

**Check list (PG 26)**

- Détermination du concept du personnage
- Choix de l'espèce
- Modification des attributs
- Choix des modifications (bio ou cyber)
- Calcul des capacités
- Choix des aptitudes
- Choix d'1 package origine + 2 background
- Choix des packages professionnels
- Allocation des talents personnalisés
- Choix de l'équipement (avec le modérateur)

**Vingt questions (PG 27)**

- Quel est le nom, le sexe et l'âge du perso ?
- Où est-il né ?
- Qui étaient ses parents ?
- Avait-il des frères et sœurs ?
- Comment a été son enfance ?
- Qu'a t-il appris en grandissant ?
- Quand et pourquoi est-il parti ?
- À quoi ressemble t-il ?
- Quelles sont ses forces/faiblesses physiques ?
- Quelles sont ses forces/faiblesses mentales ?
- Quel entraînement a t-il reçu ?
- Que fait-il pour gagner sa vie ?
- Qu'est-ce qui le motive le plus ?
- Quels sont ses objectifs à long terme ?
- Quelle première impression fait-il aux autres ?
- Quelle impression fait-il à ceux qui le connaissent déjà ?
- Qui sont ses plus proches amis ?
- A t-il un conjoint ou des personnes à charge ?
- Quels traits respecte t-il le plus chez les autres ?
- Quels traits respecte t-il le moins chez les autres ?

**Niveau de puissance (PG 27)**

|               | Ordinaire    | Exceptionnel                 | Élite |
|---------------|--------------|------------------------------|-------|
| Attributs     | 0/0          | 3/5                          | 6/10  |
| Modifs        | 1-3 mineures | 2-4 mineures<br>1-2 majeures | —     |
| Pack. pro.    | 3            | 5                            | 5     |
| Aptitudes     | 1/3          | 2/4                          | 3/5   |
| Talents pers. | 5            | 10                           | 20    |
| Niveau max.   | 4            | 6                            | 8     |

Modif. mineure : prix ≤ 10.000 cs

**Espèce**

- Humain pure souche (PG 29)
- Humain cybernétiquement modifié (PG 31)
- Humain génétiquement modifié (PG 31/170)
  - ..... ➤ Aquaforme
  - ..... ➤ Plongeur
  - ..... ➤ Osmoforme
  - ..... ➤ Hybride
  - ..... ➤ Silva
  - ..... ➤ Chat
  - ..... ➤ Mongrel (FM 80)
    - ..... ➤ Spatial
    - ..... ➤ Transhumain
    - ..... ➤ Cerveau (FM 79)
  - Cétacé (PG 32, AE 24/126)
    - ..... ➤ Dauphin commun
    - ..... ➤ Grand dauphin
    - ..... ➤ Béluga
    - ..... ➤ Dauphin pilote
    - ..... ➤ Épaulard/Orque

**Attributs (PG 28/33)**

- Physique
  - ..... ➤ Carrure [CAR]
  - ..... ➤ Forme [FRM]
- Cognition
  - ..... ➤ Perception [PER]
  - ..... ➤ Intellect [INT]
- Coordination
  - ..... ➤ Agilité [AGI]
  - ..... ➤ Dextérité [DEX]
- Psyché
  - ..... ➤ Présence [PRE]
  - ..... ➤ Volonté [VOL]

| Niveau | Coût |
|--------|------|
| -3     | -4   |
| -2     | -2   |
| -1     | -1   |
| 0      | 0    |
| +1     | 1    |
| +2     | 2    |
| +3     | 4    |

**Attributs dérivés (PG 34)**

- Endurance = (Forme + Volonté) / 2 [END]
- Réflexes = (Agilité + Perception) / 2 [REF]
- Force = (Carrure + Forme) / 2 [FRC]

| Carrure + Forme | Robustesse [ROB] |
|-----------------|------------------|
| -3 à -6         | -1               |
| -2 à 1          | 0                |
| 2 à 5           | 1                |
| 6 à 9           | 2                |
| 10 à 13         | 3                |
| 14 à 17         | 4                |
| 18 à 21         | 5                |

