

LE PERSONNAGE

Le personnage est le héros que vous incarnez, votre aventurier dans le mode de Mutant Chronicles. Physiquement, il n'est représenté que par une série de chiffres inscrits sur une feuille de papier, mais il signifie bien davantage en termes de jeu. Ce chapitre vous explique comment déterminer les valeurs chiffrées, qui le constituent.

Vous aurez besoin d'une photocopie de la feuille de personnage (cf. fin de ce livre), d'un crayon, d'une gomme et de dés. Prévoyez également quelques feuilles de brouillon.

Voici en bref comment se déroule la procédure de création d'un personnage :

- **Choix d'un archétype qui vous intéresse. Il vous guidera à travers le processus de création du personnage ;**
- **Détermination des capacités de base ;**
- **Détermination du niveau social ;**
- **Développement des compétences de l'adolescence ;**
- **Choix d'une formation et détermination des acquis pour le nombre d'années souhaité ; application immédiate des effets du vieillissement ;**
- **Détermination des caractéristiques de combat ;**
- **Achat de l'équipement, détermination de la personnalité du personnage et grand saut dans l'aventure !**

ARCHÉTYPES

Il existe littéralement des milliers de types d'aventuriers vivant dans les mondes de Mutant Chronicles - comment allez-vous décider du point de départ de votre personnage? Qu'est-ce qui vous distinguera de la masse?

Voici quelques idées d'aventurier qui semblent appropriés à l'univers de jeu tel que nous le percevons - les ARCHÉTYPES de Mutant Chronicles. Chacun comprend une brève description, les combinaisons de dés pour déterminer les capacités de base et les règles spéciales affectant le personnage. Ils incluent aussi les formations qui sont typiques de l'archétype, elles ne sont pas obligatoires mais vous donnent une idée de l'origine de son expérience. L'expérience de chaque formation différencieront les personnages issus d'un même archétype - un privé avec une formation dans les médias sera très différent qu'un privé avec une longue histoire militaire.

FRANC-TIREUR

PRIVÉ. (Niveau social : 2D4, Formations typiques : Militaire/ Policier, Journaliste, Agent de la sécurité/Détective, Étudiant (tous), Criminel)

Tout le monde a des problèmes, mais ne sait comment les régler. Débranchez le téléphone et appelez un *Privé*. Il aura quelques solutions.

Les *Privés* peuvent tout faire de la sécurité à la filature du conjoint. Ou peut être désirez-vous qu'un paquet soit livré - appelez alors un *Privé*. Dans les mondes fiévreux de Mutant Chronicles, personne n'a de temps pour tout faire soi-même. Le *Privé* est appelé pour que tout aille comme sur des roulettes.

Les *Privés* sont des personnes connaissant la rue qui ont franchi la fine frontière séparant les activités légales des criminelles depuis des années. Ils ont des contacts dans repaires mafieux comme dans les tours des corporations. C'est le travail du *Privé* de multiplier les contacts. Il ne sait jamais où il dégoutera son prochain job ou vers qui il se tournera pour obtenir une faveur.

NETTOYEUR. (Niveau social : 1D10, Formations typiques : Militaire/Policier, Journaliste, Agent de la sécurité/Détective, Étudiant (académie militaire), Criminel)

Chaque jour la Symétrie Obscure semble gagner du terrain. Au début vous faisiez confiance à la Confrérie pour régler ce problème. Mais de temps en temps la Confrérie peut se montrer plus néfaste que bénéfique. Dés lors vous êtes devenu un *Nettoyeur*.

Les *Nettoyeurs* sont des francs-tireurs qui se spécialisent dans tous les problèmes en relation avec la Symétrie Obscure. Les cadres corporatistes engagent souvent des *Nettoyeurs* sous couverture qui recherchent dans leurs départements des signes de la Symétrie Obscure. Si le *Nettoyeur* débusque un Hérétique, il est chargé de son élimination. Des communautés engagent des *Nettoyeurs* pour purifier leur quartier de toute contagion. Peut être que les enfants du coin disparaissent mystérieusement. C'est habituel pour un *Nettoyeur* de descendre dans les égouts pour en avoir le cœur net, tout ça aux frais du conseil de la communauté. Les familles des enfants peuvent engager un *Nettoyeur* pour pister la créature qui les a prise, et si un tel monstre est découvert, sans doute que le *Nettoyeur* sera payé pour venger leur mort.

GANGSTER. (Niveau social : 3D4, Formations typiques : Criminel)

Le crime paie, surtout lorsque vous pouvez vous cacher dans une mégaville d'un demi-milliard de personnes. La vie corporatiste n'est pas pour vous. C'était inévitable que vos compétences vous conduisent à rejoindre l'une des familles du crime. Peut être avez-vous commencé comme coursier puis vous avez saccagé deux ou trois magasins de quartier. Quelque part sur votre route, vous avez tué quelqu'un mais la vie ne vaut plus grand chose ces jours-ci. Aujourd'hui vous avez fait votre propre chemin dans le monde interlope et vous disposez de votre propre "équipe". Ces hommes et femmes durs à cuire feront tout pour vous, mais rappelez-vous : vous faisiez partie d'une équipe avant. Les *Gangsters* peuvent gagner de l'argent de nombreuses façons. Les corporations ne font habituellement pas d'affaire avec eux, préférant le franc-tireur avec lequel on peut nier toute attache. Malgré tout, il existe une large population de "personnes non-enregistrées" dans les mégavilles, des francs-

tireurs ou d'autres qui ont échappés à l'attention des sociétés corporatistes et vivent désormais à la frange. Pour le monde extérieur, ce sont les escrocs, truands et drogués qui rendent les mégavilles très dangereuses. Mais pour vous, c'est votre fond de commerce.

CAPITOL

OPÉRATEUR. (Niveau social : 2D6, Formations typiques : Journaliste, Militaire/ Policier, Étudiant (École de journalisme)) Capitol est renommé pour son industrie du divertissement : films, livres, magazines, etc. Aucune autre corporation ne rivalise avec Capitol sur ce secteur. Mais Capitol réalise qu'elle doit constamment innover si elle désire maintenir cet avantage dans les divertissements. Les cadres de Capitol recherchent tout ce qui pourrait capturer le cœur et l'attention des masses.

Les études de marché ont démontré que les audiences appréciaient les histoires inspirées de la réalité. Capitol a découvert que les fans préfèrent un scénario tant qu'il se base sur des faits réels et, en conséquence, dépensent leur argent pour les produits en relation avec cette histoire. Pour assurer de meilleurs profits, les divisions de divertissement de Capitol ont décidé de parcourir le système solaire pour des histoires et événements qui pourront capturer l'imagination de leurs consommateurs.

Capitol créa une nouvelle profession: l'*Opérateur* d'après un ancien terme issu du monde du cinéma. Les opérateurs sont chargés de voyager n'importe où en quête du prochain succès du divertissement. Ils vont partout, enquêtent sur n'importe quoi, font tout pour débusquer quelque chose pour que les équipes créatives le ramène à Capitol. Les *Opérateurs* investissent habituellement les champs de bataille actuels et prennent part aux combats pour leur permettre de découvrir une anecdote que personne d'autre n'a écrit ou filmé. Les *Opérateurs* pénètrent dans les Citadelles aux côtés des Commandos de la Mort juste pour enregistrer l'événement. Du fait de la surexposition au danger constante, les *Opérateurs* sont habituellement entraînés dans une vaste palette de compétences qui prolonge leur vie. D'un autre côté, l'histoire de sa mort peut devenir un succès.

AGENT SECRET. (Niveau social : 1D10, Formations typiques : Militaire/Policier, Agent de la sécurité/Détective, Étudiant (Académie militaire), Administrateur/économiste/juriste)

Capitol possède plusieurs services de renseignements nébuleux et justement redoutés de Capitol. Chacun des onze grands départements de la corporation possède sa propre division d'investigations. Un *Agent secret* est vraisemblablement issu de l'une des quatre principales.

Les Renseignements Militaires tiennent les Forces Armées de Capitol informées du potentiel militaire, des capacités et des faiblesses des concurrents de Capitol. Leurs agents opèrent principalement en dehors de la sphère d'influence de la corporation.

Le Bureau Général d'Investigations pourchasse les criminels sur le territoire capitolien. Il traque les truands responsables du crime organisé et recherche les options et les saboteurs placés au sein de la corporation par les puissances extérieures. Il aide à compiler les dossiers et enregistrements extensifs que le Bureau conserve sur chaque citoyen capitolien.

La Centrale d'Investigations Extérieures, en théorie, est chargée de la surveillance des autres corporations et des Légions Obscures. En pratique, elle compte de nombreux agents infiltrés dans les corporations adverses et elle est réputée pour son travail d'espionnage et d'assassinat des ennemis de Capitol.

Le Service Secret Présidentiel est une petite organisation hautement entraînée qui ne dépend que du Président et du conseil des directeurs. Il dispose de pouvoirs spéciaux pour enquêter sur tout ce qui lui paraît susceptible d'intéresser ses supérieurs ou de menacer leur sécurité. Il coopère fréquemment avec le Deuxième Directeurat de la Confrérie lorsqu'une enquête sur une implication possible des Légions Obscures.

FRANC-TIREUR

Deux chemins conduisent au statut de franc-tireur. Le niveau social du personnage tombe à 0 à l'issue d'une reprise de formation, ce qui signifie que votre personnage part à l'aventure au ban de la société. L'autre possibilité est que votre personnage a renoncé volontairement à toutes affiliations corporatistes. Le plus grand avantage d'être franc-tireur est la liberté de poursuivre n'importe quelle affaire de votre choix. Si vous réussissez, votre ancienne corporation vous approchera et offrira de vous racheter pour un profit substantiel.

Même si tout le monde provient au final d'une corporation, chacune dispose de différentes manières pour vous expatrier. Les capitoliens, par exemple, peuvent vendre ou marchander leur dernière action dans la compagnie, perdant ainsi tous les droits d'un citoyen. Les *mishimans* peuvent renoncer à leur seigneur, mais sont définitivement et publiquement déshonorés après ça. Les *Bauhausers* ne penseraient jamais normalement à quitter leur corporation, mais peuvent choisir cette solution s'ils ont été mis dans l'embarras ou emprisonné par le réseau des ordres et sociétés qui régissent leurs vies. Les *Impériaux* peuvent composer plus facilement entre leur vie au sein du clan et celle de franc-tireur du fait que leur clan constitue aussi leur famille. Les *cybers*, par contre, ne deviennent jamais franc-tireur - celui qui clame être un ex-cyber ment.

CAPACITÉS DE BASE : Lancez 3D6 huit fois, conservez les six meilleurs résultats et distribuez-les à votre gré entre les capacités de base.

RÈGLES SPÉCIALES : Aucune.

CAPITOL

Les citoyens de Capitol ont une réputation de libres penseurs, qui n'est pas totalement usurpée. Ils ne sont pas soumis au même endoctrinement strict que chez les autres corporations, peut être parce que n'est pas nécessaire - les mécanismes de leurs société font suffisamment appel aux bases de la nature humaine pour qu'ils puissent se passer d'encouragement. La corporation glorifie la réussite personnelle et rien, chez elle, ne s'oppose fondamentalement à ce que même l'individu le plus défavorisé puisse s'élever dans l'échelle sociale à la force du poignet. C'est pourquoi beaucoup de citoyens éminents, que ce soit dans l'armée ou dans les affaires, se répandent à l'envie sur la difficulté de leurs modestes débuts.

CAPACITÉS DE BASE : Lancez 3D6 huit fois, conservez les six meilleurs résultats et distribuez-les à votre gré entre les capacités de base.

RÈGLES SPÉCIALES : Aucune.

ENTREPRENEUR. (Niveau social : 1D6+2, Formations typiques : Étudiant (École de commerce), Administrateur/économiste/juriste, scientifique/technicien)

Capitol, la corporation de toutes les opportunités, est une pépinière pour les hommes et femmes ambitieux qui souhaitent se faire un nom. Cette corporation facilite la prise d'envol des employés talentueux et les aide à démarrer leur propre affaire, habituellement dans l'espoir qu'ils seront soutenus par Capitol et pourront se retirer avec des couronnes en poche. Les *Entrepreneurs* investissent tout ce qu'ils possèdent pour garantir leur premier prêt de Capitol. Même si ce principe peut être détourné par des escrocs qui savent utiliser le système ultra-libéral de mise en faillite, Capitol a constaté que ce système entrepreneurial lui a permis de garder l'ascendant sur ses rivales.

Il y a une demande pour tous types de services et de produits dans les mondes habités. Certaines mégavilles sont plus ouvertes que d'autres, mais vous pouvez toujours trouver un pied à terre quelque part. Les *Entrepreneurs* constituent souvent l'avant garde de l'expansion de Capitol dans les plus petites villes telles que Volksberg, Gibson et Port McArthur. Démarrez une nouvelle affaire n'est jamais une affaire aisée. Les entités corporatistes plus importantes et leurs contractants n'aiment pas la compétition et recourent quelquefois à une action armée lorsqu'un *Entrepreneur* fouineur se montre sur leur territoire. Mais si un *Entrepreneur* connaît le succès, il peut bâtir une dynastie qui durera des générations.

