

FEUILLE DE PERSONNAGE

SERGENT-CHEF MICHAEL MCBRIDE

Voici la description complète de la création du personnage joué par Michel. Au début, il sait simplement qu'il voudrait faire un militaire, formé au combat et au déplacement sur le terrain.

ARCHÉTYPE

Le joueur consulte les différents choix d'archétypes proposés et son maître de jeu l'informe que sa campagne sera restreinte aux archétypes Francs-tireurs. Il décide de prendre l'archétype *Privé* avec des origines Imperial. Le maître de jeu lui autorise d'utiliser le background de la mégacorporation (clans, forces armées) mais les statistiques seront celles du Franc-Tireur.

CAPACITÉS DE BASE

Comme indiqué pour tous les archétypes Francs-tireurs, il commence par lancer 3D6 et obtient les résultats suivants : 14, 6, 15, 12, 9, 13 et 17. Il barre les deux valeurs les plus faibles, le 6 et le 9, et répartit les autres entre les six capacités de base de son personnage. Il sait qu'une Coordination élevée est vitale pour la carrière qu'il envisage et lui alloue son meilleur score. Il souhaite être plutôt malin et déterminé et attribue donc de bons scores à l'Intelligence et à la Volonté. Un premier calcul sur la table des caractéristiques de combat lui apprend qu'aucune d'entre elles n'est en mesure d'être augmentée par un quelconque transfert de points d'une capacité à une autre. Il choisit donc de les laisser en l'état :

FORCE	VITALITÉ	COORDINATION	INTELLIGENCE	VOLONTÉ	PERSONNALITÉ
12	14	17	15	13	10

NIVEAU SOCIAL

Il lance ensuite 2D4 pour déterminer son niveau social INITIAL et obtient 5. Sachant que ce nombre changera plusieurs fois au cours de la création de son personnage, il choisit de ne pas l'augmenter à ce stade.

Nom du personnage :	<u>Michael McBride</u>
Nom du joueur :	<u>Michel</u>
Corporation :	<u>FT(ex Imp)</u> Archétype : <u>Privé</u>
Niveau social :	<u>5</u> Âge : <u>16</u>

COMPÉTENCES DE L'ADOLESCENCE

Il est temps de s'intéresser aux compétences de l'adolescence. En se référant à la table adéquate, Michel obtient pour McBride une valeur initiale de 4 dans toutes les compétences basées sur la Force, la Vitalité, la Volonté et la Personnalité et de 5 dans celles basées sur l'Intelligence : Lance-missiles d'épaule, Administration, Négociation et l'ensemble des compétences Techniques. Ceci lui convient parfaitement dans la mesure où il ne compte pas les développer davantage au cours de sa carrière militaire. Enfin il obtient une valeur de 6 dans toutes les compétences fondées sur la Coordination. Parfait. Michel reporte tous ces chiffres sur la feuille de son personnage.

Ne possédant pas encore de bonus Défensif ni de bonus de Perception, il laisse de côté les compétences Spéciales pour l'instant.

Il lui faut désormais cocher ses premières ÉTAPES DE PROGRESSION. Son Intelligence de 15 lui en confère sept qu'il peut répartir dans les compétences de son choix. Il décide d'en attribuer deux à chacune des compétences Spéciales (Esquive et Perception) et une aux compétences Pistolets, Fusils et Négociation.

Il effectue également trois jets sur la table des événements de l'adolescence. Il lance trois fois 2D20 et obtient 23, 34 et 17 ! Non seulement McBride est un beau parleur (+1 à toutes ses compétences de communication), mais c'est aussi un foutu veinard (niveau social +2) ! Les modifications sont reportées sur la feuille de personnage. Ses relations dans l'armée lui permettent de commencer directement comme officier s'il le désire. Enfin, Michel note que McBride a désormais 16 ans. S'il choisissait de le lancer immédiatement dans l'aventure, McBride posséderait un certain talent dans le maniement des

armes légères (9 en Pistolets et Fusils), une bonne capacité défensive (2 en esquive plus son bonus Défensif) et serait légèrement plus perceptif que la normale 2 plus son bonus de Perception). Il déploierait également une certaine compétence (9) en Négociation.