**Scores de base (PG 31, FM 80, AE 126)**

| Carac. | Humain | Aquaforme | Silva |
|--------|--------|-----------|-------|
| CAR    | 0      | 0         | 3     |
| FRM    | 0      | 1         | 2     |
| AGI    | 0      | 0         | 0     |
| DEX    | 0      | 0         | -1    |
| PER    | 0      | 0         | 0     |
| INT    | 0      | 0         | 0     |
| PRE    | 0      | 0         | -1    |
| VOL    | 0      | 0         | 0     |
| END    | +0     | +1        | +1    |
| REF    | +0     | +0        | +0    |
| FRC    | +0     | +0        | +0    |
| ROB    | +0     | +0        | +1    |

| Carac. | Chat | Mongrel | Spatial |
|--------|------|---------|---------|
| CAR    | 2    | -1      | -1      |
| FRM    | 0    | 2       | 1       |
| AGI    | 2    | 2       | 1       |
| DEX    | -1   | -2      | 0       |
| PER    | 0    | 1       | 0       |
| INT    | 0    | 1       | 0       |
| PRE    | -1   | -3      | 0       |
| VOL    | 0    | 1       | 0       |
| END    | +0   | 0       | +1      |
| REF    | +1   | +1      | +0      |
| FRC    | +0   | +1      | +0      |
| ROB    | +0   | +1      | +1      |

| Carac. | Transhum. | Cerveau          | Commun |
|--------|-----------|------------------|--------|
| CAR    | 1         | 0                | 3      |
| FRM    | 1         | 0                | 1      |
| AGI    | 0         | 0                | 1      |
| DEX    | 0         | 0                | -9     |
| PER    | 1         | 1/2 <sup>1</sup> | 2      |
| INT    | 0         | 2/3              | -2     |
| PRE    | 1         | -1/-3            | -1     |
| VOL    | 0         | -1/-3            | 0      |
| END    | +1        | +0               | +2     |
| REF    | +0        | -1/-2            | +1     |
| FRC    | +0        | +0               | +0     |
| ROB    | +0        | +0               | +0     |

| Carac. | Grand | Béluga | Pilote | Orque |
|--------|-------|--------|--------|-------|
| CAR    | 6     | 7      | 10     | 12    |
| FRM    | 2     | 2      | 3      | 3     |
| AGI    | -1    | 0      | -1     | -1    |
| DEX    | -12   | -10    | -13    | -15   |
| PER    | 2     | 1      | 2      | 1     |
| INT    | -1    | -1     | -3     | -2    |
| PRE    | 0     | 0      | 0      | 0     |
| VOL    | 0     | 0      | 2      | 1     |
| END    | +3    | +3     | +4     | +3    |
| REF    | +0    | +0     | +0     | +1    |
| FRC    | +0    | +0     | +0     | 0     |
| ROB    | +0    | +0     | +0     | 0     |

**Aptitudes et talents (PG 37/51, AE 119)**

| Niveau d'aptitude | Nombre de dés |
|-------------------|---------------|
| Moyen             | 1             |
| Bon               | 2             |
| Supérieur         | 3             |

| Niveau de talent | Compétence  |
|------------------|-------------|
| 0                | Aucune      |
| 1-2              | De base     |
| 3-4              | Moyenne     |
| 5-6              | Avancée     |
| 7-8              | Spécialisée |
| 9-10             | D'élite     |

- Administration
  - ..... ➤ Administration [PRE]
  - ..... ➤ Économie [INT]
  - ..... ➤ Droit [INT]
  - ..... ➤ Gestion [PRE]
- Agriculture
  - ..... ➤ Élevage [INT]
  - ..... ➤ Aquaculture [INT]
  - ..... ➤ Culture [INT]
  - ..... ➤ Hydroponique [INT]
- Sports
  - ..... ➤ Nage [AGI, END]
  - ..... ➤ Tir à l'arc [DEX]
  - ..... ➤ Apesanteur [AGI]
  - ..... ➤ Parachutisme [AGI]
  - ..... ➤ Sports<sup>2</sup> [AGI, END]
  - ..... ➤ Lancer [DEX]
- Combat rapproché
  - ..... ➤ Combat armé [DEX]
  - ..... ➤ Combat sans arme [DEX, AGI]
- Commandement
  - ..... ➤ Commandement [PRE]

<sup>1</sup> Intuition : 2/3

<sup>2</sup> Un talent différent par sport/langue.

