

GN JUNKTOWN

Création de personnage

2021



Les Races

Les Humains

Prérequis : Aucun

Description : Est-il vraiment nécessaire de vous expliquer ce qu'est un humain ?

Apparence : Un humain n'a pas d'élément de costume particulier.

Caractéristiques spéciales : Aucune.

Les Goules

Prérequis :

- Masque ou maquillage adéquat
- Voix rauque

Description : Une goule est un humain ayant été soumis à une dose de radiation normalement mortelle pour un être humain. Pour une raison encore inconnue, celui-ci a survécu à la radiation, subissant des mutations pour devenir quelque chose d'autre.

Apparence : La goule a une peau d'apparence fortement brûlée, comme si elle avait été affectée par des flammes ou de l'acide, et sa voix est rauque.

Caractéristiques spéciales :

- Cette race est aussi immunisée contre les effets néfastes des radiations.
- La goule ne peut pas être soignée par un médecin, mais les radiations ont le même effet sur elle que la compétence "médecine". (Une zone irradiée les soigne de 1 PV aux 5 minutes sauf lorsque la goule est inconsciente. À ce moment, elle est soignée de 1 PV aux 10 minutes)
- La goule, lors de la création du personnage, ne peut pas assigner de points à l'attribut (C) et maximum 3 points à l'attribut (A).

Synthétique de 1^{er} ou 2^e Génération

Prérequis : - Approbation du costume par l'organisation

Description: Les synthétiques, ou humanoïdes synthétiques, désignent les intelligences artificielles conçues par l'Institut pour ressembler, fonctionner et se comporter comme les humains.

Apparence : Les synths étant en partie robotiques, ils doivent avoir certains éléments de costumes révélant ce fait (par exemple : puce électronique apparente, main robotique, etc).

Caractéristiques spéciales :

- Les synths ont l'obligation de prendre l'attribut (I) au niveau 5 lors de la création du personnage et ne peut assigner plus que 3 points à (L).
- Les synths ont un point d'armure supplémentaire permanent et peuvent utiliser un pointeur laser gratuitement, ce qui représente un système de visé intégré.
- Les synths peut seulement être réparé par un mécanicien (1 Junk si les Synths est agonisant. 1PV / 5 minutes)
- Les synths ne meurt pas après 10 minutes. Après cette durée, s'il n'a pas été soigné, il perd un point de destin et il peut alors se relever. Il doit se rendre à son campement hors-jeu et lorsqu'il y arrive, il peut entrer en jeu avec tous ses PV. Cela ne s'applique pas à une armure si le joueur en a une.
- Les drogues n'affectent pas les synths.

Les Mutants

- Prérequis :**
- Approbation de l'organisation avant la création
 - Approbation du costume par l'organisation.

Description : Les super mutants sont des humains ayant mutés suite à une infection au Virus Évolutif Forcé (FEV).

Apparence : Ils sont plus musclés, plus grands que des humains, sont immunisés contre toute maladies ou radiations, et sont dotés d'une force et d'une endurance surhumaine.

Caractéristiques spéciales :

- Leur démarche est lourde et lente ce qui implique qu'ils ne peuvent pas courir.
- Ils sont assez stupide et, donc, ne peuvent attribuer de point à (I) lors de la création du personnage.
- Les mutants ont l'obligation de prendre l'attribut (S) et (E) au niveau 5 lors de la création du personnage.
- Les mutants ont un PV supplémentaire permanent et afflige 1 PV de dégât de plus au corps à corps.

Les Attributs

(S).(P).(E).(C).(I).(A).(L)

Lors de la création d'un personnage, le joueur à 21 points d'expérience à attribuer dans ses attributs. Le niveau maximum de chaque attribut est 10. Lors de la création, un minimum de 1 point doit être attribué dans chaque attributs et le niveau maximum est de 5. Le 10^{ième} niveau d'un attribut débloque certaines habilités spéciales et doit être acquis en jeu de manière conçu par l'organisation.

S (Force)

- Mêlée (3-5)
- Augmente les dégâts de corps à corps de 1 (7)
- Port d'armure :
 - Tier 2 (3)
 - Tier 3 (5)
 - Tier 4 (7)

P (Perception)

- Vol à la tire (3-5-7)
- Crochetage (3-5-7)
- Médecin (3-5-7)
- Prospecteur (3)
- Détection de pièges (3)

E (Endurance)

- Augmente les PV de 1. (5)
- Port d'armure :
 - Tier 2 (3)
 - Tier 3 (5)
 - Tier 4 (7)

C (Charisme)

- Interrogatoire (2-4-6)
- Marchand (4-6-8)
- Bonus d'argent à la création de personnage (3)

I (Intelligence)

