biologiques. (INT) Compétence nécessaire pour créer, déployer, connaître les effets et se défendre des armes biologiques.

Pilotage : bateau. (INT) Pour piloter les bateaux, pas besoin de faire un dessin. Là aussi les manoeuvres ont une difficulté de 20.

Lavage de cerveau. (INT) Nec Interrogatoire et torture à 1. Le personnage sait détruire la personnalité d'un individu et la remanier en quelques semaines.

Démolition. (INT) Grâce à cette technique, le personnage peut pulvériser tout et n'importe quoi à l'aide de quelques kilos d'explosifs.

Réparation d'armes. (INT) Armurerie sert à créer des armes simples, réparation d'armes sert à entretenir des armes à feu.

Pilotage : Hélicoptères. (INT) Que dire de plus, difficulté des manoeuvres =20.

Interrogatoire. (CHA) Pour convaincre quelqu'un de dire la vérité malgré ses réticences.

Tactiques Militaires. (INT) Le personnage a étudié les stratégies militaires et peut commander des batailles de gangs.

Conduite dangereuse. (INT) Le personnage s'est entraîné à conduire dans des situations à risques et à faire des manoeuvres de fous.

Poisons. (INT) Connaissance et capacité à produire des poisons.

Torture. (INT) Le personnage a été formé à infliger

d'horribles douleurs à quelqu'un tout en le maintenant conscient...

Jetskys. (INT) Pilotage de ces petits véhicules aquatiques super maniables et rapides. Difficulté des manoeuvres =20.

Psychique : Exotique.(PSYX)

Attaque Immunitaire. (VOL) Nec contrôle physiologique 1. Victime plus sensible aux maladies, elle peut être attaquée par son système immunitaire.

Attaque Mentale. (VOL) Nec attaque émotionnelle 2. La victime finit par péter les plombs et fait zig au lieu de faire zag.

Attaque Mémoirelle. (VOL) Nec suggestion 2. Implanter de faux souvenirs ou effacer la mémoire de quelqu'un.

Immortalité Psychique. (VOL) Nec contrôle physiologique 2. En se concentrant, le personnage gagne temporairement entre +2 et +8 en INC.

Invisibilité. (VOL) Nec attaque hallucinations 1. Le personnage peut trafiquer l'esprit de sa victime pour que celle-ci ne s'aperçoive pas de sa présence.

Meurtre Psychique. (VOL) Nec contrôle physiologique 2. Le personnage peut tuer quelqu'un par la pensée en arrêtant son coeur.

Altération d'Image de Soi. (VOL) Nec suggestion 1. Le personnage peut changer l'image que la victime se fait d'elle même.

Psychique : Manipulation.(PSYM)

Attaque : Opinions. (VOL) Contrôler ce qu'une victime lit, entend ou pense ("tu peux voler et sauter par la fenêtre pour le fun", "les frites sont bonnes").

Attaque : Calme. (VOL) Faire sombrer un individu dans un profond sommeil.

Attaque : Contrôle. (VOL) Prendre le contrôle d'une partie ou de l'intégralité du corps de quelqu'un.

Attaque : Emotionnelle. (VOL) Contrôler les émotions d'un individu, lui faire ressentir la peur, la joie, la déprime...

Attaque : Hallucinations. (VOL) Contrôler ce que voit quelqu'un, l'éventail des possibilités est seulement limité par l'imagination du psy.

Attaque : Douleur. (VOL) Pour infliger des dommages de type douleur ou choc à une victime.

Contrôle physiologique. (VOL) Pour contrôler sa physiologie ou celle des autres (réduire l'arrivée de sang dans une plaie...)

Défense Psychique. (VOL) (PER) Le personnage s'est entraîné à se défendre contre les différentes sortes d'attaques psychiques.

Suggestion. (VOL) Le personnage peut implanter des idées dans la tête des autres ("les Skins Borgs sont dangereux", "je devrais regarder par là"...).

Psychique : Sensorielle.(PSYS)

Clairvoyance. (PER) Le personnage peut ressentir la même chose que quelqu'un d'autre à distance. La difficulté dépend de la clarté des sens.

Medium. (PER) Nec clairvoyance 1. Le personnage peut communiquer avec les fantômes.

Lecture d'esprit. (PER) Le personnage peut entendre les pensées d'un ou plusieurs individus.

Précognition. (PER) Nec clairvoyance 1. Le personnage a de brefs visions de l'avenir.

Sens Psychiques. (PER) Le personnage peut "voir" l'énergie psychique des objets et des individus qui l'entourent. Utile pour se filer dans le noir...

Psychométrie. (PER) Nec lecture d'esprit 1, clairvoyance 2. Ressentir l'histoire des objets, ce qui est arrivé à leurs propriétaires ou dans les environs.

Technique.(TECH)

Anonymat. (INT) Se connecter à Internet gratis en passant par des serveurs écrans et s'infiltrer dans des réseaux sans laisser de trace.

Déminage. (INT) Pour désamorcer différents types d'explosifs.

Analyses Chimiques. (INT) Pour analyser les composants chimiques de différents produits et utiliser les différents types de matos d'analyse.

Protection contre les copies. (INT) Nec programmation : applications. Protéger un logiciel contre les copies et briser ces mêmes protections.

Piratage de Données. (INT) Nec connaissance du réseau. Arriver à pirater des infos, des logiciels, des films sur le réseau pour les revendre.

Flood. (INT) Nec protocoles du réseau. Ralentir un système, un site ou serveur en le saturant d'infos intutiles avec un ou plusieurs ordinateurs.

Connaissance du Réseau. (INT) Connaissance nécessaire pour retrouver ce que l'on cherche sur internet rapidement (sites, moteurs de recherche...).

Compatibilité. (INT) Pour faire tourner un programme récent sur un vieil ordinateur, un autre système d'application que celui prévu à la vente...

Connexion. (INT) Pour se connecter physiquement à un réseau en passant par les relais disséminés dans la ville. Bref, manipuler les fils...

Programmation Mentale. (INT) Le personnage sait rédiger un code utilisé par un installateur mental pour créer une connexion neurale.

Microélectronique. (INT) Le personnage peut réparer pratiquement tous les appareils électroniques modernes.

Programmation de Nanorobots. (INT) Le personnage peut programmer des nanomachines pour des tâches particulières.

Nano-Inginierie. (INT) Le personnage a étudié la structure moléculaire des nanomachines et peut en créer de nouvelles générations.

Protocoles du Réseau. (INT) Le personnage sait comment circulent les informations sur le réseau et peut envoyer de fausses infos, changer les I.P...

Sécurité Informatique. (INT) Le personnage sait comment protéger un réseau des attaques des hackers.

Systèmes d'application. (INT) Compréhension des systèmes d'application (ex:open free), pour les configurer, les optimiser...

Payphones. (INT) Pour avoir un accès gratuit et pirater ces cabines téléphoniques du 21° siècle en bidouillant leurs circuits.

Production Chimique. (INT) Le personnage sait utiliser les outils de production chimique lourd et créer des produits divers en quantité.

Programmation : IA. (INT) Pour programmer les différentes sortes d'intelligences artificielles.

Programmation : Application. (INT) Le personnage sait comment programmer et créer de nouveaux systèmes d'application (ex:linux).

Programmation : Virus. (INT) Compétence nécessaire à la création de nouveaux virus informatiques (pouvant se dupliquer, se déclencher à distance...)



Programmation : RV. (INT) Cette compétence sert à créer des mondes virtuelles ou des programmes d'entraînement virtuels.

Robotiques. (INT) Le personnage a été formé à créer ou à réparer des robots.

Nanotechnologie. (INT) Le personnage peut créer des objets à base de nanotechnologie et monter une chaîne de fabrication high tech.

Chimie. (INT) Le personnage est un expert en chimie pouvant créer en laboratoire différents types de produits chimiques (poudres, peintures spéciales...)

Sniffing. (INT) Pour intercepter des informations ou des fonds lors de leur transfert d'une node à une autre.

Crash. (INT) Nec système d'application 1. Sert à bousiller temporairement un ordinateur ou un système plus ou moins complexe.

Discretion informatique (INT) Nec système d'application 1. Se faire passer pour un administrateur, se déplacer dans un système discretos...

Vol/Espionnage.(VOL)

Systèmes d'alarme. (PER ou INT) Le personnage connaît les différents types de systèmes d'alarme et de protection et peut les désactiver.

Vol de voiture. (INT) Pour crocheter les serrures et mettre en marche les différents véhicules sillonnant les routes de la ville.

Déguisement. (INT) Utile pour prendre l'apparence de quelqu'un d'autre. Marche généralement avec comédie.

Evasion Artistique. (AGI) La spécialité d'Houdini. Pour dénouer ses liens, se libérer de menottes, camisolos de forces, chaînes...

Contrefaçon. (INT) Pour imiter signatures et papiers officiels.

Comédie. (CHM) Le personnage aurait pu faire du théâtre, il peut imiter la voix, les gestes et les comportements des autres.

Crochetage. (AGI) Utile pour entrer discrètement dans les propriétés privés. Ne concerne que les serrures, les caméras et capteurs dépendent de SA.

Pickpocket. (AGI) Le personnage sait comment se procurer ce que les gens cachent dans leurs poches sans éveiller leur attention..

Discretion. (AGI) Pour se mouvoir sans bruit, se cacher dans l'ombre...

Sociologie.(SOC).

Corporations. (INT) Le personnage a étudié la structure, l'histoire et le pouvoir économique des plus grosses multinationales de la planète.

Mode et Beauté. (CHM) Le personnage sait comment se fringuer et se pomponner pour être attirant (bonus de +4 à +8 en séduction).

Langues Etrangères. (INT) Le personnage a étudié une ou plusieurs autres langues. Difficulté 10 pour lire et écrire, 40 pour parler sans aucun accent.

Histoire : Manhattan. (INT) Le personnage connaît l'histoire de l'île et les principaux événements s'y étant déroulé depuis sa fondation.

Histoire : Monde. (INT) La connaissance de l'histoire du monde moderne (on peut remonter avec cette compétence jusqu'à l'invention de l'écriture).

Language Olmec. (INT) Le personnage a appris le langage très complexe des extraterrestres Olmecs.

Droit. (INT) Le personnage a étudié le droit en général, son fonctionnement, les différentes cours de justice et leurs juridictions...

Droit des Affaires. (INT) Le personnage s'est spécialisé dans le droit des affaires, celui des contrats, des contentieux...

Droit Olmèc. (INT) Nec langage Olmec 1. Le personnage a étudié les Tables de Loi Olmèques.

Droit Pénal. (INT) Nec droit 1. Le personnage a appris comment fonctionner le droit pénal et le système judiciaire sanctionnant les criminels.

Droit International. (INT) Nec droit 1. Le personnage a étudié le fonctionnement du droit international, traités internationaux, litiges entre les nations...

Droit Technique. (INT) Le personnage a étudié les procédures légales destinées à mettre un nouveau produit sur le marché (FDA, autorisations...).

Droit Civil. (INT) Le droit civil est destiné à gérer les interactions et les litiges entre particuliers (inclue droit des familles, de successions...)

Légendes. (INT) Le personnage s'est intéressé aux différentes légendes du monde, aux mythes urbains... A utiliser avec "raconter des histoires".

Discours. (CHM) La compétence discours est utiliser lorsqu'un personnage s'adresse à un auditoire composé de plusieurs individus.

Assistance Publique. (INT) La connaissance de l'Assistance Publique permet d'exploiter un maximum les aides sociales.

Urbaine (URB).

Dressage. (CHM) Dressage permet de dresser différentes sortes d'animaux, chimpanzés, chiens, chats, ours...

Compter les cartes. (INT) Utile pour les joueurs, cette compétence donne des bonus de +4 à +8 durant les parties de cartes.

Connaissance de la Rue. (INT) Cette compétence extrêmement importante permet de savoir à qui s'adresser pour obtenir des infos, du matos...

Résister aux drogues. (VOL) Cette compétence est utilisée pour résister aux effets et à l'accoutumance des drogues.

Jouer. (INT) Le personnage connaît les règles de tous les jeux de la rue : craps, poker, 7-21...

Graffiti. (INT) Utilisée pour lire et peindre des tags. Les graffitis sont partout et servent principalement à délimiter les territoires des gangs.

Herboristerie. (INT) Pour créer des remèdes avec des plantes importées ou récoltées en ville.

Hypnose. (CHM) Hypnose sert à plonger un individu dans un état semi-conscient, pour qu'il se rappelle de souvenirs enfouis...

Sommeil Léger. (PER) Compétence très utile pour se réveiller dès l'approche du danger.

Mécanique. (INT) Pour réparer les véhicules, les lave-linges, les monte-charge...

Economie. (INT) Cette compétence sert à faire des économies et à mettre de l'argent de côté. Un personnage peut commencer avec 25% d'argent en +.

Seringues. (AGI ou CMBT) Prisée des toxicos, cette compétence sert autant à se piquer ou à piquer quelqu'un qu'à se battre avec une seringue.

Plomberie. (INT) Indispensable pour tous ceux voulant bénéficier de l'eau courante, elle sert à réparer la plomberie et à installer des dérivations.

Tolérance au Poison. (END) Beaucoup de gens ennuient leurs armes de poison, cette compétence sert à résister à tous ces toxiques.

Séduction (CHM). Pour avoir une vie amoureuse et sexuelle intéressante.

Prestidigitation. (AGI) Pour faire disparaître des objets entre ses mains et rapporter un peu d'argent en période de vaches maigres.

Drogues de la Rue (PER ou INT) Cette connaissance sert à identifier les drogues, connaître leurs effets, comment les utiliser...

Suivre/Pister. (PER) Pour traquer des hommes et des animaux en suivant leurs traces dans la jungle urbaine.