BAUHAUS

CAVALIER. (Niveau social : 1D6+2, Formations typiques : Agent de la sécurité/ Détective, Militaire/Policière, Étudiant (tous))

À peu près toutes les personnes d'importance au sein de la société Bauhaus appartient à un ordre. Lorsque vous déambuler dans un bâtiment de Bauhaus, vous pouvez observer sur la poitrine de chaque cadre une douzaine de médailles qui renseignent sur l'appartenance à divers ordres. Certains ne constituent qu'une distinction. L'Ordre de la Reine Marguerite distingue l'auteur d'une avancée déterminante dans le domaine de l'astronomie. D'autres ordres servent à l'organisation d'activités de loisir. L'Ordre de la Table est une communauté qui se réunit une fois par mois pour un banquet festif. Mais quelques ordres sont d'immenses organisations aux finalités plus ou moins bien définies. Quelquefois, la majorité de ses membres n'ont aucune idée que leur ordre est en fait la vitrine d'une importante société ultra-secrète. D'autres fois, l'ordre affiche clairement ses buts tel que l'Ordre d'Oxia Paulus qui travaille à l'élimination des Légions Obscures.

Afin d'atteindre leurs objectifs, les ordres emploient des agents spéciaux entraînés dans des compétences diverses. Dans les médias de Bauhaus, ces agents sont dénommés les *Cavaliers*. Tout le monde croit que les *Cavaliers* existent et qu'ils accomplissent dans le secret différentes missions, mais personne ne connaît le nombre exact de *Cavaliers* que les ordres commandent.

Les *Cavaliers* sont communément utilisés lorsque les officiels d'un ordre ont besoin qu'une tâche soit réalisée en toute discrétion. Peut être qu'un ordre suspecte l'un de ses membres d'être un hérétique. Et ne désirant pas se voir éblouir par la découverte d'un hérétique dans ses rangs, aussi un *Cavalier* est envoyé pour résoudre l'affaire. Ou encore un ordre se consacre au rapatriement de camarades passés du côté de Cybertronic. Des *Cavaliers* peuvent être envoyés pour kidnapper des employés Cybertronic et les déprogrammer après récupération. Ils existent des centaines d'ordre au sein de la société Bauhaus. Qui sait combien poursuivent un agenda inavouable?

CONTRÔLEUR QUALITÉ. (Niveau social : 1D6+2, Formations typiques : Militaire/Policière, Agent de la sécurité/Détective, Scientifique/technicien, Étudiant (tous), Administrateur/économiste/juriste)

Plus que n'importe quelle autre corporation, Bauhaus est obsédée par la perfection. Bauhaus s'efforce à produire les meilleurs produits de tout le système solaire - quel qu'en soit le coût. Mais de temps en temps des unités de production connaissent des problèmes. Quand cela arrive, Bauhaus envoie ses contrôleurs qualité.

Les termes *Contrôleur Qualité* est assez générique pour désigner les *Privés* de Bauhaus. Où qu'il est constaté un problème pour Bauhaus, un *Contrôleur Qualité* est envoyé. À un niveau plus pratique, le *Contrôleur Qualité* enquête sur chaque unité de production qui a vu s'effondrer la qualité ou quantité de sa production. Habituellement, le *Contrôleur Qualité* infiltre le département suspect avec un ou plusieurs agents en sous-marin. Si c'est possible, le *Contrôleur Qualité* identifie et neutralise le problème rapidement et en toute discrétion. Mais un *Contrôleur Qualité* peut être impliqué dans des affaires bien plus importantes. Si une installation Bauhaus est prise par une autre corporation ou par les Légions Obscures, le *Contrôleur Qualité* est envoyé à la tête d'une équipe pour reconnaître la zone et reprendre le contrôle de l'installation si c'est faisable. Autrement, le *Contrôleur Qualité* demande une assistance militaire.

Presque toutes les directions des départements Bauhaus menacent constamment leurs employés avec une inspection d'évaluation d'un *Contrôleur Qualité*. Mais qui sait qui payera au final l'addition : le patron ou les employés ?

NOBLE BÂTISSEUR. (Niveau social : 1D6+6, Formations typiques : Militaire/Policière, Administrateur/économiste/juriste, Étudiant (tous), Scientifique/technicien)

Les *Bâtisseurs* travaillent à développer de nouveaux domaines pour le compte de Bauhaus. Il s'agit d'une équipe menée par un citoyen qui vient juste de bénéficier d'une Patente de Noblesse et

ou d'un noble qui veut bâtir son propre domaine. Les *Bâtisseurs* sont des volontaires. Ce sont de jeunes gens cherchant l'aventure en dehors de la vie monotone des domaines civilisés et désirant faire fortune rapidement. Ces nouveaux territoires leur offrent une opportunité de promotion qu'ils ne rencontreraient jamais dans une carrière ordinaire. Les *Bâtisseurs* doivent déboiser la jungle, construire des habitations et se battre pour protéger le domaine de tout intrus. En conséquence ils doivent être touche-à-tout.

Les *Nobles bâtisseurs* doivent être capables de diriger et dominer toutes sortes de difficultés imprévisibles. Cette position n'est accessible seulement qu'à ceux qui viennent juste de devenir nobles, ou sont membres d'une vieille famille et désireux d'établir un nouveau domaine pour son compte. Les groupes de *Bâtisseurs* empruntent leur structure à celle des paramilitaire et utilisent les mêmes grades et titres que l'armée régulière.

MISHIMA

SAMOURAI. (Niveau social : 1D6+5, Formations typiques : Militaire/Policière, Administrateur/économiste/juriste, Étudiant (tous), Scientifique/technicien)

La société mishimane fonctionne avec un système de castes. Au sommet de l'échelle sociale se sont les Princes Héritiers qui détiennent le pouvoir suprême. En-dessous des Princes Héritiers se trouvent les seigneurs qui assurent la direction de l'immense empire Mishima. Et en-dessous des seigneurs se tiennent les *Samourais* qui s'occupent de la gestion de tous les jours des affaires économiques et militaires de la corporation.

Les *Samourais* constituent l'élite de Mishima. Ils sont éduqués depuis leur naissance pour gouverner les masses ouvrières avec une main de fer. Alors que les *Samourais* détiennent l'ensemble des postes de cadres au sein de la corporation, ils gèrent aussi tous les projets sensibles. Un citoyen de Mishima ne peut imaginer qu'un simple ouvrier puisse se voir accorder assez de confiance pour régler une affaire importante.

Les *Samourais* vivent avec un code d'honneur dominé par un commandement particulier : Obéir. Les *Samourais* doivent obéir à leur seigneur ou Prince Héritier sans poser de questions. Les *daïmyos* utilisent couramment les *Samourais* pour les missions vitales. Les taches du *Samourai* s'étendent de la sécurité de leur *daïmyo* à l'assassinat d'un rival. Chacun peut voir les *Samourais* parcourir le système solaire, représentant l'autorité déléguée par leur seigneur.

ESPION. (Niveau social : 2D4, Formations typiques : Militaire/Policière, Agent de la sécurité/détective, Étudiant (tous))

Les *mishimans* sont engagés dans les opérations d'espionnage plus qu'aucune autre corporation. Mishima est convaincue que cela revient moins cher de copier et améliorer la conception d'un autre que de réinventer la roue. Du fait de cette pratique, chaque *daïmyo* *mishiman* emploie une armée d'*Espions* qui peuvent infiltrer aussi bien une corporation rivale que d'autres opérations *mishimanes* pour dérober une nouvelle invention.

Quelques *Espions* se spécialisent dans l'infiltration sous couverture ; de tels espions qui se font passer pour un employé anonyme pour accéder aux documents importants. D'autres *Espions* se spécialisent dans l'intrusion discrète d'installations et l'extraction d'informations précieuses sans être vus. Quelque soit leur spécialité, les *Espions* sont perçus comme une commodité par les *daïmyos* de Mishima.

Certains *daïmyos* ne peuvent se permettre financièrement d'entraîner et maintenir un effectif complet d'*Espions*. Pour pallier à cette situation, bon nombre de sociétés proposent la réalisation d'actes d'espionnage pour un certain prix. Chaque *daïmyo* sait comment contacter de telles sociétés. Cela ne nuit pas d'avoir des options. Lorsque le *daïmyo* souhaite qu'une mission soit réalisée, il contacte la société suivant une procédure convenue à l'avance. Si la société accomplit sa mission, le paiement est remis seulement à la livraison.

MEMBRE DE LA TRIADE. (Niveau social : 2D4+1, Formations typiques : Criminel, Étudiant (tous))

Il existe une composante criminelle puissante au sein de la société Mishima. Du fait que ses familles du crime ou triades sont souvent dirigées par un *daïmyo* *mishiman*, leur présence est tolérée dans la vie de tous les jours. La police de Mishima et les triades entretiennent des relations difficiles. Les policiers se tiennent à l'écart des membres des triades et de leurs affaires, en échange les triades gardent un profil bas dans leurs activités. Si l'une des deux parties venait à casser cet arrangement, la guerre serait déclarée.

Les *Membres de la triade* vivent dans l'ombre de la société Mishima. Ils proposent des stupéfiants, des armes prohibées, la prostitution et tous les vices demandés par les masses ouvrières mais officiellement interdits par les Princes Héritiers. Du fait des relations entretenues avec la corporation, les *Membres de la triade* sont souvent engagés de préférence pour des missions normalement assignées aux francs-tireurs : sabotage, cambriolage, assassinat, etc.

Ils sont souvent envoyés loin de leur corporation d'origine. Dans les cités tenues par les autres corporations, les *Membres de la triade* ne sont pas traités différemment du reste de la faune criminelle qui parasite la société. Pour la population *mishimane* locale (habituellement parquée dans des ghettos), les *Membres de la triade* bénéficient du même respect que dans leur monde d'origine.

BAUHAUS

La frange supérieure de la société de Bauhaus est dominée par les luttes de pouvoirs des familles des Ducs Électeurs. Ces querelles intestines handicapent gravement une corporation qui pourrait, de l'avis de nombreux observateurs, devenir la plus puissante du système solaire si elle parvenait à coordonner une stratégie concertée. Les Guerres de Trône du IV^{ème} siècle TC illustrent bien à quel point ces dissensions internes peuvent faire perdre du terrain à la corporation sur l'ensemble des mondes habités.

Cette division de l'élite offre un contraste saisissant avec le reste de la population, dévouée comme un seul homme à la cause de la corporation. La majorité des citoyens n'aspirent qu'à se distinguer dans les forces spéciales, tant il est vrai qu'une brillante carrière militaire peut devenir la clef de la richesse et de la progression sociale.

CAPACITÉS DE BASE : Lancez 3D6 six fois, conservez les quatre meilleurs résultats et distribuez-les à votre gré entre les capacités de base Force, Vitalité, Coordination et Intelligence. Lancez 2D4 deux fois, distribuez-les à votre gré entre les capacités de base Volonté et Personnalité et ajoutez à chacune votre Niveau Social.

RÈGLES SPÉCIALES : Sa première répétition est effectuée dans la Réserve en tant que Militaire. Un membre de Bauhaus conserve toujours son niveau social de départ jusqu'à ce qu'il atteigne un niveau de répétition supérieur dans n'importe quelle Formation. Ensuite, son niveau social est égal au nombre de reprises pour une même formation (10 restant le maximum). En cas d'échec à un jet d'embauche, la formation Étudiant remplace la période de Chômage.

MISHIMA

Mishima possède une société fermée, gouvernée par un code de conduite strict et une structure de classes rigide, de nature féodale. Les vassaux reçoivent des terres et des privilèges en échange d'une absolue loyauté envers la corporation et le Suzerain Mishima. ce régime général est quelque peu affiné par l'existence des Princes Héritiers et de petits seigneurs régionaux.

Il en résulte une société avec une place pour chacun, et chacun à sa place. La rigidité de Mishima est la source de sa force indomptable, mais également sa plus grande faiblesse. Dans une société dirigée par le rituel et une adhésion stricte à la tradition, il reste peu de place pour l'imagination, et les individus sont fréquemment handicapés dans leurs aspirations d'une manière incompréhensible pour les autres corporations.

CAPACITÉS DE BASE : Lancez 3D6 six fois, conservez les quatre meilleurs résultats et distribuez-les à votre gré entre les capacités de base Force, Vitalité, Coordination et Intelligence. Lancez 2D4 deux fois, distribuez-les à votre gré entre les capacités de base Volonté et Personnalité et ajoutez à chacune votre Niveau Social.

RÈGLES SPÉCIALES : Un membre de Mishima conserve toujours son niveau social de départ. Les jets d'Intelligence/Personnalité sont réussis automatiquement, par contre le personnage ne peut changer de formation une fois celle-ci choisie. Un niveau social de 6 ou plus autorise à choisir les formations rémunératrices (officier, salarié, administrateur/économiste/juriste, scientifique).

