

Vous pouvez trouver la fiche de personnage ici :  
<http://emmanuel.gharbi.free.fr/hw/Hollywood-Feuille-de-personnage.pdf>

## PHASE 1 : NATURES

Choisir deux natures parmi les suivantes:

Accro / Alcool  
Ambitieux  
Ami de tout le monde  
Amoureux  
Balance  
Caméléon (social)  
Cinglé  
Code d'honneur  
Croyant  
Cynique  
Déviant  
En quête de rédemption  
Flambeur  
Hanté  
Jusqu'au boutiste  
Lâche  
Looser  
Méthodique  
Poseur  
Pourri jusqu'à l'os  
Protecteur  
Révolté  
Sur le retour  
Tendre  
Tranquille  
Vendu  
Vengeur  
Violent

Les natures représentent les inclinaisons profondes et les motivations des personnages. Elles caractérisent fondamentalement le personnage, le poussent à agir, le maintiennent en vie et parfois le hantent ou carrément le paralysent.

En plus de guider votre interprétation, elles apportent un Avantage et un Inconvénient en termes de jeu.

Je vous invite à m'indiquer quelles sont les 3-4 qui vous tentent, afin que je vous les décrive complètement en mp.

## PHASE 2 : PASSÉS ET RELATIONS

Votre personnage possède au départ **80** points afin d'acheter des passés et des relations.

**Passés** : Vous disposez au départ d'un passé gratuit, puis chaque passé supplémentaire coûte 10 points.

Voici les exemples de passés donnés par le livre de règles : a participé à la construction de Brooklyn, a vécu un divorce douloureux, a fait un tour du monde, a participé à la seconde guerre mondiale, a été policier municipal, a longuement fréquenté le monde de la nuit, a rejoint les Brigades Internationales en Espagne, a perdu un enfant en bas âge, a été interné à la suite d'une longue dépression, est devenu membre d'une confrérie étudiante à l'université, a fait des études de médecine, est un gamin des rues, a travaillé dans un journal à scandales...

Les passés servent à déclencher un flashback. Chaque joueur a droit d'activer un unique flashback par séance quel que soit son nombre de passés. Un flashback sert à prendre le contrôle de la narration pendant 3 minutes...

### Relations :

Une relation a un coût suivant le lien que vous avez tissé avec lui, et son niveau d'influence dans la société.

Type de lien :

contact (5 pts) - alliés (10 pts) - amis (15 pts)

Niveau d'influence :

monsieur tout le monde (5 pts) - autorité mineure (10 pts) - caïd local (20 pts) - gros ponton (30 pts)

Exemple :

Un avocat que vous avez croisé sur quelques enquêtes : 5 pts (contact) + 10 pts (autorité mineur) = coût de 15 pts

Un junky que vous avez aidé plusieurs fois et qui vous sert d'informateur : 10 pts (allié) + 5 pts (monsieur tout le monde) = coût de 15 pts

Un jeune juge à la Cour d'Appel qui a fait de vous le parrain de son fils ainé : 15 pts (ami) + 20 pts (caïd local) = coût de 35 pts

Vous pouvez prendre également jusqu'à 3 ennemis qui rapportent des points exactement suivant le même principe, en négatif.

Exemple :

Un type haut placé au FBI qui vous a pris en grippe parce que vous avez une sale tronche et qui ne manque pas une occasion de vous faire sentir qu'il ne sera satisfait que le jour où il vous verra en clodo faire les poubelles : ennemi (-10 pts) gros ponte (-30 pts) = rapporte 40 pts

Le père de votre femme qui ne peut absolument pas vous saquer, et pour qui vous êtes obligé de bosser : ennemi proche (-15) monsieur tout le monde (-5) = rapporte 20 pts

Voici en vrac les divers milieux ou lieux qui peuvent éventuellement vous guider dans le choix de votre historique. Ne vous sentez pas limité par cette liste.

Mairie (administration civile, conseil municipal), Services du Comté, FBI (agence gouvernementale), Administration fiscale fédérale, Bibliothèque municipale, Musée d'Art du Comté, Palais de Justice, Département de Police (comté, circulation, criminelle, narcotiques, mœurs, SWAT, affaires internes), Hôpital Général, Installations portuaires, Milieu financier (construction, bourse, banque), Presse écrite (traditionnel, quotidien à scandales), Radio, Cinéma, Milieu religieux (église, mission, protestant, catholique), club de jeu, Quartiers communautaires (Russes, Chinois, Italiens, Irlandais, Noirs), Crimes (mafia, receleurs, contrebande, extorsion, racket, prostitution, drogue), Milieu universitaire, Sports (course de chevaux, boxe, baseball, football), Milieu musical (jazz, boîtes de nuit), Milieu militaire (Navy, US Army), Chantiers navals, Industries Lourdes...