Marchander. (INT) Le négoce est pratiqué partout dans la Cité et permet de faire baisser ou d'augmenter la valeur d'un objet en vente.

Survie en milieu hostile. (INT) Pour résister aux hivers terribles et aux été caniculaires de la Cité ainsi qu'aux dangers naturels.

Etape 7. Equipement.

Selon sa classe socio économique, le personnage dispose d'un équipement de base. Le personnage peut s'acheter de l'équipement supplémentaire au marché noir avec ses économies.

Habitants de la rue / Zonards.

- Un squat dans un bâtiment abandonné pouvant être fermé de l'intérieur ou de l'extérieur grâce à un Padlock.
- Un Padlock (serrure amovible portable de la taille d'un antivol de voiture).
- 1d20 bougies et un briquet.
- Quelques vieilles couvertures et un matelas troué pour dormir.
- Des bassines pour boire, se laver et servant accessoirement de toilettes portables.
- Un seul ensemble haut, bas, sous-vêtements, gants et chaussures.
- Quelques boîtes de conserve et une casserole pour cuisiner dedans.

Assistés.

- Sécurité Sociale.
- Un petit studio avec un radiateur.
- Un lit, un matelas ou 2 fauteuils et quelques lampes.
- Plusieurs tenues pas chères et quelques paires de chaussures, et de gants.
- Connection Internet Standard.

-Videophone bas de gamme accroché à un mur servant aussi à naviguer sur internet et à réceptionner des e-mail.

-Un frigo à moitié rempli de bouffe de merde, quelques plats et un four.

Indépendants.

- Assurance Maladie Privée.
- Un appart avec 2 chambres ou une petite maison, avec chauffage central et air conditionné.
- Fouritures, cela inclut les meubles, un lit, un matelas, des plats, des lampes...
- Machines à laver, lave-vaisselle, Fer à repasser.
- Videophone bas de gamme incrusté au mur servant aussi à naviguer sur Internet et à réceptionner ses e-mail.
- Connection Internet Standard.
- Quelques douzaines de fringues de styles différents.
- Frigo rempli de bouffe, minibar, et ustensiles de cuisine

Note : un personnage peut soulever jusqu'à FOR x 2,5 kg sans être encombré.

Etape 8. Avantages et inconvénients.

Le système d'avantages et d'inconvénients est similaire à une balance. Le premier coûte des points bonus, le second en rapporte mais au final, le tout doit s'équilibrer à 0. Les choix et le capital de points bonus (positif ou négatif) réunis lors des étapes précédentes influe sur le nombre de points bonus de base disponible pour l'achat d'avantages et d'inconvénients selon les équivalences suivantes :

1 point de caractéristique = 1 point bonus.

1 point de caractéristique de santé = 3 points bonus.

3 points de compétence = 1 point bonus.

Argent : zonards : 1 pt = 125 \$, assistés : 1 pt = 250\$, indépendants : 1 pt = 500\$.

Avantages.

Allié : Confrère. 3 pts

L'allié du PJ est plus vieux et plus expérimenté. Il appartient à la même classe de personnage que le PJ et pourra lui donner des conseils tout essayant de le tenir éloigné des embrouilles.

Allié : Groupe différent. 3 pts

L'allié du PJ appartient à une autre classe de personnage (rôle différent). L'allié aidera le PJ autant que possible sans aller contre les intérêts de ses alliés appartenant à sa classe de personnage. Il demandera généralement une faveur en retour. Définir la classe de l'allié et ses relations avec le PJ.

Allié : Parents. 3 pts

Les parents du PJ le soutiennent. Ils habitent à Manhattan, et appartiennent à la même classe socio-économique.

Ambidextre. 2 pts

Malus de -2 lorsque le PJ utilise 2 armes en même temps.

Androgyne. 1 pt

Avec un bon maquillage et un déguisement approprié, le personnage peut être pris pour une femme. Un personnage séduisant ne perdra pas cet avantage en se déguisant (il sera aussi attirant en homme qu'en femme !).

Mécène. 3 pts

Le personnage connaît un individu très intéressé par sa production artistique. Le PJ doit avoir le niveau 3 dans une production artistique pour pouvoir acheter cet avantage. Cet individu fortuné est prêt à lui filer 75\$ par semaine pour voir ses œuvres et en contrepartie, le PJ devra travailler à son art 8 heures par semaines.

Enfant de la Rue. 5 pts.

Réservé aux assistés et aux indies. Contrairement à la plupart des Assistés et des Indies, qui ont passé leur enfance chez eux, dans une privatopia ou dans une RV, le personnage a grandi dans la rue et a appris à y survivre. -2 au coût des compétences de la rue.

Contact : Corporate. 2 pts

Le perso connaît quelqu'un de modérément influent dans une multinationale. Le contact répondra toujours aux coups de fil du PJ mais exigera toujours quelque chose en retour s'il lui rend un service. Ce contact ne peut pas être convaincu de d'agir contre les intérêts de sa corporation.

Contact : Gouvernement. 2 pts

Le PJ connaît quelqu'un dans une agence municipale, étatique, ou fédérale. Le PJ pourra lui demander de faire quelque chose d'illégal si cela rapporte de l'argent (ou autre) au contact. Le contact ne peut pas être ni dans la police, ni dans l'administration judiciaire.

Contact : Justice. 5 pts

Le PJ connaît quelqu'un au FBI, au LBRA ou au bureau du procureur.

Contact : Quartier. 3 pts

Le personnage connaît tout le monde dans son quartier. Les habitants savent qu'il est clean et pourront l'aider à l'occasion mais surtout lui filer pas mal d'infos sur ce qui se passe dans son barrio.

Contact : Riche. 3 pts.

Le personnage connaît quelqu'un habitant à Manhattan disposant de beaucoup d'argent et prêt à faire des choses illégales avec ce fric...

Contact : Vétéran. 2 pts.

Le PJ connaît quelqu'un de très expérimenté, assez âgé connaissant parfaitement l'histoire de la ville et de ses groupes d'influence. Il a les connaissances : connaissance de la rue 5 et Histoire de la ville à 5. Il pourra toujours donner un bon conseil au PJ.

Résistant aux drogues. 4 pts

Le personnage ne craint pas les effets des drogues (mais est soumis aux mêmes risques de dépendance et d'overdose que les autres). +7 à tous ses jets de résistance aux drogues (sauf pour la dépendance et l'overdose).

Estomac Blindé. 2 pts

A force de bouffer de la daube, l'estomac du personnage s'est renforcé et peut tout encaisser. +10 pour tous les jets de résister aux maladies et aux toxines liées à la bouffe.

Groupe Ethnique. 4 pts

Limitations : le PJ doit avoir l'avantage bilingue, l'inconvénient langue maternelle étrangère, ou disposer de 3 niveaux en langues étrangères. Peu importe sa classe socio-économique ou sa classe de personnage, le PJ appartient à une petite communauté d'immigrants vivants dans la Cité. Le PJ a passé plus de temps dans les rues et dans la culture US dont il se sent plus proche que dans sa culture d'origine. Il est souvent appelé pour servir de médiateur et de traducteur par sa communauté. Ce devoir ne doit pas être pris à la légère car sa communauté peut lui apporter de l'argent, des services ou de l'équipement pour le remercier de son aide. Les plus anciens de sa communauté son secrètement effrayés par l'influence qu'a la Cité sur le PJ mais réalisent à quel point son rôle de représentant est important.

Expérimenté. 5 pts

Le PJ a parcouru les villes du monde avant de se fixer et a passé plus de temps dans la rue que n'importe quel autre personnage de niveau 1. Il gagne +1 en connaissance de la rue et plus de respect de la part des autres habitants de la rue.

Fausse Identité. 5 pts

Le PJ a passé des années à créer une nouvelle identité. Cette identité est totalement fausse mais dispose d'une histoire crédible, de faux papiers et d'un compte en banque. Elle n'est toutefois pas suffisante pour obtenir un certificat de naissance ou la citoyenneté et ainsi accéder à l'Assistance Publique ou à un boulot légal.

Installation Mentale gratuite. 5 pts

A un moment de son existence, le PJ a eu accès à un installateur mental (via un ami, une petite amie, un membre de sa famille ou un marchand du marché noir). Tous les programmes cérébraux installés durant la création de personnage ne prennent pas en compte l'installation, seulement le prix du programme.

Chirurgie gratuite. 5 pts

A un moment de sa vie, le PJ a connu un chirurgien qui ne lui a pas fait payer les frais de chirurgie. Les modifications corporelles choisies par le PJ durant la création de personnage ne prennent pas en compte le prix d'installation.

Bonne Réputation. 4 pts

Fondé ou pas, le PJ dispose d'une bonne image vis à vis de sa classe de personnage. Il peut être réputé loyal, intelligent, brave, altruiste... Les gens seront généralement plus disposés à l'aider (ou à demander son aide). Cette réputation disparaît généralement au bout d'un an.

Honey. 20 pts

Seulement accessible aux Indie. Le PJ était autrefois membre des Honeys, un célèbre gang de créateurs et de vendeurs d'alcools génétiquement modifiés (productions originales et artisanales réputées dans le monde entier !) anéanti il y a un an par les Skin Borgs lors de leur expansion. Les survivants se sont éparpillés à travers la Cité pour éviter la traque des Borgs. Le PJ hérite de -750\$ (les Honeys devaient pas mal d'argent avant

d'être liquidés), Anatomie Génétique (2), Génétique Cellulaire (2), Génétique Botanique (2), Génétique Tissus (2), Botanique (1), Distillation (2), Jardinage (2), Psychopharmacologie (2) ; -2 à l'achat de compétences Bio-médicales (min 2), 1000\$ d'équipement génétique et de matériel de distillation, 10 bouteilles d'alcool Honey et des Abeilles d'Attaques.

Talent Inné : Frappeur. 10 pts

Le PJ se bat depuis qu'il est gosse, la baston est devenue pour lui quelque chose de naturel. Il obtient ainsi +2 en Frapper, Parade et Esquive, +5 en Initiative, +3, +2 et +1 à n'importe quelle action ou réaction qu'il choisit (ces bonus ne sont pas cumulables).

Talent Inné : Créatif. 8 pts

Le PJ est un véritable artiste, un génie du style, de la performance et du happening. Cet avantage n'apporte pas de bonus. En contre partie, lorsque le PJ réussit une action créative, la réussite est absolument fantastique, originale, inimitable.

Talent Inné : Math. 6 pts

Le PJ est un génie des maths. - 2 au coût des compétences d'information, et +4 à tous ses jets de Modélisation Informatique, Physique, Cryptographie, et math.

Talent Inné : Psychique Maudit. 5 pts

Le PJ est né avec un impressionnant potentiel psychique. Le problème, c'est qu'il s'expose à de terribles effets secondaires s'il utilise tout son potentiel. Aucun problème s'il limite sa puissance (-10 à ses tests psychiques). Puissance maximum, le PJ gagne +7 à ses tests psychiques mais subit l'un des effets secondaires suivants (il le choisit et peut en prendre d'autres ; pour chaque effet secondaire en plus, le coût de l'avantage diminue de 2, min 1) :

Douleur : Terrible maux de tête (dif 30 pour résister à une douleur étourdissante) pendant 2d4 heures.

Fatigue : Dif 40 pour résister à l'inconscience.

Dépression : Le PJ est dépressif après chaque utilisation, plus rien ne l'égaye. Les effets durent 2d6 heures. Le PJ devra faire un test difficile contre la dépression pour se lever de son lit.

Talent Inné : Psychique. 15 pts

Limitation : ne peut pas être pris avec l'avantage Psychique Maudit. Le PJ gagne +4 pour tous ses tests psychiques (y compris pour les capacités spéciales des Bleeders et Sexeurs), +4 en END pour les tests de résistance psychique et les compétences psychique lui coûte 4 points de moins (min : 5).

Talent Inné : Technique. 8 pts

Le PJ gagne +4 à tous ses tests techniques et les compétences techniques lui coûtent 4 points de moins (min 5).

Instructeur. 10 pts

Le personnage a eut la chance de rencontrer un professeur ou un maître au cour de son existence.

-Docteur : le coût des compétences BioMed (min 4) est diminué de 4pts et celui des compétences d'intelligence de 2 pts (min 6).

-Combattant : le coût des compétences de combat est diminué de 4 pts (min 5) et celui des compétences d'athlétisme et militaires de 2 pts (min 7).

-Voleur : le coût des compétences de Vol/Espionnage est diminué de 4 pts (min 5), et celui des compétences de Rue de 2pts (min 5).

-Hacker : le coût des compétences de Technique est diminué de 4 pts (min 4), celui des compétences Information de 3 pts (min 5) et celui des compétences Intelligence de 2 pts (min 5).

-Artiste : -4 au coût des compétences Créativité (min 3) et -2 à celui des compétences Sociologie (min 5).

-Psychique : -6 au coût des compétences Psy X (min 15), -6 à celui des Psy Senseurs et Manipulation (min 10).

-Académicien : -4 au coût des compétences d'Intelligence et Sociologie (min 4).

Licence : Docteur. 15 pts

Limitation : Réservé aux Indépendants et aux Assistés. Le PJ doit avoir au moins 6 niveaux dans les compétences BioMed. Le PJ a un diplôme valide aux USA. Il peut travailler dans des services médicaux, soigner légalement un patient et faire des ordonnances. Sa licence peut lui être supprimée en cas de pratiques illégales ou contraires à l'éthique de l'ordre des médecins (comme abuser de son statut). Le PJ commence avec +1000\$ et +100\$/semaine. Il travaille à mi-temps comme docteur.