IMPERIAL

AGENT DU CSI. (Niveau social : 1D10, Formations typiques : Militaire/Policiers, Agent de la sécurité/détective, Étudiant (tous), Administrateur/économiste/juriste)

Le Commandement de la Sécurité d'Imperial assure la protection de la mégacorporation contre les menaces extérieures constituées aussi bien par la concurrence que par les Légions Obscures. Du fait que la corporation se montre active dans l'acquisition des propriétés d'autres corporations, le CSI travaille constamment à protéger la souveraineté d'Imperial. Les quatre autres mégacorporations pratiquant l'espionnage industriel et le sabotage contre ses filiales.

Pour remplir son rôle, le CSI recrute intensivement et entraîne de nombreux agents à travers tout le système solaire. Les agents peuvent être envoyés sous couverture pour enquêter sur toutes menaces envers Imperial. Ils peuvent être également utilisés comme force de frappe pour régler un problème de manière chirurgicale. Les agents d'Imperial désamorcent constamment les plans tordus des autres corporations.

Le CSI n'a que récemment commencé à s'inquiéter des activités des Légions Obscures. Du fait qu'Imperial entretient des liens étroits avec la Confrérie, la corporation passe la main à l'Inquisition dès que la Symétrie Obscure pointe son nez dans une affaire. Mais vu que la Symétrie Obscure a touché les rangs les plus importants d'Imperial, le CSI a commencé à enquêter sur les cadres de la corporation et les installations sur tous signes de l'influence maligne de la Symétrie.

Les *Agents du CSI* ont été popularisés dans les films et les médias comme des agents secrets viriles et déboussés. La réalité est que très peu d'agents du CSI vivent assez longtemps pour prendre leur retraite.

LOUP BLEU. (Niveau social : 2D4, Formations typiques : Militaire/Policiers, Criminel, Forces spéciales/pilote)

Les *Loups Bleus* accepte n'importe quel citoyen d'Imperial, quelque soit leur passé. Nombreux sont les Impériaux déshonorés à trouver une nouvelle maison et famille parmi les *Loups Bleus*. Malgré la communauté hétéroclite, les *Loups Bleus* sont très fiers de leur nom. Les *Loups Bleus* se distinguent par leur queues de cheval et manteaux en fourrures. Beaucoup arborent également des épées qui sont passées de génération en génération au sein du clan des *Loups Bleus*.

Mais les *Loups Bleus* ne forment pas un clan qui demande à ses membres de vivre en un seul endroit. Au contraire les *Loups Bleus* parcourent constamment la galaxie en quête d'aventures. Ils recherchent la victoire dans le combat et acquièrent un honneur personnel dans la bataille. D'après les légendes des *Loups Bleus*, l'Âge des Héros est venu : un temps où les personnes d'honneur peuvent écrire leur nom dans l'histoire. Chaque *Loup Bleu* espère que son nom soit chanté dans les grandes sagas de son clan.

CONQUISTADOR. (Niveau social : 1D10, Formations typiques : Militaire/Policiers, Administrateur/économiste/juriste, Étudiant (tous), Scientifique/technicien)

Les *Conquistadores* ou expansionnistes incarnent à eux seuls la philosophie corporatiste d'Imperial. Ces braves soldats et hommes d'affaires quadrillent la galaxie à la recherche d'opportunités pour l'expansion d'Imperial. Cela implique la prise de contrôle de précieux patrimoines extérieurs à Imperial, comme une usine de Bauhaus ou un comptoir de Capitol. Si un *Conquistador* débuse une affaire qui n'entend pas être céder par la négociation, il sortira les flingues et s'appropriera de force le territoire. Les *Conquistadores* sont peut être les cadres représentant corporatistes les plus belliqueux dans *Mutant Chronicles*.

Ces explorateurs peuvent également établir un pied-à-terre où les autres corporations ne veulent pas se rendre : des astéroïdes récemment découverts, un déboisement dans les jungles vénusiennes, des cavernes mercuriennes non-explorées et les surfaces non cartographiées du sol martien. Certains *Conquistadores* se sont aventurés au delà de la ceinture d'astéroïdes, en contradiction directe avec les édits du Cardinal, et ont établis de nouvelles installations minières et fermes hydroponiques. L'humanité prend de grands risques avec l'Obscurité dans les mondes extérieurs, mais l'opportunité d'établir de nouveaux domaines est bien trop intéressante pour Imperial pour être ignorée.

CYBERTRONIC

AMBASSADEUR. (Niveau social : 2D4, Formations typiques : Administrateur/ économiste/juriste, Militaire/Policiers, Agent de la sécurité/détective, Étudiant (tous), Scientifique/technicien)

Cybertronic a réalisé assez tôt que la grande majorité de l'humanité la craignait et la détestait. À l'exception de Bauhaus, toutes les corporations se considère en état de guerre contre la nouvelle corporation. Quotidiennement les Impériaux lancent un nouvel assaut contre Cybertronic. Même si la Confrérie a une politique officielle de tolérance envers Cybertronic, des Inquisiteurs continue d'harceler et même attaquer les installations et employés de la mégacorporation. Bien sûr, rien ne peut être prouvé.

Pour améliorer sa position, Cybertronic a initié une nouvelle politique en envoyant des *Ambassadeurs* dans les autres corporations pour les aider à combattre les Légions Obscures. Chaque corporation est libre d'assigner l'*Ambassadeur* où elle le veut et utilise les talents du Cyber de la façon qu'elle souhaite. Les *Ambassadeurs* sont désireux être étudiés de près, interrogés pour prouver qu'ils ne présentent aucun danger. Cybertronic espère que ce contact entre un élément de Cybertronic et d'autres humains aidera à promouvoir une meilleure compréhension.

Les corporations ont accueilli cette politique avec un enthousiasme mitigé. Au tout début les *Ambassadeurs* furent les sujets de tests terrifiants. Tout le monde espérait que ces Cybers révéleraient quelques nouvelles informations sur Cybertronic, mais l'espoir fut vain. Les *Ambassadeurs*, sont désignés sous le vocable de "braves types", et sont régulièrement assignés à des missions aux côtés des troupes régulières corporatistes affrontant les Légions Obscures à la fois sur les champs de bataille et dans les rues des mégavilles.

Bien sûr, personne n'est sûr si ces "braves types" ne sont pas des espions de Cybertronic mais peu importe. La technologie Cybertronic est tellement supérieure à la concurrence, que pourraient-ils apprendre?

CUIRRASSIER. (Niveau social : Spécial, Formations typiques : Spécial)

Ces personnages entièrement robotisés constituent la dernière ligne de défense de Cybertronic. Ce sont les machines à tuer ultimes, et très peu en dehors des Légions Obscures peuvent leur barrer le chemin. Si vous voulez être capable de vous débarrasser des adversaires comme s'ils n'existaient pas tout en restant en sécurité dans un corps tout en métal invulnérable, ce genre de personnage est fait pour vous. La vie d'un robot n'est pas pour tout le monde, et il existe quelques inconvénients assez sévères. Ils sont insensibles, froidement logiques et interprètent les ordres quasi-littéralement. Les *Cuirassiers* sont programmés avec une personnalité limitée qui leur rend possible de communiquer avec les populations, bien que difficilement. Comme toutes les autres interfaces informatiques, elle a ses bons et mauvais points.

Les joueurs *Cuirassiers* doivent faire attention à suivre les ordres littéralement et de ne pas faire ce qu'ils sont "implicitement" censés faire. Des partenaires PJ astucieux travailleront avec vous pour programmer toutes sortes d'ordres prioritaires avant de vous envoyer en mission. Ils ne sont pas générés comme les autres personnage. Les capacités de base, caractéristiques de combat du *Cuirassier* sont celles présentées dans les Forces Armées de Cybertronic. Avant chaque scénario, le joueur *Cuirassier* peut cocher 50 étapes de progressions à l'exception du domaine Communication, cette affectation est temporaire jusqu'à la prochaine maintenance du *Cuirassier*. Les points d'aventures gagnés ne peuvent être transformées qu'en étapes de progression, cette affectation est alors permanente, traduisant ainsi la capacité d'apprentissage de l'intelligence artificielle. Son niveau social est nul, son matériel de départ dépendra donc de son affectation et du marchandage exercé par son partenaire PJ.

TIFF. (Niveau social : 2D4, Formations typiques : Tous sauf Criminel)

Correspond à la contraction phonétique de tempus fugit ['tif], ces agents sont vraiment différents de l'employé Cybertronic typique du fait qu'il garde une motivation qui lui est propre et une certaine créativité. Même si cela les rends imprévisibles et dangereux (du point de vue des employeurs de Cybertronic), les *TIFFs* sont nécessaires pour éviter toute stagnation de la compagnie.

Les *TIFFs* se réveillent simplement un beau matin travaillant pour Cybertronic, la mémoires de leur passé entièrement vierge. Leur mémoire ne leur sera rendue qu'une année après si ils le désirent, mais pour le moment ils sont entièrement dans le flou sur leur origine. Après que la première année soit écoulée, le personnage a l'option d'apprendre son histoire et tenter d'intégrer la nouvelle vie à l'ancienne. Cela peut être une expérience douloureuse et peut conduire à toutes sortes d'opportunités en termes de roleplaying.

Les *TIFFs* sont les agents principaux de la corporation, et peut être amenés à réaliser tous types de services requérant de l'improvisation. Un *TIFF* issu du pilier AEG peut être un professionnel de la communication tandis qu'un autre issu du pilier RDM sera un entrepreneur. Les *TIFFs* du pilier SGR, plus encore, se batront aux côtés de n'importe quelle corporation (excepté Imperial qui est convaincue que Cybertronic est une émanation de l'Obscurité), même les Commandos de la Mort du Cartel.

CARTEL

INGÉNIEUR. (Niveau social : 1D6+1, Formations typiques : Scientifique/technicien, Militaire/policiers, Étudiant (Université technique), Agent de la sécurité/détective)

Le Cartel est la première bénéficiaire des avancées technologiques de Cybertronic. Aucune autre corporation ne peut se comparer aux innovations de Cybertronic dans les domaines de la médecine, cybernétique et biogénétique. Pour adapter ce matériel à la réalité du champ de bataille, le Cartel consacre une partie de son budget dans l'application de ces technologies pour le compte des Commandos de la Mort.

Alors que les chercheurs des autres corporations travaillent dans des laboratoires stériles, le Cartel pari sur l'envoi de ses *Ingénieurs* en conditions réelles. Si une nouvelle arme est inventée, le Cartel envoie un scientifique en opération de combat pour la tester. Si le Cartel a besoin de plus amples informations sur un Népharite ou une citadelle, la corporation envoie un *Ingénieur* pour collecter les données. Aussi tous ces *Ingénieurs* ne sont pas qu'entraînés dans les domaines techniques mais bénéficient également d'un bon complément dans les domaines du combat.

Les *Ingénieurs* peuvent choisir d'étudier n'importe quelles sphères des supersciences.

IMPERIAL

Leur qualité de durs-à-cuire et leur inébranlable loyauté sont les plus grands atouts des Impériaux. Les classes supérieures s'occupent du Parlement et de la direction de la corporation, tandis que l'essentiel de la population se répartit entre les clans. Les frictions inter-clans sont quasiment un mode de vie chez Imperial, depuis la Triste Guerre jusqu'au Ressentiment. On compte soixante-deux clans nobles, mais les trois plus puissants sont ceux des Bartholomiew, des Murdoch et des McGuire. Toutefois, quel que soit leur clan d'appartenance, les Impériaux se caractérisent invariablement par leur orgueil obstiné et leur fierté identitaire, aussi difficile à définir soit-elle. En un mot comme en cent - ce sont des Impériaux.

CAPACITÉS DE BASE : Lancez 3D6 huit fois, conservez les six meilleurs résultats et distribuez-les à votre gré entre les capacités de base.

RÈGLES SPÉCIALES : Un membre d'Imperial a toujours un niveau social de 3 ou plus. Un niveau social égal à 10 permet d'ignorer les conditions d'accès de n'importe quelle formation.

CYBERTRONIC

Les citoyens de Cybertronic sont conscients des accusations de lavage de cerveau et de coercition mentale proférées à l'encontre de leur corporation, et ils s'en moquent. Tout ce qu'on a jamais pu leur dire à propos de Cybertronic est vrai.

Ils ne craignent pas la nature humaine, ils ne tremblent pas à l'ombre de la Confrérie, redoutant des fantômes inexistantes et des croquemittaines informatiques. Chez Cybertronic, ils sont à la pointe de la science. Eux seuls ont le courage de rechercher le savoir que l'humanité a perdu. Une noble ambition, et une haute responsabilité. Et les citoyens de Cybertronic ne se dérobent pas à leurs responsabilités, car ils savent pouvoir compter jusqu'au bout sur le soutien de leur corporation. Les héros blessés au combat ne sont-ils pas recueillis et rendus plus forts encore grâce aux pouvoirs de Cybertronic, là où d'autres corporations abandonneraient des personnes trop gravement endommagées pour servir ?

CAPACITÉS DE BASE : Déterminez les capacités de base suivant la corporation d'origine du personnage : Franc-tireur, Capitol, Bauhaus, Mishima ou Imperial. Lancez 1D6 et affectez le résultat à votre capacité de base Personnalité.

RÈGLES SPÉCIALES : Un membre de Cybertronic a toujours un niveau social de 3 ou plus.