### PHASE 3 : ATTRIBUTS

Votre personnage est défini par 9 attributs, dont 3 résistances:

3 Physiques :

- Doigté : savoir-faire et précision manuelle. Déverrouiller une serrure, tirer avec un flingue...
- Punch : rapidité, souplesse, patate. Cogner quelqu'un ou défoncer un objet...
- Solidité : puissance et résistance physique. *Résistance* aux agressions physiques.

3 Mentaux :

- Méninges : mémoire, astuce, connaissances, capacité d'abstraction.
- Mojo : affinité du personnage avec le surnaturel. Ne montez pas cet attribut sauf si vous tenez à faire un sorcier style Constantine.
- Tripes : nerfs et sang-froid du personnage. *Résistance* au stress et autres agressions mentales ou psychologiques.

3 Sociaux :

- Trogne : présence physique, grande gueule, capacité à intimider.
- Bagout : éloquence, aisance verbale, baratin.
- Aplomb : maîtrise de soi en société. *Résistance* face à une accusation ou à une insulte.

Tous les attributs commencent à 40.

Vous avez 400 points à répartir entre ces 9 attributs (je déconseille de monter de façon majeure Mojo, sauf si vous avez dans l'idée de faire un sorcier). Le maximum d'un attribut à la création est de 200. Aucun attribut ne peut être baissé en dessous de 40. Au total, vous devez donc avoir 760 points répartis dans les attributs en fin de création.

Un détective privé typique:

Punch : 80  
Doigté : 100  
Solidité : 80  
Méninges : 140  
Mojo : 60  
Tripes : 80  
Bagout : 80  
Trogne : 60  
Aplomb : 80

Un journaliste typique:

Punch : 60  
Doigté : 110  
Solidité : 80  
Méninges : 120  
Mojo : 50  
Tripes : 80  
Bagout : 120  
Trogne : 60  
Aplomb : 80

Un ex-boxeur typique:

Punch : 200  
Doigté : 70  
Solidité : 120  
Méninges : 40  
Mojo : 40  
Tripes : 70  
Bagout : 60  
Trogne : 80  
Aplomb : 80

#### PHASE 4 : FINALISATION DU PERSONNAGE

Il ne vous reste plus qu'à choisir 9 niveaux dans les 23 talents ci-dessous :

Administrateur : économie, politique, droit, finances  
Arpenteur : tout ce qui permet de vivre et survivre dans la rue  
Artiste : dessin, peinture, photo, sculpture  
Athlète : sauts, escalade, course de vitesse, natation  
Bagarreur : corps à corps, avec ou sans tesson de bouteille  
Casseur : ouverture de coffres et serrures  
Chauffeur : conduire auto, motos, camions  
Comédien : jouer un rôle, prendre un accent, baratiner, se déguiser  
Démoniste : *ne choisissez pas ce talent sauf si vous avez choisi en toute connaissance de cause de faire un sorcier*  
Diplomate : trouver des arrangements, convaincre, savoir se comporter  
Enquêteur : déduction, fouille d'un lieu, méthode d'investigation  
Entertainer : danse, chant, stand up comedy  
Joueur : habileté à compter les cartes ou lancer les dés  
Mécano : réparation et entretien  
Pilote : conduire les véhicules volants et aériens  
Psychologie : comprendre l'inconscient, reconnaître les signaux du mensonge, de la gêne, de la culpabilité  
Scientifique : mathématiques, chimie, biologie  
Séducteur : utiliser sa voix et son physique pour obtenir satisfaction  
Technicien : bricoler, réparer, modifier des trucs  
Tireur : utiliser les armes de jet et de distance  
Toubib : médecine d'urgence, soins des petits bobos  
Videur : contrôler les gens par l'apparence, l'intimidation, être physionomiste  
Voleur : ne pas se faire voir/entendre, subtiliser des objets

Vous pouvez prendre un talent à 1 ou à 2.

Pour l'exemple, le détective privé du livre de règle a :

Arpenteur 2  
Enquêteur 2  
Comédien 1  
Tireur 1  
Bagarreur 1  
Chauffeur 1  
Athlète 1

Le mafioso a quand à lui :

Bagarreur 1  
Tireur 1  
Voleur 1  
Séducteur 1  
Comédien 1  
Chauffeur 1  
Arpenteur 1  
Videur 1  
Casseur 1