

Delta Green : Ghost's Stories.

Les règles peuvent être, vu la fiche : <http://www.lapagedujour.net/trucsdejdr/elus.pdf> , 4 jeux au choix (Torg, Shadowrun, Appel de Cthulhu ou Savage World) pour lancer les dés.

Dans un premier temps, ça sera Shadowrun.

Échelle des Attributs : 2 = médiocre, 3 = moyen, 4 = avantage, 5 = bon, 6 = très bon, 7 = excellent.

Échelle des compétences : 1-2 = Novice, 3-4 = Compétent, 5-6 = Bon, 7-8 = Professionnel, 9-10 = Expert, 11-12 = Sommité, 13+ = Légende.

La mécanique des dés, un peu simplifiée, sera de lancer un nombre de dés à 6 faces égal aux attributs (ben tiens) en ajoutant un bonus lié à des succès automatiques en fonction du niveau de compétence choisi... Pas besoin donc, dans un premier temps, d'avoir plus de 8 dés à 6 faces.

Répartition des points.

Pensez à investir dans une définition du personnage avec un ou deux adjectifs. Si le personnage était un gros loser / blaireau / minable avant l'événement, c'est pas plus mal pour le « choc » de la transformation.

La transformation, c'est quelque chose qui est arrivé aux personnages la nuit du 5 au 6 septembre 1998 sur une route paumée de l'état du Nebraska à 21 heures 05.

La transformation, ça fait quoi ?

Ça fait que le destin, l'expérience, les capacités du personnages sont un peu transformées.

Choisissez une caractéristique à 7 (excellent) et une à 2 (médiocre) parmi Agilité, Réaction, Charisme, Logique, Intuition, Volonté, Magie et Chance. Toutes les autres caractéristiques seront égales à 6 (oui, c'est énorme, mais le jeu s'appelle pas les élus pour rien).

Initiative (Moyenne Réaction et Intuition), Taille (plus fort de Force ou de Constitution) et Education (plus fort de Logique ou d'Intuition) sont des caractéristiques dérivées. Ne rien mettre dedans.

La caractéristique médiocre pourra bien sûr évoluer, pas de souci (on peut même l'augmenter à 3 en achetant Attribut exceptionnel:)).

Trouvez les deux compétences qui vous plaisent le plus parmi les 24 proposées (et qui surtout correspondent à l'image que vous vous faites de votre personnage), notez les à 8.

Ensuite, vous avez 60 points à répartir sur les 22 autres compétences à trois conditions :

- Pas obligé de mettre tout, tout de suite, vous pouvez remplir en cours de jeu.
- Hobbies, Persuasion et Autorité DOIVENT être pris et AU moins être à 2 (Tout le monde sait causer, parler et a des activités annexes).
- On ne peut dépasser 6 dans les compétences choisies.

Choisir ensuite ou prendre en cours de jeu 10 points d'avantages Shadowrun 5, cf Page 73 et plus si besoin mais tout devrait s'expliquer (ils sont mis dans l'ordre où ils apparaissent en anglais, désolé) : Ambidextre (1), Esprit analytique (1) [+2 pour résoudre des problèmes logiques), Aptitude (2) [+1 dans la compétence], Caméléon astral (2), Bilingue (5), Anonyme (1/2, +1/2 pour se fondre dans la foule), Grâce féline (1/2, +2 équilibre, contorsion, etc), Codeslinger (1/2, +1/2 sur une action matricielle), Disjoint (1/2, +1/2 dés pour échapper, se contorsionner, tout ça), Attribut exceptionnel (3, +1 dans l'attribut et sa limite, valable pour tous les attributs), Première impression (2), Concentration focalisée (4), As du volant (2, +2 dés pour manoeuvres difficiles, vitesse améliorée), Tripes (2, +2 dés résister à la peur), Grande résistance à la douleur (1/2/3), Homeground (2, le personnage a certains bonus sur son territoire de base, d'historique), MacGyver (2, réparation à la volée +2 dés), Esprit mentor (1), Athlète naturel (1/2, courir, grimper ou soulever ?), Immunité naturelle (1/2, a une ou deux toxines, maladies au choix), Mémoire photographique (1), Récupération rapide (1), Résistance aux pathogènes / toxines (1/2), Affinité spirituelle (1), Résistance (2, +1Dé de résistance, encaisse), Volonté de vivre (1/2, plus de coches au moniteur de condition), Riche (2/4/6), Spécialisation (1/2, choisir une à deux spécialités appropriées dans une compétence).