Événements : beau parleur, foutu veinard, relations dans l'armée

ARMES À FEU

	Valeur	Base	Mod.	Notes	Étap
					+3 +5
Automatiques légers (Force)		4			X
Automatiques lourds (Force)		4			X
Fusils (Coordination)		6			
Lance-grenades (Coordination)		6			
Lance-missiles d'épaule (Intelligence)		5			
Pistolets (Coordination)		6			

COMMUNICATION

	Valeur	Base	Mod.	Notes	Étap
					+3 +5
Administration (Intelligence)		5		+1 beau parleur	
Astuce (Personnalité)		4		+1	
Éducation (Personnalité)		4		+1	
Éloquence (Personnalité)		4		+1	
Interrogation (Personnalité)		4		+1	
Négociation (Intelligence)		5		+1	X

SPÉCIALES

	Valeur	Base	Mod.	Notes	Étap
					+1 +2
Esquive (bonus Défensif)					X X
Perception (bonus Perception)					X X

INTÉGRATION D'UNE FORMATION

Sans hésiter, Michel décide que McBride intégrera une formation d'officier dans les Forces de Défense Imperial. Avec ses relations dans l'armée, il n'a même pas besoin de remplir les conditions requises.

Michel lance 1D20 afin de déterminer si son personnage obtient ou non un poste. Le résultat est 14, supérieur à la Personnalité de McBride, mais inférieure à son Intelligence. Il est donc engagé et Michel passe à l'étape suivante sur le diagramme.

Il coche une étape de progression dans les domaines compétence du Combat (il choisit la compétence Armes de jet), de la Communication (Interrogation), de l'Adresse (Discrétion) et des Techniques (Systèmes d'armement) et deux dans le domaine de compétences des Armes à feu (Fusils et Automatiques lourds). Il lui reste deux étapes de progression de son choix, qu'il décide de cocher en Esquive et en Fusils.

PERSONNALITÉ. En tant qu'officier, McBride ne modifie pas sa Personnalité.

NIVEAU SOCIAL. Michel lance 2D6 et obtient 5, ce qui signifie que le niveau social de McBride passe de 8 à 7.

ÉVÉNEMENTS SPÉCIAUX. Michel lance deux fois 2D20 et obtient 27 (ENFANCE PRIVILÉGIÉE) et 19 (COURS DU SOIR). Ce qui, au total, rajoute à McBride trois étapes de progression (Pistolets, Agilité et Véhicules terrestres). Pour l'instant, les choses se présentent bien.

AJUSTEMENT DE L'ÂGE. Toutes ces modifications représentent deux ans d'entraînement, ce qui signifie que McBride est désormais âgé de 18 ans. Il ne ressent pas encore les effets du vieillissement. Pour l'instant, il a la possibilité d'interrompre sa formation et de partir à l'aventure, mais Michel choisit de le muscler encore un peu avant de lui faire affronter la dure réalité de la vie.

Niveau social : 7 Âge : 18

JET D'INTELLIGENCE/PERSONNALITÉ. Michel effectue un nouveau jet de 1D20 et obtient un 5, bien en-dessous du 15 nécessaire (à ce stade, il note également que McBride accède au grade d'aspirant). Il peut désormais choisir entre passer directement à l'étape du développement personnel ou choisir une autre formation, auquel cas il lui faudrait réussir ou derechef un jet d'Intelligence/Personnalité avant de pouvoir faire embaucher McBride. Naturellement, il opte pour la formation d'officier dans les Forces Spéciales.

REPRISE DE LA FORMATION

De cette façon, McBride continue à se développer jusqu'à devenir un personnage expérimenté. tant que Michel réussit ses jets de réengagement et qu'il n'obtient aucun résultat néfaste sur la table des événements spéciaux, McBride continue à s'améliorer mais également à vieillir.

PREMIÈRE REPRISE. Michel coche une étape de progression en Corps en corps, Lance-missiles d'épaule, Administration et Systèmes d'armement et deux en Dextérité. Les étapes réparties à son gré vont en Automatiques légers et en Esquive. La Personnalité de McBride augmente de 1. Michel fait un jet de niveau social et obtient un 9, ce qui se traduit par une augmentation de 1 point.