- ..... ↻ Logistique [INT]
- ..... ↻ Stratégie [INT]
- ..... ↻ Tactique [PER]
- ↻ Communication
  - ..... ↻ Langues<sup>2</sup> [INT]
  - ..... ↻ Négociation [PRE]
  - ..... ↻ Discours [PRE]
  - ..... ↻ Persuasion [PRE]
  - ..... ↻ Écriture [INT]
- ↻ Culture
  - ..... ↻ Cétacée [PRE, INT]
  - ..... ↻ Coloniale [PRE, INT]
  - ..... ↻ Terrienne [PRE, INT]
  - ..... ↻ GEO [PRE, INT]
  - ..... ↻ Humaine<sup>3</sup> [PRE, INT]
  - ..... ↻ Corporatiste [PRE, INT]
  - ..... ↻ Militaire [PRE, INT]
  - ..... ↻ Native [PRE, INT]
  - ..... ↻ Spatiale [PRE, INT]
  - ..... ↻ De la rue [PRE, INT]
- ↻ Beaux arts
  - ..... ↻ Comédie [PRE]
  - ..... ↻ Artisanat [DEX]
  - ..... ↻ Danse [AGI]
  - ..... ↻ Musique [PER]
  - ..... ↻ Peinture [DEX]
  - ..... ↻ Photographie [PER]
  - ..... ↻ Sculpture [DEX]
- ↻ Armes à feu
  - ..... ↻ Armes de poing [DEX]
  - ..... ↻ Armes d'épaule [DEX]
  - ..... ↻ Armes télécommandées<sup>3</sup> [PER]
- ↻ Sciences humaines
  - ..... ↻ Anthropologie [INT]
  - ..... ↻ Archéologie [INT]
  - ..... ↻ Histoire [INT]
  - ..... ↻ Politique [INT]
  - ..... ↻ Théologie [INT]
- ↻ Sciences de la vie
  - ..... ↻ Biochimie [INT]
  - ..... ↻ Botanique [INT]
  - ..... ↻ Génétique [INT]
  - ..... ↻ Zoologie [INT]
- ↻ Médecine
  - ..... ↻ Premiers soins [INT]
  - ..... ↻ Médecine légale [INT]
  - ..... ↻ Médecine générale [INT]
- ..... ↻ Pharmacologie [INT]
- ..... ↻ Psychologie [INT]
- ..... ↻ Chirurgie [INT]
- ..... ↻ Art vétérinaire [INT]
- ↻ Armement militaire
  - ..... ↻ Armes lourdes [DEX]
  - ..... ↻ Artillerie [PER, AGI]
- ↻ Sciences physiques
  - ..... ↻ Astronomie [INT]
  - ..... ↻ Chimie [INT]
  - ..... ↻ Géologie [INT]
  - ..... ↻ Météorologie [INT]
  - ..... ↻ Physique [INT]
- ↻ Discrétion
  - ..... ↻ Camouflage [PER]
  - ..... ↻ Filature [PER]
  - ..... ↻ Déplacement silencieux [AGI]
- ↻ Subterfuge
  - ..... ↻ Corruption [PRE]
  - ..... ↻ Déguisement [PER]
  - ..... ↻ Baratin [REF]
  - ..... ↻ Falsification [PER]
  - ..... ↻ Crochetage [DEX]
  - ..... ↻ Passe-passe [DEX]
- ↻ Survie
  - ..... ↻ Pêche [DEX]
  - ..... ↻ Cueillette [PER]
  - ..... ↻ Chasse<sup>3</sup> [PER]
  - ..... ↻ Alpinisme [INT]
  - ..... ↻ Navigation [INT]
  - ..... ↻ Orientation [PER]
  - ..... ↻ Pistage [PER]
- ↻ Technique
  - ..... ↻ Informatique [INT]
  - ..... ↻ Maîtrise d'avaries [REF]
  - ..... ↻ Démolition [INT]
  - ..... ↻ Électronique [INT]
  - ..... ↻ Mécanique [INT]
  - ..... ↻ Télécommande [DEX, PER]
- ↻ Véhicules
  - ..... ↻ Conduite (2D) [DEX]
  - ..... ↻ Pilotage (3D) [DEX]
  - ..... ↻ Voile [PER]

## Packages d'origine (PG 40)

- ↻ Humains
  - ..... ↻ Coloniale – Pionnier
  - ..... ↻ Coloniale – Urbaine
  - ..... ↻ Orbite terrestre
  - ..... ↻ Zone libre – Enclave
  - ..... ↻ Zone libre – Zone sinistrée
  - ..... ↻ GEO
  - ..... ↻ Corporatiste
  - ..... ↻ Lune
  - ..... ↻ Colonie martienne
  - ..... ↻ Native
  - ..... ↻ Urbaine
- ↻ Hybrides
  - ..... ↻ Réserve
  - ..... ↻ GEO
- ↻ Cétacés
  - ..... ↻ Coloniale
  - ..... ↻ Terre – Côtière/Sédentaire
  - ..... ↻ Terre – Océanique/Nomade
  - ..... ↻ Corporatiste
  - ..... ↻ Native

