

## CARACTÉRISTIQUES

APParence	3D6	Humain ordinaire : 9 – 12
03 ---- 05	Difforme, repoussant, visage tuméfié.	
06 ---- 08	Disgracieux, négligé, moche.	
09 ---- 12	Ordinaire, passe-partout, traits communs.	
13 ---- 15	Beau, distingué, attirant, visage agréable.	
16 ---- 18	À tomber par terre, traits parfaits, mannequin, élégant, prestance.	
CONstitution	3D6	Humain ordinaire : 9 – 12
03 ---- 05	Malade en permanence, inadapté à l'effort, souffreteux, tuberculeux, asthmatique.	
06 ---- 08	Souvent malade, faiblard, vite fatigué, peu endurant.	
09 ---- 12	Ordinaire.	
13 ---- 15	Costaud, endurant, sportif, rarement malade, résistant.	
16 ---- 18	Incrévable, sportif de haut niveau, marathonien, jamais malade.	
DEXtérité	3D6	Humain ordinaire : 9 – 12
03 ---- 05	Myope, empoté, tremblote, coordination des mouvements aléatoire.	
06 ---- 08	Maladroit, malhabile, gauche, mouvements peu coordonnés.	
09 ---- 12	Ordinaire.	
13 ---- 15	Adroit, habile, bon danseur.	
16 ---- 18	Magicien, pickpocket, danseur professionnel, gracieux, réflexes remarquables	
FORce	3D6	Humain ordinaire : 9 – 12
03 ---- 05	Musculairement déficient, très faible, rachitique.	
06 ---- 08	Faible, mou.	
09 ---- 12	Ordinaire.	
13 ---- 15	Fort, costaud, bien bâti, musclé.	
16 ---- 18	Brute, haltérophile, lutteur professionnel, culturiste.	
TAILle	2D6+6	Humain ordinaire : 12 – 14
08 ---- 12	Petit bien proportionné, ou grand échalas très mince.	
13 ---- 15	Petit gros ou grand maigre, soit dans la moyenne et bien proportionné.	
16 ---- 18	Petit obèse, grand costaud, ou taille moyenne avec de l'embonpoint.	
EDUcation	3D6+6	Humain ordinaire : 14 – 16
06 ---- 08	Inculte, sait à peu près lire et écrire. Ecole primaire (Elementary School).	
09 ---- 12	Dispose des bases indispensables. Collège avec brevet ou CAP (Junior High School).	
13 ---- 15	Instruit, dispose de bonnes connaissances générales. Lycée, avec baccalauréat (Senior High School).	
16 ---- 18	Cultivé. Dispose de connaissances poussées. Etudes universitaires avec une Licence, une Maîtrise, un DEA, un DESS ou un Master (Undergraduate, Studies et Graduate Studies).	
19 ---- 21	Erudit. A fait de longues études, avec peut-être un Doctorat (Post-graduate Studies).	
INTelligence	2D6+6	Humain ordinaire : 12 – 14
08 ---- 09	Simple, idiot, sans espoir, mentalement déficient.	
10 ---- 11	Lent, peu doué, capacités d'apprentissage limitées, infantile. 80 à 90 de QI.	
12 ---- 14	Ordinaire, 90 à 110 de QI.	
15 ---- 16	Intelligent, débrouillard, apprend vite, doué, ira loin... De 120 à 130 de QI.	
17 ---- 18	Génie, capacités supérieures, difficile à suivre, surdoué. 140 de QI.	
POUvoir	3D6	Humain ordinaire : 9 – 12
03 ---- 05	Esprit faible, très influençable, extrêmement manipulable, superstitieux.	
06 ---- 08	Influençable, démotivé, découragé.	
09 ---- 12	Ordinaire.	
13 ---- 15	Volontaire, motivé, borné, peu influençable.	
16 ---- 18	Volonté de fer, inébranlable, difficilement manipulable.	
De manière générale		
03 ---- 05	Nettement inférieurs aux traits courants, grave déficience.	
06 ---- 08	Inférieurs aux traits courants.	
09 ---- 12	Traits courants rencontrés chez l'homme.	
13 ---- 15	Supérieurs aux traits courants.	
16 ---- 18	Nettement supérieurs aux traits courants, déficience possible.	

