

THE TERMINATOR

LE PROCESSUS DE CRÉATION DE PERSONNAGE SE COMPOSE DE SEPT ÉTAPES, DONT CHACUNE DOIT-ÊTRE SUIVIE DANS L'ORDRE. LE PROCESSUS EST LE SUIVANT :

1) SÉLECTIONNEZ UN RÔLE : La Résistance reconnaît les diverses compétences et expériences de ceux qui ont survécu au Jour du Jugement. Des soldats aux médecins en passant par les scientifiques et les historiens, chacun a un rôle à jouer dans la survie de l'humanité. Chacun de ces Rôles a ses propres limites physiques, mentales et sociales, et le joueur est libre de choisir celui qui l'inspire le plus.

2) STATISTIQUES : Chaque personnage possède un certain nombre de Statistiques qui représentent ses Attributs principaux et indiquent à quel point il est fort, intelligent, rapide, social et chanceux. C'est sur la base de ces Statistiques qu'un personnage peut prendre forme. Les joueurs attribueront un certain nombre de points à ces Statistiques au cours de l'étape 2 de ce processus.

3) POINTS D'ESPOIR : Les Points d'Espoir sont une ressource limitée possédée par tous les personnages humains et représentent l'aptitude du personnage à réaliser des exploits incroyables grâce à sa seule volonté et à l'espoir qu'il a dans la survie de l'humanité. Les Points d'Espoir représentent également la confiance et l'audace d'un personnage, lui permettant de réaliser l'inatteignable dans les pires circonstances. Au cours de cette étape, les joueurs attribueront un certain nombre de Points d'Espoir à chacune des trois catégories, Corps, Cerveau et Audace.

4) COMPÉTENCES : Les Compétences fonctionnent en conjonction avec les Statistiques et représentent la spécialisation du personnage. Cette étape est divisée en quelques étapes plus petites qui impliquent d'appliquer ces Compétences, chacune étant inhérente à un Rôle spécifique, puis de dépenser une réserve de points pour augmenter davantage les

Compétences existantes ou compléter l'apprentissage d'un personnage avec de nouvelles Compétences.

5) TRAITS : Certains personnages présentent d'heureux atouts, comme une aptitude naturelle à certaines Compétences, une ouïe exceptionnelle, ou encore sont ambidextres. Dans le même temps, de nombreux personnages auront également des aspects qui peuvent-être considérés comme des désavantages, comme une contrainte, une maladie ou une phobie prenant une forme ou une autre. Ces aspects sont couverts par les Traits et les joueurs sont libres d'appliquer ces bonus et malus lors de l'étape 5.

6) STATISTIQUES SECONDAIRES : Au cours de l'étape 6 du processus, plusieurs Statistiques Secondaires seront déterminées sur la base des décisions prises jusqu'à présent. Celles-ci incluent : les Points de Vie, la Volonté, le Mouvement, l'Encombrement et l'Initiative.

7) TOUCHES FINALES : Les dernières étapes du processus consistent simplement à injecter un peu de vie dans le personnage. Au cours de cette étape, le joueur pourra creuser le contexte et l'histoire de son personnage, lui donner un nom, un but, une passion et décider exactement de ce qui le motive. L'étape 7 est purement créative et permet aux joueurs d'embellir autant qu'ils le souhaitent.

Une fois les sept étapes suivies, le processus de Création du Personnage est terminé et le PJ sera prêt à se battre pour l'humanité !

8) RÈGLES AVANCÉES DE CRÉATION DE PERSONNAGE :

Attendez ! Puis-je jouer un cyborg ? Que diriez-vous d'un personnage Natif d'une Époque où il n'est pas encore dans la Résistance ? Oui, vous pouvez, et c'est par ici.

1) SÉLECTIONNER UN RÔLE :

La première chose qu'un joueur doit considérer lors de la création d'un personnage est le Rôle qu'il souhaite jouer. La Résistance utilise toutes sortes de compétences afin d'améliorer la race humaine et de trouver de nouvelles façons de combattre les machines. Bien que les soldats de la Résistance soient ceux que l'on voit le plus souvent sur la ligne de front, tous, des scientifiques et techniciens, aux docteurs et historiens, jouent un rôle essentiel dans la survie de l'humanité.

En plus des différents archétypes, Statistiques et Compétences liés à la sélection du rôle d'un personnage, chaque rôle possède également une « Capacité de la Résistance » unique qui le distingue. Les différents archétypes et caractéristiques sont abordés dans les pages suivantes. Tous les rôles sont facultatifs et les joueurs doivent discuter avec le Directeur pour savoir s'il y en a certains qu'il ne veut pas dans son jeu.

INGÉNIEUR

Une armée peut ramper, mais elle tire avec un fusil. Je ne sais pas si vous l'avez remarqué, mais ils se raréfient de jour en jour à mesure que Skynet réduit le nombre d'armes à interface biologique. C'est là que vous intervenez. Si une arme à feu a besoin d'une gâchette, vous l'ajoutez. Si un ordinateur a besoin d'un moniteur ou d'un clavier, vous le trouvez. Si un abri a besoin d'être construit, vous préparez la conception et mettez les gens au travail. Vous ne menez peut-être pas de grandes batailles contre les machines, mais lorsque l'hiver revient et que la chaleur, la douce chaleur cachée, devient l'atout militaire le plus vital, vous devenez plus précieux que 100 John Connors.

STATISTIQUES INITIALES : INGÉNIEUR

FOR	DEX	CONN.	CONC.
1	0	1	2
CHA	SG-FR	DESTIN	
0	1	0	

COMPÉTENCES	
Détecter	Conduite (1 type)
Crochetage (1 type)	Technique (2 types)

CAPACITÉ DE LA RÉSISTANCE

ESPRIT TECHNIQUE : Un Ingénieur peut choisir de dépenser 1 Point de Destin pour relancer un ou tous les dés lors d'un Test de Compétence Technique (dés de Compétence et de Réussite). De plus, après la création du personnage, un Ingénieur peut sélectionner une Compétence liée à la CONC, qu'il ne possède pas déjà, et l'ajouter sur sa feuille de personnage au Rang 1.

TROUFION

Peu importe ce que tu voulais faire de ta vie ; tu te bats. Tu aurais peut-être voulu devenir écrivain ; tu te bats. Tu aurais peut-être voulu devenir infirmière ; tu te bats. Il se peut que tu sois née dans l'un des camps et que tu n'aies jamais eu l'occasion de te former dans un autre domaine. Il se peut que tu mettes d'autres ambitions de côté pour protéger ceux que tu aimes. Quelle que soit la raison, la guerre est arrivée et TU TE BATS !

STATISTIQUES INITIALES : TROUFION

FOR	DEX	CONN.	CONC.
2	1	0	0
CHA	SG-FR	DESTIN	
0	2	0	

COMPÉTENCES	
Athlétisme	Détecter
Pistolets	Fusils
Corps-à-Corps	

CAPACITÉ DE LA RÉSISTANCE

ENTRAÎNEMENT PHYSIQUE : Lorsqu'un Troufion dépense un Point de DESTIN pour n'importe quel Test de Compétence lié à la FORCE ou à la DEXTÉRITÉ, au lieu de tout autre avantage normal, il peut choisir d'échanger n'importe lequel de ses dés de

Compétence contre des dés de Réussite. S'ils choisit de faire cela, alors le Succès est toujours un Succès Désastreux, quel que soit le nombre d'autres dés qui auraient pu marquer des Succès. De plus, un Troufion gagne +2 Points de Vie lors de la création du personnage, pour représenter son Entraînement Physique.

HACKER

Il y a une partie de votre esprit qui est tout simplement... tordue. En ce qui concerne les machines, vous les détestez peut-être, mais vous les comprenez certainement. Cela a commencé en comprenant les serrures des portes pour pouvoir voler de la nourriture supplémentaire et maintenant vous êtes enfin passé à la programmation d'un « passe de presse » truqué par vos « trucs », afin que les tourelles du camps vous traitent comme l'un des leurs.