## Packages de background (PG 41)

- ↻ Colonial
- ↻ Corporatiste
- ↻ Natif
- ↻ Rue
- ↻ Université
- ↻ Spatial
- ↻ Indépendant
- ↻ GEO
- ↻ Rural

## Rôles

- ↻ Administrateur (PG 82)
  - ..... ↻ Agent administratif
  - ..... ↻ Administrateur du HCTI
  - ..... ↻ Fonctionnaire aux affaires étrangères
- ↻ Artiste (PG 83)
  - ..... ↻ Danseur
  - ..... ↻ Peintre
  - ..... ↻ Star du rock
- ↻ Pilote civil (PG 83)
  - ..... ↻ Pilote de brousse
  - ..... ↻ Ex-pilote militaire
  - ..... ↻ Contrebandidier
- ↻ Docteur (PG 84)
  - ..... ↻ Généticien
  - ..... ↻ Médecin
- ↻ Écoterroriste (PG 85)
- ↻ Pirate (PG 85)
- ↻ Aventurier (PG 86)
  - ..... ↻ Guide
  - ..... ↻ Fournisseur
- ↻ Gangster (PG 87)
  - ..... ↻ Tueur à gage
  - ..... ↻ Chef de gang
- ↻ Magistrat de la GEO (PG 88)
- ↻ Marshal de la GEO (PG 89)
- ↻ Patrouilleur de la GEO (PG 90)
  - ..... ↻ Officier de police
- ↻ Casque bleu de la GEO (PG 91)
  - ..... ↻ Commando
  - ..... ↻ Marin-éclaireur
  - ..... ↻ Technicien de combat
- ↻ Troupe d'élite de la GEO (PG 91)
- ↻ Sécurité corporatiste (PG 92)
  - ..... ↻ Officier de sécurité
  - ..... ↻ Agent des opérations spéciales
- ↻ Agent de renseignement (PG 92)
- ..... ↻ Agent secret
- ..... ↻ Attaché diplomatique
- ↻ Journaliste (PG 93)
  - ..... ↻ Reporter d'investigation
- ↻ Médecin urgentiste (PG 93)
  - ..... ↻ Secouriste ERT
- ..... ↻ Casque bleu
- ↻ Mercenaire (PG 94)
- ↻ Pilote militaire (PG 95)
- ↻ Mineur (PG 96)
  - ..... ↻ Mineur corporatiste
  - ..... ↻ Ingénieur des mines
- ↻ Guérisseur natif (PG 97)
- ↻ Insurgé natif (PG 98)
- ↻ Patrouilleur natif (PG 98)
- ↻ Natif vendu (PG 99)
  - ..... ↻ Escroc natif
- ↻ Opportuniste (PG 99)
  - ..... ↻ Arnaqueur
- ↻ Pionnier (PG 99)
- ↻ Détective privé (PG 100)
- ↻ Prospecteur (PG 100)
- ↻ Marin (PG 101)
  - ..... ↻ Marine marchande
- ↻ Savant (PG 102)
  - ..... ↻ Archéologue

<sup>3</sup> Cétacés

- Scientifique (PG 103)
  - ..... ➤ Astrophysicien
  - ..... ➤ Biologiste de terrain
- Spatial (PG 104)
  - ..... ➤ Membre d'équipage
- Technicien (PG 104)
  - ..... ➤ Pirate informatique
  - ..... ➤ Ingénieur
  - ..... ➤ Mécanicien
- Voyou (PG 106)
  - ..... ➤ Dealer
- Négociant (PG 106)
- Garde-pêche (PG 107)

### Package professionnels

Niveaux : Novice / Spécialiste / Expert

- Humains/Hybrides
  - ..... ➤ Administration (PG 43)
  - ..... ➤ Arts et divertissement (PG 44)
    - ..... ➤ Expert (Danseur)
    - ..... ➤ Expert (Musicien)
    - ..... ➤ Expert (Artiste)
  - ..... ➤ Sports (PG 44)
  - ..... ➤ Colonisation (PG 44)
  - ..... ➤ Commerce (PG 44)
    - ..... ➤ Expert (Cadre)
    - ..... ➤ Expert (Négociant)
    - ..... ➤ Expert (Pilote commercial)
  - ..... ➤ Crime (PG 45)
    - ..... ➤ Expert (Cambrioleur)
    - ..... ➤ Expert (Escroc)
    - ..... ➤ Expert (Gangster)
    - ..... ➤ Expert (Voyou)
  - ..... ➤ Diplomatie (PG 45)
  - ..... ➤ Espionnage (PG 46)
    - ..... ➤ Expert (Analyste)
    - ..... ➤ Expert (Agent secret)
  - ..... ➤ Humanités (PG 47)
  - ..... ➤ Police (PG 47)
    - ..... ➤ Expert (Officier de police)
    - ..... ➤ Expert (Opérations spéciales)
    - ..... ➤ Expert (Officier sous couverture)
  - ..... ➤ Médecine (PG 47)
  - ..... ➤ Armée (PG 48)
    - ..... ➤ Expert (Infanterie)
    - ..... ➤ Expert (Commando)
    - ..... ➤ Expert (Aérospatiale)
    - ..... ➤ Expert (Marine)