## ATTRIBUTS

Prestance	Jouer de son charme, capter un auditoire, se faire remarquer...
Endurance	Résister aux maladies, à la fatigue, au poison...
Agilité	Déterminer l'ordre d'action, effectuer des actions délicates, rattraper un objet qui tombe...
Puissance	Faire un bras-de-fer, soulever des charges, retenir quelque chose au-dessus du vide...
Corpulence	Franchir des endroits étroits ou fragiles, se cacher derrière un objet...
Connaissance	Connaissances générales ou triviales, actualité, savoir se tenir...
Intuition	Intuition, sixième sens, résoudre des problèmes de logique, de compréhension...
Volonté	Faire preuve de volonté, garder son sang-froid...
<b>Le score de chaque Attribut se calcule en multipliant la caractéristique correspondante par 5.</b>	

## CALCUL DES DÉRIVÉES

Âge	Correspondance de TAILle	Impact	Santé mentale (SAN)																																																
Par défaut : ÉDU+6. Pour chaque tranche de 10 ans au-dessus de ce minimum : +1 ÉDU (points supplémentaires dans les compétences d'occupation) et -1 FOR/DEX/APP au choix.	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Taille</th> <th>Taille (cm)</th> <th>Poids</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>8</td><td>150 – 155</td><td>36 – 73</td></tr> <tr><td>9</td><td>155 – 160</td><td>39 – 82</td></tr> <tr><td>10</td><td>160 – 165</td><td>54 – 92</td></tr> <tr><td>11</td><td>165 – 170</td><td>41 – 91</td></tr> <tr><td>12</td><td>170 – 175</td><td>43 – 100</td></tr> <tr><td>13</td><td>175 – 180</td><td>46 – 109</td></tr> <tr><td>14</td><td>105 – 185</td><td>50 – 118</td></tr> <tr><td>15</td><td>185 – 190</td><td>55 – 127</td></tr> <tr><td>16</td><td>190 – 195</td><td>59 – 136</td></tr> <tr><td>17</td><td>195 – 200</td><td>64 – 146</td></tr> <tr><td>18</td><td>200 – 205</td><td>68 – 155</td></tr> </tbody> </table>	Taille	Taille (cm)	Poids	8	150 – 155	36 – 73	9	155 – 160	39 – 82	10	160 – 165	54 – 92	11	165 – 170	41 – 91	12	170 – 175	43 – 100	13	175 – 180	46 – 109	14	105 – 185	50 – 118	15	185 – 190	55 – 127	16	190 – 195	59 – 136	17	195 – 200	64 – 146	18	200 – 205	68 – 155	<table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR + TAI</th> <th>Résultat</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>02 – 12</td><td>-4 ou -1D6</td></tr> <tr><td>13 – 16</td><td>-2 ou -1D4</td></tr> <tr><td>17 – 24</td><td>0 ou aucun</td></tr> <tr><td>25 – 32</td><td>+2 ou +1D4</td></tr> <tr><td>33 – 40</td><td>+4 ou +1D6</td></tr> </tbody> </table>	FOR + TAI	Résultat	02 – 12	-4 ou -1D6	13 – 16	-2 ou -1D4	17 – 24	0 ou aucun	25 – 32	+2 ou +1D4	33 – 40	+4 ou +1D6	Égale au score de Volonté
	Taille	Taille (cm)	Poids																																																
	8	150 – 155	36 – 73																																																
	9	155 – 160	39 – 82																																																
	10	160 – 165	54 – 92																																																
	11	165 – 170	41 – 91																																																
	12	170 – 175	43 – 100																																																
	13	175 – 180	46 – 109																																																
	14	105 – 185	50 – 118																																																
	15	185 – 190	55 – 127																																																
16	190 – 195	59 – 136																																																	
17	195 – 200	64 – 146																																																	
18	200 – 205	68 – 155																																																	
FOR + TAI	Résultat																																																		
02 – 12	-4 ou -1D6																																																		
13 – 16	-2 ou -1D4																																																		
17 – 24	0 ou aucun																																																		
25 – 32	+2 ou +1D4																																																		
33 – 40	+4 ou +1D6																																																		
Points de vie (CON + TAI) / 2, arrondi à l'unité supérieure.			Points de Magie Égale au score de POUvoir																																																
	Seuil de blessure PV / 2, arrondi à l'unité inférieure																																																		