Licence : Avocat. 10 pts

Limitation : Indie et Assistés seulement. Le PJ doit avoir 6 niveaux dans les compétences de Droit. Le PJ est un avocat reconnu par l'état de New York. S'il fait quelque chose d'illégal ou de contraire à l'éthique de l'ordre des avocats, sa licence lui sera supprimée. Il peut représenter des plaignants ou des accusés dans un tribunal. Le PJ gagne +1000\$ et +75\$/semaine.

Licence : Psychique. 7 pts

Limitation : Assistés et Indies. Le PJ doit avoir au moins 4 niveau dans les compétences Psychique : Manipulation ou Psychique : Sensoriel. Le PJ a du payer une charge pour être testé et autorisé à pratiquer en tant que Psychique par le bureau des licences fédérales. Le PJ gagne +750\$ et +100\$/semaine.

Faible Besoin de Sommeil. 2 pts

Le PJ n'a pas autant besoin de dormir que la majorité des individus. Il n'a besoin de récupérer que 6 heures par nuit mais peut se contenter de 4 heures sans problème.

Ministre de Culte. 2 pts

Le PJ est un ministre reconnu par un culte important de la cité (prêtre, révérend, imam, rabbin...) Le PJ peut marier les gens, avoir accès à des endroits interdits (Lieux de culte installés dans des prisons, des hôpitaux, sites de catastrophes naturelles...) et obtient le respect des autres membres du culte. Note : faire partie d'un ordre religieux ne donne pourtant pas forcément un emploi dans une église.

Multilingue. 2 pts

Le PJ a grandi dans un environnement qui l'a habitué à entendre, comprendre et à parler 2 langues. Son cerveau a appris à s'adapter à différentes grammaires et architecture linguistiques Le PJ peut ainsi plus facilement apprendre de nouveaux langages. Le PJ peut choisir 2 langues considérées comme ses langues maternelles, le coût des compétences de langues étrangères et de langage Olmèque est diminué de 2 points (min 2).

Expérience de la douleur. 2 pts

A un moment de sa vie, le PJ a du subir pendant un moment d'atroces souffrances (maladies, accidents...) Le PJ a du apprendre à vivre avec et gagne un bonus de +5 à tous ses jets de sauvegarde contre la douleur.

Job à mi-temps : Travail au black. 4 pts

Limitation : Assistés et sans-papier seulement. Le PJ a un boulot qui n'a jamais été déclaré à aucune organisation gouvernementale : il n'a pas besoin de payer de taxe, pas besoin de prouver sa citoyenneté mais n'a pas droit aux aides sociales. Le PJ bosse 4 heures/jour, 5 jours/semaine et sera viré s'il a plus de 3 absences en 1 mois. Il peut aussi être viré sans être payé si son employeur pense que les autorités s'intéressent à lui. Exemples de boulots : serveurs, assistants de Négociant du Marché Noir, Strip-teaseuses, ouvrier dans une usine clandestine, manutentionnaire... Le PJ gagne +35\$/semaine.

Job à mi-temps : Salaire Minimum. 3 pts

Limitation : Assistés uniquement. Le PJ a un boulot lui procurant un salaire minimum pour compléter ses revenus des aides sociales. Le PJ travaille 4h/jour, 5 jours/semaine. Le boulot est pénible, dégradant, ou embarrassant (fast food, livreur, caissier, agent d'entretien...) Le PJ gagne +25\$/semaine, il n'a pas de vacance et sera virer s'il rate 3x/mois son job.

Job à mi-temps : Qualifié. 6 pts

Limitation : Assistés uniquement. Le PJ a la chance d'avoir trouver un super boulot à mi-temps. Il travaille 4 heure par jour, 4 jours par semaine. Il a droit à 2 heures de congé ou de maladie par semaine (cumulable évidemment !). Il ne sera pas payé s'il rate son boulot mais sera viré au bout de 5 absence injustifiée en 1 mois. Le PJ gagne +50\$/semaine. Le job est basé sur les compétences du personnage (technicien de maintenance, installateur réseau, cuisinier, barman, ou secrétaire...)

Séduisant. 2 pts

Le PJ est gâté par la nature, il gagne un bonus de +4 à tous ses jets de séduction.

Top model. 6 pts

Le PJ est un canon de la beauté, irrésistible. +8 à tous ses jets de séduction.

Génie potentiel. 10 pts

Le PJ est né avec un potentiel intellectuel extraordinaire. Sa caractéristique d'intelligence est limitée à 25 (au lieu de 20).

Prison Baby. 10 pts

Le PJ a passé une grande partie de son enfance dans une prison, élevé par ses parents emprisonnés (dans des sections spéciales du pénitencier). Il en est sorti à l'âge de 10 ans pour être expédié dans un orphelinat, dans une famille d'accueil, ou dans une prison pour adolescents. Le PJ a été exposé à de dangereux criminels et a eu accès à de nombreuses de leurs compétences. Le PJ obtient : Protéger son cul (3), Sommeil léger (2), Shiv (1), Razormouth (1), Loi : Droit Pénal (1), -4 au coût des compétences de combat (min 3), -6 aux compétences de Vol/Espionnage (min 3), -4 aux compétences militaires (min 3). Les Prison Babys ont souvent des tatouages leur rappelant leur prison et des cicatrices.

Ancien Détenu. 5 pts

Le PJ a passé un certain temps en prison, il y a appris pas mal de choses utiles, voir indispensables... Il obtient -2 aux compétences de combat (min 4), -4 en vol/espionnage (min 4), -2 aux militaires (min 4). Le PJ peut s'acheter les compétences Protéger son cul, Shiv et Razormouth au prix de 4 points de compétence pour un point.

Ecole Privée. 5 pts

Limitation : Assistés et Indépendants. Encore mieux qu'une école RV, le PJ disposant de cet avantage a grandi dans une école privée lui fournissant une véritable « éducation ». Le PJ obtient -3 aux prix des compétences Sociales (min 4), -2 aux TECH (-4), -4 aux INT (min 4) et -4 INFO (min 6) durant la création de personnage.

Propriétaire : Mineur. 5pts

Limitation : Assistés et Indépendants. Le PJ possède une petite maison dans laquelle il vit. Le PJ gagne +25\$/semaine en économisant le loyer et 25\$ de plus par semaine s'il met la maison en location.

Propriétaire : Majeur. 7 pts

Limitation : Assistés et Indépendants. Le PJ possède un grand manoir. Il gagne 25\$ de plus par semaine et 100\$ de plus s'il le met en location.

Sens de l'Orientation. 1 pt

Le PJ a le don inné de savoir où il se trouve sur la planète. Le tout est basé sur la perception, la difficulté change suivant la distance qui le sépare de chez lui, la présence ou l'absence d'étoiles ou d'autres points de repère.

Sexeur Associé. 10 pts

Limitation : Interdit aux Animalistes, aux Drakes, aux Freaks, aux Furax et aux Prostitués. Les Sexologues ne sont pas sectaires et acceptent d'enseigner leurs connaissances. Le PJ a été formé pendant un moment et a ainsi eu accès à leurs compétences spéciales. Il peut acheter ces compétences sexologues au prix de 10 points de compétences pour un niveau.

Accréditation de Sécurité. 5 pts

Le PJ a passé une batterie de tests menés par le gouvernement qui ont « prouvé » (ils se sont peut être trompés...) qu'il n'était sous l'influence d'aucun groupe terroriste, organisation criminelle, nation étrangère ou drogue. Le PJ peut donc travailler sur des projets gouvernementaux sensibles et augmenté ses revenus (+50%/semaine) s'il a pris l'un des avantages suivant : Job à mi-temps : qualifié, Licence : Docteur, Avocat ou Psychique.

Armure Spéciale. 2 pts

Le PJ a un jour mis la main sur une armure complète qu'il n'aurait jamais eu les moyens de s'offrir. Il en choisit une parmi Reproduction Historique d'Armure de Plate, Cotte de Maille contemporaine, ou Armure cloutée Empoisonnée.

Ordinateur Spécial. 2 pts

Le PJ a mis la main sur un ordinateur qu'il n'aurait jamais eu les moyens de s'offrir. L'ordinateur n'est pas récent mais il reste toujours extrêmement puissant pour aujourd'hui. Le PJ gagne +7 à tous ses tests informatiques lorsqu'il l'utilise. Il doit en choisir un parmi : Portable Militaire, PC Developer, Portable : Combo ou Laptop New.

Animal Spécial. 3 pts

Le PJ a un animal entraîné, un ami fidèle et un compagnon de longue date. L'animal est très bien entraîné et peut exécuter 5 ordres différents. De plus, le PJ et son animal se comprennent très bien. Choisir entre : chien, chimpanzé, cheval ou aigle.

Arme Spéciale. 3 pts

Le PJ a mis la main sur arme très spéciale qu'il n'aurait jamais pu espérer se procurer avec ses moyens. Le PJ s'est spécialement entraîné à son usage et obtient un bonus de +4 à tous ses tests lorsqu'il l'utilise. Choisir entre :

Skullcrusher. Un grosse branche terminé par un gros rocher aiguisé. Le rocher de l'arme du PJ est bien plus pointu, aiguisé et solide que les autres et fait des dommages supplémentaires (+1 en blessures, perce-armure à 4 blessures).

Arc de chasse high tech. Un arc ultra moderne. +2 pieds à courte portée, +100 pieds à longue portée. Indestructible, il peut servir à parer des attaque ou être utilisé comme arme de corps à corps à ecchymose 1.

Épée à 2 mains. Parfaitement équilibrée et pesée, pas de malus à son maniement.

Katana. Incroyablement aiguisé comme une lame de rasoir, blessure +1 et +2 pour percer les armures.

Dague : Freedom Army. Remplie de 4 doses de poison.

Stock Option. 3 pts

Limitation : Assistés et Indies. Le PJ est un actionnaire et possède un ou 2 stock d'option de grosses corporations multinationales. Il reçoit de volumineux rapports détaillant les statistiques économiques de ces compagnies (utilisé comme un texte d'introduction/référence pour les compétences liés aux corporations). Il peut appeler et poser des questions sur la multinationale, voter au conseil des actionnaires et gagner de l'argent occasionnellement (1 chance sur 20 de gagner 200\$ chaque semaine). La valeur de ses actions est estimée à 750\$ (au cas où il voudrait s'en débarrasser).

Impassible. 1 pts

Le PJ n'a jamais été expressif, que ce soit dans sa façon de parler, ses expressions, sa voix ou sa physiologie. Ses émotions sont comme celles des autres mais le PJ aura du mal à convaincre les autres qu'il n'est pas un Iceberg. +10 à la difficulté de tous ceux qui voudraient détecter un mensonge ou une émotion dans son comportement.

Entraînement : Corporate. 3 pts

Le PJ a été membre d'une corporation et a suivi l'un de ses programmes d'entraînement. -4 (min 3) au coût des compétences d'une des catégories suivantes (une seule à choisir) : BioMed, Information, Intelligence, Sociologie ou Tech. Le PJ obtient la compétence corporation au niveau 1.

Entraînement : Drug Lords. 4 pts

Le PJ a un jour fait parti des Drug Lords et a appris leurs méthodes de travail (mais il ne connaît l'adresse d'aucun Drug Lord). -4 (min 3) au coût des compétences des catégories suivantes : Pistolet, Accoutumance, Production Chimique, Drogues de la Rue. Le PJ commence avec 1000\$ de drogues d'armes et d'armures supplémentaires.

Entraînement : Militaire. 4 pts

Le PJ a été entraîné dans une organisation militaire. -4 (min 3) aux compétences d'Athlétisme, -3 (min 4) aux compétences de Combat, -4 (min 3) aux compétences militaires. Il obtient le niveau 1 en fusil/mitrailleuses.

Surclassé. 15 pts

Le PJ commence le jeu plus haut que la majorité des personnes de sa classe de personnage. Par exemple, le PJ peut être l'enfant d'un assisté et d'une sans papier ayant grandi dans une famille de zonards mais bénéficiant de certificats de naissance et ayant droit au Welfare. Ou bien, le PJ peut être un Indie attiré par les idéaux d'un Well gang. Le PJ gagne 50% d'argent de départ en plus et -2 au coût des compétences d'intelligence, d'information et de sociologie (min 7).

Vampirisme. 5 pts

Le PJ est infecté par le Vampirisme mitochondriome, une ancienne maladie (probablement ressuscitée par les archéologues) qui est en partie à l'origine du mythe des vampires. Le PJ gagne +4 en Incapacité, Sang et Endurance, +2 en Force et en rapidité. Le PJ doit consommer 10 fois plus de sucre que la normale, plus encore s'il a des activités physique ou s'il est privé d'oxygène. Pour le simuler, le PJ doit considérer 6 heures d'activité normale comme une journée, 15 minutes d'activité intensive comme une journée et 1 minute sans oxygène comme une journée (au niveau des dépenses et des besoins énergétiques). Note : les graisses et l'hydrate de Carbone peuvent être converti en sucre mais cela prend trop de temps et le PJ mourrait s'il attendait la transformation. Les aliments sucrés sont converti en glucose (le sucre contenu dans le sang) et sont plus rapidement assimilés par l'organisme lorsqu'ils sont digérés ou mieux, injectés par intra veineuse.

Manque d'Informations Fichées. 1 pts

Limitation : Wells et Indies. Peut être par chance ou peut être le PJ a su vivre simplement et discrètement, les informations le concernant disponibles en ligne et dans les différents fichiers gouvernementaux ou privés sont remarquablement vides. Toutes les informations contenues dans ces fichiers déterminent à peine que le PJ existe. Il peut prouver qu'il est de citoyenneté américaine et qu'il a droit à l'assistance publique, mais rien d'autre...

Parole. 5 pts

Le PJ a la réputation dans sa classe, et peut être même dans les autres, d'être quelqu'un de confiance, d'honnête en de parole. Cette avantage s'évaporerait très vite si le personnage agit de façon inconsidérée.