COMMANDO DE LA MORT. (Niveau social : 2D4, Formations typiques : Militaire/policier, Étudiant (Académie militaire), Forces spéciales/pilote)

Les *Commandos de la Mort* sont les combattants les mieux entraînés et les mieux équipés de l'histoire de l'Humanité. Ils composent un petit corps d'élite institué pour affronter la terrifiante puissance des Légions Obscures. Ils sont aussi la preuve vivante que les hommes peuvent coopérer et que même les corporations peuvent parvenir à travailler ensemble. Les *Commandos de la Mort* sont formés à combattre par équipe de deux. Chaque membre de l'équipe se spécialise dans un domaine du combat, le combat rapproché ou le tir. *Seules les personnes présentant quelque faculté extraordinaire et une affectation dans les forces spéciales d'une corporation peuvent attirer l'attention du Cartel pour une incorporation dans cette force d'élite. Seul le maître de jeu peut vous autoriser ce type de personnage suivant l'orientation de sa campagne.*

Les *Commandos de la Mort* doivent se spécialiser dans une seule sphère des supersciences.

CONSEILLER. (Niveau social : 2D4, Formations typiques : Administrateur/ économiste/juriste, Agent de la sécurité/détective, Étudiant (Académie militaire ou école de commerce), Scientifique/technicien)

Ils composent le corps diplomatique du Cartel. Aux côtés des *Observateurs* de la Confrérie, les diplomates du Cartel sont présents dans les bureaux de direction de chaque corporation et sont en première ligne lors des conflits corporatistes de première importance. Les *Conseillers* du Cartel ont aidés à la négociation plusieurs cessez-le-feu durant la Seconde Guerre Corporatiste. Alors que les corporations ignorent ce que le Cartel peut dire sur les affaires du quotidien, les *Conseillers* comptent parmi les meilleurs défenseurs de la paix dans les mondes habités. Ils sont en théorie des intermédiaires impartiaux.

Les *Conseillers* versent aussi dans les activités d'espionnage pour le compte du Cartel. Cette fonction n'est pas très connue et n'est jamais reconnue publiquement, bien que toutes les corporations le suspectent. Même les supporters inconditionnels du Cartel chez Capitol parlent tout bas d'une "puissance derrière le voile" parmi ses employés archi-conservateurs. Pourquoi le Cartel collecte-t-il des renseignements sur tous ses membres est inconnu, mais on peut suspecter que toutes ces données sont en partie responsable des capacités du Cartel à maintenir la paix.

Les *Conseillers* doivent se spécialiser dans une seule sphère des supersciences.

CONFRÉRIE

INQUISITEUR. (Niveau social : 5, Formations typiques : Militaire/ policier, Agent de la sécurité/détective, Étudiant (Académie militaire), Forces spéciales/pi-lote)

Les *Inquisiteurs* sont les plus formidables guerriers que la Confrérie peut aligner, et chacun dans la Confrérie, désire en devenir un (à l'exception peut être des *Mystiques*). Ils font le sale boulot du Cardinal et en reçoivent tous les honneurs. Seuls les plus fidèles d'entre les fidèles ne sont pas glacés de terreur à la seule mention d'un *Inquisiteur*, car il en est peu dont la pensée soit exempte d'impuretés, et l'Inquisition dispose de moyens redoutables pour exposer ce genre de secrets. Les *Inquisiteurs Majeurs* constituent l'élite des Inquisiteurs. Il n'est pas grand-chose qui puisse leur résister, que ce soit sur le champ de bataille ou dans une salle d'interrogatoire.

Les *Réviseurs* sont les agents secrets de l'Inquisition. Les *Mortifères* sont assimilés aux ninja de la Confrérie. Les *Archanges* forment la branche de soutien aérien de l'Inquisition. Les *Guerriers Sacrés* constituent les plus remarquables combattants du Cardinal. Enfin les *Valkyries* appartiennent à la branche exclusivement féminine du Second Directorate.

Les membres du Second Directorate doivent se spécialiser dans un seul aspect des Mystères.

MYSTIQUE. (Niveau social : 5, Formations typiques : Agent de la sécurité/détective, Étudiant (Académie militaire ou Université Technique), Scientifique/technicien)

Autres gros bonnets de la Confrérie, ces gens sont les meilleurs lanceurs de sorts de l'univers. Le jet de progression entre les différents niveaux est difficile, mais la récompense en cas de succès est inimaginable ! la plupart des *Mystiques* finissent par tomber en disgrâce, mais les rares qui réussissent deviennent *Gardiens des Mystères* et comptent parmi les plus puissantes personnalités de tout l'univers.

Les *Distorseurs* utilisent les mystères pour manipuler la réalité et la perception qu'on peut en avoir. Les *Guérisseurs* travaillent quotidiennement dans les Sanatoriums des Cathédrales. Les *Dominateurs* font usage de leurs compétences pour assister les membres du Quatrième Directorate de la Cellule des Diplomates. Les *Interrogeurs* travaillent dans les tréfonds des Cathédrales, questionnant les suspects particulièrement rétifs pour le compte de l'Inquisition. Les *Voyants* se consacrent généralement entièrement aux Mystères de la Prémonition, qui leurs permettent à la fois de voir l'avenir et de fouiller le passé. Les *Prophètes* tournent leur regard vers le futur proche et lointain pour essayer de déterminer le sort qui guette la Confrérie et l'humanité dans son ensemble. Les *Chercheurs* se consacrent au développement d'aspects nouveaux ou déjà existants des Mystères. Les *Ingénieurs* travaillent sur le terrain, trouvant de nouvelles applications aux découvertes de la Cellule des *Chercheurs*.

Les membres du Premier Directorate peuvent choisir d'étudier n'importe quels Mystères au début de leur phase de développement.

OBSERVATEUR. (Niveau social : 5, Formations typiques : Administrateur/économiste/juriste, Agent de la sécurité/détective, Étudiant (Académie militaire ou école de commerce)) Les membres du Quatrième Directorate - l'Administration - sont les signes les plus visibles de la présence de l'Inquisition dans la vie quotidienne de l'homme ordinaire. Les *Conseillers* sont des hommes d'affaire, des marchands au service de la Confrérie. Les *Diplomates* servent d'agents de liaison entre la Confrérie et les autres organisations humaines, à savoir les mégacorporations et les principales maisons indépendantes. Les *Administrateurs* constituent une organisation de gardes du corps d'élite pour les centaines de hauts dirigeants de la Confrérie qui ont besoin d'une protection quotidienne. Les *Observateurs* sont souvent d'anciens diplomates à qui leur connaissance intime de la Parole a valu cette nomination. Ils réunissent des informations et sont présents, à la fois ouvertement et secrètement, dans toute les grandes organisations du système solaire. Ils adressent leurs rapports directement à l'Inquisition et, dans les cas extrêmes, au Cardinal en personne. Grâce à leur position au tout premier plan des relations entre la Confrérie et le reste de l'humanité, ils constituent généralement le premier contact de l'Inquisition avec tout incident lié à l'Obscurité.

Les membres du Quatrième Directorate doivent se spécialiser dans un seul aspect des Mystères.

LÉGIONS OBSCURES

HÉRÉTIQUE. (Niveau social : Spécial, Formations typiques : Spécial)

Les *Hérétiques* sont les membres de la race humaine qui, par libre choix ou dans un moment de colère ou de chagrin, ont basculé dans le camp de l'Obscurité. Étreints par cette dernière, les *Hérétiques* sont lentement corrompus jusqu'à ce leur propre race leur apparaisse sous les traits de l'ennemi, qu'ils n'aient plus que de la haine dans le regard qu'ils posent sur leurs enfants. Alors seulement ils sont irrémédiablement perdus, entendent-ils le ricanement de l'âme Obscure résonner à leurs oreilles. À mesure que ces malheureux deviennent de plus en plus nombreux, ils se regroupent en cercles clandestins dans lesquels on étudie la Symétrie Obscure tout en travaillant à la chute de l'humanité. On peut se demander si ces pauvres diables appartiennent ou non aux Légions Obscures, mais la notion que de telles partiques humaines puissent se poursuivre une fois franchi le seuil des Citadelles est manifestement absurde. Sélectionnez un autre Archétype qui vous servira de couverture (à l'exception de ceux appartenant à Cybertronic).

TRANSFIGURÉ (Niveau social : 5, Formations typiques : Militaire/policier, Agent de la sécurité/détective, Étudiant (Académie militaire), Scientifique/technicien)

Toutes les créatures des Légions Obscures ne sont pas forcément étrangères au système solaire, certains ont une origine humaine. Un *Hérétique* particulièrement ambitieux peut éventuellement se voir proposer la Transfiguration. S'il accepte, il est envoyé en pèlerinage à la Citadelle la plus proche. Là il est jugé par les Tekrons et le seigneur Népharite de la Citadelle. S'il montre les qualités nécessaires, il est placé dans une chambre de Distorsion et le processus débute. Sinon il est envoyé dans une Nécrochambre passera le reste de l'éternité comme Légionnaire ou Nécromutant. Une fois le processus de Transfiguration terminée, le personnage émerge sous une nouvelle forme, prêt à se mettre au service de son Apôtre.

Votre personnage acquière les capacités physiques de la créature dans laquelle son âme est enfermée (Vitalité, Coordination, Force), mais il conserve ses capacités mentales et sociales (Intelligence, Volonté et Personnalité). Un Changelin, un Héraut du Jugement Dernier, un Prophète Métropolitain, un Maraudeur Prétorien ou un Rejeton de Demnogonis nécessitent un rang d'Hérétique égal à 5 ; un Népharite nécessite un rang d'Hérétique égal à 10. Cette transfiguration peut avoir lieu pendant une campagne à la suite de la réalisation de missions particulièrement difficiles.

VAGABOND DES OMBRES. (Niveau social : 5, Formations typiques : Militaire/policier, Agent de la sécurité/détective, Étudiant (Académie militaire))

Le personnage est un membre actif du redouté Culte des *Vagabonds des Ombres*, la tant crainte guilde des assassins. Vous êtes entraînés à travailler seul, vous infiltrer même dans les installations les plus surveillées et tuer une cible déterminée. Une fois investie de la mission de tuer pour votre organisation, aucune autre considération ne vous fera reculer. Seul le succès de la mission compte. Sa propre mort n'est rien.

L'origine des *Vagabonds des Ombres* remonte au schisme Néronien lorsque qu'un Technomancien se détourna de la voie d'Algeroth et pris le pouvoir dans son Temple de la Destruction dans les souterrains de Mercure. En quelques générations ses suivants perfectionnèrent leurs techniques du meurtre silencieux et de l'infiltration. Des artefacts biotechnologiques furent mis au points tels que les enzymes mortuaires qui assurent que les corps des Vagabonds des Ombres tués puissent se dissoudre en une flaque protoplasmique toxique. Ils vendent leurs services à quiconque peut se le permettre, et scellent des pactes secrets avec les Princes Héritiers pour assurer leur protection au sein des royaumes mishimans. De biens des façons, les Vagabonds des Ombres sont devenu un outil important de l'appareil d'état mishiman, une option terrible et ultime pouvant être invoquée contre les corporations ennemies. Leur statut de renégats leur valent d'être traqués à la fois par les Légions Obscures et l'Inquisition.

CARTEL

Le Cartel est organisé en cinq délégations, une pour chaque mégacorporation. Chaque délégation est, en soi, une énorme organisation, composée de milliers de diplomates, d'experts, des conseillers et d'administrateurs envoyés par la corporation pour débattre de diverses questions dans l'enceinte du Cartel.

Le Cartel mène un nombre considérables d'enquêtes internes pour démasquer les agents des Légions Obscures infiltrés. Ces opérations sont si secrètes que même les directeurs des corporations n'ont aucune idée de ce qui se déroule à l'intérieur du Cartel.

Dans cet embrouillaminé d'opérations secrètes, certains groupes sont apparus au sein du Cartel, qui n'obéissent ni ne relèvent d'aucun haut dirigeant et poursuivent leurs propres buts. Ils usent de leurs influence et de leurs relations pour réaliser des actions illégales, telles que le trafic de drogue et d'armement, le meurtre et l'espionnage. Certains ont même été jusqu'à contacter les Légions Obscures et les cultes d'Hérétiques, pour des raisons totalement inconnues.

CAPACITÉS DE BASE : Déterminez les capacités de base suivant la corporation d'origine du personnage : Franc-tireur, Capitol, Bauhaus, Mishima, Imperial ou Cybertronic.

RÈGLES SPÉCIALES : Un membre du Cartel a toujours un niveau social de 3 ou plus. Les étapes dites "au choix" peuvent servir à progresser dans la maîtrise des supersciences.

CONFRÉRIE

Les membres de la Confrérie sont issus de toutes les corporations et de toutes les couches de la société. Officiellement, il n'y a aucune distinction de classes entre ceux qui errent le Cardinal, mais officieusement, il y a une relation directe entre les contributions des fidèles et le rang qu'ils peuvent espérer atteindre dans l'organisation.

Il existe une certaine arrogance chez les membres de la Confrérie, une certaine supériorité morale qui a tendance à porter sur les nerfs de beaucoup de citoyens corporatistes. Mais rares sont ceux qui formulent cette irritation à voix haute, par peur de se voir taxés d'hérésie, et la plupart pardonnent à la Confrérie son caractère hautain. Après tout, elle veille sur le salut de l'âme immortelle des hommes.