## PARTICULARITÉ

## CERCLES D'INFLUENCE

<b>Artiste</b>	<b>Compétence : Interpréter différemment les faits</b> +10 % à la compétence Culture artistique +1 point d'ÉDUcation	Proche	Culturel
		Éloigné	Gotha (Mécène)
		Opposé	Business
<b>Baroudeur</b>	<b>Compétence : Parler avec les mains</b> +10 % à la compétence Bricolage +1 point d'Aplomb	Proche	Globe-trotters
		Éloigné	Fonctionnaires
		Opposé	Forces de l'ordre
<b>Détective</b>	<b>Compétence : Noter les petits détails insignifiants</b> +10 % à la compétence Contacts & Ressources +1 point d'Aplomb	Proche	Forces de l'ordre
		Éloigné	Pègre
		Opposé	Notables
<b>Dilettante</b>	<b>Compétence : Plaire à la gent du sexe opposé</b> +10 % à la compétence Crédit +1 point d'APParence	Proche	Gotha
		Éloigné	Business
		Opposé	Média
<b>Explorateur</b>	<b>Compétence : Donner des ordres aux porteurs</b> +10 % à la compétence Survie /1 point de CONstitution	Proche	Universitaires
		Éloigné	Musées & Instituts
		Opposé	Fonctionnaires
<b>Homme de foi</b>	<b>Compétence : Inspirer la confiance à son interlocuteur</b> +10 % à la compétence Sciences occultes +1 point de POUvoir	Proche	Cultes
		Éloigné	Sans-abri
		Opposé	Forces de l'ordre
<b>Homme de loi</b>	<b>Compétence : Logique spéceuse</b> +10 % à la compétence Crédit +1 point d'INTelligence	Proche	Business ou Pègre
		Éloigné	Fonctionnaires
		Opposé	Forces de l'ordre
<b>Journaliste</b>	<b>Compétence : Au fait des rumeurs et commérages</b> +10 % à la compétence Langue maternelle +1 point d'INTelligence	Proche	Selon la spécialité du journaliste
		Éloigné	Selon le précédent
		Opposé	Média (les concurrents)
<b>Médecin</b>	<b>Compétence : Réconforter autrui</b> +10 % de résistance à toutes maladies, microbes, et autres vecteurs contagieux. + 1 point d'Aplomb	Proche	Santé
		Éloigné	Notables
		Opposé	Anarchistes
<b>Militaire</b>	<b>Compétence : Tactique et stratégie militaire</b> +10 % à toutes les compétences relationnelles, seulement auprès des militaires +1 point d'Aplomb	Proche	Militaires
		Éloigné	Forces de l'ordre
		Opposé	Anarchistes
<b>Universitaire</b>	<b>Compétence : Comprendre les discours abscons</b> +10 % à la compétence Bibliothèque +1 point d'ÉDUcation	Proche	Universitaires
		Éloigné	Culturel
		Opposé	Business

## NIVEAU DE VIE

## ÉQUIPEMENT FÉTICHE

Artiste	Indigent à Riche	Atelier d'artiste +10 % Pratique artistique
Baroudeur	Pauvre à Aisé	Couteau multifonctions +10 % Bricolage
Détective	Pauvre à Aisé	Plaque officielle +/-10 % Compétences d'Influence
Dilettante	Aisé à Riche	Chéquier +10 % Compétences d'Influence si utilisable
Explorateur	Classe Moyenne	Matériel d'orientation +10 % Orientation
Homme de foi	Indigent à Aisé, voire Riche	Habit de sa charge +10 % Persuasion
Homme de loi		
Journaliste	Pauvre à Aisé	Calepins et carnets +10 % Bibliothèque
Médecin	Aisé à Riche	Cabinet personnel +10 % Médecine
Militaire	Classe Moyenne à Riche	Médailles et décorations +/-10 % Compétences relationnelles
Universitaire	Pauvre à Aisé	Cabinet de curiosité +10% Sciences