STATISTIQUES INITIALES :

HACKER

FOR	DEX	CONN.	CONC.
0	0	2	2
CHA	SG-FR	DESTIN	
0	1	0	

COMPÉTENCES

Informatique	Détecter
Éducation : Académique	Crochetage (Électronique)
Corps-à-Corps	Technique (Électronique)

CAPACITÉ DE LA RÉSISTANCE

TOC, TOC : Un Hacker est toujours à la recherche d'un angle d'attaque. Lorsqu'il tente un piratage, le Hacker peut, avant de faire son jet, dépenser 1 Point de DESTIN pour avoir des nœuds I/O égaux à ses Rangs en Informatique qui se révèlent à lui. Le Hacker peut également utiliser sa Compétence Informatique à la place de Crochetage : Électronique.

HISTORIEN

Vous avez étudié, peut-être dans une bibliothèque avant la guerre et peut-être dans un terrier en regardant des cassettes VHS rayées. Cela n'a jamais semblé utile, c'était juste quelque chose qui vous aidait à faire face au monde et à sa folie. Mais maintenant, vous êtes un atout militaire. Vous savez où les fournitures pourraient se trouver, vous savez où Skynet a commencé son ascension, et si on vous renvoie dans le temps, vous savez peut-être comment réparer ce foutu gâchis.

STATISTIQUES INITIALES :

HISTORIEN

FOR	DEX	CONN.	CONC.
0	0	3	1
CHA	SG-FR	DESTIN	
0	0	1	

COMPÉTENCES

Éducation : Académique	Éducation : Naturelle
Diplomatie	Langue (1 type)
Traditions (1 type)	Expression

CAPACITÉ DE LA RÉSISTANCE

ACADÉMICIEN NATUREL : Un Historien est considéré comme ayant un dé de Compétence supplémentaire pour réussir un Test de Compétence d'Éducation : Académique. De plus, à la fin de la création du personnage, un Historien peut sélectionner une Compétence liée à la CONNAISSANCE de Rang 3 sur sa feuille de personnage et l'augmenter au Rang 4, en ignorant les restrictions habituelles.

MÉDECIN

Vous vous êtes formé dans les meilleures institutions du monde. Certes, c'était à l'Académie Vétérinaire de Sid, mais étant donné que celle de Sid est toujours debout et que l'Ivy League est actuellement constituée de ruines irradiées, cela doit compter pour quelque chose, non ? Je veux dire, tu ne voulais pas t'entraîner sur des personnes, pas vraiment, mais quand une

balle touchait un ami, les options n'étaient pas vraiment nombreuses. Maintenant, vous êtes Médecin, ou peut-être vous dites vous infirmier. Pour vos patients, cela n'a aucune importance. Vous êtes un Médecin et pour eux, c'est assez proche d'être un ange.

STATISTIQUES INITIALES : MÉDECIN

FOR	DEX	CONN.	CONC.
0	0	2	2
CHA	SG-FR	DESTIN	
0	1	0	

COMPÉTENCES	
Éducation : Naturelle	Détecter
Médecine Légale	Médecine
Persuasion	

CAPACITÉ DE LA RÉSISTANCE

MÉDECIN EXPÉRIMENTÉ : Un Médecin peut choisir de dépenser un Point de DESTIN pour relancer un ou tous les dés pendant un Test de Compétence de Médecine ou de Médecine Légale. S'il fait cela, il peut lancer deux fois le nombre de Points de Vie soignés par le kit médical et choisir le meilleur résultat.

PILOTE

Au volant d'une voiture ou avec le manche d'un hélicoptère, c'est là que vous vous épanouissez. Que vous parcouriez les autoroutes ruinées d'une ville détruite ou que vous fassiez du tout-terrain à travers les nouvelles forêts qui poussent dans leur sillage, votre nature inébranlable et votre totale confiance signifient que la distinction entre vous et votre véhicule est sans objet. Un jour, vous courez pour extraire votre équipe, un autre jour vous apportez des armes lourdes à la fête. Le seul problème que vous pourriez avoir est de vous rappeler que la loi existe à d'autres époques. Non pas qu'ils vous rattraperont...

STATISTIQUES INITIALES :

PILOTE

FOR	DEX	CONN.	CONC.
0	1	0	3
CHA	SG-FR	DESTIN	
0	1	0	

COMPÉTENCES	
Conduite : Voiture	Conduite : Pilotage
Conduite : Poids-Lourds	Technique : Mécanique
Détecter	

CAPACITÉ DE LA RÉSISTANCE

GUERRIER MÉCANISÉ : Un Pilote peut conduire un véhicule en tant qu'Action Auxiliaire en utilisant les règles du Test de Compétence Passive. De plus, le Pilote peut choisir un type général de véhicule et, lorsqu'il le pilote, compter comme s'il avait une Compétence supérieure de 1 Rang.

ÉCLAIREUR

Se déplaçant à la vitesse de l'escargot le jour et arpentant les ruines la nuit, c'est vous qu'ils envoient lorsqu'il y a un risque que les machines de Skynet soient à proximité. Parfois, vous rejoignez une équipe pour récupérer de la nourriture ou du matériel, d'autres fois il s'agit d'opérations plus désespérées. Un jour, on vous a chassé du camp le plus proche, pendant des jours, les yeux bandés pour ne pas pouvoir retrouver votre chemin et armé d'une simple radio. Mais c'était nécessaire. Sans vos compétences, les machines dévoreraient et recracheraient la Résistance.

STATISTIQUES INITIALES :

ÉCLAIREUR

FOR	DEX	CONN.	CONC.
1	2	0	1
CHA	SG-FR	DESTIN	
0	1	0	

COMPÉTENCES	
Détecter	Fusils
Furtivité	Survie
Pister	

CAPACITÉ DE LA RÉSISTANCE

CONSCIENCE ACCRUE : Un Éclaireur peut choisir de dépenser un Point de DESTIN pour relancer un ou tous les dés lors d'un Test de Compétence en Détecter, Furtivité ou Pister (dés de Compétence et de Réussite). De plus, un Éclaireur ajoute un Bonus de 1 à son Initiative, ce qui le rend plus susceptible d'agir avant les autres au Combat.

STRATÈGE

À une autre époque, vous auriez peut-être été PDG, homme politique ou Officier Supérieur de l'armée, mais le fait est que vous pouviez faire 1+1=2 et à partir de là, extrapoler un plan pendant que d'autres personnes courent en criant. Bon sang, c'est parfois le plan, mais là où les autres ont le luxe de l'ignorance, ce n'est pas votre cas. Le plan vous appartient, quels que soient le succès, tout comme le coût.

STATISTIQUES INITIALES :

STRATÈGE

FOR	DEX	CONN.	CONC.
1	0	1	1
CHA	SG-FR	DESTIN	
1	1	0	

COMPÉTENCES	
Détecter	Commandement
Pistolets	Conn. De la Rue
Tactiques	

CAPACITÉ DE LA RÉSISTANCE

ESPRIT MILITAIRE : Un Stratège est considéré comme possédant un Dé de Compétence supplémentaire lorsqu'il effectue un Test de Compétence en Tactique. De plus, à tout moment, un Stratège peut dépenser 1 Point d'Espoir de la catégorie CERVEAU pour reconstituer 2 Points de DESTIN. Il peut choisir

d'accorder l'un de ces Points de DESTIN à un autre personnage, s'il le souhaite. Mais cette capacité ne permettra à aucun personnage de gagner plus de Point de DESTIN que son maximum normal.