Inconvénients.

Dépendance : Alcool. 10 pts

Le PJ est psychologiquement et physiologiquement dépendant à l'alcool (sevrage dif 15). Voir p 65 les règles de dépendance et 108 pour le profil des différents alcools. Le PJ est alcoolique depuis au moins un an mais ne souffre pas encore des effets à long terme. Il lui en coûte 35\$/semaine d'alcool s'il veut éviter les crises de manque mais de nombreux poivrots dépendent et consomment beaucoup plus que ça.

Dépendance : Amphétamines. 17 pts

Le PJ est psychologiquement accroc aux Benny's (sevrage dif 20). Voir p 65 pour les règles de dépendance et 109 pour le profil des amphétamines. Le PJ consomme des amphétamines depuis 6 mois et souffre d'ulcère et de malnutrition (-1 SNG, -1 SNG). Le PJ dépense au minimum 49\$/semaine dans les amphétamines pour ne pas subir le manque.

Dépendance : Chomper. 25 pts

Le PJ est psychologiquement accroc au Chomper (sevrage dif 30). Voir p 65 pour les règles de dépendance et 110 pour le profil du Chomper. Le PJ consomme du Chomper depuis 6 mois, il a commencé à perdre ses cheveux et ses dents (-5 en séduction), il est moins résistant (-6 à ses tests de sauvegarde contre les poisons et les drogues et il souffre d'anémie (-0.5 SNG). Un accroc au Chomper dépense au moins 49\$/semaine pour ne pas être en manque.

Dépendance : Escape. 10 pts

Le PJ est accroc à l'Escape (sevrage dif 20). Voir p 65 pour les règles de dépendance et 111 pour le profil de l'Escape. Le PJ se choute à l'Escape depuis 6 mois et souffre désormais de troubles de la personnalité (les sentiments et les opinions du PJ manquent de force), d'insomnie (1 chance sur 6 de ne pas dormir la nuit) et d'une baisse de l'acuité visuelle (-1 aux jets de perception basés sur la vue). Un accroc à l'Escape dépense dans les 140\$/semaine pour ne pas être en manque.

Dépendance : God Killer. 25 pts

Le PJ est accroc à la God Killer (sevrage dif 30). Voir 65 pour les règles de dépendance et p 111 pour le profil de la God Killer. Le PJ en prend régulièrement depuis 6 mois et ne souffrent pour l'instant d'aucun effet à long terme. Un accroc au God Killer dépense dans les 70\$/semaine afin d'éviter les crises de manque.

Dépendance : Inhalants. 15 pts

Le PJ est psychologiquement dépendants des Inhalants (comprenant l'essence, la peinture, la colle, l'Airwick...). Ceux-ci modifient l'approvisionnement du cerveau en oxygène et provoquent euphorie et dissociation chez le sujet (sevrage dif 15). 2\$/dose et un accroc doit en prendre au moins 2 fois par jour pour éviter les crises de manque. Le PJ en prend régulièrement depuis plus de 6 mois et souffre déjà dommages cérébraux : -1 en PERC, -1 AGI, -1 en INT, -1 en VOL, ces malus se cumulent tous les 6 mois d'usages quotidiens.

Dépendance : Mauler. 30 pts

Le PJ psychologiquement et physiologiquement dépendant de la Mauler (sevrage dif 30). Voir p 65 pour les règles de dépendance et 114 pour le profil de la Mauler. Le PJ en prend depuis 3 mois et souffre de dommages cérébraux (-3 en INT). Le PJ doit dépenser 49\$/semaine pour éviter les crises de manque.

Dépendance : Maxin. 10 pts

Le PJ est psychologiquement accroc à la Maxin (sevrage dif 20). Voir p 65 pour les règles de dépendance et p 114 pour le profil de la Maxin. Le PJ en prend depuis 1 an et souffre maintenant de fragilité osseuse (-1 en SNG). LE PJ doit dépenser 140\$/semaine pour éviter les crises de manque.

Dépendance : Multi-drogues. 10 pts

Le PJ n'est pas dépendant d'une drogue particulière. Lui ou elle est psychologiquement accroc à l'intoxication. Le PJ a en fait de gros problèmes à vivre en étant sobre dans une réalité « non-filtrée ». Le PJ peut être sobre mais occupera tout son temps dans diverses activités (généralement chercher du fric pour se payer de la came. Lorsque rien ne s'oppose à ce que le PJ puisse faire le point sur sa vie (pas d'activité en gros) le PJ doit faire un test de sevrage VOL + 1D20 dif 20 pour éviter de prendre des stupéfiants (n'importe quoi fera l'affaire : alcool, marijuana, god killer, analgésiques, inhalants, hallucinogènes...). Le PJ est toujours à la recherche de cash passant de longues semaines à en chercher et se recouvrant de dettes. Il a des problèmes de santé et relationnels. La plupart des Accrocs à plusieurs drogues dépendent dans 35\$/semaine pour éviter le manque.

Dépendance : Nicotine. 5 pts

Le PJ est physiologiquement accroc à la nicotine (sevrage dif 20). Voir p 65 les règles de dépendance et p 111 le profil de la nicotine. Le PJ fume depuis 2 ans, souffre d'un manque de souffle (-1 en END) et accroît les risques de cancer et de maladies cardio-vasculaires. Le PJ dépense entre 15 et 49\$/semaine (selon ce qu'il fume) afin d'éviter d'être en manque.

Dépendance : Opiacés. 17 pts

Le PJ est physiologiquement et psychologiquement accroc aux opiacés (sevrage dif 20). Voir p 65 les règles de dépendance et p 114 pour le profil des opiacés. Le PJ en prend depuis 6 mois et souffre d'un affaiblissement du système immunitaire (-4 pour les jets de sauvegardes contre la contraction et la progression des maladies). Il en coûte à un accroc des opiacés 56\$/semaine pour éviter les crises de manque. On trouve dans les opiacés l'opium, l'héroïne et la morphine.

Dépendance : Slave. 30 pts

Le PJ est physiologiquement et psychologiquement dépendant de la Slave (sevrage dif 35). Voir p 65 pour les règles de dépendance et p 115 pour le profil de la Slave. Le PJ en consomme depuis 1 an et souffre de perte de poids (-1 SNG), d'une peau livide, et de faiblesse (-1 aux jets de sauvegarde contre les effets des drogues et des poisons). Le PJ dépense 56\$/semaine pour éviter les crises de manque.

Dépendance : Trace. 30 pts

Le PJ est physiologiquement et psychologiquement dépendant à la Trace (sevrage dif 30). Voir p 65 pour les règles de dépendance et 116 pour le profil de la Trace. Le PJ en prend depuis 1 an et souffre d'une diminution du système immunitaire (-4 aux jets de sauvegarde contre la contraction et la progression des maladies), arthrite (-1 en AGI) et d'irritations de la peau. Le PJ dépense dans 46\$/semaine pour éviter d'être en manque.

Allergie : Mortelle. 4 pts

Le PJ est extrêmement sensible à un certain type de nourriture (cacahuètes, tomate, poisson, lait...) Si le PJ en consomme il sera en incapacité au bout de 10 mn et mourra en une heure s'il n'a pas accès à des soins médicaux.

Allergie : Incapacitante. 2 pts

Similaire à l'allergie mortelle. Les effets sont toutefois moins grave, des maux de tête, des vomissements... lui imposent une difficulté de 30 à toutes ses actions pendant un laps de temps plus ou moins long. Exemple de réactions allergiques : aveuglement, maux de tête, vomissement, asphyxie.

Mauvaise réputation. 4 pts

Le PJ a une très mauvaise réputation dans sa classe de personnage. Son est associé à quelque chose de pas très flatteur. Cette réputation peut être fondée ou pas, quoiqu'il en soit, l'entourage du PJ se méfie de lui. Cette réputation pourrie disparaîtra si le PJ réussit à prouver son innocence ou en faisant quelques action d'éclats pour une bonne cause.

Traître/Vendu. Le PJ a trahi quelqu'un ou une cause en qui il avait juré d'être loyal.

Incontrôlable/Dangereux. Le PJ a agit de façon inconsidérée et a refusé de suivre les ordres. Il a mit la vie de ses potes/associés en danger.

Stupide/Irresponsable. On a demandé au PJ de faire quelque chose de très facile qu'un gosse aurait pu réussir. Mais le PJ a agit sans regarder les conséquences et a monstreuusement échoué.

Menteur/Fourbe. Le PJ a prétendu être un ami avant de poignarder dans le dos ses prétendus potes et de se casser.

Naïf/manipulable. L'ignorance ou la naïveté du PJ l'ont conduit à se faire manipuler de la plus honteuse manière.

Aveugle. 10 pts

Le PJ a perdu l'usage de la vue (ou ne l'a jamais eu). Il pourra se faire implanté des yeux clonés s'il arrive à réunir 2500\$.

Douleurs Chroniques. 2 pts

Le PJ souffre de vieille blessures qui le font souffrir la moitié de la journée. Il doit réussir un test de sauvegarde contre la douleur (dif 10) 2 fois par jours et a un malus de -10 aux tests de dépendance psychologique liés aux analgésiques. Il pourra supprimer la douleur en se faisant opérer (1000\$) ou en se faisant installer un programme mental.

Maladroit. 2 pts

Lorsque le PJ ne prête pas attention à ce qu'il fait, il percute des objets, fait tomber des trucs, se casse la gueule... Une fois par session de jeu, si le PJ n'est pas prudent, il devra faire un test d'AGI (dif 30) pour éviter de se vautrer.

Daltonien. 1 pts

Le PJ est né avec des pupilles incapables de distinguer une certaine partie de spectre lumineux. La plupart du temps, le PJ ne pourra pas faire la différence entre les couleurs contenant du rouge et les couleurs contenant du vert. Le PJ pourra s'acheter de nouveaux yeux pour 2500\$.

Coup de foudre malchanceux. 1 pts

Le PJ est amoureux de quelqu'un qui ne lui retourne pas les mêmes sentiments. Le PJ pourra faire changer l'autre d'opinion (entre 6 mois et un an) ou finira bien par l'oublier.

Sourd. 5 pts

Le PJ est né sourd. Il pourra s'acheter des implants (p 105) mais devra passer des années à apprendre à entendre et écouter.

Dettes : Carte de crédit. 3 pts

Limitations : Assistés et Indies. Le PJ a un découvert de plusieurs milliers de dollars (5000 \$ pour les assistés et 10 000 \$ pour les Indies) sur ses comptes bancaires. Le PJ devra payer 100\$ par semaine pour les Indies ou 50\$/semaine pour les Assistés juste pour les intérêts de son découvert. S'il ne paye pas, sa banque fermera son compte bancaire et enverra des mecs pour le conduire en justice et prendre possession de ses aides publiques ou de son commerce. Si la banque n'arrive pas à ses fins, elle s'attaquera à ses factures, Internet, téléphone... jusqu'à ce le PJ soit à la rue.

Dettes : Vie. 1 pt

Quelqu'un a un jour sauvé la vie du personnage. Le personnage se sent redevable et fera tout pour s'acquitter de sa dette, espérant un jour sauver la vie de l'individu en question. Si le PJ manque une occasion de s'acquitter de sa dette, il aura dès lors du mauvaise réputation dans son entourage.

Dettes : Usurier. 1 pts/1000\$ max 5

Le PJ doit de l'argent à un criminel, généralement un type du marché noir prêtant de l'argent à des désespérés à un énorme taux d'intérêt. Le délai est dépassé et l'usurier a envoyé des gros bras pour récupérer son fric. Si le PJ ne rembourse pas d'ici 6 mois, il l'usurier décidera de le supprimer.

Dettes : Restitution. 2 pts

Limitations : membres de gangs uniquement. Le PJ a commis un crime et a fait du mal à un individu ayant de l'importance aux yeux des plus vieux membres de son gangs. Ceux-ci ont condamné le PJ à se racheter et à tout faire pour aider sa victime. Si le PJ manque à ses obligations, il s'expose à de sérieux problèmes. Les veterans décideront seuls quand la dette se termine.

Sous-classé. 8 pts

Le PJ est dans une classe socio-économique inférieure à ceux de sa classe de personnage. Par exemple, le personnage peut être un Roofer ou un Boarder vivant comme un Zonard, sans papier ni domicile ou n'ayant pas accès au Wellfare. Le plus grand handicap de cet inconvénient se situe dans les interactions sociales du PJ : il ne pourra pas sortir avec les membres de sa classe par manque de moyen ou de temps. Le PJ commence avec 1000\$ de moins, -35\$/semaine et souffre d'une pénalité de +4 au prix des compétences de Bio-Med, Information, Intelligence, Tech et sociologique.

Sensible aux drogues. 2 pts

Le corps du PJ ne résiste pas aux drogues psychoactives. -7 à tous les tests de sauvegarde contre l'effet des drogues.

Ennemie : Ex. 2pts

Le PJ a un(e) ex petit(e) ami(e) qui a du mal à supporter qu'il respire ou soit simplement heureux. Il/Elle ne le déteste pas assez pour le tuer mais fera tout pour lui pourrir la vie, aux yeux de sa familles et de ses amis (en dévoilant des secrets par exemple).

Ennemi : Membre de son gang. 4pts

Limitation : membres de gang uniquement. Un puissant membre du gang du personnage ne l'aime pas et va tenter par n'importe quel moyen de le discréditer aux yeux des autres membres du gang.

Ennemis : Parents. 2 pts

Le style de vie du PJ pose un sérieux problème à ses parents qui ont décidé de tout faire pour le faire rentrer dans le cocon familial.