CAPACITÉS DE BASE : Déterminez les capacités de base suivant la corporation d'origine du personnage : Franc-tireur, Capitol, Bauhaus, Mishima ou Imperial.

RÈGLES SPÉCIALES : Un membre de la Confrérie a toujours un niveau social de 5 jusqu'à ce qu'il atteigne un niveau de perfection de 6 dans n'importe quel Mystère. Ensuite, son niveau social est égal à son niveau de perfection (10 restant le maximum). Les étapes dites "au choix" peuvent servir à progresser dans la maîtrise des sorts. Après chaque succès à un jet d'embauche ou de réengagement, le personnage choisit un aspects des Mystère qu'il présente pour l'examen, lancez 1D10. Si le résultat est SUPÉRIEUR OU ÉGAL à son niveau de perfection, celui-ci augmente de 1 (le résultat 0 est toujours un succès). En cas d'échec à un jet d'embauche, la formation Missionnaire remplace la période de Chômage.

CAPACITÉS DE BASE

Les capacités de base sont les valeurs chiffrées les plus importantes de votre personnage. L'une de leurs principales fonctions consiste à déterminer ses caractéristiques de combat ; mieux vaut cependant attendre la fin de la procédure pour les calculer, dans la mesure où les capacités de base sont fréquemment modifiées en cours de création.

Les capacités de base se chiffrent de 1 à 20, la valeur la plus haute étant la meilleure. Elles sont au nombre de six : la Force, la Vitalité, la Coordination, l'Intelligence, la Volonté et la Personnalité.

FORCE. Il s'agit de la force musculaire de votre personnage et de sa capacité à l'employer de façon adéquate en différentes situations. Elle joue un rôle déterminant dans les combats rapprochés et limite également le type et le nombre d'armes à feu qu'il peut utiliser.

VITALITÉ. Sa condition physique en termes d'endurance, de résistance aux choc et à la douleur et de défense immunitaire. On l'utilise essentiellement pour calculer la quantité de dommages qu'il peut encaisser avant de mourir.

COORDINATION. À la fois adresse, vivacité, agilité, etc, la Coordination détermine la précision avec laquelle il utilise les armes de trait, sa rapidité de réaction en combat et sa capacité à se défendre. Une bonne Coordination est essentielle si vous souhaitez faire de votre personnage un combattant efficace.

INTELLIGENCE. Raisonnement, mémoire et perception, l'Intelligence représente aussi sa faculté d'apprentissage. C'est une capacité importante pour n'importe quel personnage dans la mesure où une intelligence trop faible ne permet pas de dévelop-

per de nouvelles compétences. S'il a une valeur faible dans cette capacité, arrangez-vous au moins pour qu'il ait une forte Personnalité.

VOLONTÉ. Esprit de décision, détermination, résistance aux chocs mentaux, à la douleur et aux événements d'ordre spirituel, cette capacité sert principalement à déterminer combien de dommages il peut encaisser et à quelle vitesse il réagit en situation de combat. Elle joue également un rôle primordial lorsqu'il affronte les abominations des Légions Obscures - une valeur trop faible, et il risque vraisemblablement de céder à la panique.

PERSONNALITÉ. Charisme, charme, **expérience, assurance - bref la qualité qui fait l'étoffe des héros et personnalités.** Plus la valeur de sa Personnalité est élevée et plus il est cool. Avec une valeur faible, il ne risque pas d'impressionner grand monde, ce qui veut dire qu'il ne parviendra pas à décrocher un emploi, et donc qu'il n'apprendra jamais rien. C'est la capacité qui varie le plus au cours du jeu. **Elle aide aussi à déterminer le moment où le personnage agit dans la séquence d'un tour de combat.**

DÉTERMINATION DES CAPACITÉS DE BASE

Lancez les combinaisons de dés indiquées par votre archétype. Vous pouvez transférer des points d'une capacité à une autre à raison de 2 pour 1 ; par exemple, si vous ôtez 2 points à une capacité ou 1 à deux capacités, vous ne pouvez rajouter que 1 point à une autre capacité.

COMPÉTENCES

Il existe 32 compétences décrites dans ce jeu, regroupées en domaines. Le niveau de compétence de votre personnage est reflété par une valeur allant généralement de 1 (lamentable) à 20 (maîtrise).

VALEUR DE BASE DES COMPÉTENCES

La valeur de base des compétence de votre personnage dépend de ses capacités. Il possède une base dans toutes les compétences. Ce nombre n'est jamais modifié, même si ces capacités de base évoluent. La base des compétences Spéciales est calculée à partir des caractéristiques de combat qui sont déterminées plus loin.

Le niveau de compétences progresse par étapes. À chaque nouvelle étape, vous cochez une case en face de la compétence sur votre feuille de personnage et augmentez sa valeur du nom-

bre indiqué. À la première étape, la valeur de la compétence augmente de +3, à la seconde, de +2 pour un total de +5), etc. **Toutefois la valeur d'une compétence ne peut jamais être supérieure à la capacité de base sur laquelle elle se fonde.**

TABLE DES VALEURS DE BASE DES COMPÉTENCES

| Capacité de base | Base de la compétence |
|------------------|-----------------------|
| 1-5 | 2 |
| 6-9 | 3 |
| 10-14 | 4 |
| 15-16 | 5 |
| 17+ | 6 |

COMPÉTENCES DE L'ADOLESCENCE

Les compétences de son adolescence reflètent ce que votre personnage a appris avant de commencer à travailler, c'est à dire jusqu'à l'âge de 16 ans. Elles se composent d'une valeur de base, d'un certain nombre d'étapes de progression dues à son éducation élémentaire et de trois jets de dés sur la table des événements de l'adolescence.

ÉDUCATION ÉLÉMENTAIRE

C'est l'Intelligence de votre personnage qui détermine le nombre d'étapes de progression que vous pouvez cocher dans les compétences de votre choix. De plus vous DEVEZ effectuer trois jets sur la table des événements de l'adolescence. Ces événements se produisent par ordre chronologique. Relancez les dés si vous obtenez pour la seconde fois un résultat signalé par un °.

À ce stade, votre personnage a 16 ans et il est apte à se lancer dans l'univers de *Mutant Chronicles*. Cependant, il reste jeune et inexpérimenté et, à moins d'avoir des capacités de

base exceptionnelles, il ne survivra pas bien longtemps dans la rue. Mieux vaut qu'il commence par trouver un boulot avant de partir à l'aventure.

TABLE DE L'ÉDUCATION ÉLÉMENTAIRE

| Intelligence | Nombre d'étapes de progression |
|--------------|--------------------------------|
| 1-5 | 2 |
| 6-9 | 3 |
| 10-14 | 4 |
| 15-16 | 5 |
| 17+ | 6 |

LÉGIIONS OBSCURES

On parle d'une hiérarchie au sein des Légions Obscures, qui remonterait jusqu'au cinq Apôtres. On dit que les Népharites règnent en maîtres sur des sortes de cours. Les Citadelles abriteraient des bibliothèques, des lieux d'apprentissage et de savoir où l'on enseignerait la beauté de la Symétrie Obscure. Beaucoup accordent foi à ces rumeurs, mais la plupart des gens, y compris dans la Confrérie, les prennent pour ce qu'elles sont ; une tentative, par des personnes effrayées, d'entropomorphiser une entité si étrangère que sa nature même est source de crainte. Les Légions Obscures sont une communauté de souffrance, une culture du désespoir et de la haine. Avis aux amateurs...

CAPACITÉS DE BASE : Déterminez les capacités de base suivant la corporation d'origine du personnage : Franc-tireur, Capitol, Bauhaus, Mishima ou Imperial.

RÈGLES SPÉCIALES : Un membre des Légions Obscures, à l'exception de l'Hérétique, a toujours un niveau social de 5. Il gagne un nouveau Don Obscur et un nouveau rang à l'issue de chaque reprise de formation. À chaque élévation de rang le maître de jeu jette secrètement 1D20. Si le résultat est INFÉRIEUR au rang de l'Hérétique, l'Inquisition est à ses trousses. Son rang ne peut excéder 10. Seul le maître de jeu peut vous autoriser ce type de personnage suivant l'orientation qu'il veut donner à sa campagne.

NIVEAU SOCIAL

Du niveau social de votre personnage dépendent l'argent et les biens en sa possession au commencement du jeu. Votre archétype indique la combinaison de dés à lancer pour le déterminer. Un résultat de 1 indique qu'il a grandi dans la rue, tandis qu'un résultat de 0 (=10) élève ses parents au rang de cadres supérieurs dans une grande corporation.

Il change à plusieurs reprises au cours de la création du personnage et seul le résultat final est pris en compte. Quand bien même il aurait été très riche à une période de sa vie, la dégradation éventuelle de son niveau social peut très bien lui interdire d'en retenir quoi que ce soit.

AUGMENTATION DU NIVEAU SOCIAL.

Aussi difficile que cela puisse paraître, il est possible de rompre avec le passé et d'essayer d'améliorer un statut social. En dépensant 1 point de Personnalité et de Vitalité, vous pouvez augmenter le niveau social de votre personnage de 1, jusqu'à un seuil maximum de 8. Si son niveau initial est égal ou supérieur à 8, vous ne pouvez pas l'augmenter. Cette modification ne peut intervenir qu'ici, avant que vous ne poursuiviez le processus de création de votre personnage.

ÉVÉNEMENTS DE L'ADOLESCENCE

2D20 ÉVÉNEMENT

- 2 INFIRME°. Un terrible accident manque le laisser handicapé à vie. Son Déplacement se lit une ligne au-dessus de la normale sur la table des caractéristiques de combat.
- 3 FROUSSARD°. Il a une fâcheuse tendance à rester paralysé dans les situations d'urgence. Son nombre d'actions par tour se lit une ligne au-dessus de la normale sur la table des caractéristiques de combat.
- 4 OS FRAGILES°. Ses points de vie se lisent une ligne au-dessus de la normale sur la table des caractéristiques de combat.
- 5 IDIOT°. Son bonus Défensif et de Perception se lisent une ligne au-dessus de la normale sur la table des caractéristiques de combat.
- 6 CONDAMNÉ POUR CRIME. Coupable ou innocent, il est condamné pour crime à 1D6+3 années de travaux forcés (qui s'ajoutent à son âge initial de 16 ans). Ajoutez 1 à sa Force, sa Vitalité et sa Personnalité, mais soustrayez 1 à sa Coordination, son Intelligence et sa Volonté. Ajoutez +4 à sa compétence Corps à corps. Voyez aussi le résultat 8.
- 7 CONDAMNÉ POUR DÉLIT. Il est condamné à 1D3 années d'emprisonnement (qui s'ajoutent à son âge initial de 16 ans). Ajoutez 1 à sa Force et sa Personnalité et 2 à sa compétence Corps à corps. Soustrayez 1 à sa Vitalité. Voyez également le résultat 8.
- 8 CASIER JUDICIAIRE. Il a pris part à une quelconque activité criminelle et son nom est cerclé de rouge dans les fichiers criminels - probablement pour le restant de sa vie.
- 9 MAUVAISES FRÉQUENTATIONS. Il a malheureusement passé beaucoup de temps en mauvaise compagnie. Ajoutez 2 à ses compétences Corps à corps et Négociation, mais ôtez 1 à son niveau social (qui ne peut cependant pas descendre en dessous de 1).
- 10 TRAGIQUE ACCIDENT°. Ses deux parents sont morts dans un accident et il a été confié à un orphelinat. Son niveau social baisse de 3 (sans toutefois tomber au-dessous de 1).
- 11 PARRAIN INFLUENT°. Il a un parrain qui a des relations partout. LA PREMIÈRE FOIS qu'il tâche de décrocher un emploi, il ne tient aucun compte des conditions requises. Faites simplement le jet de dé.
- 12 BIENFAITEUR INFLUENT°. Sa famille bénéficie d'un bienfaiteur particulièrement influent qui lui donne accès à l'enseignement supérieur de votre choix (à déterminer à votre gré parmi les résultats 13 à 16 ci-dessous).
- 13 TRADITION MILITAIRE°. Il est issu d'une famille qui compte de nombreux militaires de carrière. Il peut passer deux ans (qui s'ajoutent à son âge initial) dans une académie militaire, avec les étapes de progression qui en découlent. Son Intelligence grimpe à 7 si elle est inférieure.
- 14 TALENT SCIENTIFIQUE°. Sa scolarité l'autorise à passer deux ans (qui s'ajoutent à son âge initial) dans une université technique, avec les étapes de progression qui en découlent. Son Intelligence grimpe à 12 si elle est inférieure.
- 15 AFFAIRE DE FAMILLE°. Il est issu d'une famille d'hommes d'affaires ambitieux et peut choisir d'intégrer une école de commerce pendant deux ans (qui s'ajoutent à son âge initial), avec les étapes de progression qui en découlent. Son Intelligence grimpe à 10 si elle est inférieure.
- 16 PARENTS JOURNALISTES°. Un proche parent le fait entrer dans une école de journalisme où il peut rester deux ans (lesquels s'ajoutent à son âge initial), avec les étapes de progression qui en découlent. Son Intelligence grimpe à 9 si elle est inférieure.
- 17 RELATIONS DANS L'ARMÉE°. Il a les relations qu'il faut dans l'armée et peut ignorer les conditions habituellement requises pour devenir officier.
- 18 APPRENTI SCIENTIFIQUE°. En raison de ses semaines de stage en laboratoire, il peut ignorer les conditions requises pour devenir ingénieur.