2) STATISTIQUES :

Les Statistiques représentent les capacités de base d'un personnage, son intelligence, sa force, sa rapidité ou sa chance. Les différentes Statistiques que les personnages possèdent sont :

FORCE (FOR) : Elle mesure la force physique et la forme physique du personnage, ainsi que ses capacités en combat rapproché. La Force peut-être considérée comme une mesure de la condition physique globale et est utilisée lors de la course, de l'escalade, du lancer ou du combat au corps-à-corps.

DEXTÉRITÉ (DEX) : La Dextérité représente la vitesse, l'agilité et la coordination œil-main d'un personnage. La Dextérité entre en jeu lors de l'utilisation d'armes à distance, comme les pistolets et les fusils, ainsi que lors de la dissimulation, de la furtivité ou de l'exécution d'une manœuvre acrobatique.

CONNAISSANCE (CONN) : La Connaissance est le principal pouvoir de réflexion d'un personnage, représentant non seulement son niveau d'éducation dans les matières académiques, mais également son esprit et sa capacité à retenir des informations vitales. La Connaissance est une indication de l'intelligence globale d'un personnage.

CONCENTRATION (CONC) : La statistique de Concentration d'un personnage est prise en compte pour des tâches complexes qui nécessitent à la fois du dévouement et de l'étude, ainsi que la capacité à aiguïser ses sens afin de repérer et de détecter les menaces ou les indices. La Concentration est utilisée pour la conduite, une gamme de compétences techniques et l'identification des menaces.

CHARISME (CHA) : Le Charisme est une mesure de la sympathie, des compétences de

communication et de la nature persuasive d'un personnage. La statistique de Charisme est utilisée lorsque la diplomatie est nécessaire, ainsi que pour marchander, séduire ou diriger les autres.

SANG-FROID (SG-FR) : Le Sang-Froid représente la détermination et le courage d'un personnage, ainsi que sa résistance immédiate à la peur. Il est utilisé lors d'interrogatoires ou lorsque l'instinct de survie prend le dessus.

DESTIN : Le Destin mesure la chance d'un personnage et la probabilité que de grandes choses lui arrivent ou se passent autour de lui. Le Destin aveugle peut faire toute la différence dans le résultat final.

RANGS DES STATISTIQUES

Chaque Statistique a une plage comprise entre 0 et 6 ; 0 représentant une capacité particulièrement faible dans un domaine et 6 représentant le pic de la capacité. Chaque échelon est appelé un Rang, par exemple, le Rang 3 en Force représente qu'un personnage a des capacités supérieures à la moyenne dans ce domaine. Les Rangs sont :

RANGS	DESCRIPTION
0	Pauvre
1	Adéquat
2	Moyen
3	Au-dessus de la Moyenne
4	Bon
5	Exceptionnel
6	Incroyable

Le Rang maximum disponible pour un personnage dans n'importe quelle Statistique dépend du Rôle de ce personnage. Chaque Rôle a une note initiale pour chaque Statistique, ainsi qu'un maximum qui ne peut normalement jamais être dépassé, sauf indication contraire d'une autre règle.

STATISTIQUES DE DÉPART :

Toutes les Statistiques commencent aux Rangs initiaux. **Un joueur doit alors dépenser 7 points pour augmenter les Statistiques de son personnage. Chaque point dépensé augmente le Rang de la Statistique choisie de 1.**

Exemple : Lucy crée un Troufion. Elle souhaite augmenter la Force du personnage de 2 à 4. Cela lui coûtera deux de ses sept points.

Pendant le jeu, l'utilisation de certains équipements ou technologies peut augmenter les statistiques au-delà du maximum habituel pour un rôle spécifique et les Terminators auront souvent des statistiques qui dépassent les normes humaines.

Une fois tous les points dépensés, le joueur doit enregistrer les Rangs de ses Statistiques sur sa feuille de personnage.

Les Statistiques vont de 0 à 6. Très peu d'humains atteignent le rang 6. Une telle note représente le sommet des capacités humaines. Les personnages de départ ne peuvent pas posséder de Statistique au Rang 6.

3) POINTS D'ESPOIR :

Les Points d'Espoir représentent la confiance qu'un personnage a en ses propres capacités et sa foi en l'humanité pour survivre. Pendant le jeu, les Points d'Espoir sont dépensés pour surmonter de grands obstacles, réaliser des exploits cinématographiques ou arracher un succès aux griffes de la défaite.

Chaque personnage possède un certain nombre de Points d'Espoir, en plus de ses statistiques. Les Points d'Espoir sont initialement générés en fonction du classement d'un personnage dans certaines Statistiques et se répartissent en trois catégories : Corps, Cerveau et Audace.

CATÉGORIE DES POINTS D'ESPOIR	STATISTIQUES APPLICABLES
CORPS	FORCE & DEXTÉRITÉ
CERVEAU	CONNAISSANCE & CONCENTRATION
AUDACE	CHARISME & SANG-FROID

Les Points de DESTIN sont séparés des Points d'Espoir.

Chaque Catégorie de Points d'Espoir possède une plage comprise entre 0 et 6, quel que soit le rôle du personnage. **Lors de la création du personnage, un joueur attribuera 2 Points d'Espoir dans une catégorie, 1 dans une autre et 0 dans la dernière catégorie.** Pour déterminer quelle catégorie gagne des points, vous devez additionner les rangs des Statistiques de chaque catégorie et leur attribuer des Points d'Espoir par ordre de grandeur, 2 points étant attribués au total le plus élevé et 0 points à la valeur la plus basse.

Exemple : Hector créer un Ingénieur et lui assigne les Statistiques suivantes :

FOR: 1, **DEX:** 2 (CORPS = 3)
CONN.: 1, **CONC:** 3 (CERVEAU = 4)
CHA: 1, **SANG-FROID :** 1 (AUDACE = 2)

Le personnage attribuerait 2 Points d'Espoir à sa catégorie CERVEAU, car elle a le total de Statistiques combinées le plus élevé, 1 Point d'Espoir à sa catégorie CORPS et n'attribuerait aucun Point d'Espoir à sa catégorie AUDACE car elle a le total de Statistiques combinées la plus basse.

Si des totaux de Statistiques sont à égalité, le joueur peut décider quelle catégorie reçoit quels points. Par exemple, dans le scénario ci-dessus, si le personnage avait un CHA de 2 (ce qui porterait son AUDACE à 3), alors le joueur serait libre d'attribuer 1 Point d'Espoir soit à la catégorie CORPS OU à la catégorie AUDACE, mais pas aux deux.

POINTS D'ESPOIR DE DÉPART :

En plus des valeurs de départ, **un joueur doit dépenser 3 points supplémentaires pour augmenter les Points d'Espoir de son personnage. Chaque point dépensé ajoute 1 Point d'Espoir à la Catégorie choisie. Toutefois, pas plus de deux Points d'Espoir ne peuvent-être attribués à la même Catégorie.**

Une fois tous les points dépensés, le joueur notera ses Points d'Espoir sur sa fiche de personnage.

4) COMPÉTENCES :

Les Compétences représentent les capacités acquises par un personnage à travers l'expérience de vie et la formation formelle. Alors que les Statistiques représentent la force intrinsèque et les capacités mentales d'un personnage, les Compétences montrent les capacités techniques et les connaissances spécialisées acquises grâce à une formation ou une expérience pratique dans une tâche particulière.

RANGS DE COMPÉTENCES :

Chaque Compétence a un maximum de quatre Rangs, bien que seuls les trois premiers soient disponibles pour les personnages de départ. Si un personnage ne possède pas une certaine Compétence, il est alors considéré comme « incompétent » dans ce domaine particulier. Être incompétent ne signifie pas qu'un personnage est incapable d'accomplir une tâche, mais qu'il trouvera l'exécution de telles actions beaucoup plus difficile que celui ayant la formation appropriée.