- ..... ➤ Science (PG 48)
  - ..... ➤ Espace (PG 48)
  - ..... ➤ Survie (PG 49)
- ..... ➤ Technique (PG 49)
  - ..... ➤ Cétacés
  - ..... ➤ Colonisation (PG 49)
  - ..... ➤ Police (PG 49)
  - ..... ➤ Armée (PG 50)
  - ..... ➤ Survie (PG 50)
  - ..... ➤ Chant de la Baleine (PG 50)
  - ..... ➤ Administration (AE 113)
  - ..... ➤ Médecine (AE 114)
  - ..... ➤ Science (AE 114)
  - ..... ➤ Espace (AE 114)
  - ..... ➤ Technique (AE 114)

### But (PG 78)

- Accomplissement
- Altruisme
- Bonheur
- Illumination
- Célébrité
- Liberté
- Immortalité
- Justice
- Amour
- Oubli
- Puissance
- Vengeance
- Révolution
- Survie
- Richesse

### Motivation (PG 79)

- Aventure
- Compassion
- Curiosité
- Insatisfaction
- Devoir
- Foi
- Peur
- Culpabilité
- Haine
- Honneur
- Loyauté
- Obsession
- Fierté
- Professionnalisme
- Pression sociale

### Attitude (006.265)

- Arrogant
- Taciturne
- Confiant
- Coopératif
- Déprimé
- Discipliné
- Énergique
- Holiste
- Humble
- Introspectif
- Lunatique
- Optimiste
- Paranoïaque
- Pessimiste
- Rebelle

### Archétypes

- Pilote de brousse (PG 58)
- Dauphin ingénieur (PG 60)
- Biologiste de terrain (PG 62)
- Gangster (PG 64)
- Marshal de la GEO (PG 66)

- Soldat d'élite de la GEO (PG 68)
- Écoterroriste natif (PG 70)
- Épaulard casque bleu de la GEO (PG 72)
- Silva garde-pêche (PG 74)

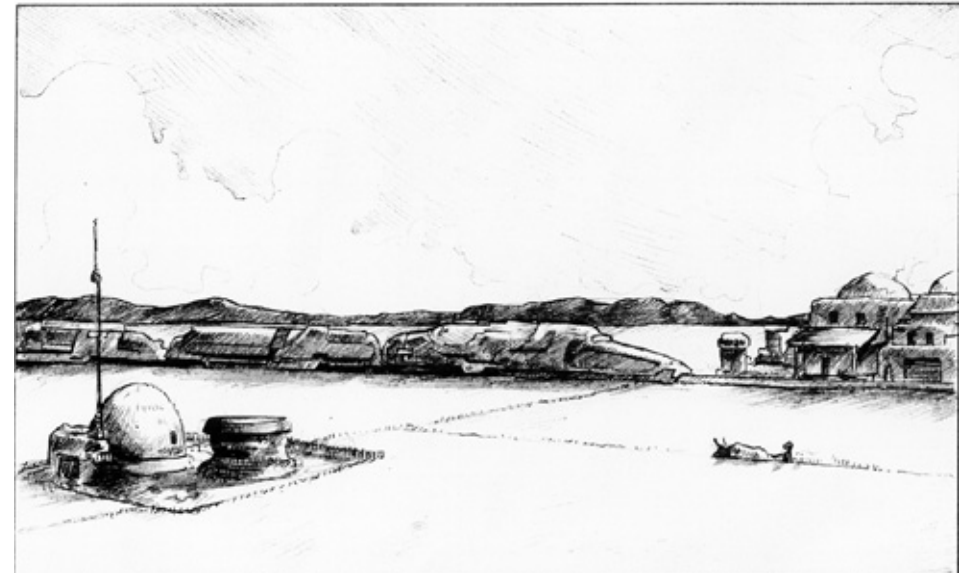


Illustration © Biohazard Games