Ennemi : Fan. 2pts

Quelqu'un est amoureux du PJ et s'est persuadé, à tort que celui-ci partage les mêmes sentiments sans lui montrer ou sans le savoir. L'espoir d'avoir un jour une relation merveilleuse avec le personnage est la seule chose qui ait un sens aux yeux du Fan. Il s'imagine plein de truc pour entretenir cet espoir (genre s'envoyer des faux messages d'amour signé par le perso, s'imaginer marié...) Le Fan peu un jour devenir dangereux et se persuader que le seul moyen pour le PJ et lui d'être unis à jamais se trouve dans la mort...

Intolérance environnementale. 1 pts

On retrouve souvent ce trait chez les accros à la RV. Le personnage est complètement perdu dans les environnements non contrôlés. Lorsque le PJ se trouve dans un environnement trop brillant, trop sombre, trop froid, trop chaud, trop silencieux... il est déconcentré et souffre d'un malus de -4 à tous ses jets d'INT, de PERC, et de CHA.

Epilepsie. 2 pts

Le personnage s'évanouit parfois (environ une fois par semaine). Le PJ perd conscience fait des gestes ou émet des sons bizarre. La perte de conscience dure une minute mais il faut environ 1 heure au PJ pour reprendre totalement ses esprits. Des médicaments peuvent limiter le nombre de crise à une fois par mois (les assistés et les indépendants ne payent rien grâce au Healthcare) et le programme mental anti-epilectique peut supprimer le problème pour 500\$.

Langue Maternelle Etrangère. 2 pts

Le PJ parle couramment une autre langue (sans doute celle de sa famille ou de sa communauté d'origine) mais commence à peine à apprendre l'anglais. Pour pouvoir comprendre, parler et écrire l'anglais, le PJ devra acheter la compétence langage : anglais comme n'importe quelle autre compétence. Toutefois, vivant dans un environnement majoritairement anglophone, le prix de la compétence sera diminué de -6.

Grillé. 4 pts

Le PJ a trop consommé d'hallucinogènes et modifié définitivement la structure de son réseau neural. Cet état est absolument irréversible. Le PJ souffre donc des modificateurs suivants : -5 aux jets de sauvegarde contre les hallucinations et les illusions. Un tour de pénalité pour utiliser une compétence mentale destinée à résoudre une action complexe. Il souffre aussi de flash-back lors de certains stimuli. Le PJ choisit quels stimuli provoquent les flash-back.

Gang : Outcast. 10 pts

Limitation : Membres de gang uniquement. Le PJ n'appartient pas ou plus à un gang de sa classe de personnage. En fait, il se fait généralement passer pour l'un d'eux ou a été viré de son gang d'origine. Si le PJ cause des problèmes au gang en usurpant ses couleurs, il aura de très gros ennuis. Le PJ utilise le coût des compétences des freelancers et n'a accès à aucun des avantages ou des capacités spéciales de son gang. Au niveau 1, le PJ aura 2 choix : s'orienter vers une nouvelle classe de personnage ou s'attirer les faveurs du gang pour que ses membres le reconnaissent comme l'un des leurs.

Gang : Période Probatoire. 2 pts

Limitation : Membres de gangs uniquement. Le PJ a foiré. Il a été autorisé à rester dans le gang mais pour une période probatoire. Le PJ est surveillé par les vétérans. S'il se loupe une fois de plus, il n'aura pas de deuxième chance et sera délogé violemment après un passage à tabac en règle. Il deviendrait alors un Outcast. La période probatoire prendra fin s'il arrive au niveau suivant sans faire de boulette.

Hanté. 2 pts

Le PJ a des flash et la sensation d'avoir été tué violemment. Ses flashs se traduisent parfois par des visions possibles de l'avenir. S'il s'agit véritablement d'un événement « fantôme », il y a de grande chance pour que le PJ soit vraiment en danger dans un avenir proche. Le PJ voit ce qu'il peut lui arriver mais il n'aura jamais de visions lui montrant comment survivre à l'événement en question. Enfin, ces visions ne lui donnent aucune indications sur la date ou le lieu où va se produire cet événement.

Hémophile. 4 pts

Le corps du PJ a une tendance aux hémorragies répétées et abondantes. S'il est blessé, le PJ continuera à perdre son sang (perte de la moitié des points de dommages infligés à chaque minute) jusqu'à ce qu'il crève ou que les artères concernées soit soignées et cautérisées. Le PJ peut utiliser des médicaments pour limiter l'hémophilie (5\$/jour) gratuits pour les Indie et les Assistés couverts par la sécurité sociale ; il perdra son sang pendant 2 minutes (et subira donc le double des dommages. Une thérapie génétique peut guérir le PJ pour 1000\$.

Besoin de Sommeil. 1 pts

Le PJ a besoin de dormir plus longtemps que les autres. Il aura des malus s'il dort moins de 10 heures par jour.

Traqué : Colin. 8 pts

Colin, le tueur en série copiant son esprit dans celui d'autres individus veut la mort du PJ. Les informations dont disposent les Colins sur le PJ varient d'un tueur à un autre. La plupart connaissent son nom, sa classe, et ils veulent simplement le liquider. Quelques-uns connaissent son visage et les quartiers qu'ils fréquentent. Colin veut faire du PJ un exemple, pour prouver aux gens qu'il est un dieu. S'il choppe le PJ, il le tuera de façon sadique et s'arrangera pour que tout le monde sache qui a fait ça...

Traqué : Corporation. 5 pts

Une puissante multinationale veut retrouver le PJ pour lui faire payer ses crimes devant un court de justice. La corporation surveille toutes les sources d'informations dans lesquelles pourraient apparaître le nom ou le visage du PJ (carte bleue, casier judiciaire, caméras de surveillance, news...) Dès qu'il a été identifié et localisé, une équipe de chasseur de tête payée par la multinationale fonce à Manhattan pour le chopper. La corporation ne tentera jamais rien d'illégal contre le PJ et veut s'en débarrasser proprement...

Traqué : Drug Lords. 10 pts

Limitation : indisponible pour les Goods, les Hungry et les Night Shift. Le PJ est officiellement l'ennemi des Drug Lords. Il leur a fait quelque chose qu'ils n'ont pas aimé du tout et désire maintenant le supprimer pour faire passer le message aux autres habitants. Le nom, l'âge, le sexe, l'ethnie et la classe du personnage ont été distribués dans toute la ville. Celui qui tuera le PJ aura droit à une récompense de 10 000\$. Y a pas mal de Pusher gangs et de junkys qui traquent le PJ jour et nuit, soit plusieurs milliers de personnes à travers la ville. Si un Drug Lord obtient des infos sur la localisation du PJ, il enverra immédiatement une Dagger Team supprimer le PJ...

Traqué : Gouvernement Fédéral. 5 pts

Le PJ est sur une des liste « most wanted » du FBI ou d'une autre agence fédérale. Le PJ est traqué par un agent fédéral bossant 8 heures par jour à sa capture. Son visage est diffusé sur internet avec la récompense de 20 000\$. Des traqueurs téléphoniques sont sur la piste du PJ. S'il est choppé, le PJ risque la prison à vie. Heureusement l'agent fédéral à sa recherche ne connaît que très peu Manhattan mais il peut compter sur le soutien des Night Shift et de la garde nationale.

Traqué : Gang. 4 pts

Un gang de la cité à classé le PJ dans la liste de ses ennemis. Le gang cherche le PJ pour le buter. Toute personne tentant de protéger le PJ deviendra elle aussi (mais à un moindre niveau) l'ennemie du gang. Déterminer quel gang veut liquider le PJ et pour quelles raisons.

Traqué : Police. 6 pts

Les Day Shift et les Night Shift traquent le PJ dans toute la cité, 24/24. Ils représentent un adversaire dangereux et peuvent être aidés par la garde nationale en cas de résistance armée. S'ils le choppent, le PJ sera condamner à la prison à vie.

Traqué : Serial Killer. 3 pts

Un tueur en série veut la mort du PJ pour une raison que le PJ ignore (peut être lui a t il fait du mal lorsqu'il était jeune ou appartient à un groupe que le tueur veut annihiler). Bref, le PJ connaît le visage du tueur et/ou sa voix depuis une agression raté mais ignore son nom ou son adresse. Il ne pourra en rester qu'un...

Illettré. 8 pts

Le PJ ne peut ni lire, ni écrire aucun langage. Il pourra apprendre plus tard en achetant 5 niveaux dans un langage. Les compétences Bio/Med coûtent 10 points de plus, Information +20, Intellectuelle +15, Technique +15, Sociale +10 et Militaire +5.

Inexpérimenté : Cité. 5 pts

Limitation : indisponible aux Enfants d'Utopia. Le PJ a connu le même entraînement que tous ceux de sa classe mais ignore tout de la vie à Manhattan. Il ne connaîtra pas les différences entre les différents gangs, ignorera quel quartier éviter la nuit... Cet inconvénient ne rend pas pour autant le PJ stupide et naïf.

Inexpérimenté : Monde. 8 pts

Pour différentes raisons, le PJ est un adulte ignorant pratiquement tout du monde actuel. La plupart des personnages ayant cette inconvénient sont issus de communautés aux cultes bizarres (le Village !). Le PJ ne sait ce qu'est un officier de police, pourquoi il est plus prudent de fermer sa porte la nuit ou ce qu'un une machine ATM.

Orphelin. 4 pts

Le PJ a grandi sans ses parents, dans un orphelinat d'état dans lequel les enfants se sont rebellés contre les abus des adultes. Il a ensuite été enfermé dans des camps de détentions pour délinquants juvéniles, des familles d'accueil cinglés, des hôpitaux psychiatriques... Ces instituts se contentent de parquer des gosses contre leur volonté, ne faisant rien pour les éduquer ou pour les aider à se développer et à devenir des adultes productifs intégrés dans la société. La plupart de ces gosses deviennent des criminels. Le PJ commence avec -3 en CHA (absence de savoir-vivre, vulgarité...), +2 au coût des compétences BIO/MED, INFO, CRVT, INT et SOC.

Difficulté de Compréhension. 3 pts

Le PJ a toujours eu du mal à assimiler certains concepts liés à un domaine d'étude particulier.

Math : +2 au coût des compétences BIO/MED, INT, SOC. + 4 au coût des compétences TECH et +8 à celui des compétences INFO.

Lecture : +3 au coût des compétences TECH et MIL., +6 au coût des compétences BIO/MED, INFO, INT et SOC.

Spatial : +8 au coût des compétences ATH, COMBT, +4 au coût des compétences CRTV, RUE et MIL.

Sosie. 1 pts

Le PJ ressemble trait pour trait à un autre habitant de la cité et se retrouve souvent confondu avec cette personne. Cela peut poser problème au PJ si son sosie à lui-même des ennuies...

Malnutrition. 5 pts

Dans le passé, le PJ a failli mourir de faim. Cet état de malnutrition à une impact négatif sur sa santé. Le PJ souffre de -1 en SNG et en CPS. Il a un malus de -4 à tous les jets de sauvegarde contre les maladies et -4 à tous les tests de séduction (il lui manque des dents, des cheveux, il a la peau sur les os...) Il peut redevenir attirant grâce à la chirurgie plastique.

Trou de mémoire. 1 pts

Le PJ a oublié une partie de sa vie à cause d'un accident, de l'usage de drogue ou d'installations mentales foireuses.

Bras en moins. 5 pts

Le PJ a perdu comme le batteur de Def Leppard un de ses bras. Pour les tests de forces nécessitant l'usage de ses 2 bras, la force du PJ est divisée par 2. Le PJ peut s'acheter une prothèse pour 250\$ (utile uniquement pour les tâches quotidienne mais pas pour crocheter, se battre...) ou se faire implanter un bras cloné avec 2500\$.

Œil en moins. 5 pts

Le PJ a perdu un œil. Il pourra s'en faire implanter un nouveau (cloné) pour 1000\$. -7 à tous ses tests de perception visuelle.

Jambe en moins. 5 pts

Le PJ a perdu sa jambe. Il peut se mettre une prothèse pour 75\$, une jambe de bois pour 25\$ ou s'acheter un fauteuil roulant (non-électrique) pour 100\$. Un fauteuil roulant permet au PJ d'aller à la vitesse équivalent à la moitié de sa force. Pour 450\$ le PJ pourra s'acheter une prothèse électromécanique lui permettant de marcher normalement et de courir à une vitesse max. de 7 km/H. 2500\$ pour se faire installer une jambe clonée.

Muet. 7 pts

Le PJ ne peut pas articuler autre chose qu'un son incompréhensible. Pour 450\$, il pourra se faire implanter une Vox Box électronique.

Mauvaise Vision Nocturne. 3 pts

Le PJ a une vue minable dans l'obscurité ou dans des conditions de lumière faible (-10 aux jets de perception visuelle). Il pourra retrouver une vue normale pour 1000\$.

Pas de Sécu. 2 pts

Limitation : Assistés et Indies uniquement. Le PJ n'a pas droit à la Sécu malgré sa classe socio-économique. Il doit payer pour ses soins.

Obèse. 2 pts

Le PJ est un gros tas, ça lui pose quelques problèmes. -10 pour sauter, courir et escalader. Par contre, +10 pour toutes les situations où son poids est un avantage (écraser, enfoncer, empoigner...) selon sa force, rester debout ou marcher peut être considéré comme une activité fatigante.

Vieux. 15 pts

Le PJ commence le jeu beaucoup plus vieux que les autres personnages. L'âge n'apporte pas que des effets physiologiques ; il modifie aussi la façon dont le personnage est perçu par les autres. La plupart des gens considèrent les vieux comme des êtres faibles, faciles à attaquer, voler... Pour chaque décennies passées 50 ans, -2 en FOR, -2 en END, -2 en VIT, -1 en AGI, -1 en CPS, en SNG.