Les Rangs sont répertoriés dans la Table suivante :

1	QUALIFIÉ
2	EXPÉRIMENTÉ
3	EXPERT
4	SPÉCIALISTE

FORCE

ARMES LOURDES : Les Armes Lourdes couvrent l'utilisation de la plupart des armes sur supports, depuis les plateformes de support fixes et les armes de véhicule montées sur tourelles, jusqu'aux armes antipersonnel lourdes à cadence de tir élevée où la gestion du recul des armes est plus importante que son objectif. Cette compétence est également utilisée pour manipuler n'importe quelle arme utilisant le tir de suppression.

CORPS-À-CORPS : Le Corps-à-Corps recouvre toutes les disciplines du combat rapproché telles que les arts-martiaux, la lutte, la boxe et la bagarre. Bien qu'il existe de nombreux styles différents, le résultat final est le même : plus une personne est compétente dans la discipline qu'elle a choisie, plus elle est capable d'infliger de dégâts et mieux elle est à même de se défendre en combat à mains nues. Les personnages sont encouragés à intégrer leur style de combat au corps-à-corps dans leur histoire.

ENDURANCE : L'Endurance est une représentation de la capacité d'un personnage à continuer d'agir sous une pression physique intense. Cette compétence est utilisée pour retenir sa respiration pendant de longues périodes et est envisagée lorsqu'une récupération rapide est nécessaire après l'épuisement/

Tâches Avancées : Reprendre rapidement son souffle après avoir échappé à un Terminator, continuer de courir même si l'on est gravement blessé.

GRIMPER : Cette compétence représente la formation du personnage ou sa capacité naturelle à grimper sur des structures naturelles et artificielles. Des Rangs plus élevés en Grimper permettront au grimpeur de traverser des surfaces plus dangereuses, éventuellement sans utiliser d'équipement d'escalade dédié.

Tâches Avancées : Escalade sans équipement, traversée d'affleurements horizontaux.

LANCER : Le Lancer est utilisé au combat pour les grenades et les armes de lancer, telles que les couteaux de lancer. En dehors des situations de combat, la compétence Lancer représente la capacité du personnage à lancer des objets avec précision et sur de longues distances.

Tâches Avancées : Lancer des objets exceptionnellement lourds sur une grande distance, toucher des points de petite taille particulièrement précis.

MÊLÉE : L'art d'utiliser des armes conçues pour le combat au corps-à-corps, des couteaux et instruments tranchants au gourdin, matraques et armes improvisées. La compétence couvre tous les types d'armes de Mêlée.

NAGER : Alors que beaucoup tiennent pour acquis la capacité de nager, les opportunités pour les jeunes générations d'acquérir une telle compétence sont devenues rares. Les Rangs les plus élevés dans la compétence représentent l'endurance et la constitution du personnage lors de longues nages ainsi que sa capacité à nager à un rythme élevé.

Tâches Avancées : Nager en portant un chargement lourd, nager en traînant ou en portant une autre personne.

DEXTÉRITÉ

ACROBATIES : Cette compétence couvre toutes les activités acrobatiques et gymnastiques, y compris les retournements, la suspension, l'équilibre et même l'esquive des attaques au corps-à-corps. Des niveaux plus élevés démontrent une maîtrise de ces activités qui aura été perfectionnée au fil de nombreuses années.

Tâches Avancées : Faire un saut périlleux arrière au-dessus d'un véhicule en feu, se balancer d'un câble suspendu à un autre.

ATHLÉTISME : L'Athlétisme est la mesure de la condition physique sportive et couvre des activités telles que la course, le saut, les rangs les plus élevés représentant un personnage plus rapide et agile. En plus de son utilisation comme

compétence lors d'une activité athlétique, **la Vitesse de Course d'un personnage est augmentée de 1 tous les 2 Rangs qu'il possède en Athlétisme** (arrondi à l'inférieur).

Tâches Avancées : Courir de longues distances en transportant des objets lourds, sauter de haut sans se blesser.

CONDUITE MOTO : Contrairement à d'autres Compétences de Conduite qui reposent davantage sur la Concentration et le mental du conducteur, Conduite Moto repose beaucoup plus sur la Dextérité du pilote. La compétence représente la capacité d'un personnage à conduire une moto sur route et en tout-terrain.

Tâches Avancées : Gérer une moto lors d'un échange de tirs, sauter de longues distances ou conduire rapidement sur un terrain accidenté.

FALSIFICATION : La Falsification est la compétence à créer de faux documents et pièces d'identités, ainsi qu'à contrefaire des signatures. De telles activités nécessitent un contrôle manuel très prudent et précis et une pratique importante.

Tâches Avancées : Falsifier une pièce d'identité gouvernementale, ; créer une documentation juridique crédible.

FUSILS : Fusils couvre l'utilisation d'une large gammes d'armes, des fusils d'assaut et des fusils de chasses à la plupart des mitraillettes et des fusils longue-distance. Les Rangs supérieurs représentent un niveau important de compétence et de formation dans l'utilisation de ces armes.

Note : **Les mitraillettes (pistolets-mitrailleurs) peuvent utiliser la Compétence Pistolets ou Fusils.**

FURTIVITÉ : La Furtivité couvre la capacité d'un personnage à se déplacer silencieusement et sans être détecté, depuis la traversée de zones du paysage urbain sans être vu, jusqu'à se glisser dans des espaces bondés. De plus, cette compétence couvre également la capacité d'un personnage à cacher et dissimuler son corps en utilisant le terrain qui l'entoure.

Tâches Avancées : Naviguer silencieusement sur un sol couvert de verre brisé, se dissimuler dans des zones fortement éclairées.

PASSE-PASSE : Compétence de dextérité manuelle, Passe-Passe est la capacité d'utiliser la prestidigitation pour confondre ou tromper les autres. Cette compétence est également utilisée pour faire les poches ou chaque fois qu'un personnage souhaite faire quelque chose avec ses mains sans être vu.

Tâches Avancées : Pickpocket sur un officier de Police.

PISTOLETS : Cette compétence représente la maîtrise du personnage avec les armes de poing, les revolvers et les mitraillettes, ainsi qu'une indication que le personnage a reçu une formation formelle dans l'utilisation de ces armes. Les Rangs plus élevés dans les Pistolets représentent la visée constante du personnage et sa capacité à toucher les cibles mobiles plus difficiles.

Note : **Les Pistolets Mitrailleurs peuvent utiliser la Compétence Pistolets ou Fusils.**

CONNAISSANCE

CONNAISSANCE DE LA RUE : Cette compétence représente la connaissance qu'a un personnage de la rue, y compris où trouver des personnes, des drogues, des gangs et des informations, ainsi que comment communiquer et nouer des relations avec la pègre.

Tâches Avancées : Localiser des armes illégales, traquer des personnes cachées.

ÉDUCATION (ACADÉMIQUE, NATURELLE) – À SPÉCIFIER :

L'Éducation est un ensemble de compétences couvrant une gamme d'apprentissages sur des sujets spécifiques. La compétence signifie qu'un personnage a reçu une éducation formelle dans certains ou tous les domaines pertinents. S'il le souhaite, un personnage peut acquérir les deux Types de la Compétences :

Académique : Archéologie, Architecture, Histoire, Littérature, Mathématiques, Psychologie, et les Sciences.

Naturelle : Couvre les sujets de l'Astronomie, de la Botanique, de la Géographie, de l'Écologie, de la Physiologie et de la Zoologie.

Tâches Avancées : Obtenir un aperçu ou des informations ayant un impact significatif sur la session de jeu en cours.

INFORMATIQUE : L'Informatique fournit les connaissances requises pour gérer des fichiers et utiliser un certain type d'équipement informatique. Plus que les compétences d'un administrateur de bureau, cette compétence inclut la capacité à effectuer des tâches de programmation ou de piratage de fichiers cryptés et des terminaux protégés par mot de passe.