2D20 ÉVÉNEMENT

- 19 JOURNALISTE AMATEUR°. Le vif intérêt qu'il porte à l'actualité est remarqué par une agence de presse. Il peut ignorer les conditions requises pour devenir journaliste salarié.
- 20 DON POUR LES AFFAIRES°. Le talent et l'intérêt qu'il déploie dans le milieu de la finance sont hautement appréciés. Il peut ignorer les conditions requises pour devenir administrateur/économiste/juriste.
- 21 PISTONNÉ°. Pour sa PREMIÈRE demande d'embauche, vous n'avez pas besoin de faire un jet d'intelligence/Personnalité.
- 22 BARRE SUR SON EMPLOYEUR. Choisissez une formation pour laquelle vous n'aurez jamais à faire de jet d'Intelligence/Personnalité, que ce soit pour obtenir un emploi à votre personnage ou pour le lui conserver (il devra malgré tout remplir les conditions requises).
- 23 BEAU PARLEUR°. Ajoutez 1 à toutes ses compétences de Communication.
- 24 BRICOLEUR°. Ajoutez 1 à toutes ses Compétences Techniques.
- 25 SOUPLE°. Ajoutez 1 à toutes ses compétences d'Adresse.
- 26 FANATIQUE DES ARMES°. Ajoutez 1 à toutes ses compétences d'Armes à feu et Systèmes d'armement.
- 27 ENTRAÎNEMENT AUX ARTS MARTIAUX°. Ajoutez 1 à toutes ses compétences de Combat et cochez une étape de progression dans ce domaine de compétences. Ajoutez 2 à sa Personnalité.
- 28 SIXIÈME SENS ANATOMIQUE°. D'une façon ou d'une autre, il parvient toujours à frapper aux endroits les plus sensibles. Ajoutez 1 à son bonus Offensif.
- 29 SENS AIGUISÉS°. Ajoutez 1 à sa Perception et en Esquive.
- 30 OBSTINÉ°. Ajoutez 1 à sa Volonté et 3 en Interrogation.
- 31 VOIX CHARISMATIQUE°. Ajoutez 2 à sa Personnalité et à toutes ses compétences de Communication.
- 32 BON CONTRÔLE MUSCULAIRE°. Ajoutez 1 à sa Coordination et 2 à toutes ses compétences d'Adresse.
- 33 RELATION AU SEIN D'UNE MÉGACORPORATION. Il a une relation au sein d'une des cinq mégacorporations. Lancez 1D6. 1 = Bauhaus, 2 = Mishima, 3 = Capitol, 4 = Cybertronic, 5 = Imperial, 6 = la Confrérie. Au maître de jeu de décider du poste exact occupé par la relation en question, laquelle constitue de toute façon un atout considérable pour le personnage lorsqu'il doit se procurer des informations sur les agissements de la corporation, obtenir un laissez-passer pour l'un de ses bâtiments officiels ou une libération sous caution après son arrestation par les agents de la corporation.
- 34 FOUTU VEINARD. Il remporte une fortune à la loterie. Son niveau social augmente de 2 (10 restant le maximum).
- 35 PARENT AU BUREAU DU PROCUREUR°. Si jamais il devait connaître des ennuis avec la justice, lancez 1D20. Si le résultat est inférieur à sa Personnalité, le dossier est immédiatement clos. Si son affaire est déjà enregistrée, effectuez tout de même ce jet. En cas de succès, il est libre.
- 36 RÉSISTANCE À LA DOULEUR°. Ajoutez 1 à ses points de vie.
- 37 UNIQUE HÉRITIER D'UNE TANTE FORTUNÉE°. Son niveau social augmente de 3 (10 restant le maximum).
- 38 DON POUR LES ÉTUDES°. Il peut profiter une nouvelle fois de son éducation élémentaire.
- 39 CORPS DE RÊVE°. Ajoutez 1 à toutes ses capacités de base.
- 40 ENTRAÎNEMENT COMMANDO°. Il est incorporé au sein d'une unité d'élite d'éclaireurs corporatistes et consacre quatre ans à devenir un membre de commando ou, plus simplement, un commando (équivalent à l'académie militaire ; ajoutez ces quatre années à son âge).

LES EFFETS DU VIEILLISSEMENT

Les effets du vieillissement sont sévères dans le monde de Mutant Chronicles, dont la rudesse place la moyenne de l'espérance de vie aux alentours de 40 ans. Lorsque votre personnage atteint l'un des âges clefs de la table des effets du vieillissement (27 ans, 33 ans, 39 ans, etc), appliquez les modifications indiquées à ses capacités de base. Par exemple, un personnage de 38 ans parvenant à l'âge de 39 ans voit sa Force, sa Vitalité et sa Coordination diminuer de 1 point, tandis que sa Volonté et sa Personnalité augmentent de 1.

Les effets du vieillissement sont appliqués immédiatement et les caractéristiques de combat aussitôt recalculées.

| | 27 | 33 | 39 | 45* | 51* |
|--------------|----|----|----|-----|-----|
| Force | ±0 | -1 | -1 | -1 | -2 |
| Vitalité | -1 | -1 | -1 | -2 | -3 |
| Coordination | ±0 | -1 | -1 | -1 | -1 |
| Intelligence | +1 | +1 | ±0 | ±0 | -2 |
| Volonté | ±0 | ±0 | +1 | +1 | +1 |
| Personnalité | ±0 | +1 | +1 | ±0 | -2 |

* Lancez 1D20 chaque année : si le résultat est supérieur à la Vitalité de votre personnage, il meurt de vieillesse. Si une quelconque de ses capacités de base tombe à 0, il meurt également.

GRADES

Si vous choisissez pour votre personnage la formation de militaire/policier ou un archétype issu de Bauhaus, il finira bien par obtenir un grade. À chaque réengagement (c'est à dire quand vous réussissez le jet d'Intelligence/Personnalité qui lui permet de conserver son emploi, il progresse sur la table ci-dessous. La désignation exacte des grades varie d'un employeur à l'autre, mais voici les titres les plus couramment employés.

Résultat Soldats/policiers en uniforme

- Deuxième classe/Auxiliaire
- Première classe/Agent de police
- Caporal/Sous-brigadier
- Sergent/Brigadier
- Sergent-chef/Brigadier-chef
- Adjudant/Officier
- Adjudant-chef/Officier principal
- Major/Commandant

Résultat Officier/policiers en civil

- Aspirant/Enquêteur
- Sous-lieutenant/ Inspecteur
- Lieutenant/Inspecteur principal
- Capitaine/Inspecteur divisionnaire
- Commandant/Lieutenant
- Chef de bataillon/Capitaine
- Lieutenant-colonel/Chef
- Colonel/Commissaire
- Général/Commissaire principal
- Maréchal/Commissaire divisionnaire

ÉVÉNEMENTS SPÉCIAUX

2D20 ÉVÉNEMENT

- 2 INFIRME°. Un terrible accident manque de le laisser handicapé à vie. Son Déplacement se lit une ligne au-dessus de la normale sur la table des caractéristiques de combat. Une opération lui coûterait environ 100.000 couronnes. Voyez aussi le résultat 9.
- 3 MALADIE DES OS°. [Ses points de vie se lisent une ligne au-dessus de la normale sur la table des caractéristiques de combat.](#) Le traitement qui pourrait le soigner revient à 50.000 couronnes. Voyez aussi le résultat 9.
- 4 SÉVÈRE COMMOTION°. Il ne sera jamais plus tout à fait le même après ce coup sur la tête. Ses bonus Défensif et de Perception se lisent une ligne au-dessus de la normale sur la table des caractéristiques de combat. Voyez aussi le résultat 9.
- 5 CONDAMNÉ POUR CRIME. Coupable ou innocent, il est condamné pour crime à 1D6+3 années de travaux forcés (ajustez immédiatement son âge). Ajoutez 3 à sa Force, sa Vitalité et sa Personnalité, mais soustrayez 2 à son Intelligence et sa Volonté. Voyez aussi le résultat 8.
- 6 CONDAMNÉ POUR DÉLIT Il est condamné à 1D3 années d'emprisonnement (qui s'ajoutent immédiatement à son âge). Ajoutez 2 à sa Personnalité et soustrayez 2 à sa Force, sa Vitalité et sa Volonté. Voyez également le résultat 8.
- 7 CONTRAVENTION. Il est condamné à une modeste amende pour une infraction sans conséquence. Rien de bien sérieux, mais tout de même. Voyez aussi le résultat 8.
- 8 CASIER JUDICIAIRE. Il a pris part à une quelconque activité criminelle et son nom est encerclé de rouge dans les fichiers criminels - probablement pour le restant de sa vie. Il est automatiquement renvoyé et sa carrière d'aventurier commence TOUT DE SUITE. Son niveau social tombe à 1.
- 9 VIRÉ : Par suite d'une sournoise machination ou en conséquence de ses propres erreurs, il perd son emploi et connaît 1D3 périodes de deux ans de chômage. À moins que vous ne choisissiez de lui faire commencer dès maintenant sa carrière d'aventurier.
- 10 FORMATION INTENSIVE. Soustrayez deux ans à son âge (ou faites-le bénéficier "gratuitement" d'une période de deux ans de formation).
- 11 INCLUS DANS UN PROGRAMME DE RÉINSERTION DANS LA VIE ACTIVE°. S'il devait se retrouver au chômage, il peut choisir d'intégrer, à la place, une formation d'étudiant, et ce quelles que soient les conditions requises (il vous reste malgré tout à réussir le jet d'Intelligence/Personnalité).
- 12 BON NÉGOCIATEUR. [Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous les jets de niveau social.](#)
- 13 POSTE DE RÊVE°. La modification de Personnalité que lui procure son emploi actuel est augmentée de 1. S'il est au chômage, sa Personnalité augmente de 1.
- 14 RELATION AU SEIN D'UNE MÉGACORPORATION. Il a une relation au sein d'une des cinq mégacorporations. Lancez 1D6. 1 = Bauhaus, 2 = Mishima, 3 = Capitol, 4 = Cybertronic, 5 = Imperial, 6 = la Confrérie. Au maître de jeu de décider du poste exact occupé par la relation en question, laquelle constitue de toute façon un atout considérable pour le personnage lorsqu'il doit se procurer des informations sur les agissements de la corporation, obtenir un laissez-passer pour l'un de ses bâtiments officiels ou une libération sous caution après son arrestation par les agents de la corporation.
- 15 ENTRAÎNEMENT DANS LA GARDE NATIONALE. Cochez une étape de progression dans les domaines de compétences des Armes à feu et du Combat.
- 16 STAGE TECHNIQUE. Cochez deux étapes de progression dans le domaine de compétences Techniques.
- 17 COURS ADMINISTRATIF. Cochez deux étapes de progression dans le domaine de compétences de Communication.
- 18 CLASSES DE GYMNASTIQUE. Cochez deux étapes de progression dans le domaine de compétences d'Adresse.
- 19 COURS DU SOIR. Cochez une étape de progression dans la compétence de votre choix.