## COMPÉTENCES D'OCCUPATION

Artiste	Bibliothèques, Contacts & Ressources, Culture artistique*, Langues, Métier* (Contrefaçon, Taxidermie, ...), Psychologie, Sciences de la terre*, Sciences de la vie*, Sciences formelles*, Sciences humaines*
Baroudeur	Armes à feu*, Armes blanches*, Armes exotiques*, Baratin, Bricolage, Bureaucratie, Corps à corps*, Jeu, Langues*, Orientation, Psychologie, Survie, Vigilance
Détective	Armes à feu*, Baratin, Bureaucratie, Contacts & Ressources, Corps à corps*, Criminalistique, Discrétion, Écouter, Imposture, Interroger, Métier* (Serrurerie), Photographie, Pister, Se cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance
Dilettante	Contacts & Ressources, Crédit, Équitation, Jeu*, Sciences humaines* (Droit, Loi, Comptabilité, ...), et des compétences au choix selon les envies et loisirs de l'investigateur.
Explorateur	Armes à feu*, Athlétisme, Bureaucratie, Langues*, Orientation, Premiers soins, Savoir-vivre, Sciences de la terre*, Sciences de la vie*, Sciences humaines*, Survie, Trouver Objet Caché, Vigilance
Homme de foi	Baratin, Contacts & Ressources, Crédit, Imposture, Langues* (Anciennes, Mortes, Cryptiques, ...) Persuasion, Psychologie, Sciences de la vie*, Sciences formelles*, Sciences occultes
Homme de loi	Baratin, Bibliothèque, Bureaucratie, Contacts & Ressources, Crédit, Interroger, Langue maternelle*, Langues* (Latin) Négociation, Perspicacité, Persuasion, Sciences humaines* (Droit, Comptabilité, ...)
Journaliste	Baratin, Bibliothèque, Contacts & Ressources, Discrétion, Écouter, Imposture, Interroger, Photographie, Pister Pratique artistique* (Écriture), Se cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance
Médecin	Bibliothèque, Contacts & Ressources, Crédit, Hypnose, Langues* (Latin) Médecine, Premiers soins, Psychanalyse, Psychologie, Sciences de la vie*, Trouver Objet Caché
Militaire	Armes à feu*, Armes blanches*, Artillerie*, Athlétisme, Corps à corps*, Discrétion, Métier* (Armurerie, Explosifs, ...), Orientation, Premiers soins, Se cacher, Vigilance, et une compétence au choix en fonction du corps d'armée.
Universitaire	Bibliothèque, Bureaucratie, Contacts & Ressources, Crédit, Langues*, Savoir-vivre, Sciences de la terre*, Sciences de la vie*, Sciences formelles*, Sciences humaines*

Il est nécessaire de choisir, parmi les compétences d'occupation, une compétence de profession dont le niveau sera au moins égal à 60 %.