Parent Isolé. 10 pts

Le PJ est la seule personne à s'occuper d'un petit enfant à qui il est légalement et sentimentalement attaché. Si le gosse venait à mourir, le PJ serait complètement déstabilisé et dans l'incapacité à poursuivre une vie normale. L'enfant commence le jeu âgé de 3 à 5 ans. Le PJ doit s'en occuper, le faire garder... Cela lui coûte 25\$/semaine s'il est un Zonards, 50\$/semaine s'il est un Assisté et 75\$ s'il est Indie. Pour chaque niveau passé par le personnage, le gosse a un an de plus. Si le PJ atteint le niveau 10, le gosse sera assez grand pour se débrouiller seul.

Liberté sur Parole. 4 pts

Le PJ a été libéré de prison sur parole. Il y a certaines règles que le PJ doit suivre pour éviter de retourner en prison. Le PJ doit rencontrer son contrôleur judiciaire chaque semaine, celui-ci peut effectuer des visites surprises n'importe quand (1 chance sur 20 tous les jours). Il a accès à l'appart du PJ (si le PJ n'a pas d'adresse fixe on lui file un bracelet). Pas de drogue, pas d'alcool (test d'urines !), un emploi, pas d'association avec des criminels connus ou des gangs...

Cas Sociaux. 2 pts

Quelque chose chez le PJ a tendance à attirer les cas sociaux en tous genres. C'est peut être son visage, ses fringues ou son comportement, mais il attire toujours des personnes bizarres envers lesquelles il n'éprouve ni sympathie, ni attirance. Même ses partenaires ayant l'air normaux au début finissent par se montrer taré. De quoi devenir dépressif.

Moche. 2 pts

Le personnage a des défauts qui le rendent moins attirant que les autres. -4 aux jets de séduction.

Vraiment Très Moche. 4 pts

Le personnage est trop laid. -8 à tous ses jets de séduction.

Malentendant. 2 pts

Sans aide, le PJ entend vraiment très mal. (-10 à tous les tests de perception auditive)

Mauvaise Vue. 2 pts

Le PJ ne voit pratiquement rien sans une paire de lunettes. Les lunettes coûtent 40\$ et une opération chirurgicale peut lui rendre son acuité visuelle pour 550\$.

Enceinte. 15 pts

La PJ est enceinte depuis peu de temps. Elle désire vraiment arriver à terme de sa grossesse et élever son bébé. La grossesse dure généralement 40 semaines divisées en 3 semestres :

Semaines 1 à 13. Nausées du matin. (-10 aux tests contre la nausée). Difficulté à s'endormir et grosses fatigues (-2 END, -4 aux tests contre l'inconscience). Emotivité exacerbée (-5 aux tests contre la peur, la colère et les autres émotions).

Semaines 14 à 27. La PJ commence à être visiblement enceinte (-4 aux tests d'équilibre). Les changements hormonaux la rendent plus séduisante (cheveux, peau... +2 aux jets de séduction). Elle est moins anxieuse (+4 aux tests de peur). Besoin bizarre de nourriture. Troubles de la mémoire et de la concentration (-2 INT). Bouffées de chaleur (-4 aux jets de sauvegarde contre la chaleur).

Semaines 28 à 40. Sommeil léger. La PJ est bien ronde (-10 aux tests d'équilibre, douleurs au dos, difficulté à marcher sur de longues distances). La respiration est plus difficile (-4 END). Des contractions commencent à avoir lieu et s'amplifient jusqu'à l'accouchement (douleurs permanentes difficulté 20). Besoin supplémentaire d'aller uriner. Fatigue (-4 aux tests d'inconscience). Bouffées de chaleur (-7 aux tests de sauvegarde contre la chaleur).

La PJ devra faire attention à ce qu'elle consomme, à ce qu'elle fait... Le Bébé est super sensible aux toxines et aux poisons, plus il grandit plus il est sensible aux blessures... Si la PJ arrive à terme de sa grossesse, elle gagne l'inconvénient parent isolé.

Ancien Junky. 3 pts

Le PJ a consommé des drogues jusqu'à très récemment en étant psychologiquement accroc. Le PJ est clean depuis 2 mois mais il doit faire des tests de besoin tous les 11 jours et à chaque période de stress. Le PJ a un malus de -10 pour résister à la dépendance de toutes les drogues. Il a des séquelles importantes due à son passé de junky (insomnie, dépression...) Selon la drogue qu'il a consommée, le PJ doit choisir l'un des effets décrits p 52.

Malade. 4 pts

Le PJ est né avec un système immunitaire pourri. Le PJ est déjà tombé plus malade en quelques années que la majorité des habitants de 80 ans. Le PJ commence avec -7 aux jets de sauvegarde contre les maladies, -10 aux jets de sauvegarde contre les chocs. Il regagne son END 2 fois plus lentement que la normale.

Proches Stupides. 3 pts

Les proches du PJ ont la manie de s'embarquer dans d'énormes problèmes et de l'appeler pour qu'il les aide.

Vulgaire. 1 pts

Le PJ n'a jamais appris à parler autrement qu'en utilisant l'argot de la rue, c'est à dire avec un pur accent new yorkais et un incroyable flot d'insultes. Si le PJ tente de parler avec un type qui n'est pas de la rue, il y a de grandes chances pour qu'il ne soit pas compris (et qu'il effraie l'individu en question). Le PJ peut apprendre à parler correctement mais ça va lui demander pas mal d'efforts et de temps. (Le PJ doit dépenser au moins 2 points dans les compétences SOC).

Phase Terminale. 17 pts

Le PJ a une maladie non contagieuse ne bénéficiant d'aucun traitement. Le seul espoir du PJ est de ralentir la maladie en consommant d'innombrables pilules hors de prix et d'espérer qu'un traitement sera bientôt découvert. Une autre solution serait de gagner assez d'argent pour transférer son esprit dans un autre corps. Le PJ souffre des symptômes de sa maladie une fois par semaine sans traitement et une fois par mois s'il a les moyens de s'offrir les médicaments (gratuits pour les Indes bénéficiant du Healthcare, 75\$/semaine pour les autres).

Os de verre. 2 pts

Le PJ a des os très fragiles, généralement à cause de problèmes génétiques ou de malnutrition. Le PJ a -2 en CPS et un maximum de 3 en CPS.

Contrat Frauduleux. 1 pts

A un moment de sa vie, le PJ a accepté de signer un contrat scandaleux contenant des closes discrètes coincées entre 2 lignes. Au final, le PJ est lamentablement exploité et hanté quotidiennement par ce contrat. Il pourrait sûrement s'en sortir en dépensant une fortune en avocat mais s'il rompt illégalement son contrat, la compagnie lui prendra tout et pourra même l'obliger à s'exiler...

Estomac Fragile. 1 pts

L'estomac du PJ est particulièrement sensible. -10 aux jets de sauvegarde contre les nausées et hauts de cœur. La bouffe épicée, acide ou le stress lui sont extrêmement déconseillés.

Maladie Vénérienne : Bénigne. 2 pts

Le PJ a une maladie sexuellement transmissible (difficulté de contraction : 10 pour une relation sexuelle protégée, 20 pour une relation sexuelle non protégée). Il n'y a pas de traitement à part de médicaments très cher limitant les symptômes de la maladie. La maladie provoque des irritations, allergies, chaudes-pisses et accroît les risques de cancer et de stérilité.

Maladie Vénérienne : Mortelle. 20 pts

Le PJ a attrapé une maladie sexuellement transmissible (contraction difficulté 15 lors d'un rapport non protégé). Il n'existe aucun traitement. Tous les mois, le PJ doit réussir un test de sauvegarde contre la progression de la maladie (difficulté 30). Il peut acheter des médicaments hors de prix (couverts par les Healthcare des Indes ou 100\$ au marché noir) qui lui accorderont un bonus de +7 à ses tests. S'il réussit, il stoppe provisoirement la maladie. S'il échoue, il se bouffe -1/4 CPS, -2 aux jets de sauvegarde contre les autres maladies et -1 en FOR, VIT et END (le tout cumulatif lors de chaque échec). Pour chaque niveau d'expérience, le PJ a une chance sur 10 qu'un traitement soit découvert (mais la FDA attendra 2 ans pour le mettre en circulation). Les très riches ont d'autres traitement qui suppriment la maladie : Les traitements nanotech peuvent rechercher et anihiler les organismes contaminés. Transférer son esprit dans un autre corps marche aussi très bien.

Vierge. 1 pt

Le PJ est vierge et manque cruellement d'expérience dans ce domaine.

Cerveau Bizarre. 1 pt

Le PJ a un cerveau à l'anatomie vraiment particulière. Cela n'entraîne pas d'effet important en fait mais les programmes mentaux et les réalités virtuelles n'ont aucun effet sur lui.

Jeune. 7 pts par années en dessous de 16 ans.

L'âge normal d'un PJ se situe généralement entre 16 et 21 ans. Le PJ est beaucoup plus jeune. Il est traité différemment, avec moins de respect, même s'il est indépendant et se débrouille seul. Pour chaque années en dessous de 16 ans, le PJ a -4 points d'attributs et -1/2 point de santé.

Etape 9. Expérience.

Les personnages commencent leur première aventure dans l'univers de Fates Worse Than Death au niveau 1. L'âge varie généralement entre 16 et 21 ans selon les classes sociales auxquelles appartiennent les PJ. Cela ne signifie pas qu'ils n'ont pas de bagage ou d'expérience mais simplement qu'ils vont devoir résoudre pour la première fois un problème de façon autonome (sans être au sein de leur famille ou de leur gang).

Gagner de l'expérience.

- Remplir les objectifs du scénario. Les personnages gagnent entre 5 et 25 points d'expérience.
- Survivre. Gain de entre 1 et 5 points d'expérience + 2 points d'XP si tous les PJ ont survécu.
- Se faire des potes. 5 points d'expérience par ami.
- Découvrir des secrets de l'univers. Ex : qui contrôle les seigneurs de la drogue. 5 points d'expérience.
- Objectifs personnels. Ex : sortir de la dépendance d'une drogue... 5 points d'expérience.
- Bon roleplay. 2 points d'XP.

- Rendre le monde meilleur. de 1 à 10 points d'expérience.
- Rendre service à son gang, son groupe ou sa cause. Gain de 1 à 10 points d'expérience.
- Bons plans. Gain de 1 à 5 points d'XP.
- Travail de groupe. Quand tous les PJ ont bien bossé ensemble, gain de 2 points d'expérience.
- Agir en accord avec ses idéaux. 2 points d'expérience.
- Agir en accord avec ses principes. 2 points d'expérience.

Perdre de l'expérience.

- Ne pas remplir les objectifs du scénario. Perte de 1 à 5 points d'XP.
- Diviser le groupe. Le personnage décide de faire bande à part sans raison. Perte de 5 points d'expérience.
- Rendre le monde encore plus pourri. Perte de 1 à 5 points d'expérience.
- Mort d'un des personnages. Les survivants perdent 10 points d'expérience par personnage tué.

Dépenser ses points d'expérience.

L'utilisation des points d'expérience se fait entre 2 parties. Elle doit se faire logiquement : les personnages ne pourront améliorer que les caractéristiques ou les compétences qu'ils auront utilisé ou entraîné (bouquins, professeurs...).

1 point de compétence = 2 points d'expérience.

1 point de caractéristique (max 20) = 10 points d'expérience (même prix pour diminuer d'un point une caractéristique secondaire négative).

1 point de caractéristique de santé (max 6) = 30 points d'expérience.

Lorsqu'un personnage gagne 100 points d'expérience, il passe au niveau supérieur. Les niveaux donnent une idée de l'expérience totale du personnage et peuvent avoir une incidence sur le respect que les autres habitants lui témoigneront. En général, les personnages mettent de 6 mois à 2 ans pour passer à un niveau supérieur. Les personnages gagnent un point en connaissance de la rue tous les 4 niveaux. Ils peuvent dépenser des points dans cette compétence mais ne pourront jamais avoir plus de points en connaissance de la rue que leur niveau ne le leur permet (par exemple, personnage niveau 2 ne peut pas avoir connaissance de la rue à 3).

Disciplines.

La classe sociale et la classe d'un personnage permettent de se faire une petite idée de son quotidien et de la façon dont il arrive à gagner sa vie. Les disciplines peuvent être considérées comme des rôles secondaires. Elles donnent aux personnages l'occasion de diversi-

fier leurs activités de manière lucrative et d'avoir accès à de nouvelles compétences et expériences. Ex : Mike est un Bleeder dont l'activité principale est d'agir dans l'intérêt de son gang (guerre des gangs, missions...) Par hasard, il rencontre un de ses potes qui l'aiguille sur la discipline d'ambulancier. Grâce à elle, il va pouvoir apprendre de nouvelles compétences de conduite et médicales tout en arrondissant ses fins de mois. En contrepartie il disposera de moins de temps à consacrer à son gang. Les personnages évoluent dans leur discipline comme dans leur rôle : ils devront dépenser des points d'expérience dans leurs "compétences de carrière" pour augmenter de niveau. Un personnage pourra choisir une discipline après avoir étudié les compétences minimales nécessaires, acheté du matos et avoir cumulé 100 points d'expérience.

Note : 1) le joueur ne prendra le prix des compétences en compte que s'il est inférieur à celui de son rôle, sauf s'il décide d'abandonner totalement son rôle d'origine pour se consacrer entièrement à sa discipline. 2) Lorsqu'il aura atteint 100 points d'expérience, le personnage aura alors le choix de passer de niveau suivant dans son rôle ou de passer au niveau 1 dans sa discipline (ex : Mike a 100 points d'expérience, il peut décider de devenir un Bleeder niveau 2 ou un ambulancier niveau 1).