2D20 ÉVÉNEMENT

- 20 SÉDUCTION NATURELLE Il exerce toujours une sorte de fascination sur les gens qu'il rencontre. Ajoutez 1 à sa Personnalité.
- 21 TRAVAIL DE FORCE. Son travail le conduit à exécuter des tâches très dures. Ajoutez 1 à sa Force.
- 22 FORTE TÊTE. Disputes interminables et autres épreuves ont durci son caractère. Ajoutez 1 à sa Volonté.
- 23 EXISTENCE SAINESon mode de vie sain et équilibré lui fait un bien fou. Ajoutez 1 à sa Vitalité.
- 24 ACROBATE AMATEUR. Ajoutez 1 à sa Coordination.
- 25 BONNE DÉFENSE IMMUNITAIRE°. [Son corps se montre exceptionnellement résistant aux substances organiques étrangères.](#) Ajoutez 3 à sa Vitalité à chaque fois que vous devez faire un jet de résistance contre ce type d'agression (maladies, parasites, etc.).
- 26 EXTRAORDINAIRE RÉSISTANCE AUX SUBSTANCES CHIMIQUES°. [Ajoutez 3 à sa Vitalité à chaque fois que vous devez faire un jet de résistance contre un poison ou un gaz.](#)
- 27 ENFANCE PRIVILÉGIÉE. Cochez deux étapes de progression OU vous voulez à l'exception des compétences spéciales.
- 28 PETIT(E) AMI(E) FORTUNÉ(E). L'élue(e) de son cœur est très riche mais aussi très généreux(se). Ajoutez 1 à son niveau social (10 restant le maximum).
- 29 BARRE SUR SON EMPLOYEUR°. Vous n'avez pas besoin de faire un jet pour déterminer s'il conserve ou non son emploi: de toute façon, il peut poursuivre sa formation (s'il est au chômage, il obtient automatiquement un emploi la fois suivante). Cet événement est supplanté par le résultat 9 de cette même table.
- 30 ATHLÈTE AMATEUR°. Ajoutez 2 à sa Force et sa Vitalité. Si son niveau social tombe en dessous de 4, annulez immédiatement ces bonus (s'il est déjà à 3 ou en dessous, il ne peut pas descendre plus bas).
- 31 L'OCCASION DE SA VIE. Vous avez l'opportunité de lui faire intégrer n'importe quelle formation antérieure de votre choix, quelles que soient les conditions requises (il vous reste cependant à réussir le jet).
- 32 RELATIONS DANS LA POLICE° Son nom ne figurera jamais, au grand jamais, dans aucun casier judiciaire. Si c'est déjà le cas, il est désormais effacé.
- 33 UNIQUE HÉRITIER D'UNE TANTE FORTUNÉE. [Sa riche tante s'est souvenue de lui dans son testament.](#) Ajoutez 2 à son niveau social (10 restant le maximum).
- 34 ENNEMI MORTEL°. D'une façon ou d'une autre, il est devenu l'ennemi mortel d'un individu qui a malheureusement le bras long. Ce peut être un procureur de district, une ancienne petite amie, un camarade de classe fou de jalousie, n'importe qui.
- 35 LONGUES JAMBES°. Son Déplacement se lit une ligne en dessous de la normale sur la table des caractéristiques de combat.
- 36 VISAGE CÉLÈBRE°. [Il est le sosie d'une personnalité illustre.](#) Ajoutez 2 à sa Personnalité.
- 37 VEDETTE DE CINÉMA°. Il a joué un petit rôle dans quelques feuilletons à l'eau de rose et autres films de série B. Ajoutez 1 à son niveau social, 2 à sa Personnalité et cochez une étape de progression en Éducation et en Astuce.
- 38 PROMOTION. [Ajoutez 2 à son niveau social et à sa Personnalité.](#)
- 39 SUJET D'EXPÉRIENCES°. [Il a volontairement participé à un programme d'expériences médicales secrètes qui a été couronné de succès.](#) Ajoutez 3 à sa Volonté.
- 40 ENTRAÎNEMENT COMMANDO°. [En lieu et place de ses deux prochaines périodes de formation, il peut choisir ce suivre quatre ans d'entraînement au sein d'une unité d'élite \(équivalent à l'académie militaire\).](#)

LES FORMATIONS

C'est la formation qui détermine les compétences initiales. Votre personnage y consacre des périodes de deux ans en choisissant l'une des huit catégories d'occupation proposées plus loin, à moins qu'il ne soit au chômage. La table des événements spéciaux vous fournit également de précieux éléments concernant son passé.

1. Choisissez l'une des formations proposées. Elles posent, pour la plupart, certaines conditions qu'il faut remplir avant de postuler (ces conditions ne sont requises que le jour où la candidature est présentée).
2. Lancez 1D20. Si le résultat est inférieur ou égal à l'Intelligence de votre personnage ou sa Personnalité, il obtient le poste et vous pouvez passer à l'étape 3, sinon reportez vous au paragraphe "Chômage/dilettante" un peu plus bas. Sur un résultat 1, le personnage réussit une action d'éclat qui lui permet d'avoir le job et d'ajouter 1 à sa Personnalité. Sur un résultat 20, le personnage fait une bourde énorme qui lui coûte son futur job et ôte 1 à sa Personnalité.
3. Cochez vos étapes de progression, corrigez la Personnalité de votre personnage et lancez le dé pour déterminer une éventuelle modification de son niveau social. Faites deux jets de dés sur la table des événements spéciaux (relancer les dés si vous obtenez deux fois de suite un résultat marqué d'un °). Ajoutez 2 ans à son âge et appliquez les éventuels effets du vieillissement.
4. Lancez 1D20. Si le résultat est supérieur à la fois à son Intelligence et à sa Personnalité, votre personnage est renvoyé et doit choisir une nouvelle formation (retournez à l'étape 1 ; un résultat de 20 aboutit automatiquement à son renvoi). Dans le cas contraire, vous avez le choix entre lui faire signer un nouveau contrat de deux ans (et passer de nouveau à l'étape 3) ou lui faire tâter d'une nouvelle formation (et retourner à l'étape 1). Sur un résultat 1, le personnage réussit une action d'éclat qui lui permet de conserver le job et d'ajouter 1 à sa Personnalité. Sur un résultat 20, le personnage fait une bourde énorme qui lui coûte son poste et ôte 1 à sa Personnalité.
5. Poursuivez le processus à l'étape 3 et 4 jusqu'à son renvoi ou son départ, après quoi vous pouvez essayer une nouvelle formation (à l'étape 1) ou le lancer dans l'aventure.

CHÔMAGE/ DILETTANTE

Pour chaque période de chômage/dilettante (toujours par tranches de deux ans), vous cochez quatre étapes de progression dans les compétences de votre choix. La Personnalité et le niveau social de votre personnage baissent de 2 points. Faites deux jets sur la table des événements spéciaux. Ajoutez 2 ans à son âge et appliquez les effets du vieillissement s'il y a lieu. Deux ans ont désormais passé, vous pouvez retourner à l'étape 1 ou commencer sa carrière d'aventurier.

FORMATIONS

ADMINISTRATEUR/ÉCONOMISTE/ JURISTE

Votre personnage est employé de bureau, secrétaire, magistrat, comptable, gérant ou directeur pour le compte d'une corporation indépendante mineure. Ses principales connaissances portent sur l'administration, l'économie et le droit. En outre, il comprend bien le fonctionnement du système corporatiste, ce qui lui sera très utile dans sa carrière d'aventurier.

CONDITIONS REQUISES : 25 ans maximum. École de commerce. Pas de casier criminel. Niveau social 5.

| | |
|---------------|------|
| Combat | - |
| Armes à feu | - |
| Communication | 3 |
| Adresse | 1 |
| Techniques | 1 |
| Au choix | 2 |
| Niveau social | 1D20 |
| Personnalité | -1 |

AGENT DE LA SÉCURITÉ/ DÉTECTIVE

La branche d'activité de votre personnage regroupe tout ce qui relève de la sécurité et de l'enquête privée. Il travaille probablement comme détective pour une petite agence de surveillance ou d'investigation et reçoit un entraînement aussi souple que polyvalent. Cependant, les conditions requises sont sévères pour les agents travaillant dans les centrales de renseignement des corporations.

CONDITIONS REQUISES : *Détective* : Aucune. *Agent de la sécurité* : 25 ans maximum. Enseignement supérieur. Pas de casier criminel.

| | Détective | Agent de la sécurité |
|---------------|-----------|----------------------|
| Combat | 1 | 1 |
| Armes à feu | 1 | 1 |
| Communication | 1 | 1 |
| Adresse | 1 | 1 |
| Techniques | - | 1 |
| Au choix | 3 | 3 |
| Niveau social | 1D10 | 2D6 |
| Personnalité | +1 | +1 |

CRIMINEL

Votre personnage écumie la rue en tant que revendeur de drogue, trafiquant d'armes, propriétaire d'un bar clandestin ou **libre marchand sponsorisé par une corporation**. Un mode de vie souple et plein de surprises, mais aussi de dangers ; si vous ratez le jet de réengagement, vous effectuez immédiatement un jet sur la table des événements spéciaux en lançant 1D4+4 au lieu de 2D20.

CONDITIONS REQUISES : Aucune.

| | |
|---------------|------|
| Combat | 2 |
| Armes à feu | 1 |
| Communication | 2 |
| Adresse | 1 |
| Techniques | 1 |
| Au choix | 1 |
| Niveau social | 1D20 |
| Personnalité | +1 |

ESCORTE

Votre personnage travaille pour le compte d'une société de services indépendante qui fournit des personnes de compagnie pour personnes fortunées. Ses activités regroupe aussi bien l'accompagnement lors de soirées, la protection rapprochée, des rapports sexuels que le simple rôle de confident. L'écoute et la discrétion sont les qualités de cette activité.

CONDITIONS REQUISES : *Indépendant* : 25 ans maximum. *Personnalité* 13 ; *Salarié* : 25 ans maximum. Études supérieures. Pas de casier criminel.

| | Indépendant | Salarié |
|---------------|-------------|---------|
| Combat | - | - |
| Armes à feu | 1 | 1 |
| Communication | 2 | 3 |
| Adresse | 1 | 1 |
| Techniques | - | 1 |
| Au choix | 2 | 1 |
| Niveau social | 1D10 | 2D6 |
| Personnalité | ±0 | ±0 |

ÉTUDIANT

Votre personnage passe deux ans dans une école ou une université, obtenant le diplôme d'enseignement supérieur indispensable pour avoir accès à de nombreuses formations rémunératrices. Il mène une vie coûteuse et coupée du monde, mais bénéficie d'un emploi du temps flexible. Le jet de réengagement décide de l'obtention de son diplôme ou de son échec en fin d'année (auquel cas il n'obtient pas le diplôme, mais vous cochez tout de même les étapes de progression).

CONDITIONS REQUISES : 25 ans maximum. Intelligence 9. Niveau social 4.

| | Académie militaire | École de journalisme | École de commerce | Université technique |
|---------------|--------------------|----------------------|-------------------|----------------------|
| Combat | 1 | - | - | - |
| Armes à feu | 1 | - | - | - |
| Communication | - | 2 | 2 | - |
| Adresse | 1 | 1 | - | - |
| Techniques | - | - | 1 | 3 |
| Au choix | 2 | 2 | 2 | 2 |
| Niveau social | 1D4 | 1D4 | 1D4 | 1D4 |
| Personnalité | ±0 | -1 | -1 | -1 |

FORCES SPÉCIALES/PILOTE

Votre personnage doit avoir servi au moins deux ans dans les forces armées de la corporation pour présenter sa candidature. Pour être transféré dans un régiment d'élite, il doit d'abord réussir son test de réengagement pour conserver son poste. Ensuite, s'il réussit le test d'embauche, il est intégré au corps d'élite de son choix. Sinon, sa candidature est rejetée et il retourne à son ancienne affectation.

CONDITIONS REQUISES : *Soldat/Navigateur* : Force 11, Vitalité 11, Coordination 11 ; *Officier/Pilote* : 25 ans maximum. Volonté 11.

| | Soldat | Officier |
|---------------|--------|----------|
| Combat | 1 | 1 |
| Armes à feu | 2 | 2 |
| Communication | - | 1 |
| Adresse | 2 | 2 |
| Techniques | 1 | 1 |
| Au choix | 2 | 2 |
| Niveau social | 2D4 | 2D6 |
| Personnalité | +1 | +1 |

JOURNALISTE

Votre personnage est, au choix, reporter, rédacteur, cameraman de choc, remueur de boue, paparazzi, etc. Il travaille sur la base de contrats ponctuels ou à plein temps. Son employeur est une petite agence de presse indépendante ; son entraînement et son expérience sont principalement orientés vers la recherche des informations et le contact avec les personnes à tous les niveaux de la société.

CONDITIONS REQUISES : *Indépendant* : 25 ans maximum. *Personnalité* 13 ; *Salarié* : 25 ans maximum. Diplôme de journalisme.

| | Indépendant | Salarié |
|---------------|-------------|---------|
| Combat | - | - |
| Armes à feu | - | - |
| Communication | 2 | 4 |
| Adresse | 1 | 1 |
| Techniques | - | 1 |
| Au choix | 3 | 2 |
| Niveau social | 1D10 | 2D6 |
| Personnalité | ±0 | ±0 |

DESCRIPTION DES FORMATIONS

CONDITIONS REQUISES :

Ce sont les conditions qu'il faut remplir pour que votre personnage obtienne le poste de votre choix. Il suffit qu'il y satisfasse le jour de son engagement. Un niveau social d'au moins 1 est une condition sine qua non pour TOUTES les formations. Certaines formations nécessitent un diplôme d'enseignement supérieur qui peut être acquis en suivant la formation Étudiant.

NIVEAU SOCIAL : Lancez la combinaison de dés indiquée. Si le résultat est SUPÉRIEUR au niveau social actuel de votre personnage, il augmente de 1. S'il est ÉGAL à son niveau social, il ne bouge pas. Enfin, si le résultat est INFÉRIEUR, son niveau social diminue de 1.

DOMAINES DE COMPÉTENCES :

Les chiffres indiqués pour chaque domaine de compétences fournissent le nombre d'étapes de progression que vous pouvez répartir dans les compétences correspondantes après chaque tranche de deux ans. "Au choix" signifie que vous pouvez répartir ces étapes entre n'importe quelles compétences, y compris les compétences Spéciales.

PERSONNALITÉ : Le modificateur indiqué est appliqué à sa Personnalité après chaque tranche de deux ans.

MILITAIRE/POLICIER

Votre personnage travaille comme militaire, vigile, défenseur de la loi et de l'ordre ou enquêteur de la division des affaires internes, probablement dans le cadre du département de la sécurité d'une grande corporation indépendante. Il est douteux qu'il soit confronté directement à l'action, mais le combat et le maniement des armes à feu font néanmoins partie de son entraînement.

