



## CREATION DES RECRUES



S'agissant de la création des Personnages, voici les règles applicables :

- 3000 Points de Génération pour une Recrue.
- Le PJ dispose gratuitement, au niveau 1, des Compétences suivantes : Charisme, Conduite Automobile et 5 Compétences de son choix, dans la mesure où ces Compétences sont listées dans sa profession.
- Le PJ a droit à une Compétence « Maximisée » (par exemple, si le PJ veut créer un expert en Arts Martiaux et que sa Force est de 10, il aura gratuitement 12 de Niveau en Combat au Corps à Corps, soit le maximum qu'il peut avoir avec une Force à 10). Le choix de cette compétence est à valider avec le MJ. Si la compétence ne fait pas partie des 7 compétences gratuites évoquées à l'alinéa ci-dessus, le PJ devra tout de même acheter cette compétence pour 100 Points de Génération.
- En termes de Champ d'Expérience, le PJ dispose :
  - . du champ Arme de Prédilection (Voir Chapitre : Les Champs d'Expérience ; si le PJ ne dispose pas de la compétence Combat à Distance, ou Combat au Corps à Corps, il peut alors choisir un champ de son choix à la place, dans la mesure où ce champ est listé soit dans sa profession, soit dans la liste des Champs d'Expérience Généraux),
  - . du champ Langue Maternelle : Anglais (ou toute autre si le PJ est étranger),
  - . des champs relatifs aux langues étrangères (Chapitre : Les Champs d'Expérience),
  - . de deux champs pour chaque année passée dans sa profession, que le PJ peut choisir soit dans la liste des Champs d'Expérience liés à sa profession, soit dans la liste des Champs d'Expérience Généraux,
  - . tout champ supplémentaire coûte 100 Points de Génération

Note : faites attention, certains Champs d'Expérience (comme Génie Mécanique) requièrent d'avoir « acheté » une Compétence spécifique (pour notre exemple : Sciences). Un PJ sans la Compétence Sciences ne peut disposer du Champ d'Expérience Génie Mécanique.

- S'il reste 5, 10, ou 15 Points de Génération à la fin de la création, le PJ gagne respectivement 1, 2 ou 3 Points d'Héroïsme (3 étant le maximum). Si le chiffre n'est pas un multiple de 5, il convient d'arrondir au chiffre inférieur.
- Les matricules des Recrues sont composés d'un chiffre (ex : 7), ils y rajouteront un « 0 » lorsqu'ils deviendront Agent et (ex : 07) et un « 00 » lorsqu'ils deviendront, et bien, « 00 » (ex : 007).

A l'exception de ces quelques points, la création d'un Personnage est identique aux règles énoncées dans le Livre des Règles.