Quelques exemples, inspirés parfois de certains pjs ou suggestions de pjs.

La jeune secrétaire un peu conne, amoureuse d'un beau gosse et qui allait le rejoindre sur la base :
Chance 7, Logique 2, Persuasion 8, Perception 8, Hobbies 4 (Cheer Leading, Danse folklorique, Chant, Coiffure).

Atouts : Première impression (2), Reste 8 points à choisir.

La jeune militaire placée au placard qui avait du mal à dire parfois autre chose que merde à l'autorité :

Volonté 7, Réaction 2, Autorité 8, Connaissances 8 (Droit, Comptabilité, Informatique X2, un au choix), Persuasion 4, Hobbies 3 (Emmerder le monde, Poker, Culte de la personnalité).

Atouts : Tripes (2), Attribut exceptionnel Volonté (3), Aptitude Connaissance (2), 3 points restant.

Le caporal qui avait cassé la gueule à son colonel et qui avait même tout fait pour lui piquer sa femme battue.

Volonté 7, Chance 2, Combat 8, Parer 8, Autorité 5, Hobbies 4 (Séduire, Poker, Culture comics, Cinéma), Persuasion 4, Reste 47 points.

Atouts : Tripes (2), Spécialité bagarre (poings dans la gueule de colonel) (1), 7 pts à choisir.

Le beau gosse qui ne va pas tarder à se retrouver dans la merde, parce qu'il y a son ex et sa nouvelle petite amie dans la bande :

Charisme 7, Volonté 2, Persuasion 8, Hobbies 8 (Poker, Séduction, Night Club, Deal de shit, Danse, Costume, Théâtre, Batailles historiques), Autorité 4, Perception 5, Reste 51 points.

Atouts : Première impression (2), Aptitude persuasion (2), 6 pts à choisir.

Le second lieutenant fou du volant qui est dégoûté d'avoir été viré de l'armée et qui fera tout pour se retrouver derrière un manche ou un volant.

Réaction 7, Chance 2, Pilotage 8, Conduite 8, Perception 6, Réparations 5, Savoir-Faire (Pilote, Marin, Courses automobiles) 5, Autorité 5, Persuasion 3, Hobbies 3 (Astronomie, Poker, Pubs locaux), Reste 33 points.

Atouts : As du volant (2), Aptitude Piloter et Conduire (4), Réaction exceptionnelle (3), Spécialisation voiture (1).

Le pasteur désabusé qui s'est retrouvé au mauvais endroit au mauvais moment et qui s'en veut encore d'avoir perdu sa femme.

Agilité 2, Magie 7, Savoir-faire 8, Persuasion 8, Connaissance 5 (Théologie, Histoire, Occultisme, Droit), Hobbies 4 (Randonnée, Culture amérindienne, Chant, Guitare), Autorité 4, Persuasion 5, Perception 4, Médium 3, Reste 35 points.

Atouts : Esprit Mentor (1), Aptitude Persuasion (2), Riche (2), 5 points à choisir.

Le brave imbécile qui allait avoir enfin une chance de s'en sortir en tant que jardinier, mais non, il y a des hommes en noir après lui.

Logique 2, Chance 7, Combat 8, Parer 8, Hobbies 4 (Jardinage, Poker, Paris sportifs, Wargames), Autorité 3, Persuasion 2, reste 51 points

Atouts : Résistant (2), Volonté de vivre (2), Force et Constitution exceptionnelles (6).