

TWILIGHT 2000

GÉNÉRATION DE PERSONNAGE : PARCOURS



Pour Twilight 2000 4E. Ce document est une aide de jeu visant à simplifier la méthode de génération des personnages via la méthode des parcours de vie.

BY A FRENCH GUY

FREE LEAGUE
WORKSHOP
Twilight:2000

La méthode utilisant les parcours (p.31) vous permet de construire votre personnage en développant son histoire en profondeur.

nom	Âge de départ : 18 SF : D
-----	------------------------------

Choisissez votre nationalité -> []

Tirez 2D3 -> [] x Augmentations d'attributs.

VIG, AGL, INT et EMP commencent tous à **C**. Vous pouvez récupérer une augmentation supplémentaire en baissant un attribut de C à D.

ENFANCE (P.32)

-> Lancez 1D6 : [Enfance]

-> Choisissez une compétence à D : []

-> Tirez 1D6 : [Spécialité]

ATTRIBUTS

VIGUEUR	A	B	C	D
Armes lourdes	A	B	C	D
Corps à corps	A	B	C	D
Endurance	A	B	C	D

SPÉCIALITÉS

AGILITÉ	A	B	C	D
Conduite	A	B	C	D
Mobilité	A	B	C	D
Tir	A	B	C	D

INTELLIGENCE	A	B	C	D
Détection	A	B	C	D
Survie	A	B	C	D
Technique	A	B	C	D

EMPATHIE	A	B	C	D
Commandement	A	B	C	D
Persuasion	A	B	C	D
Assist. médicale	A	B	C	D

★ lors de la première période de service militaire, une des compétences DOIT être **TIR**, peut importe la liste.

PÉRIODE 1

Carrière (P.32 à 39) : []

-> S'assurer des conditions requises. Améliorez **1 x** deux compétences ou **2 x** une compétence de la liste et/ou de **Endurance, Mobilité** ou **Conduite**.

[Comp.1] Comp.2]

-> Effectuez un jet pour une des compétences améliorées. Succès : 1D6 pour la spécialité + une promotion (+ le grade et le SF sur une carrière militaire).

[Spé.] Grade]

SF : []

Âge (+ 1D6) : []

PÉRIODE 2

Carrière (P.32 à 39) : []

-> S'assurer des conditions requises. Améliorez **1 x** deux compétences ou **2 x** une compétence de la liste et/ou de **Endurance, Mobilité** ou **Conduite**.

[Comp.1] Comp.2]

-> Effectuez un jet pour une des compétences améliorées. Succès : 1D6 pour la spécialité + une promotion (+ le grade et le SF sur une carrière militaire).

[Spé.] Grade]

SF : []

Âge (+ 1D6) : []

-> Lancez 1D8 : sur "1", baissez un **Attribut** au choix. Puis relancez : sur "1", partez **En guerre**.

PÉRIODE 3

Carrière (P.32 à 39) : []

-> S'assurer des conditions requises. Améliorez **1 x** deux compétences ou **2 x** une compétence de la liste et/ou de **Endurance, Mobilité** ou **Conduite**.

[Comp.1] Comp.2]

-> Effectuez un jet pour une des compétences améliorées. Succès : 1D6 pour la spécialité + une promotion (+ le grade et le SF sur une carrière militaire).

[Spé.] Grade]

SF : []

Âge (+ 1D6) : []

-> Lancez 1D8 : sur "1 à 2", baissez un **Attribut** au choix. Puis relancez : sur "1 à 2", partez **En guerre**.

PÉRIODE 4

Carrière (P.32 à 39) : [_____]

→ S'assurer des conditions requises. Améliorez **1 x** deux compétences ou **2 x** une compétence de la liste et/ou de **Endurance, Mobilité** ou **Conduite**.

[Comp.1 _____ Comp.2 _____]

→ Effectuez un jet pour une des compétences améliorées. Succès : 1D6 pour la spécialité + une promotion (+ le grade et le SF sur une carrière militaire).

[Spé. _____ Grade _____]

SF : [_____]

Âge (+ 1D6) : [_____]

→ Lancez 1D8 : sur "1 à 3", baissez un **Attribut** au choix. Puis relancez : sur "1 à 3", partez **En guerre**.

PÉRIODE 5

Carrière (P.32 à 39) : [_____]

→ S'assurer des conditions requises. Améliorez **1 x** deux compétences ou **2 x** une compétence de la liste et/ou de **Endurance, Mobilité** ou **Conduite**.

[Comp.1 _____ Comp.2 _____]

→ Effectuez un jet pour une des compétences améliorées. Succès : 1D6 pour la spécialité + une promotion (+ le grade et le SF sur une carrière militaire).