Dresseur- Le personnage a appris à dresser différents types d'animaux et met régulièrement son savoir faire à la disposition de la Rue.

Nécessite : un mentor (de niveau 4 ou plus) à 15\$ par semaine, un endroit sûr où stocker et entraîner les animaux.

Prix des compétences : ath 8, bio 7, combt 12, crtv 7, info 12, int 12, mil 12, psy 30, tech 12, vol 10, soc 12, urb 7. Les compétences "médecine vétérinaire", "pistage" et "dressage" coûtent 5 points de compétence.

Compétences et matériel nécessaires : pour accéder au niveau 1, le personnage devra avoir dressage 3, médecine vétérinaire 2 et posséder au moins 4 animaux, kit de premiers soins de Toubib. Pour le niveau 2, dressage 4, médecine vétérinaire 3 et au moins 6 animaux.

Ressources spéciales : à n'importe quel niveau, le personnage peut acheter des animaux à un prix 4 fois moins élevé. Le coût en entretien (nourriture...) des animaux est divisé par 2. Au niveau 1, le personnage gagne 15 \$ / semaine de plus en entraînant les animaux de ses clients. Au niveau 2, le personnage commence à être renommé et gagne 20 \$ de plus par semaine.

Expert en démolition- De nombreux membre de gangs s'intéressent à la création et à l'utilisation d'explosifs pour représenter leur posse ou pour leur usage personnel.

Nécessite : un mentor (niveau 3 ou plus) ou un entraînement on-line par réalité virtuelle à 35\$ / semaine.

Prix des compétences : ath 10, bio 10, combt 14, crtv 7, info 10, intl 10, mil 7, psyx 30, psym 30, psys 25, tech 8, vol 10, soc 10, urb 12. Les compétences armes biologiques, démolition, poison, déminage, microélectronique, production chimique et systèmes d'alarme coûtent 4 points de personnage.

Compétences et matériel nécessaires : pour accéder au niveau 1 ; le personnage devra avoir les compétences déminage à 2, démolition à 2 et posséder un kit de microélectronique et une armure de protection d'indice 1 BL (minimum, plus conseillé...) Pour le niveau 2, il devra développer ses compétence de démolition (3), de déminage (3), de production chimique (1), de microélectronique (1) et posséder au moins 100\$ en matos de déminage, 100\$ en matériel de détection et 100\$ en protections diverses. Enfin, pour le niveau 3 : démolition 4, déminage4, + 200 \$ de matos et au moins un bouclier anti explosion de base (blast).

Ressources spéciales : le personnage peut se procurer des explosifs à moitié prix. Plus il prendra d'expérience, plus il sera connu dans la rue et pourra proposer ses services au plus offrant (terroristes, criminels...).

Ambulancier- Cette formation est très prisée par les membres de gangs, il est toujours bon d'avoir un expert en premier soin dans ses rangs. Le boulot d'ambulancier n'est pourtant pas de tout repos : des horaires pourris, des intervention se déroulant dans les quartiers les plus dangereux de la ville pour un salaire ridicule et la probabilité d'avoir à secourir des membres de gangs ennemis... Très peu de gens ont les épaules assez larges pour supporter ce job.

Nécessite : réservé aux indépendants et aux assistés (les habitants de la rues s'orientent vers les Toubibs). Le personnage doit payer 25\$ / semaine pour s'entraîner dans une RV.

Prix des compétences : ath 12, bio 5, cmbt 14, crtv 8, info 10, intl 6, mil 10, psyx 35, psym 30, psys 30, tech 10, vol 12, soc 11, urb 11. Le personnage peut acheter les compétences conduite, conduite offensive, poisons, seringues et drogues de la rue à 5 points de compétence par niveau.

Compétences et matériel nécessaires : pour accéder au niveau 1, le personnage doit payer 300\$ pour un examen. Il doit avoir les compétences suivantes : conduite (1), premiers soins (2), pharmacologie (1), chirurgie (1). Pour le niveau 2 : un kit de premiers soins d'ambulancier, premiers soins (3), pharmacologie (2), chirurgie (2). Pour le niveau 3 : le personnage doit dépenser 300 \$ de plus pour un test, avoir au moins 10 niveaux dans les compétences biomédicales et doit posséder son propre Medbot : support cardio-pulmonaire.

Ressources spéciales : au niveau 1, le personnage a son certificat de technicien de premiers secours. Il peut donc exercer le métier d'ambulancier, effectuer des opérations de premiers soins avancées et utiliser certains appareils médicaux à l'usage réglementé. En bossant comme ambulancier, il se fait 50\$ de plus par semaine et a accès à du matos biotech à moitié prix. Au niveau 2, il gagne 75\$ de plus. Au niveau 3, 100\$ de plus par semaine et il dirige toute une équipe médicale.

Avocat- L'état de New York autorise des citoyens lambda à se défendre ou à en défendre d'autres même s'ils ne sortent pas d'une université de droit. Le personnage doit se faire inscrire au barreau et passer un examen de droit avant de recevoir son autorisation d'exercer environ 6 mois plus tard. Il est pratiquement

impossible de réussir cet examen sans avoir étudié à la fac ou dépenser une importante somme d'argent en cours particuliers (RV). Les habitants de la rue n'ont pas vraiment ni le temps ni les moyens de se tourner vers ce genre d'activité...

Nécessite : réservé aux assistés et aux indépendants. Le personnage doit dépenser 40\$/semaine pendant 6 mois pour étudier dans de bonne condition pour réussir le concours (il doit bosser au moins une 30° d'heures par semaine).

Prix des compétences : ath 20, bio 15, cmbt 20, crtv 10, psyx 50, psym 50, psys 50, info 7, int 10, mil 15, tech 10, vol 15, soc 17, urb 15. Les compétences de droit lui coûtent 5 points.

Compétences et matériel nécessaires : pour passer au niveau 1, le personnage doit payer 250\$ et avoir au moins 4 niveau en compétences sociales (soc) et intellectuelles (-int) ainsi que droit droit (1). Pour le niveau 2, il doit payer 1000 \$ et avoir au moins 10 en intelligence, droit (3) et au moins 1 niveau dans toutes les compétences suivantes : droit pénal, droit civil, droit international et droit technique. Il doit enfin subir une enquête de moralité (ndt : le droit américain ne fait pas de distinction entre le droit public et le droit privé, ces domaines n'apparaissent donc pas dans les compétences juridiques).

Ressources spéciales : au niveau 1, le personnage est inscrit sur le registre des avocats de l'état de New York et peut exercer légalement comme conseiller juridique pour gagner à mi-temps 35\$ de plus par semaine. Au niveau 2, il est inscrit au barreau de New York. Il peut être radié s'il commet des actes illégaux ou contraire à l'éthique. Il est autorisé à représenter d'autres personnes à la court et gagne à mi-temps 75\$ de plus par semaine.

Psy officiel- Pour officiellement gagner sa vie en tant que médium et pouvoir proposer ses services, le personnage doit être inscrit au registre des personnes psychiques et être autorisé à pratiquer par l'état de New York. Pour obtenir cette autorisation, il est nécessaire de passer une batterie de tests psychiques et d'examens de droit psychique et éthique. Les médiums titulaires de la license psychique doivent passer ces tests pour chaque compétence psy qu'ils désirent utiliser légalement (en sachant que l'état de New York ne reconnaît qu'un petit nombre de facultés psychiques). Les psys titulaires sont très rares (l'entraînement et l'inscription aux tests coûtent une fortune) mais gagnent énormément d'argent en offrant leurs services aux multinationales (test du personnel, intrusion psychique...). Note : l'utilisation de facultés psychiques non autorisée est un crime puni de 10 ans d'emprisonnement dans un centre d'incarcération spécial, mais bon, les flics ont autre chose à faire à Manhattan que traquer les psys et l'utilisation de ces compétences reste difficile à prouver.

Nécessite : réservé aux assistés et aux indépendants. Le personnage doit dépenser 70 \$/semaine pour accéder aux machines, à la documentation et aux différents matériels nécessaires à son apprentissage.

Prix des compétences : ath 15, bio 12, cmbt 15, crtv 10, psyx 30, psym 7, psys 7, info 12, intl 12, mil 12, tech 12, vol 15, soc 12, urb 15. Les compétences science psychique, neurologie psychique et droit psychique coûtent 5 points / niveau.

Compétences et matériel nécessaires : pour accéder au niveau 1, le personnage doit dépenser près de 2000 \$ en entraînement et disposer des compétences droit technique (psychique) (1) et d'au moins 3 niveau dans une ou plusieurs compétences psychiques. Ressources spéciales : au niveau 1, le personnage est autorisé à exercer et peut officiellement proposer ses services. Il bosse comme psychique à mi-temps et gagne 100\$ de plus par semaine.

Mercenaire- Le personnage a été entraîné à survivre dans le monde dangereux du mercenariat. Les mercenaires vivent généralement dans la Cité et partent ponctuellement en mission dans des conflits situés aux 4 coins de la planète. De temps en temps, ils sont appelés à travailler dans la ville et vendent alors au plus offrant leurs talents de combattant.

Nécessite : le personnage doit trouver un mercenaire vétérinaire de niveau 3 ou plus qui accepte de l'entraîner ou bien dépenser 40\$/semaine en entraînement virtuel.

Prix des compétences : ath 7, bio 9, cmbt 7, crtv 10, info 9, int 12, mil 5, psyx 30, psym 20, psys 20, tech 10, vol 8, soc 10, urb 12.

Compétences et matériel nécessaires : pour accéder au niveau 1, le personnage doit posséder 2 niveaux au moins en compétences d'athlétisme (ath), 4 niveaux en compétences militaires, les compétences "tactique militaire" au niveau 1, "fusil/mitrailleuse" et "arme automatique" au niveau 2. Pour le niveau 2, il doit posséder les compétences "escalade", "course", "natation", "sniper" au niveau 1, la compétence "tactique" au niveau 2 et au moins 5 niveaux en compétence de combat. Pour atteindre le niveau 3, il devra disposer des compétences "premiers secours", "démolition", "réparation d'armes" au niveau 1 et de la compétence "tactique militaire" au niveau 3.

Ressources spéciales : grâce à son réseau de contact, le personnage a droit à une remise de 10 % sur les équipements militaires. Il peut aussi stocker son matériel dans un autre pays et le faire faire garder pour 5\$/semaine. Au niveau 1, il peut obtenir des armes et des protections dans n'importe quel pays en guerre. Il gagne entre 1000 et 5000 \$ par mission. Au niveau 3, il gagne une incroyable notoriété dans les milieux mercenaires et peut chiffrer ses honoraires entre 5000 et 10 000 \$ par mission.

Négociateur- Avant que n'éclatent la plupart des conflits, les gangs et les résidents influents de la Cité tentent de calmer la situation et d'apaiser les tensions pour éviter les bains de sang. Les différents groupes d'influence de la ville ont régulièrement recours à des individus extérieurs au conflit pour négocier à leur place. Le personnage est entraîné à gérer ce genre de situations en utilisant ses talents de médiateur, de messenger et de traducteur.

Nécessite : le personnage doit trouver un négociateur expérimenté (niveau 3 ou plus) acceptant de l'entraîner.

Prix des compétences : ath 12, bio 10, cmbt 14, crtv 7, intl7, mil 12, psyx 25, psym 15, psys 10, info 7, tech 10, vol 7, soc 5, urb 7. Les compétences "conter les histoires", "connaissance du réseau", "éloquence", "langues étrangères", "finance", "camouflage de données", "droit (bases)" et "interrogatoire" lui coûtent 4 points / niveau.

Compétences et matériel nécessaires : pour atteindre le niveau 1, le personnage doit posséder les compétences d'éloquences (2), interrogatoire (1), langues étrangères (1) et la caractéristique charisme à 7 ou plus. Pour le niveau 2, il lui faudra éloquence (4), interrogatoire (2), langues étrangères (2), posséder un analyseur de stress vocal ou un analyseur subliminal et avoir un charisme à 11 ou plus.

Ressources spéciales : le personnage est embauché pour des boulots ponctuels. Plus il est honnête et droit, plus il aura de chances que l'on fasse appel à ses services. Une négociation réussie lui rapportera entre 5 et 1000 \$. Négociateur pour son gang ne rapporte pas d'argent mais fait gagner du respect au personnage. Les meilleurs négociateurs ne pratiquent que quelques mois par an, le personnage ne pourra pas vivre seulement de ses négociations et devra continuer une activité plus lucrative à côté.

Gladiateur- Il existe quelques endroits dans la Cité où des hommes et des femmes se battent pour de l'argent et dans lesquels des Habitants de la rue se réunissent pour parier en espérant améliorer temporairement leur quotidien. Les gladiateurs gagnent de l'argent mais pas assez pour qu'ils puissent prendre leur retraite et vivre sur leurs économies si durement gagnées. Le boulot de gladiateur est un job à mi-temps ultra-violent qui laisse la plupart des combattants scarifiés, handicapés ou morts. Certains assistés et indépendant y participent parfois mais ces mecs sont généralement des cinglés.

Nécessite : le personnage doit trouver un coach (gladiateur de niveau 3 ou plus) qui accepte de l'entraîner en échange de 50% de ses gains. Le personnage peut aussi décider que la meilleure expérience c'est la pratique et foncer sur le ring pour apprendre sur le tas (beaucoup de gladiateurs commencent comme ça mais ceux qui n'ont aucune expérience du combat de rue survivent rarement à leur première baston).

Prix des compétences : ath 5, bio 12, cmbt 8, crtv 8, intl 20, mil 15, psyx 50, psym 40, psys 40, tech 20, vol 12, soc 20, urb 8.