- Armes laser (3)
- Médecin (3-5-7)
- Mécanicien (3-5-7)
- Scientifique (3-5-7)
- Hacker (3-5-7)

A (Agilité)

- Attaque sournoise (5-8)
- Crochetage (3-5-7)
- Arme à feu (3)
- Lancer (3)
- Ambidextrie (3)

L (Chance)

- Attaque sournoise (4-7)
- Vol à la tire (3-5-7)
- Interrogatoire (2-4-6)
- Prospecteur (3)
- Permet de lancer de nouveau (dés/roulette) ou obtenir une nouvelle main de cartes 1 fois l'heure au casino. (5)

Les Expertises

Après avoir placé ses points d'attributs, trois expertises doivent être sélectionné parmi ceux ci-dessous.

Suite à la création du personnage, un joueur obtient 1 point d'expertise par événement et tous les attributs coutent 2 points d'expertise. Il est obligatoire d'avoir les attributs requis pour augmenter une expertise.

Les expertises de combat

Armes à Feu

Niveau 1/1 (A3)

- Permet d'utiliser les armes à feu autres que les pistolets/revolvers (qui sont permis à tous)

Armes Laser

Niveau 1/1 (I3)

- Permet d'utiliser les armes laser.

Attaque sournoise

Prérequis : Lame MOLLE de maximum 30cm.

Niveau 1/2 (A5 + L4)

- Rend la cible agonisante.

Niveau 2/2 (A8 + L7)

- Tue la cible. Le PDD du joueur est quand même perdu.

Mêlée

Niveau 1/2 (F3)

- Permet d'utiliser une arme longue (3'½").

Niveau 2/2 (F5)

- Permet d'utiliser une arme lourde/démesuré. Ces armes font 2 de dégât de base

Ambidextrie

Niveau 1/1 (A3)

- Permet d'utiliser une arme dans chaque main.

Lancer

Niveau 1/1 (A3)

- Permet de lancer des armes tels que couteaux de lancer, lances et haches de lancer. Ces armes font 1 de dégât.

Armes à Distance

Niveau 1/1 (A3)

- Permet d'utiliser Arc et Arbalètes.

Les spécialisations

Crochetage

Objet requis : Outils de crochetage.

Niveau 1/3 (P3 + A3)

- Permet d'ouvrir les serrures débutantes.

Niveau 2/3 (P5 + A5)

- Permet d'ouvrir les serrures intermédiaires.

Niveau 3/3 (P7 + A7)

- Permet d'ouvrir les serrures avancées.

Hacker

Objet requis : Appareil pour hacker.

Niveau 1/3 (I3)

- Permet de pirater les systèmes informatiques débutant.

Niveau 2/3 (I5)

- Permet de pirater les systèmes informatiques intermédiaires.

Niveau 3/3 (I7)

- Permet de pirater les systèmes informatiques avancées.

Assassinat

Niveau 1/1 (N/A)

- Permet de réaliser un contrat d'assassinat, donc d'achever un joueur sans perdre de point de destin.
- Les contrats d'assassinat sont généralement donnés par l'organisation.
- Si un joueur a une raison valable de vouloir assassiner quelqu'un, il peut en parler à l'organisation pour tenter de créer un contrat.

Interrogatoire / torture

- Permet d'interroger ou de torturer un autre joueur.
- Si la torture est utilisée, la victime perd 1 PV par séance de 5 minutes.

- La torture peut être un élément de roleplay très divertissant, mais il reste interdit de faire toute acte de torture réelle. Le tout doit être simulé.
- Aucune violence est tolérée, même si la victime le veut, et la victime doit être respectée.

Niveau 1/3 (C2 + L2)

- Permet d'obtenir la réponse à une question à chaque 5 mins.

Niveau 2/3 (C4 + L4)

- Permet d'obtenir la réponse à deux questions à chaque 5 mins.

Niveau 3/3 (C6 + L6)

- Permet d'obtenir la réponse à trois questions à chaque 5 mins.

Science et technologie

Scientifique

- Permet d'utiliser un laboratoire pour transformer des ressources en différentes drogues ou autres substances.
- Lorsque vous fabriquer un objet, il faut apporter les ressources ayant été transformés à un organisateur pour obtenir l'objet fabriqué et le mettre en jeu.

Niveau 1/3 (I4)

- Permet de fabriquer certaines substances sur la liste Scientifique.

Niveau 2/3 (I6)

- Permet de fabriquer plusieurs substances sur la liste Scientifique.

Niveau 3/3 (I8)

- Permet de fabriquer toutes les substances sur la liste Scientifique.

Voir la liste de Fabrication du Scientifique pour toutes les recettes

Mécanicien

Objet requis : Outils de mécanicien.