Les événements spéciaux sont le 34, EN-NEMI MORTEL (le maître de jeu décide que le lieutenant-colonel Carrington, l'un des instructeurs soupe-au-lait de McBride, le fera un beau jour renvoyer de l'armée) et 13, POSTE DE RÉVE (le maître de jeu décide que McBride est détaché au sein d'une unité spéciale, légèrement plus prestigieuse qu'une unité d'élite. Après une longue discussion, cette unité s'avère être celle des Blood Berets d'Imperial.

Enfin, McBride voit son âge passer à 20 ans. Michel fait un jet de réengagement. McBride est confortablement accepté avec un 9, il a désormais le grade de sous-lieutenant.

SECONDE REPRISE. En reprenant une nouvelle fois la formation d'officier dans les Forces Spéciales, Michel coche une étape de progression en Armes de mêlée, en Pistolets, en Fusils, en Éloquence, en Médecine et deux en Discrétion. Les étapes de son choix sont cochées en Perception et en Fusils. Cette fois-ci la Personnalité de McBride augmente de 2 grâce à son poste de rêve. le jet de niveau social donne 11, encore une augmentation de 1.

Michel lance les dés sur la table des événements spéciaux et obtient d'abord 23, EXISTENCE SAINTE, ce qui lui convient parfaitement. Le maître de jeu décide que l'entraînement au sein des Blood Berets est plus dur que d'ordinaire et accorde à McBride un bonus de +1 à sa Vitalité. Le second résultat est encore 23, et dans la mesure où cet événement n'est pas signalé par un °. McBride gagne un nouveau bonus de +1 à la Vitalité. Il s'agit de toute évidence d'un entraînement particulièrement musclé.

Enfin son âge passe à 22 ans, et Michel obtient 15 à son jet de réengagement - c'est tout juste, mais McBride décroche ses galons de lieutenant.

TROISIÈME REPRISE. Michel répartit ses étapes de progression en Arme de mêlée, Automatiques lourds, Lance-grenades, Éducation, Discrétion, Agilité et Chimie. Les deux étapes qui lui restent vont en Esquive. La Personnalité de McBride augmente encore de 2 pour atteindre 15, le jet de niveau social échoue à 4 et le niveau retombe à 8.

Les jets d'événements spéciaux donnent cette fois 27, ENFANCE PRIVILÉGIÉE, et 18, CLASSES DE GYMNASIQUE. Sans se soucier de fournir une explication, Michel coche deux étapes de progression à la fois en Agilité et en Dextérité.

McBride a maintenant 24 ans et, comme Michel obtient 6 au jet de réengagement, le voilà promu au grade de capitaine.

QUATRIÈME REPRISE. Étapes de progression : Armes de mêlée, Fusils, Automatiques légers, Astuce, Discrétion, Agilité et Systèmes d'armement. Les étapes au choix vont en Perception et en Armes de mêlée. La Personnalité de McBride grimpe à 17. Le jet de niveau social échoue une nouvelle fois (sur un résultat de 6 qui réduit le niveau à 7). peut un mauvais présage...

Le premier événement spécial obtenu est 9, VIRÉ ! Le visage du maître de jeu s'illumine du sourire sadique tandis qu'il explique que Carrington, devenu général, a donné à McBride un ordre stupide auquel il n'a pu obéir. Aussitôt convoqué devant une cour martiale, McBride est cassé de son grade et renvoyé de l'armée en tant que sergent-chef (comme s'il avait été recalé). Quoi qu'il en soit, Michel effectue le second jet et obtient 16, STAGE TECHNIQUE, mais le maître de jeu intervient et décide qu'il s'agit d'un stage de secourisme dans le cadre d'un programme de réinsertion pour chômeurs. Il oblige donc Michel à cocher deux étapes de progression en Médecine.

McBride a 26 ans, et la majorité des formations lui sont désormais interdites à cause de son âge. Michel décide de tenter sa chance et de lui faire entamer une nouvelle vie au lieu d'accepter le chômage (qui ferait perdre de la Personnalité et de l'argent à McBride, et le rendrait sensible aux premiers effets du vieillissement, sans lui rapporter grand-chose en termes d'étapes de progression).