## LES STYLES DE JEU – POINTS DE COMPÉTENCE ET D'APLOMB

### Horreur Lovecraftienne

Méthode 1 : ÉDU x 20 & INT x 10  
Méthode 2 : 320 & 150 points

Points d'Aplomb : 0

### Investigation Occulte

Méthode 1 : ÉDU x 30 & INT x 15  
Méthode 2 : 480 & 225 points

Points d'Aplomb : 1

### Aventure Pulp

Méthode 1 : ÉDU x 40 & INT x 20  
Méthode 2 : 640 & 300 points

Points d'Aplomb : 2

## COMPÉTENCES

Catégories & Compétences	Niveau minimum	Description
<b>CONNAISSANCE</b>		
Bureaucratie	10 %	Gérer les papiers et obtenir des autorisations.
Culture artistique	10 %	Reconnaître et évaluer les œuvres artistiques.
Langue maternelle*	ÉDU x 5 %	Savoir s'exprimer correctement.
Langues*	00 %	Pratiquer une langue étrangère. (Règle optionnelle : Groupes linguistiques)
Mythe de Cthulhu	00 %	La connaissance des savoirs impies.
Sciences de la terre*	00 %	Connaissances en géologie, océanographie, sismologie, ...
Sciences de la vie*	00 %	Connaissances en biologie, botanique, zoologie, ...
Sciences formelles*	00 %	Connaissances en physique, mathématiques, chimie, ...
Sciences humaines*	00 %	Connaissances en histoire, géographie, archéologie, ...
Sciences occultes*	05 %	Connaissance et pratique des rituels occultes.
Compétences à créer soi-même		Comptabilité, Droit, Loi, Stratégie militaire, Égyptologie, Philosophie, Théologie, Cartomancie, ...
<b>Savoir-faire</b>		
Bricolage	20 %	Réparer ou construire des choses simples.
Criminalistique	00 %	Connaissances des techniques d'investigation.
Hypnose	05 %	Pratique de l'hypnose et de la régression.
Médecine	05 %	Soigner les maladies et effectuer des actes chirurgicaux.
Métier*	05 %	Pratiquer un métier précis et technique.
Photographie	10 %	Prendre des photos et les développer.
Pratique artistique*	05 %	Pratiquer une activité artistique.
Premiers soins	30 %	Prodiguer les premiers secours.
Psychanalyse	00 %	Diagnostiquer et soigner les troubles mentaux.
Survie	00 %	Maîtriser les techniques de survie.
Compétences à créer soi-même		Opérateur TSF, Lasso, Cartographie, Informatique, Cuisiner, Origami
<b>SENSORIELLES</b>		
Bibliothèque	25 %	Effectuer des recherches dans des documents.
Discrétion	10 %	Éviter de se faire repérer.
Dissimulation	15 %	Cacher des indices ou soi-même.
Écouter	25 %	Espionner une conversation ou identifier des bruits.
Orientation	10 %	S'orienter et se repérer, ainsi que lire ou dessiner une carte.
Pister	10 %	Suivre une piste physique.
Psychologie	05 %	Analyser le comportement d'un individu.
Se cacher	10 %	Se fondre dans le décor.
Trouver Objet Caché	25 %	Rechercher quelque chose de précis quelque part.
Vigilance	25 %	Repérer un détail, être sur ses gardes.
Compétences à créer soi-même		Lecture sur les lèvres, Lire à l'envers, Ænologie, ...
<b>INFLUENCE</b>		
Baratin	05 %	Embobiner quelqu'un, le mener en bateau.
Contacts & Ressources	10 %	Mettre à profit son cercle relationnel.
Crédit	15 %	Jouer de son statut social.
Imposture	00 %	Se faire passer pour quelqu'un d'autre.
Interroger	10 %	Obtenir des renseignements ou aveux d'un individu.
Jeu*	10 %	Pratiquer un jeu de société.
Négociation	05 %	Marchander, passer un accord.
Perspicacité	INT x 2 %	Déceler les mensonges ou baratins.
Persuasion	15 %	Ranger quelqu'un à son point de vue.
Savoir-vivre	ÉDU x 2 %	Faire preuve de bienséance, respecter les us.
Compétences à créer soi-même		Meneur d'hommes, Séduction, ...
<b>ACTION</b>		
Armes à feu*	20 %	Se servir d'une arme à feu.
Armes blanches*	20 %	Se servir d'une arme blanche.
Armes exotiques*	00 %	Utiliser des armes particulières.
Artillerie*	15 %	Se servir d'armes militaires lourdes.
Athlétisme	15 %	Crapahuter, sauter, nager, ...
Conduite*	20 %	Conduire différents engins.
Corps à corps*	DEX x 2 %	Se battre avec ses points et ses pieds.
Équitation	05 %	Utiliser un animal de monte.
Navigation	00 %	Piloter les engins maritimes.
Piloter*	00 %	Piloter les engins aériens.
Compétences à créer soi-même		Plongée, Saut en parachute, tous les sports : golf, football, base-ball, ...

## CHOISIR SON ART MARTIAL

Choix	Effet
Boxe	Coup violent
Boxe anglaise	Coup violent
Lutte	Manœuvres de lutte
Judo	Manœuvres de lutte
Jujitsu	Manœuvres de lutte
Boxe française ou « Savate »	Coup douloureux
Canne de combat	Coup douloureux

## RÈGLE OPTIONNELLE : GROUPES LINGUISTIQUES

Groupes culturels	Nationalités	Langues
Afrique noire	Français, Anglais, Belge, ou tribu	Dialecte et Français ou Anglais
Amérindien Nord	Américain, Canadien, ...	Américain et Dialecte
Amérindien Sud	Brésilien, Chilien, Péruvien, ...	Portugais ou Espagnol et dialecte
Arabe	Algérien, Marocain, Turc, ...	Arabe
Chinois	Chinois, Mongol, Tibétain, ...	Chinois
Esquimau	Américain, Canadien, ...	Américain et Inuit
Européen / Américain	Américain, Français, Anglais, Allemand, Australien, Espagnol, ...	Selon la nationalité
Hindou	Indien, Pakistanais, ...	Indien
Japonais	Japonais	Japonais
Polynésien	Français, Anglais, Australien, ...	Dialecte et Français ou Anglais

## COMPÉTENCE PARTICULIÈRE : SAVOIR URBAIN (25 %)

Un investigateur vivant dans une ville depuis six mois ou plus connaît sans doute les quartiers et les bourgs. Ils peuvent donc utiliser la compétence Savoir urbain. Un test de Savoir urbain fournit des infos sur les districts de la ville, l'emplacement des bâtiments et des monuments, des magasins, des lieux de distraction et des contacts utiles. Par contre, même un jet réussi n'indique pas que l'investigateur s'est rendu sur place ou connaît personnellement le contact.