Tâches Avancées : Piratage de fichiers de haute-sécurité, écriture de programmes pour automatiser des tâches.

LANGUES (TOUTES) – À SPÉCIFIER : Cette compétence signifie qu'un personnage a étudié ou pratiqué une langue étrangère. Un personnage peut acquérir plusieurs langues s'il le souhaite, mais doit spécifier chacune au-delà de la première.

Tâches Avancées : Communiquer dans des dialectes locaux dans une seconde langue.

MÉDECINE : L'ensemble des compétences requises pour fournir une aide paramédicale appropriée, y compris l'administration de médicaments, la suture des plaies, le diagnostic des maladies et des substances toxiques et, à un niveau de connaissances plus élevé, pour effectuer des opérations médicales et chirurgicales.

Tâches Avancées : Diagnostiquer des maladies rares, effectuer des interventions chirurgicales de cardiologie qui sauvent des vies.

MÉDECINE LÉGALE : C'est la capacité d'analyser correctement et méthodiquement une zone pour trouver des traces subtiles laissées par

toute personne ayant pu y passer, y compris des empreintes digitales, des empreintes de pas et l'analyse des éclaboussures de sang. En outre, la compétence couvre également l'expérience en pathologie ainsi que la dissection et l'investigation des cadavres, pour trouver des preuves supplémentaires telles que l'ingestion de substances toxiques ou d'autres causes de décès.

Tâches Avancées : Localisation de très petites particules de sang, réalisation de tests sans équipement de laboratoire.

SCIENCE DU TEMPS : La Science du Temps représente la compréhension du personnage de la technologie du Voyage dans le Temps, y compris la capacité de prédire et de contrôler les équipements, les heures d'arrivée et de déduire les paradoxes potentiels qui pourraient survenir en raison de leurs actions.

Tâches Avancées : Tout ce qui est physiquement lié au Voyage dans le Temps.

Note : Un personnage de départ ne peut jamais commencer avec la compétence **Science du Temps à un Rang supérieur à 1.**

TRADITIONS (SKYNET, RÉSISTANCE) – À SPÉCIFIER : Une solide compréhension de l'histoire et des écrits sur un sujet spécifique est couverte par la compétence Traditions. Les connaissances acquises en étudiant de tels sujets sont généralement un mélange d'expériences réelles et d'élaboration de théories, tirées des journaux de ceux qui ont combattu depuis le jour du Jugement Dernier.

L'histoire de Skynet couvre le contexte de la création du système, ses motivations et les actions qui ont conduit au jour du Jugement, ainsi qu'une compréhension de base du fonctionnement des machines.

L'histoire de la Résistance représente une compréhension profonde des épreuves et des tribulations auxquelles la Résistance a été confrontée, de ses dirigeants, de sa structure et de son régime. Un personnage peut acquérir les deux compétences de Traditions s'il le souhaite.

Tâches Avancées : Prédire les mouvements de Skynet en fonction des tendances passées, savoir à qui parler au sein de la chaîne de commandement de la Résistance.

Note : Un personnage de départ ne peut jamais commencer avec une compétence de Traditions supérieure à 2.

CONCENTRATION

CONDUITE (VOITURES, POIDS-LOURDS, PILOTAGE, VÉHICULES ALTERNATIFS) – À SPÉCIFIER : La compétence Conduite représente la formation d'un personnage à conduire ou à piloter une gamme de véhicules allant de la voiture ordinaire aux V.A.B. militaires. La compétence Conduite (Pilotage) couvre également l'utilisation des avions et des hélicoptères. Cette compétence ne couvre pas la Conduite Moto (voir la compétence requise). Un personnage peut acquérir plusieurs compétences de Conduite s'il le souhaite.

Tâches Avancées : Piloter n'importe quoi par mauvais temps, conduire dans des situations de combat sous un feu nourri.

CROCHETAGE (MÉCANIQUE, ÉLECTRONIQUE) – À SPÉCIFIER : La compétence de Crochetage est la formation et l'expérience du personnage dans l'ouverture de serrures et de portes scellées. Comme il existe une différence distincte entre les serrures électroniques à clavier/badge, la discipline est divisée en deux compétences distinctes. Un personnage peut acquérir les deux compétences s'il le souhaite.

Tâches Avancées : Craquer les verrous à carte magnétique avec un minimum d'effort, crochetage silencieux.

DÉMOLITION : Cette compétence donne à l'utilisateur les connaissances nécessaires pour configurer, faire fonctionner et désarmer des engins de démolition et des explosifs. Aux niveaux supérieurs, l'utilisateur pourra non seulement démonter les engins explosifs, mais également réutiliser la charge et créer ses propres engins. La formation aux explosifs ne

doit pas être prise à la légère, car une utilisation incorrecte ou un échec dans une telle activité entraînera généralement la mort. Cette compétence ne couvre pas le lancement des grenades.

Tâches Avancées : Désarmer un engin explosif basé sur une minuterie, créer des explosifs à partir de zéro.

DÉTECTER : Représente la capacité d'un personnage à repérer des indices, des menaces ou à peu près n'importe quoi d'autre du point de vue d'une enquête et de l'observation. La compétence agit comme une mesure de l'intérêt du personnage pour son environnement et couvre les cinq sens.

Tâches Avancées : Repérer des pièges bien dissimulés, entendre un véhicule s'approcher lors d'une fusillade.

LIRE SUR LES LÈVRES : L'action de déchiffrer la parole sans l'entendre, uniquement par le mouvement des lèvres d'un sujet. Les lecteurs labiaux talentueux sont d'excellents éclaireurs et enquêteurs, capable d'obtenir des informations à distance sans jamais faire connaître leur présence au sujet.

Tâches Avancées : Lire sur les lèvres dans des conditions météorologiques extrêmes ou un mauvais éclairage.

TACTIQUE : Un tacticien qualifié est un atout précieux pour toute escouade. La compétence couvre la mise en œuvre tactique sur le champ de bataille, ainsi que le déchiffrement des tactiques utilisées par les adversaires pour prédire leur prochain mouvement. Ceux qui sont hautement qualifiés en Tactique seront capables de déjouer et de déborder les combattants ennemis avant le début du combat ou d'organiser leur escouade pour une efficacité maximale sur le champ de bataille. **La compétence Tactique impacte directement le Bonus d'Initiative d'un personnage.**

Tâches Avancées : Déjouer les combattants Terminators, prédire les embuscades en terrain inconnu.

TECHNIQUE (MÉCANIQUE, ÉLECTRONIQUE, ARMURERIE) – À SPÉCIFIER : Technique est un groupe de compétences lié à une formation spécifique dans des matières hautement techniques.

L'Électronique couvre la réparation et la modification d'appareils électroniques tels que les scanners et les caméras.

La Mécanique est liée à l'entretien et à la réparation des moteurs, des véhicules et des machines lourdes.

L'Armurerie est liée aux connaissances requises pour entretenir, modifier et réparer rapidement les armes à feu et les armures endommagées.

Un personnage peut acquérir plusieurs compétences s'il le souhaite.

Tâches Avancées : Remplacement des moteurs de véhicules lors d'un échange de tirs, réparation de l'électronique sur le terrain sans les bons outils.

PISTER : Un personnage compétent en Pister est capable d'utiliser l'environnement local pour identifier les traces d'une personne ou d'un groupe de personnes spécifique, dans le paysage urbain et sauvage. Le pistage comprend l'identification des traces, le marquage d'odeurs spécifiques et une gamme d'autres éléments pour former une impression de direction, de rythme et de localisation d'un individu particulier.

Tâches Avancées : Suivre des animaux dans leur habitat naturel, suivre des individus par mauvais temps ou dans l'obscurité.