Compétences et matériel nécessaires : pour atteindre le niveau 1, le personnage doit posséder la compétence combat de rue désarmé au niveau 3 ou 6 niveaux en compétences de combat à mains nues ainsi que force et agilité à 10 ou plus. Pour le niveau 2, il doit posséder la compétence combat de rue désarmé au niveau 2 ou plus et au moins 8 niveaux en compétences de combat à mains nues. il doit avoir au moins 13 en force et en agilité.

Ressources spéciales : au niveau 1, le personnage gagne 15\$ de plus par semaine. Au niveau 2, + 30\$/semaine. Au niveau 3, 45\$ de plus par semaine.

Artiste professionnel- Certaines personnes parviennent à gagner une certaine notoriété, des connexions sociales et parfois un peu d'argent grâce à leurs compétences artistiques. Ces poètes, peintres, graffeurs, sculpteurs, photographes et créateurs de réalités virtuelles n'ont pas forcément beaucoup de talent mais ont appris à travailler au sein de la communauté artistique de la ville et ont ainsi gagné en réputation.

Nécessite : travailler 20h / semaine à une forme d'art.

Prix des compétences : ath 15, bio 15, cmbt 15, crtv 3, info 12, intl 10, mil 15, psyx 40, psym 30, psys 30, tech 10, vol 15, soc 7, urb 13, graffiti coûte 4 points par niveau.

Compétences et matériel nécessaires : pour atteindre le niveau 1, le personnage doit posséder un niveau 5 dans n'importe quelle compétence artistique. Ressources spéciales : au niveau 1, + 75\$/semaine, au niveau 2 +100\$/semaine, au niveau 3 +150\$/semaine.

Reporter- Ils écrivent des articles sensationnels, abordent les crimes les plus violents de façon réaliste, racontent les dangers liés à la vie urbaine pour se faire un peu d'argent. Les reporters bossent en indépendant et vendent leurs histoires aux médias les plus offrants. En tant que reporter, le personnage risque pas mal d'embrouilles avec les différents groupes de la Cité pour avoir déballé leur linge sale. "Heureusement", les médiacorporations ne vérifient que rarement les informations qui leurs sont envoyées et le reporter peut transformer ses histoires comme il le souhaite.

Nécessite : réservé aux indépendants et aux assistés. Le personnage doit connaître un reporter expérimenté qui accepte de le prendre sous son aile.

Prix des compétences : ath 12, bio 15, cmbt 15, crtv 5, info 9, intl 7, mil 15, psyx 40, psym 30, psys 30, tech 8, vol 9, soc 7, urb 12. Les compétences connaissance du réseau, interrogatoire, déguisement, comédie, corporations, histoire de la Cité, éloquence, et graffiti coûtent 5 points par niveau.

Compétences et matériel nécessaires : pour atteindre le niveau 1, le personnage doit posséder la compétence conter les histoires ou photographie au niveau 2. Il doit avoir une caméra video d'occas, un appareil photo numérique professionnel ou un enregistreur de sons. Pour le niveau 2, il doit posséder au moins 4 niveaux en compétences sociales (soc), connaissance du réseau (1), avoir un camescope numérique pro ou un programme mental d'enregistrement sensoriel.

Ressources spéciales : au niveau 1, le personnage gagne 50\$/semaine de plus, au niveau 2, 75\$/semaine de plus et au niveau 3 + 100\$/semaine.

Chasseur de tête- Les chasseurs de têtes sont spécialisés dans la recherche de personnes disparues, en fuite ou planquées. Ils sont les détectives privés de la Cité et sont susceptibles de travailler pour des organismes de crédit, des prêteurs sur gage, des particuliers, des assurance ou encore pour leur propre compte en traquant des criminels recherchés dont la capture est récompensée par une prime d'état. Le boulot peut parfois s'avérer dangereux mais l'essentiel du travail des chasseurs de tête consiste à passer des petites annonces et un nombre incroyable de coups de fil.

Nécessite : le personnage doit trouver un privé de niveau 3 ou plus ou payer 45\$ / semaine pour un entraînement virtuel on-line.

Prix des compétences : ath 10, bio 15, cmbt 9, crtv 7, info 7, intl 12, mil 10, psyx 40, psym 30, psys

15, tech 9, vol 9, soc 9, urb 10. Les compétences immobilisation, médecine légale (pathologie), finance, interrogatoire, connaissance du réseau, sniffing, programmation, déguisement, crochetage, droit pénal, assistance publique, et pistage coûtent 5 points par niveau.

Compétences et matériel nécessaires : pour le niveau 1, le personnage doit posséder les compétences connaissance du réseau et immobilisation à 1 ainsi qu'une paire de menottes. Pour le niveau 2, il devra maîtriser les compétences connaissance du réseau et immobilisation à 2, droit pénal au niveau 1, il devra posséder un taser et 200\$ d'équipement sensoriel.

Ressources spéciales : au niveau 1, le personnage gagne 60\$ de plus par semaine. au niveau 2 il gagne 80\$ de plus par semaine.

Terroriste- Les Guerres de la Liberté représentent sans doute le premier conflit terroriste mondial. En destabilisant la société américaine, des terroriste ont favorisé la mise en place d'un régime révolutionnaire. Mais d'autres terroristes ont causé de tels dommages aux gouvernements révolutionnaires que l'USARMY est parvenue a reprendre le contrôle du pays. Manhattan était le point central de toutes les activités terroristes de la Côte Est des Etats-Unis. Après la guerre, quelques terroristes de chaque camp sont passés entre les mailles du filet tendu par le tribunal spécial du comité de restauration. Ces hommes et femmes vivent toujours dans la Cité grâce au programme Welfare et sont toujours ravis de mettre leurs compétences au service de quelqu'un ou d'une organisation dont ils partagent la philosophie politique ou la croyance.

Nécessite : le personnage doit avoir fait la connaissance d'un vieux terroriste, probablement un vétéran des guerres de la Liberté.

Prix des compétences : ath 8, bio 10, cmbt 12, crtv 7, info 7, intl 12, mil 5, psyx 40, psym 30, psys 30, tech 10, vol 6, soc 12, urb 12. Chirurgie plastique, sniper, camouflage d'information, armurerie, philosophie, anonymat, production chimique, crash, déguisement, discrétion, sommeil léger, survie en milieu hostile coûtent 5 points par niveau.

Compétences et matériel nécessaires : pour atteindre le niveau 1, le personnage devra posséder les compétences lavage de cerveau (2) ou démolition (2), ou armes biologique (2).

Ressources spéciales : au niveau 1, le personnage peut grâce à ses contacts mettre la main sur des armes de destruction massive (NBC) avec une remise de 25%. Au niveau 2, la ristourne passe à 35%. Il a accès à du matos illégal et totalement interdit.

Tortionnaire- De nombreux gangs estiment malheureusement nécessaire de compter dans leur rang d'au moins un membre capable de faire parler un individu récalcitrant par tous les moyens (seule une minorité de gangs refuse d'employer ce genre de méthode). Les tortionnaires sont respectés mais doivent subir les regards pleins de dégoût (et parfois de craint) des autres mem-

bres de leur gang. La majorité d'entre eux préfère éviter de parler de leur activité, ceux qui ne se transforment pas en sociopathes sombrent dans une profonde solitude. C'est ce sentiment qui les pousse à entraîner et former de nouvelles générations de tortionnaires.

Nécessite : le personnage doit trouver un tortionnaire expérimenté (niveau 2 ou plus) acceptant de l'aider.

Prix des compétences : ath 10, bio 10, cmbt 10, crtv 10, info 10, int 15, mil 7, psyx 30, psym 20, psys 20, tech 15, vol 15, soc 15, urb 15. Les compétences premiers soins, pharmacologie, immobilisation, lavage de cerveau, torture, interrogatoire, poisons, seringues et séduction coûtent 5 points par niveau.

Compétences et matériel nécessaires : pour passer le niveau 1, le personnage doit posséder la compétence torture au niveau 3 et 50\$ d'équipement. Pour le niveau 2, il lui faut simplement se procurer un kit de torture et des serums de vérité.

Ressources spéciales : le personnage pourra demander au niveau 1 une faveur ou une rémunération à son gang s'il torture pour le compte de sa bande.

Un exemple compliqué d'évolution de personnage...

Vorchag commence le jeu en tant que Bleeder niveau 1. Sa classe de personnage et sa discipline sont identiques, c'est un Bleeder. Il participe à plusieurs aventures et gagne un gros paquet d'XP. Il dépense son expérience dans les compétences des Bleeders ; il apprend de nouvelles compétences psychiques dont certaines sont caractéristiques de son gang. Il atteint assez vite les 100 points d'expérience et devient dès lors un Bleeder de niveau 2.

Vorchag ne se satisfait bientôt plus de sa condition chez les Bleeders. Il a un pote chez les Sexologues qui accepte de l'initier à différentes techniques de tantras sexuels. A partir de ce moment là, sa classe de personnage reste Bleeder mais sa discipline est Sexologue. Comme il gagne encore de l'XP, il décide cette fois-ci de l'utiliser pour améliorer ses compétences de sexologie. Avant qu'il n'ait pu atteindre les 100 points d'XP nécessaire à son prochain niveau, un vieux Bleeder découvre ce qu'il fait avec les Sexologues. Comprenant qu'il y a un conflit d'intérêt, le vieux lui ordonne d'arrêter de s'associer avec eux. Vorchag refuse et survie de justesse à l'attaque de son vieux mentor. Désormais, son ancien gang veut sa mort et il perd sa classe de personnage, son rôle de Bleeder. Il demande alors au Sexologues de le prendre dans leurs rangs, ceux-ci finissent par accepter grâce l'aide de son pote. A partir de ce moment là, sa classe de personnage devient Sexologue mais il est toujours au niveau 0, il n'est donc pas vraiment membre de son nouveau gang car il n'est pas suffisamment compétent ! Vorchag n'est pas autorisé à avoir

de relations sexuelles avec d'autres personnes hormis ses professeurs. Il n'est pas non plus autorisé à sortir et ses revenus de sexologue son diminués de moitié. Etant donné qu'il passe son temps à étudier, il n'a que peu d'opportunités de sortir et de se faire de l'argent. Pourtant, au bout d'un certain temps, réussit à gagner à nouveau 100 points d'XP et devient un sexologue de niveau 1. Plus précisément, il est un Bleeder de niveau 2, un Sexologue de niveau 1, sa classe de personnage et sa discipline sont sexologues.

Vorchag décide maintenant de se trouver un job d'ambulancier. Il dépense son fric en entraînement virtuel, investit dans du matos et apprend de nouvelles compétences médicales. Sa classe de personnage est Sexologue et sa discipline ambulancier. Les Sexologues sont content d'avoir un membre disposant de compétences médicales et le soutiennent donc dans sa démarche. Il gagne 100 points d'XP de plus et devient donc un Bleeder de niveau 2, un Sexologue de niveau 1 et un Ambulancier de niveau 1. C'est un sexologue qui bosse à mi-temps comme ambulancier (sa classe de personnage ne change pas puisqu'ambulancier est seulement une discipline).





Everything we think we know is a lie. This world is a prison. From our births to our deaths and beyond, our fates have been planned. Our captors are everywhere, watching us, manipulating us, laughing at us. Those who tell the truth are ridiculed, locked up in asylums. Great power and great danger await anyone who seeks the truth. But our worst enemies aren't the things that watch us from the shadows, or the men who secretly rule the world, or the invisible parasites that crawl all over us. Our worst enemies, our cruelest captors, our most devious saboteurs, are ourselves.

In DaRk AlleYs

the Role Playing Game of Psychological and Metaphysical Horror
from Vajra Enterprises

2005. The ABYSS StARes Back

www.InDarkAlleys.com

The Vajra Enterprises
Fan Rewards
Program

visit www.InDarkAlleys.com



Gain Points by GMing our games, playing our games, talking about our games, submitting fan-created game material and more.

Spend points on posters, game music CDs, DVDs, postcards, GM screens, game books and more.

If you're a fan then you deserve a reward. Log-on to claim your reward today.



The future is you sleep on a cot filled with rusty springs.
The future is that you fight with knives and can die of simple infections.
The future is that you have to walk up four flights of stairs to get home
and you're lucky to have hot water to take a shower.

The last hundred years of scientific discovery, technological innovation, philosophical and academic discourse, art and literature, wars and political movements, and what do you have to show for it? A dozen more ways to die and a few things far worse than death.

Welcome to the future. Welcome to the city.

Fates Worse Than Death the RPG

Go to www.fatesWorseThanDeath.com to download the free 241 page lite version

TIBET

the role playing game



ਲਗਛੋਟ, ਲਪੁਛੋਟੋਲੋਲ ਆਦਿ ਵਾਰ in 1959 ਤੀਬੇਟ
www.tibet.rpg.com



**YOU CAN STICK US IN FORGOTTEN,
RUINED CITIES.**

**YOU CAN FILL THOSE CITIES FULL
OF DRUGS, DISEASE AND INSANE PEOPLE.**

**YOU CAN LET THE COPS GO CORRUPT
AND USELESS SO THAT WE HAVE TO FORM
GANGS FOR OUR OWN PROTECTION.**

**YOU CAN TAKE ALL THE MONEY AND
POWER AND RETREAT IN TO YOUR
GATED COMMUNITIES TO
WAIT FOR US TO DIE OUT.**

**WE WON'T DIE OUT, WE WILL SURVIVE.
WE HAVE PRIDE, WE HAVE PASSION,
EVERYTHING WE DO MEANS SOMETHING.
UNLIKE YOU, WE AREN'T AFRAID OF VIOLENCE
OR TORTURE OR DEATH. THE ONLY
THING WE ARE AFRAID OF IS BEING LIKE YOU.**

**FATES WORSE THAN DEATH
THE ROLE PLAYING GAME**

WWW.FATESWORSETHANDEATH.COM