## NIVEAU DE VIE

Logement	Déplacement
<b>0 %</b> Votre investigateur n'a pas d'habitat fixe, il vit dans la rue ou dans un foyer d'accueil.	<b>0 %</b> Votre investigateur se déplace à pied, ou resquille dans les transports en commun ou les trains.
<b>10 %</b> Votre investigateur habite un taudis, sans eau ni électricité, ouvert aux quatre vents. Il peut aussi squatter un abri sur le port, un bâtiment partiellement abandonné ou une cabane dans les bois.	<b>10 %</b> Votre investigateur circule majoritairement à pied ou sur un vieux vélo grinçant. Il emprunte très rarement les transports en commun.
<b>20 %</b> Votre investigateur occupe un appartement miteux, dans les plus bas quartiers de la ville. Certes, son logement est sans eau ni électricité, avec des fuites dans le toit, mais au moins il possède une porte qui ferme à clé. Il peut être propriétaire ou non, dans ce dernier cas, il peut habiter dans un hôtel borgne, ou une pension de famille crasseuse.	<b>20 %</b> Votre investigateur utilise de temps en temps les transports en commun ou possède un vieux vélo entretenu. Il marche beaucoup.
<b>30 %</b> Votre investigateur habite un appartement du centre-ville, pouilleux, doté de l'eau courante, mais sans électricité, ou une maison rurale branlante et sans confort.	<b>30 %</b> Votre investigateur utilise régulièrement les transports en commun (en milieu urbain), ou possède une bicyclette en bon état
<b>40 %</b> Votre investigateur occupe un appartement du centre-ville dans un quartier moyen, et bénéficie de l'eau courante et de l'électricité. En milieu rural, il peut occuper une maisonnette propre mais sans commodités.	<b>40 %</b> Votre investigateur utilise régulièrement les transports en commun. Il peut également avoir une voiture, mais celle-ci sera une vieille guimbarde cabossée et peu fiable.
<b>50 %</b> Votre investigateur habite un appartement situé en centre-ville dans un quartier calme. Il est doté de l'eau courante, de l'électricité, du téléphone, et possède une salle de bains. Cela peut être aussi un petit pavillon de banlieue en kit, de qualité moyenne, ou une maison rurale de belle taille, sans électricité.	<b>50 %</b> Votre investigateur possède sans doute une voiture d'entrée de gamme d'occasion (la Ford T étant la plus courante) ou une moto d'occasion. En milieu urbain, il emprunte les transports en commun. Il utilise parfois le train quand il quitte son État.
<b>60 %</b> Votre investigateur occupe une maison dans le centre-ville, dans un quartier aisé, avec toutes les commodités. Il peut aussi habiter une maison de banlieue bien garnie ou une demeure rurale cossue, avec l'électricité.	<b>60 %</b> Votre investigateur possède une voiture d'entrée de gamme récente et entretenue, ou une moto performante. Il utilise le train et le bus avec régularité, et prend le bateau ou l'avion pour certaines occasions spéciales (mariages, enterrements, etc.).
<b>70 %</b> Votre investigateur vit dans une maison du centre-ville, au sein des quartiers huppés ou dans un grand pavillon dans une banlieue aisée. Il peut aussi posséder une demeure rurale remarquable, avec toutes les commodités, un grand terrain et quelques dépendances.	<b>70 %</b> Votre investigateur possède un véhicule de gamme moyenne, acquis récemment. Il peut en outre posséder une moto ou des bicyclettes pour toute la famille. Il peut se permettre des déplacements fréquents en train pour les vacances ou pour son activité professionnelle, voire l'avion un ou deux fois par an.
<b>80 %</b> Votre investigateur possède une grande maison dans le centre-ville, au sein d'un quartier luxueux et surveillé, dotée d'un large jardin clôturé. Il peut aussi vivre dans une grande maison en banlieue avec un vaste terrain, ou dans une très grande propriété rurale avec des dépendances et un immense terrain.	<b>80 %</b> Votre investigateur possède une voire deux voitures de gamme supérieure, soigneusement entretenues, et utilise tous types de transport durant l'année, que cela soit pour ses activités professionnelles ou ses loisirs. Il peut également détenir un petit bateau s'il habite en bord de mer ou de lac.
<b>90 %</b> Votre investigateur possède une imposante maison en centre-ville, type hôtel particulier chargé d'histoire, avec son parc privé. Il peut aussi vivre dans un ranch, une propriété coloniale ou une plantation. En tout cas, un bâtiment comptant plus de dix pièces.	<b>90 %</b> Votre investigateur possède plusieurs voitures, luxueuses et sportives, et tous les services d'un chauffeur. Il peut détenir également un petit avion d'occasion et/ou un bateau de taille moyenne manœuvré par un skipper.
<b>95 %</b> Votre investigateur possède l'une des plus belles et luxueuses demeures du pays. Elle compte des dizaines de chambres, des logements pour les domestiques, des dépendances, des écuries, une ou plusieurs piscines. Le terrain attenant s'étend à perte de vue et il est planté d'espèces végétales rares. Il peut aussi s'agir d'une maison d'architecte fantaisiste regorgeant d'innovations technologiques de pointe.	<b>95 %</b> Votre investigateur possède un nombre important de voitures, parmi les plus luxueuses du monde. Il jouit également d'un avion privé, voire d'un wagon de chemin de fer personnel aménagé à son goût. Dans ses résidences secondaires, il peut monter l'un de ses nombreux chevaux, et utiliser l'un de ses yachts pour ses vacances.