CHARISME

COMMANDEMENT : L'art reconnu de diriger les gens lors de tâches ardues ou de périodes stressantes. Un bon leader peut motiver et pousser les autres à réussir, prendre des décisions qui affectent grandement le résultat et apaiser les conflits entre ceux qui le suivent.

Tâches Avancées : Diriger des étrangers, maintenir votre équipe soudée avec un Terminator qui se rapproche.

DIPLOMATIE : La capacité de gérer et d'entretenir des relations entre des personnes

d'origines, de groupes ou de croyances différents. La Diplomatie peut-être une compétence importante non seulement pour gérer les relations entre les membres d'une équipe, mais également pour tenter d'ouvrir des lignes de communication entre des inconnus sur le terrain.

Tâches Avancées : Réunir des chefs de gang rivaux, résoudre un différent entre deux Troufions de la Résistance en colère.

EXPRESSION : L'Expression est la capacité de s'exprimer en public ? Cette compétence est utilisée pour faire des annonces, des discours de motivation, des discours d'encouragement et pour annoncer de mauvaises nouvelles sans susciter de réactions négatives, ou violentes.

Tâches Avancées : Faire un discours de motivation devant une compagnie de soldats, savoir se comporter face aux médias.

MARCHANDER : Marchander représente la capacité d'un personnage à conclure une négociation difficile. La compétence est une mesure de la capacité du personnage à négocier tout en étant conscient de la valeur de l'objet/information ou du but de la transaction. Le marchandage est utilisé à la fois pour acheter et vendre de tels articles.

Tâches Avancées : Amener un collectionneur à se séparer d'un objet rare, obtenir un bon prix pour votre ancien équipement usagé.

PERSUASION : Cette compétence représente la capacité du personnage à parler gentiment, à escroquer et à manipuler pour obtenir un résultat qui lui sert au mieux. La Persuasion est utilisée pour rallier les gens, pour les convaincre d'une fausseté ou pour rallier un soutien face à une situation où les gens sont divisés. L'art de la persuasion peut également être utilisé pour résoudre pacifiquement une situation potentiellement agressive lorsque la diplomatie conventionnelle échoue.

Tâches Avancées : Persuader quelqu'un d'autre de faire votre sale boulot, faire croire à quelqu'un qu'il n'a pas réellement vu un Terminator.

SÉDUCTION : L'art de la Séduction est le processus consistant à inciter délibérément quelqu'un à se livrer à une activité de flirt, romantique, ou sexuelle. La séduction sert à la fois à attirer un partenaire ou un amant, mais aussi à égarer ceux qui sont attirés ou intéressés par vous en leur faisant croire que votre intention coïncide avec la leur. Alors que de nombreuses personnes deviennent adeptes de l'acte de séduction pour le plaisir et l'amusement, un certain nombre d'interrogateurs et d'enquêteurs qualifiés l'utiliseront comme une technique de manipulation visant à extraire des informations d'un sujet.

Tâches Avancées : Séduire quelqu'un qui n'est pas naturellement attiré par vous.

SANG-FROID

CORRUPTION : Connaissances requises sur la manière d'influencer activement le comportement ou les choix d'une personne en identifiant et en offrant une récompense appropriée que la personne ne recevrait normalement pas autrement. Le plus souvent, un pot-de-vin est un échange d'informations contre de l'argent, mais une personne compétente dans une discipline sera capable d'identifier toute une série de sujets possibles et de pots-de-vin appropriés pour les attirer.

Tâches Avancées : Corrompre un fonctionnaire du gouvernement ou un autre membre de la Résistance.

DRESSAGE : Une compétence rare parmi les membres de la Résistance, mais qui s'est avérée d'une grande valeur. La compétence représente la capacité du personnage à diriger, calmer et dresser toutes sortes d'animaux. Le Dressage des animaux demande du temps et de la patience et constitue rarement une solution miracle.

Tâches Avancées : Entraîner un chien à détecter un Terminator.

INTERROGATION : Cette compétence reflète l'expérience et le comportement de l'utilisateur dans l'extraction d'informations

d'un sujet en utilisant uniquement une pression verbale extrême, son histoire étant scrutée pour tenter de lui faire dire la mauvaise chose. Un bon interrogateur sera capable d'extraire des informations et de transformer même le tueur le plus froid en une épave larmoyante.

Tâches Avancées : Interroger un officier de police ou un membre de la Résistance.

INTIMIDATION : L'Intimidation est le processus qui consiste à mettre une autre personne mal à l'aise, inconfortable, ou à lui faire visiblement peur. L'Intimidation peut-être physique ou psychologique, mais un personnage habitué à intimider les autres est capable de prendre le contrôle des situations et de forcer les autres à travailler pour ou avec lui. Contrairement au Commandement, l'Intimidation obtient moins de conformité volontaire, mais peut également servir à neutraliser les menaces potentielles avant qu'elles ne puissent aboutir à quoi que ce soit.

Tâches Avancées : Intimider quelqu'un qui est physiquement plus grand ou qui a plus d'autorité que vous.

JOUER/PARIER : L'habileté de parier et de jouer, pour le plaisir ou pour un gain financier important. Cette compétence représente non seulement la capacité de garder son sang-froid sous la pression d'un jeu aux enjeux élevés, mais également la connaissance de multiples jeux présents dans les casinos et dans les rues du monde entier.

Tâches Avancées : Comptage de cartes, gagner gros dans un grand casino.

SURVIE : La Survie est la connaissance requise pour survivre sans abri ni fournitures normales, en s'appuyant sur votre instinct et l'environnement qui vous entoure. Les experts en survie seront capables de trouver de la nourriture, d'identifier de l'eau potable, de savoir comment créer un abri suffisant et même de fabriquer des outils ou des armes primitifs à partir des objets qui les entourent.

Tâches Avancées : Survivre sans fourniture appropriées dans des zones sauvages et isolées, créer un abri de fortune sûr dans une ville.

COMPÉTENCES BASÉES SUR LE RÔLE :

Chaque personnage commence avec un certain nombre de compétences basées sur des rôles qui reflètent les connaissances de base acquises au cours d'une formation ou d'une éducation typique. Ces compétences doivent être inscrites sur la feuille de personnage. **Chaque compétence basée sur un rôle commence au Rang 2.**

RÔLE	COMPÉTENCES DE DÉPART
TROUFION	Athlétisme, Détecter, Pistolets, Fusils, Corps-à-Corps.
STRATÈGE	Détecter, Commandement, Pistolets, Connaissance de la Rue, Tactique.
HACKER	Informatique, Détecter, Éducation : Académique, Crochetage : Électronique, Technique : Électronique.
HISTORIEN	Diplomatie, Éducation : Académique, Naturelle, Langue, Traditions, Expression.
MÉDECIN	Détecter, Éducation : Naturelle, Médecine-Légale, Médecine, Persuasion.
INGÉNIEUR	Détecter, Conduite, Crochetage, Technique.
ÉCLAIREUR	Détecter, Fusils, Furtivité, Survie, Pister.
PILOTE	Détecter, Conduite :

	Voiture, Conduite : Engin Militaire, Conduite : Pilotage, Technique : Mécanique.
--	----------------------------------------------------------------------------------------------

AUTRES COMPÉTENCES DE DÉPART :

Une fois qu'un joueur a enregistré ses Compétences Basées sur son Rôle, des compétences supplémentaires peuvent être choisies pour compléter son expérience et sa formation.

Un joueur doit désormais 36 points pour acheter ou améliorer les Compétences de son personnage. Les Compétences ont un coût égal au Rang acheté plus un et sont achetées un Rang à la fois. La Table suivante affiche le coût d'achat ou d'augmentation des Rangs de Compétences.

COÛT EN POINT DES RANGS DE COMPÉTENCES			
DU RANG	AU RANG		
	1	2	3
0	2	5	9
1	--	3	7
2	--	--	4

Un personnage de départ ne peut acheter aucune Compétence au Rang 4.