[Spé. _____ Grade _____]

SF : [_____]

Âge (+ 1D6) : [_____]

→ Lancez 1D8 : sur "1 à 4", baissez un **Attribut** au choix. Puis relancez : sur "1 à 4", partez **En guerre**.

PÉRIODE 6

Carrière (P.32 à 39) : [_____]

→ S'assurer des conditions requises. Améliorez **1 x** deux compétences ou **2 x** une compétence de la liste et/ou de **Endurance, Mobilité** ou **Conduite**.

[Comp.1 _____ Comp.2 _____]

→ Effectuez un jet pour une des compétences améliorées. Succès : 1D6 pour la spécialité + une promotion (+ le grade et le SF sur une carrière militaire).

[Spé. _____ Grade _____]

SF : [_____]

Âge (+ 1D6) : [_____]

→ Lancez 1D8 : sur "1 à 5", baissez un **Attribut** au choix. Puis relancez : sur "1 à 5", partez **En guerre**.

PÉRIODE 7

Carrière (P.32 à 39) : [_____]

→ S'assurer des conditions requises. Améliorez **1 x** deux compétences ou **2 x** une compétence de la liste et/ou de **Endurance, Mobilité** ou **Conduite**.

[Comp.1 _____ Comp.2 _____]

→ Effectuez un jet pour une des compétences améliorées. Succès : 1D6 pour la spécialité + une promotion (+ le grade et le SF sur une carrière militaire).

[Spé. _____ Grade _____]

SF : [_____]

Âge (+ 1D6) : [_____]

→ Lancez 1D8 : sur "1 à 6", baissez un **Attribut** au choix. Puis relancez : sur "1 à 6", partez **En guerre**.

PÉRIODE 8

Carrière (P.32 à 39) : [_____]

→ S'assurer des conditions requises. Améliorez **1 x** deux compétences ou **2 x** une compétence de la liste et/ou de **Endurance, Mobilité** ou **Conduite**.

[Comp.1 _____ Comp.2 _____]

→ Effectuez un jet pour une des compétences améliorées. Succès : 1D6 pour la spécialité + une promotion (+ le grade et le SF sur une carrière militaire).

[Spé. _____ Grade _____]

SF : [_____]

Âge (+ 1D6) : [_____]

→ Lancez 1D8 : sur "1 à 7", baissez un **Attribut** au choix. Puis relancez : sur "1 à 7", partez **En guerre**.

PÉRIODE 9

Carrière (P.32 à 39) : [_____]

→ S'assurer des conditions requises. Améliorez **1 x** deux compétences ou **2 x** une compétence de la liste et/ou de **Endurance, Mobilité** ou **Conduite**.

[Comp.1 _____ Comp.2 _____]

→ Effectuez un jet pour une des compétences améliorées. Succès : 1D6 pour la spécialité + une promotion (+ le grade et le SF sur une carrière militaire).

[Spé. _____ Grade _____]

SF : [_____]

Âge (+ 1D6) : [_____]

→ Baissez un **Attribut** au choix et partez **En guerre**.

EN GUERRE

★ **Conscrit (p.39)** : juste avant que la guerre n'éclate, si votre dernière période se passait dans la vie civile (*autre* que dans les services de renseignements) et que votre personnage *n'est pas* natif du pays où se déroule la campagne, alors une de vos deux compétences doit être **Tir**, à moins que vous l'ayez déjà à **D** ou plus. Vous devez ensuite lancer 1D6 pour votre spécialité dans la colonne **Armée**. Enfin, votre équipement de départ est celui d'un soldat, consultable à la colonne **Arme de mêlée** de la p.33, à la place de l'équipement de votre dernière carrière civile.

-> Améliorez 1 x deux compétences (vous ne pouvez pas augmenter deux fois la même).

[Comp.1 _____ Comp.2 _____]

-> Lancez 1D6 pour obtenir une spécialité, sur le tableau p.39, dans la colonne correspondant à votre dernière carrière. Retirez si vous l'avez déjà.

[Spé. _____]

Ne faites pas de jet de promotion ou de vieillissement après la période **En guerre**.

-> Calculez vos seuils de santé et de stress (p.16), choisissez votre code moral, votre grand rêve, votre pote parmi les autres PJ, la manière dont vous les avez rencontrés, décrivez votre apparence.

-> Choisissez votre équipement parmi les choix proposés pour votre carrière finale.

1D6 x Ration(s) de nourriture : ☐

1D6 x Ration(s) d'eau potable : ☐

1D6 x Pt(s) de Rad permanents (p.80) : ☐

1D6 x Cartouche(s) de munitions (\$) : ☐

★ **Équipement du groupe (p.18)** : Concertez-vous et choisissez ensemble l'équipement du groupe, et éventuellement un véhicule.