BILAN

Les valeurs correspondant aux différents stades de progression des diverses compétences sont transférées dans la colonne des modificateurs, puis additionnées aux valeurs de base pour déterminer la valeur finale de chaque compétence. C'est cette valeur finale qui sera utilisée au cours du jeu. Michel attend d'avoir calculé les caractéristiques de combat de McBride pour déterminer la valeur de ses compétences Spéciales.

COMBAT

Armes de jet	(Coordination)	9	6	+3	
Armes de mêlée	(Force)	12	4	+8	
Armes de trait	(Coordination)	6	6		
Corps à corps	(Force)	7	4	+3	
Lutte	(Force)	4	4		
Meurtre silencieux	(Coordination)	6	6		

ARMES À FEU

Automatiques légers	(Force)	12	4	+5	
Automatiques lourds	(Force)	9	4	+5	
Fusils	(Coordination)	16	6	+10	
Lance-grenades	(Coordination)	9	6	+3	
Lance-missiles d'épaule	(Intelligence)	8	5	+3	
Pistolets	(Coordination)	13	6	+7	

ADRESSE

Agilité	(Coordination)	13	6	+7	
Commando	(Volonté)	4	4		
Dextérité	(Coordination)	11	6	+5	
Discrétion	(Coordination)	15	6	+9	
Véhicules aériens	(Volonté)	4	4		
Véhicules terrestres	(Coordination)	9	6	+3	

COMMUNICATION

Administration	(Intelligence)	9	5	+3	+1 beau parleur
Astuce	(Personnalité)	8	4	+3	+1
Éducation	(Personnalité)	10	6	+3	+1
Éloquence	(Personnalité)	10	6	+3	+1
Interrogation	(Personnalité)	6	5		+1
Négociation	(Intelligence)	11	5	+5	+1

TECHNIQUES

Chimie	(Intelligence)	7	4	+3	
Électronique	(Intelligence)	4	4		
Informatique	(Intelligence)	4	4		
Mécanique	(Intelligence)	4	4		
Médecine	(Intelligence)	11	4	+7	
Systèmes d'armement	(Intelligence)	11	4	+7	

SPÉCIALES

Esquive	(bonus Défensif)	10	+4	+6	
Perception	(bonus Perception)	8	+4	+4	

Valeur Base Mod. Notes Étapes de progression

					+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12
9	6	+3			X							
12	4	+8			X	X	X	X				
6	6											
7	4	+3			X							
4	4											
6	6											

+3 +5 +7 +8 +9 +10 +11 +12

12	4	+5			X	X						
9	4	+5			X	X						
16	6	+10			X	X	X	X	X	X		
9	6	+3			X							
8	5	+3			X							
13	6	+7			X	X	X					

+3 +5 +7 +8 +9 +10 +11 +12

13	6	+7			X	X	X					
4	4											
11	6	+5			X	X						
15	6	+9			X	X	X	X	X			
4	4											
9	6	+3			X							

+3 +5 +7 +8 +9 +10 +11 +12

9	5	+3	+1 beau parleur		X							
8	4	+3	+1		X							
10	6	+3	+1		X							
10	6	+3	+1		X							
6	5		+1									
11	5	+5	+1		X	X						

+3 +5 +7 +8 +9 +10 +11 +12

7	4	+3			X							
4	4											
4	4											
4	4											
11	4	+7			X	X	X					
11	4	+7			X	X	X					

+1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8

10	+4	+6			X	X	X	X	X	X		
8	+4	+4			X	X	X	X				

CALCUL DE CARACTÉRISTIQUES DE COMBAT.

En se reportant à la table des caractéristiques de combat, Michel apprend que le Déplacement de McBride est de 3 pas par action ou de 225 mètres par minute : qu'il possède un bonus Offensif de +1, a droit à 3 actions par tour de combat et que ses bonus Défensifs, de Perception et d'Initiative sont de +4, ce qui lui donne respectivement une valeur de 10 et 8 en Esquive et en Perception, et 7 points de blessure.

Tout bien considéré, ces résultats sont plutôt standard.