Exemple : Oscar créer un personnage et souhaite augmenter sa compétence d'Interrogation du Rang 1 au Rang 3. En consultant la Table, il peut voir que cela va lui coûter 7 de ses 36 points disponibles. Il choisit aussi d'acheter chacune des trois compétences de Technique au Rang 1 chacune, pour un total de 6 points. Oscar a désormais 23 points restants à consacrer au reste des Compétences.

Toutes les compétences doivent être enregistrées sur la feuille de personnage. Pour plus de commodité, nous vous suggérons de noter également la Statistique pertinente à côté de la Compétence, par exemple : « Lancer (FOR) ».

À côté des Rangs de Compétences sur la feuille de personnage se trouve une deuxième colonne intitulée « Bonus », qui est égale au rang du personnage dans la Compétence donnée, plus son Rang dans la Statistique associée. Par exemple, si un personnage possède la Compétence Lancer au Rang 3 et a une Statistique de Force de 4, son Bonus de Compétence pour Lancer sera de 7. C'est la valeur qui sera ajoutée à tous les Tests de Compétence effectués par le personnage.

Aucun point ne peut-être sauvegardé lors de ce processus. Tout point non dépensé est perdu.

5) TRAITS :

Les Traits complètent un personnage et ajoutent à l'élément de jeu de rôle de sa personnalité. Ils donnent également au Directeur quelques éléments juteux avec lesquels jouer. Chaque Trait confère ou coûte un certain nombre de points. Certains Traits ont plusieurs Rangs disponibles, les Rangs les plus élevés représentant un avantage plus important ou un désavantage plus important. De plus, certains Traits vont également du négatif au positif, ce qui signifie qu'ils peuvent-être considérés comme un avantage ou un désavantage pour le personnage. Par exemple, la « Vision » va d'une vision particulièrement mauvaises à une visions incroyablement bonne. Si un Trait n'a qu'une seule valeur affichée, alors il n'y a qu'un seul Rang disponible. Bien que ces Traits puissent accorder ou coûter plus d'un point. Par exemple, prendre le Trait Ambidextre, coûtera 2 points.

Les joueurs doivent noter que tout Rang maximum pris dans les Traits doit-être respecté en ce qui concerne la façon dont le joueur incarne son personnage. Attendez-vous à ce que ces désavantages vous reviennent dans la figure ! De manière importante. Les Directeurs pourront encourager les joueurs à incarner leurs Traits de caractère, en s'assurant que ces aspects jouent un rôle dans la définition de la personnalité du personnage.

Un joueur commence avec 0 points à dépenser en Traits pour son personnage, mais peut gagner des points en prenant des Traits négatifs. Les

Traits doivent-être considérés comme un système Yin-Yang, les Traits positifs n'étant disponibles que pour ceux qui prennent des Traits négatifs.

Facultativement, un joueur peut également choisir de dépenser une partie de ses 36 points de Compétences pour acheter des Traits et/ou dépenser les points gagnés en prenant des Traits négatifs pour augmenter des Compétences supplémentaires, bien que ces points ne puissent-être utilisés que pour acheter des Compétences de Rang 1. Un personnage ne peut avoir plus de 3 Traits négatifs et 3 Traits positifs lors de la création du personnage, bien que d'autres puissent-être obtenus au cours du jeu.

TRAITS	RANGS	POINTS/ RANG
Addiction/ Compulsion	3	Gain 1
Allergie	3	Gain 1
Ambidextrie	1	Coût 2
Colérique	1	Gain 2
Anxiété	3*	Gain 1
Arrogant	1	Gain 1
Poule-Mouillée	1	Gain 3
Dépression	3*	Gain 1
Extrêmement Cool	1	Coût 2
Ouïe [Bon/Mauvais]	2/2	Coût 1/Gain 1
Maladie	3	Gain 1
Connu de Skynet	1	Gain 3
Physique [Beau/Laid]	2/2	Coût 1/Gain 1
Aptitude Naturelle : Compétence	3	Coût 1
Aptitude Naturelle : Statistique	1	Coût 3
Pacifiste	1	Gain 3
Phobie	3	Gain 1
Psychose	3*	Gain 2
Stérile	1	Gain 1
Vision [Bon/Mauvais]	2/2	Coût 1/Gain 1

* Tous les Rangs de ce Trait ne sont pas disponibles lors de la création du personnage. Voir les entrées individuelles pour plus d'informations sur ces Traits.

6) STATISTIQUES SECONDAIRES :

Il y a plusieurs Statistiques Secondaires qui devront maintenant être calculées.

POINTS DE VIE

Les Points de Vie sont une mesure de la quantité de dégâts physiques qu'un personnage peut subir. Un personnage commence avec son maximum de Points de Vie. Ceux-ci peuvent être réduits en subissant des dégâts et regagnés grâce à la guérison, au repos ou à l'utilisation de drogues.

Les Points de Vie maximum d'un personnage sont égaux à sa Statistique de FORCE + 15.

Les Points de Vie maximum d'un personnage sont enregistré sur sa feuille de personnage, dans la case désignée, à droite du « / ». L'espace sur la gauche est mis à jour chaque fois que le personnage subit des dégâts afin de savoir dans quelle mesure ses Points de Vie ont décliné par rapport à leur valeur maximale.

Exemple : Greg Hammond, un Éclaireur de la Résistance, possède une Statistique de FORCE de 3, qui s'ajoute à la valeur par défaut de 15. Ses Points de Vie de départ seront donc de 18.

VOLONTÉ

La Volonté est un gage de force mentale et de capacité que possède un personnage à garder le contrôle sous le poids paralysant de la peur. Un personnage commence avec sa Volonté maximale. Elle peut être réduite en se confrontant à la réalité des machines de Skynet ou en faisant diverses rencontres au cours du jeu.

La Volonté maximale d'un personnage est égale à sa Statistique de SANG-FROID + 15.

Exemple : Tariq Khan, Historien de la Résistance, possède une valeur de SANG-FROID de 2, qui s'ajoute à la valeur par défaut de 15. Sa Volonté de départ est de 17.

DÉPLACEMENT

Déplacement est une mesure de la distance qu'un personnage peut parcourir à pied au cours d'un seul Round de Combat, ainsi qu'une valeur représentative de la vitesse lorsqu'on le compare côte à côte avec d'autres personnages. La distance est calculée en mètres, donnant aux joueurs une mesure reconnaissable avec laquelle travailler lors de la visualisation de différentes scènes. Les vitesses de Progression et de Course d'un personnage indiquent exactement combien de mètres il peut parcourir au cours d'un seul Round de Combat.

La vitesse de Progression représente un personnage qui avance en tirant ou en frappant.

La vitesse de Course le représente en train de courir, de nager ou de se déplacer sous la contrainte d'une situation de combat.

IMPORTANT : Les Vitesses de Déplacement d'un personnage sont égales à : Progression : 2, Course : 5.

De plus, la Vitesse de Course d'un personnage est augmentée de 1 Rang tous les 2 Rangs qu'il possède dans la Compétence d'Athlétisme (arrondi à l'inférieur).

Les Terminators, aussi bien que certains animaux, peuvent posséder des vitesses de Progression et de Course bien supérieures, ou inférieures, à celles des normes humaines.

ENCOMBREMENT

Un personnage ne peut transporter qu'une certaine quantité d'équipement avant qu'il ne devienne tout simplement trop lourd ou qu'il ne commence à se battre.

Pour représenter l'Encombrement pendant le jeu, tous les objets ont un Facteur de Poids. De nombreux objets auront un Facteur de Poids de 0, ce qui signifie qu'ils ne pèsent pas

suffisamment pour avoir une quelconque importance pour le porteur. Un Directeur doit toujours faire preuve de jugement pour s'assurer que les joueurs n'essaient pas d'exploiter le système, alors qu'un seul stylo possédera un Facteur de Poids de 0, ce ne sera pas le cas du transport de 10 000 stylos.