CONDITIONS REQUISES : *Soldat/Policié* en uniforme : Force 9, Vitalité 9, Coordination 9 ; *Officier/Policié* en civil : 25 ans maximum. Académie militaire.

| | Homme du rang | Officier |
|---------------|---------------|----------|
| Combat | 1 | 1 |
| Armes à feu | 2 | 2 |
| Communication | - | 1 |
| Adresse | 1 | 1 |
| Techniques | 1 | 1 |
| Au choix | 1 | 1 |
| Niveau social | 2D4 | 2D6 |
| Personnalité | +1 | ±0 |

OUVRIER/EMPLOYÉ ORDINAIRE

Comme ce titre le laisse supposer, votre personnage n'a pas une existence particulièrement excitante. Il se contente de laisser passer le temps, sans conditions particulières à remplir, ni responsabilités précises, avec un minimum de revenus, de centres d'intérêts et d'obligations.

CONDITIONS REQUISES : Aucune.

| | |
|---------------|-----|
| Combat | - |
| Armes à feu | - |
| Communication | 2 |
| Adresse | 1 |
| Techniques | - |
| Au choix | 2 |
| Niveau social | 1D6 |
| Personnalité | ±0 |

MISSIONNAIRE

Les membres du Troisième Directeur constituent la base de la Confrérie et forment l'immense majorité de son personnel. Les missionnaires peuvent se voir attribuer pratiquement n'importe quelle mission en fonction de la sagesse de leurs supérieurs. Ils bénéficient d'un certain entraînement dans les mystères, aussi n'est-il pas trop difficile de recruter des volontaires. De nombreux personnages finissent ainsi après avoir été recalés à leur examen. Néanmoins, ils ont toujours la possibilité de progresser et, les Missionnaires occupant le bas de la hiérarchie de la Confrérie, ils ne peuvent que grimper.

CONDITIONS REQUISES : Être membre de la Confrérie.

| | Premier Directeur | Second Directeur | Troisième Directeur | Quatrième Directeur |
|---------------|-------------------|------------------|---------------------|---------------------|
| Combat | - | 1 | - | - |
| Armes à feu | - | 1 | - | 1 |
| Communication | 1 | - | 2 | 2 |
| Adresse | - | 1 | 1 | 1 |
| Techniques | 3 | 1 | - | - |
| Au choix | 2 | 2 | 2 | 2 |
| Niveau social | - | - | - | - |
| Personnalité | ±0 | +1 | ±0 | ±0 |

CARACTÉRISTIQUES DE COMBAT

Ces caractéristiques sont calculés directement en fonction des capacités de base et interviennent à chaque fois que votre personnage se trouve au cœur d'une situation de combat. Elles sont immédiatement recalculées à chaque modification des capacités de base, sauf dans un cas précis :

La perte temporaire de points de Volonté consécutives à l'usage des Mystères ou de la Symétrie Obscure n'affecte pas les caractéristiques de combat.

SCIENTIFIQUE/TECHNICIEN

Votre personnage est employé par une modeste corporation indépendante en tant qu'ingénieur, mécanicien, **médecin** ou scientifique. Son expérience et son éducation concernent principalement le domaine des compétences Techniques. L'environnement clos et aseptisé des laboratoires ou **salles d'opérations** lui fait parfois perdre le contact avec la réalité.

CONDITIONS REQUISES : *Technicien* : 25 ans maximum. Intelligence 13. *Scientifique/Médecin* : 25 ans maximum. Université technique.

| | Technicien | Scientifique |
|---------------|------------|--------------|
| Combat | - | - |
| Armes à feu | - | - |
| Communication | 1 | 2 |
| Adresse | - | - |
| Techniques | 3 | 4 |
| Au choix | 2 | 2 |
| Niveau social | 2D4 | 2D10 |
| Personnalité | -1 | -2 |

VEDETTE/SPORTIF

La population des mégavilles a besoin de distractions. Votre personnage est musicien dans un groupe de rock, vedette sur le petit écran ou sportif dans une équipe de championnat. Sa carrière repose essentiellement sur ses performances artistiques, médiatiques ou athlétiques. Le succès ainsi qu'une certaine vie facile peuvent vite lui faire perdre pied avec la réalité.

CONDITIONS REQUISES : *Vedette/musicien* : Personnalité 12. *Sportif* : 25 ans maximum. Enseignement supérieur. Vitalité 12.

| | Vedette | Sportif |
|---------------|---------|---------|
| Combat | - | - |
| Armes à feu | - | - |
| Communication | 3 | - |
| Adresse | - | 3 |
| Techniques | 1 | 1 |
| Au choix | 2 | 2 |
| Niveau social | 1D20 | 2D10 |
| Personnalité | -1 | ±0 |

DESCRIPTION DES CARACTÉRISTIQUES DE COMBAT

DÉPLACEMENT. Deux chiffres sont indiqués, le premier, employé en situation de combat, représente le NOMBRE DE CASES dont le personnage peut se déplacer sur le plateau de jeu pour chaque action dépensée. Le second, en MÈTRE PAR MINUTES, est utilisé en d'autres situations où le plateau de jeu n'est pas indispensable. Ces deux valeurs peuvent être doublées si le personnage pique un sprint (à condition de ne pas être chargé et si la situation l'autorise).

BONUS OFFENSIF. Ce bonus s'ajoute aux dommages qu'il inflige en combat rapproché.

ACTIONS. Le nombre d'actions dont il dispose au cours d'un tour de combat.

BONUS DÉFENSIF. La base de sa compétence Esquive.

BONUS DE PERCEPTION. La base de sa capacité à détecter ce qui est dissimulé : menaces imprévisibles et d'autres phénomènes imperceptibles aux cinq sens ordinaires.

BONUS D'INITIATIVE. Ce bonus est ajouté à votre jet d'initiative pour déterminer la séquence de combat.

POINTS DE VIE. Nombre de points de dommages que son organisme peut encaisser.

TABLE DES CARACTÉRISTIQUES DE COMBAT

| Somme | Déplacement Coordination +Vitalité | Bonus Offensif Force +Vitalité | Actions Coordination +Volonté | Bonus Défensif Coordination +Intelligence | Bonus de Perception Intelligence +Volonté | Bonus d'Initiative Coordination +Personnalité | Points de Blessures Volonté +Vitalité |
|-------|--|--------------------------------------|-------------------------------------|---|---|---|---|
| 02-10 | 2/150 | -1 | 2 | +2 | +2 | +1 | 5 |
| 11-20 | 3/175 | ±0 | 3 | +3 | +3 | +2 | 6 |
| 21-30 | 3/225 | +1 | 3 | +4 | +4 | +3 | 7 |
| 31-40 | 4/275 | +2 | 4 | +5 | +5 | +4 | 8 |
| 41-50 | 5/325 | +3 | 5 | +6 | +6 | +5 | 9 |
| 51-60 | 6/400 | +4 | 6 | +7 | +7 | +6 | 10 |
| 61-70 | 7/500 | +5 | 7 | +8 | +8 | +7 | 11 |
| +10 | +1/+100 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 |

NIVEAU SOCIAL ET ÉQUIPEMENT

Le niveau social détermine le montant d'argent frais dont votre personnage dispose au départ pour le convertir en armes et en matériel. Il fixe également son niveau de vie et la qualité de son équipement (ou sa valeur marchande s'il décide de le revendre).

Le capital indiqué représente l'argent qu'il est capable de réunir sans avoir à vendre quoi que ce soit. S'il possède quelque chose susceptible d'être vendu, il en est fait mention dans le texte, avec la somme d'argent qu'il peut espérer en tirer (une valeur élevée en Négociation pourrait réviser ces chiffres à la hausse...).

0 TOTAL PUNK. Votre personnage est l'un des milliers de citoyens non-enregistrés. Les haillons qu'il porte sont ses seuls biens. Il survit en mendiant, en farfouillant dans les poubelles et en volant aux riches pour donner à lui-même. Au moins ça ne peut pas être pire. CAPITAL : 500

1 SANS-ABRI ANONYME. Votre personnage est extrêmement pauvre, mais ça pourrait être pire. Il ne possède aucun logement mais vit chez un ami, dans un squat, dans un entrepôt abandonné ou dans un refuge précaire en tôles rouillées et bois de récupération. Ses seules possessions sont quelques vêtements de rechange, des articles de toilette et des babioles sans valeur héritées de sa famille. Il vit grâce à l'aide sociale ou un revenu minimum, ce qui suffit à peine pour lui permettre de manger à sa faim. CAPITAL : 2.000

2 PAUVRE TYPE. Votre personnage est pauvre, mais au moins il a un logement, une parodie de véhicule (valeur 2.000) et le mobilier de base indispensable (valeur 1.000). Il possède une garde-robe décente avec un costume du dimanche (valeur globale 1.000), mais aucune de ces commodités de base que sont les platines stéréo, les télévisions ou les machines à laver. CAPITAL : 5.000

3 FAUCHÉ MAIS HEUREUX. Votre personnage est parvenu à se procurer la majeure partie des éléments nécessaires à une vie décente, tels qu'un logement (un appartement de location étriqué et crasseux), une voiture en état de marche (valeur 5.000), quelques appareils électroménagers de base (valeur 5.000), mais pas la peine de songer à des économies ou à de folles dépenses. CAPITAL : 10.000

4 PAS TROP MAL. Même si les conditions de vie de votre personnage laisse encore beaucoup à désirer, il se débrouille assez bien. Il habite un petit appartement de location mais possède sa propre voiture (valeur 10.000) ainsi qu'une certaine quantité de meubles, d'appareils ménagers ou électroniques et de vêtements (valeur globale 15.000). CAPITAL : 20.000

5 MONSIEUR TOUT-LE-MONDE. Eh bien ! votre personnage est le type même du citoyen moyen, avec des revenus moyens, un logement moyen (un modeste appartement de location), une voiture moyenne (valeur 15.000), un équipement électronique moyen (valeur 10.000), une garde-robe moyenne (valeur 10.000), un mobilier moyen (valeur 10.000), des bijoux moyens (valeur 10.000), un équipement moyen (valeur 10.000) pour se consacrer à ses passe-temps favoris, et tout le reste à l'avenant (valeur globale 10.000). CAPITAL : 30.000

6 CONFORTABLE. Votre personnage est parvenu à grimper sur l'échelle sociale jusqu'au point où il peut se sentir financièrement indépendant. Depuis qu'il a quitté le niveau de Monsieur tout-le-monde (voir plus haut), la valeur de tous ses biens a doublé. De plus, il a acquis son propre appartement (valeur 300.000). CAPITAL : 40.000

7 AISÉ. Votre personnage en est à un stade où il peut se détendre et envisager l'avenir avec confiance., pas vraiment riche, mais au-dessus de la moyenne. Il possède un appartement (valeur 500.000), une voiture récente (50.000), le dernier cri de l'électroménager (50.000), quelques pièces de collection authentiques (50.000), une montre plaquée or (50.000), un mobilier fabriqué sur mesure (50.000), des vêtements (50.000) et la plupart des choses qui font que la vie vaut la peine d'être vécue (valeur globale 100.000). CAPITAL : 50.000

8 RICHE. Votre personnage fait pratiquement partie de la haute société, bien au-dessus de l'homme ordinaire., mais encore très loin de la *crème de la crème* de Luna. Depuis qu'il a laissé derrière lui le niveau de l'Homme aisé (voir plus haut), la valeur de ses possessions a doublé. CAPITAL : 200.000

9 TRÈS RICHE. Votre personnage a assez bien réussi dans la vie. Il a obtenu la majeure partie de ses choses dont il a toujours rêvé. Il possède un très bel appartement (valeur 2.000.000), deux belles voitures (valeur 500.000 chacune) et le montant total de ses biens, valeurs, pièces de collection et équipement électronique est estimé environ à 2.000.000 de couronnes du Cardinal. CAPITAL : 1.000.000

10 SALE RICHARD. Votre personnage fait partie du gratin, c'est un méga yuppie au crédit illimité qui vit dans un palace (valeur 5.000.000), possède 1D4+1 des voitures les plus coûteuses du marché 2.000.000 chacune) et dont les biens (chaînes stéréo, ordinateurs, télévisions, appareils ménagers, pièces de collection, etc) sont assurées pour une valeur de 10.000.000 de couronnes du Cardinal. Il ne grimpera pas plus haut. Ce qui ne lui reste qu'une direction possible... CAPITAL : 20.000.000

HISTOIRE ET PERSONNALITÉ

Lorsque la définition technique de votre personnage est achevée, il vous reste à définir son caractère et son passé. Ce sera utile à la fois pour vous, pour les autres joueurs et pour le maître de jeu souhaitant développer une campagne (une suite d'aventures qui s'enchaînent de façon cohérente). Il n'existe aucune restriction dans ce domaine, laissez courir votre imagination pour élaborer un personnage digne d'intérêt (consultez tout le système pour son extrême courage lors des combats de gladiateurs mutants - c'est le genre de chose qui risque de compromettre sa campagne). Servez-vous des fluctuations de son niveau social et des divers événements qui ont marqué sa formation pour élaborer son passé et son caractère.