DÉPLACEMENT	BONUS OFFENSIF	ACTIONS	BONUS DÉFENSIF	BONUS DE PERCEPTION	BONUS D'INITIATIVE	POINTS DE BLESSURES
3	225	+1	3	+4	+4	+4
						7

ACHAT DE L'ÉQUIPEMENT. McBride mène une vie aisée et Michel décide de conserver tout ce qu'il est parvenu à gagner jusqu'ici. McBride a donc un capital de 50.000 couronnes pour acheter son équipement. Le maître de jeu prévient également Michel que les dépenses courantes, maintenance de l'appartement, factures de gaz, d'électricité, de fuel, etc, de son personnage se monteront à 5.000 couronnes par mois.

ARMURES ET DOMMAGES

McBride a l'habitude d'être protégé lorsqu'il travaille dans la rue. Il porte un gilet par balles (3 points d'armure) par dessous un trenchcoat renforcé (3 points d'armure). Avec la règle de superposition des armures, Michel retient la valeur de protection la plus élevée pour chaque localisation : 0 pour la tête, 3 pour la poitrine, abdomen, bras et jambes.

ARMURES

TÊTE :	<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>
	+	+	
POITRINE :	<u>3</u>	+	<u>3</u>
	+		+
ABDOMEN :	<u>3</u>	+	<u>3</u>
	+		+
BRAS DROIT :	<u>3</u>	+	<u> </u>
	+		+
BRAS GAUCHE :	<u>3</u>	+	<u> </u>
	+		+
JAMBE DROITE :	<u>3</u>	+	<u> </u>
	+		+
JAMBE GAUCHE :	<u>3</u>	+	<u> </u>
	+		+

BLESSURES

<input type="checkbox"/>	10
<input type="checkbox"/>	9
<input type="checkbox"/>	8
<input checked="" type="checkbox"/>	7
<input checked="" type="checkbox"/>	6
<input checked="" type="checkbox"/>	5
<input checked="" type="checkbox"/>	4
<input type="checkbox"/>	3
<input type="checkbox"/>	2
<input type="checkbox"/>	1
<input type="checkbox"/>	0 Inconscient
<input type="checkbox"/>	-1 Mort

Lors d'une fusillade, McBride est touché à deux reprises. Après déduction des 3 points d'armure dans chaque localisation concernés, McBride se voit infligé des dommages de 4 dans la poitrine et 1 au bras droit. En cochant les blessures correspondantes sur sa feuille de personnage, Michel est avisé que McBride subit une pénalité de -3 à ses attaques, perd 1 action pour ce tour et encore 1 action pour ce tour de combat et les suivants. Le maître de jeu indique à Michel que McBride perd un total de 4 points de blessures.

De plus, en appliquant la règle de solidité des armures Michel doit réduire à 0 les valeurs des protections traversées. Michel choisit que le trenchcoat subit les deux dégradations, laissant le gilet par balles intact. Au final McBride dispose toujours de 3 points d'armure dans la poitrine mais d'aucune protection dans le bras droit.

Localisation	Tête 1-2	Poitrine 3-5	Abdomen 6-8	Bras droit 9-11	Bras gauche 12-14	Jambe droite 15-17	Jambe gauche 18-20
1-2 pts dommages infligés	<input type="checkbox"/> -1 action	<input type="checkbox"/> -1 action	<input type="checkbox"/> -1 action	<input checked="" type="checkbox"/> -1 action -3 aux jets	<input type="checkbox"/> -1 action -3 aux jets	<input type="checkbox"/> -1 action -1 pas/action	<input type="checkbox"/> -1 action -1 pas/action
3-4 pts dommages infligés	<input type="checkbox"/> Inconscient Hémorragie	<input checked="" type="checkbox"/> -1 action/tour	<input type="checkbox"/> -2 actions/tour	<input type="checkbox"/> -1 action -5 aux jets	<input type="checkbox"/> -1 action -5 aux jets	<input type="checkbox"/> -1 action -2 pas/action	<input type="checkbox"/> -1 action -2 pas/action
5 et plus pts dommages infligés	<input type="checkbox"/> Mort	<input type="checkbox"/> Inconscient Hémorragie	<input type="checkbox"/> Inconscient Hémorragie	<input type="checkbox"/> -1 action, Inutilisable Hémorragie	<input type="checkbox"/> -1 action Inutilisable Hémorragie	<input type="checkbox"/> -1 action, Immobilisé Hémorragie	<input type="checkbox"/> -1 action Immobilisé Hémorragie