L'Encombrement d'un personnage est égal à 2 plus le score de FORCE plus son Rang dans la Compétence d'Endurance. C'est l'Encombrement qu'un personnage peut transporter sans problème. Le personnage peut transporter jusqu'au double de ce montant avant d'être Encombré. **Les personnages Encombrés voient leur vitesse de déplacement de Course réduite de 2 points** et peuvent trouver que les Test de Compétence sont plus difficiles alors qu'ils pèsent autant.

Les joueurs doivent-être conscients que si un effet dans le jeu entraîne une baisse de la Statistique de FORCE d'un personnage, sa valeur d'Encombrement sera immédiatement ajustée.

MEMBRES BLESSÉS ET ENCOMBREMENT :

Si un personnage a un bras ou une jambe blessé, le Directeur peut décider que sa valeur d'Encombrement diminue comme si sa Force avait été réduite de 1 ou que certains objets sont tout simplement trop volumineux pour être déplacés tant qu'il est blessé.

BONUS D'INITIATIVE

L'Initiative désigne la capacité d'un personnage à se déplacer adroitement, sans distraction, de manière ciblée. Elle est enregistrée comme Bonus sur la feuille de personnage et couverte dans le cadre du Combat.

Le Bonus d'Initiative d'un personnage est égal au score de DEX du personnage plus son score de CONC plus ses Rangs dans la Compétence Tactique.

Cette valeur est utilisée pendant le combat pour déterminer la Valeur d'Initiative du personnage. En raison de sa Capacité de la résistance, un

personnage **Éclaireur** ajoute toujours 1 à tous ses **Bonus d'Initiative**.

STATS	BASE	AJOUTS
Points de Vie	15	FORCE
Volonté	15	SANG-FROID
Progression	2	--
Course	5	Rangs d'Athlétisme/ 2 (arrondi à l'inférieur)
Encombrement	5	FOR+Rangs d'Endurance
Initiative	2	DEX+CONC +Rangs de Tactique

7) TOUCHES FINALES :

La création du personnage se termine en investissant un peu de temps dans la définition du nom, des détails, de la personnalité et du parcours de votre personnage. Cela devrait inclure ce qui le motive, son sexe, sa sexualité, comment il a survécu et s'est caché dans la Résistance, son agenda personnel, son apparence et toutes les histoires secondaires qui peuvent provenir des Traits de hauts Rangs que le joueur a peut-être sélectionné pour son personnage. Il n'y a absolument aucune limite lorsqu'il s'agit de décider qui vous êtes, alors n'hésitez pas.

De plus, les joueurs doivent discuter brièvement avec le Directeur de tout vêtement, équipement ou objet que possède leur personnage. Bien que les objets physiques ne puissent pas être emportés dans le temps, la session de jeu pourrait, au moins en partie, avoir lieu en 2029 ou plus tard, et à ce titre, les personnages disposeront de l'équipement de base requis pour survivre et jouer leur rôle. La création du personnage est maintenant terminée. Il est temps de sauver l'humanité.

8) RÈGLES AVANÇÉES DE CRÉATION DE PERSONNAGE :

Dans les règles de base du JdR Terminator, jouer avec un Cyborg n'est pas interdit, mais il n'est pas spécifiquement pris en charge. Il est recommandé aux joueurs cherchant à incarner des types de personnages inhabituels de commencer par vérifier avec le Directeur, puis de trouver une accommodation concernant leurs Statistiques et Compétences. Dans de nombreux cas, un Cyborg n'est qu'un Troufion particulièrement réfléchi qui a besoin d'utiliser autant de compétences techniques que médicales pour panser ses blessures.

CYBORGS :

Les règles suivantes sont facultatives et disponibles pour les joueurs souhaitant jouer un Cyborg au lieu d'un humain. Le Directeur peut exiger que l'une ou l'ensemble de ces règles entrent en vigueur.

Apprendre à Courir : Bien que physiquement capables, les Cyborgs sont souvent confrontés à des défis émotionnels. Cela peut venir en partie d'un Syndrome de Stress Post-Traumatique, d'autres d'un manque d'interaction humaine, ou pour d'autre parce que personne ne lisait d'histoire à la machine de mort qu'ils devenaient pendant qu'elle était fabriquée. Il suffit de dire que lors de l'exécution de tâches physiques, un Bonus de Compétence d'un Cyborg est augmenté de 2, mais que lors des interactions sociales, ce Bonus de Compétence est diminué de 2.

Tout Espoir s'en est Allé : Même si les Cyborgs sont effectivement voués à exceller, ils ne bénéficient pas de l'Espoir. Le Cyborg augmente ses Points d'Espoir de 2, mais n'accumule ni n'utilise l'Espoir à aucun moment. Les ramifications métaphysiques de vivre sans Espoir doivent-être jouées entre le Directeur et le joueur.

Inarrêtable : De nombreux Cyborgs sont tout simplement immunisés contre la douleur. Qu'il s'agisse d'un calcul délibéré ou d'un effet

secondaire tragique dépend du joueur, mais cela signifie que le joueur n'a jamais conscience conscience d'avoir subi des dégâts. Le Directeur enregistre tous les dommages et ne les révèle que le Cyborg reçoit des blessures ou prennent des mesures pour se contrôler. Le Directeur peut choisir d'accorder au Cyborg des Points de Vie ou une armure supplémentaire, mais cela dépend de lui.

PERSONNAGES DESTINÉS :

Certains personnages se retrouvent dans la ligne de mire d'un Terminator pour des raisons extérieures à tout ce qu'il a fait jusqu'à présent. Ces cibles sont, selon Skynet, des piliers de la Résistance et méritent d'être éliminées. Que cela s'avère vrai ou non dépend uniquement des actions des joueurs, Skynet s'est déjà trompé ! Indépendamment de leurs succès ou de leurs échecs, ces personnages Natifs de leur Ère sont connus comme étant Destinés.

Les Personnages Destinés sont facultatifs et certains Directeurs peuvent préférer que ces personnages soient des PNJs, plutôt que des joueurs. En effet, de nombreux personnages n'appartenant pas à la Résistance pourraient se voir confier l'un des autres rôles réguliers. Par exemple, un détective pourrait très bien être un Stratège.

CRÉER DES PERSONNAGES DESTINÉS :

Tous les Personnages Destinés ne sont pas forgés par la guerre contre les machine et ont donc un maximum de 5 dans tous leurs Attributs. Tous les Personnages Destinés ont les Statistiques initiales suivantes :

FOR	DEX	CONN.	CONC.
0	0	0	0
CHA	SG-FR	DESTIN	
1	1	3	

COMPÉTENCES	
Détecter	Conduite (1 Type)
Commandement	Persuasion
+1 Compétence (au choix)	

DESTINÉ :

Chaque fois qu'un Personnage Destiné utilise du Destin dans une scène, il peut, dès qu'il reprend son souffle, lancer 1D10. **Si le résultat est supérieur au double de son Destin actuel, il gagne 1 Point de Destin. Si son Destin est de 0, il gagne 1 Point de Destin sans avoir recours à un jet.** 0X0 est facile à battre sur 1D10.

Les Personnes Destinées sont automatiquement « **Connu de Skynet** » et ne peuvent donc pas prendre ce Trait.

Les Personnes Destinées ne sont pas une option standard, beaucoup ont une motivation particulière leur permettant de se plonger rapidement dans un rôle régulier.

Exemple : Sarah Connors est le parfait exemple de cela. En 14 ans elle s'est forgée elle-même en une épique combinaison de Troufion et d'Éclaireur, devenant l'un des plus dangereux être-humain de la planète.