- Permet d'utiliser un atelier mécanique pour fabriquer des armes, armures et autres objets.
- Lorsque vous fabriquer un objet, il faut apporter les ressources ayant été transformés à un organisateur pour obtenir l'objet et le mettre en jeu.

Niveau 1/3 (I4)

- Permet de fabriquer et réparer certains objets sur la liste Mécanicien.

Niveau 2/3 (I6)

- Permet de fabriquer et réparer plusieurs objets sur la liste Mécanicien.

Niveau 3/3 (I8)

- Permet de fabriquer et de réparer tous les objets sur la liste Mécanicien.

Voir la liste de Fabrication du Mécanicien pour toutes les recettes

Artificier

Objets requis : Outils d'artificier

- Permet de fabriquer des pièges, explosifs et munitions ainsi que désarmer et de récupérer des pièges.

Niveau 1/2 (A4)

- Permet de fabriquer certains objets sur la liste Artificier.

Niveau 2/2 (A7)

Permet de fabriquer tous les objets sur la liste Artificier.

Voir la liste de Fabrication de l'Artificier pour toutes les recettes

Santé

Médecin

Objets requis : Trousse de docteur

- Permet de guérir un autre joueur.
- Si le un joueur est agonisant, il faut 5 minutes pour le stabiliser. Lorsque stabilisé, il est à 0 PV.

Niveau 1/3 (P3 + I3)

- Guérison de 1PV en 5 minutes.

Niveau 2/2 (P5 + I5)

- Guérison de 2PV en 5 minutes.

Niveau 1/2 (P7 + I7)

- Permet d'opérer un joueur mort en 15 minutes. Le joueur doit être déplacé en lieu sûr pour l'opération. Le joueur ciblé ne perd pas de PDD si l'opération est un succès. (Faire pile ou face avec la personne en charge de l'autodoc)

Premiers soins

Objets requis : Trousse de premiers soins

Niveau 1/1 (N/A)

- Permet de stabiliser un joueur agonisant (0 PV) depuis moins de 10 mins. Le joueur doit utiliser un bandage stérile pendant 5 minutes sur le blessé pour le soigner de 1 PV temporaire pour 15 minutes.

Social et commerce

Vol à la tire

Objet requis : Outils de crochetage.

Niveau 1/3 (P3 + C3)

- Permet de faire un pick-pocket en 30 secondes.

Niveau 2/3 (P5 + C5)

- Permet de faire un pick-pocket en 20 secondes.

Niveau 3/3 (P7 + C7)

- Permet de faire un pick-pocket en 10 secondes.
***Voir "Vol à la tire" dans le document de règles ***

Marchand

- Diminution des prix à l'achat d'objets et ressources à l'entrée de personnage et aux commerces avec NPC.

Niveau 1/3 (C4)

- Accès à la caravane avec un maximum de 50 caps à dépenser.

Niveau 2/3 (C6)

- Accès à la caravane avec un maximum de 75 caps à dépenser.

Niveau 3/3 (C8)

- Accès à la caravane avec un maximum de 125 caps à dépenser.
***Voir "Caravane" dans le document de règles ***

Prospecteur

Niveau 1/1 (P3 + L3)

- Permet de récolter plusieurs ressources éparpillées partout sur le terrain ;
 - Les mines (10 minutes par ressource)
 - Les gobelets de loot (instantané)
- Permet de fabriquer trois puits et/ou plantation de muttfruit par événement.
 - Puits (2 Junk et 1 Métal) 10 minutes
 - Plantation de muttfruit (1 muttfruit) 10 minutes***Voir "Les vivres et les groupes" dans le document de règles***

L'équipement de départ

Après avoir créé votre personnage, vous devez acheter votre équipement de départ. Vous avez 300 capsules à dépenser (350 avec (C3)). Le maximum de capsule qu'il vous est autorisé de garder après vos achats est de 50, le reste doit absolument être dépensé.

Les armes, armures et équipements de métier acquis à la création de votre personnage ne peuvent être volé ou échangeable.

Items	Coût en Capsules
Armure tier 1 (1 Point d'armure)	50
Armure tier 2 (2 Point d'armure)	100
Pistolet/Revolver	100
Arme à Feu	150
Arme 1' et –	0
Arme courte 2'6" et –	25
Arme longue 3'6" et –	50
Arme 2 Mains 3'6" et +	100
munitions (10)	5
Jet	3
Psycho	20
Mentats	20
Buffout	25
Cat eye	5
Med X	15
Rad X	15
Rad Away	30
Stimpack	20
Kit de Crochetage	100
Trousse de Docteur	200
Outils de Mécanicien	200
Premier soins x 5	50
Outils d'artificier	50