## Endettement

Il est possible pour votre investigateur de vivre au-dessus de ses moyens. Pour chacune des 4 catégories, il est possible de choisir une ligne supérieure d'un niveau à son niveau de vie. Une hausse d'une ligne impliquera une baisse de 10 % du niveau de vie actuel. Vous pouvez compenser cette baisse en choisissant de vivre à des standards inférieurs dans deux des autres catégories. Un investigateur d'un niveau de vie de 60% pourra choisir un habitat correspondant à 70 % en échange d'une baisse à 50 % de son habillement et de sa nourriture. Dans ce cas, son niveau actuel est sauvegardé.

## NIVEAU DE VIE

Habillement	Nourriture
<b>0 %</b> Votre investigateur est vêtu de hardes déchirées et malodorantes. Il n'a pas de chaussures.	<b>0 %</b> Votre investigateur se nourrit de restes de nourriture trouvés çà et là. La plupart du temps, il s'agit de nourriture à peine comestible et qui lui permet à peine de survivre.
<b>10 %</b> Votre investigateur porte de vieux vêtements de récupération, en mauvais état et ne protégeant pas du froid, et de vieilles chaussures trouées.	<b>10 %</b> Votre investigateur se nourrit d'aliments de piètre qualité, en quantité à peine suffisante pour se sustenter. Il ne mange pour ainsi dire jamais de viande ni de produits laitiers.
<b>20 %</b> Votre investigateur est vêtu de vieux vêtements disposés en plusieurs couches. Ils sont en mauvais état, mais procurent au moins une protection contre le froid. Ses chaussures sont correctes et il porte des chaussettes.	<b>20 %</b> Votre investigateur se nourrit de façon suffisante, mais en se limitant à une nourriture de piètre qualité, basée sur les féculents. La viande est quasiment absente, les fruits et légumes très rares.
<b>30 %</b> Votre investigateur porte des vêtements de piètre qualité, et n'en possède qu'un faible nombre. En règle générale, une tenue pour la semaine, un autre, vieillotte mais un peu plus élégante pour les grandes occasions et les week-ends. Il a de bonnes chaussures.	<b>30 %</b> Votre investigateur parvient à se nourrir sans extravagance, en recourant à des aliments bon marché. La viande est rare, et se limite aux morceaux les moins nobles du porc. Même les repas de fête sont tristes et peu élaborés.
<b>40 %</b> Votre investigateur est vêtu de vêtements corrects, quoique souvent usés. Deux tenues de travail pour la semaine, et un costume de prêt-à-porter pour le week-end et les grandes occasions.	<b>40 %</b> Votre investigateur mange à sa faim, quoique ses menus manquent de variété. Il consomme tout de même de la viande de temps en temps, ainsi que des fruits et légumes de saison. Les repas de fête donnent lieu à quelques extravagances, comme une volaille ou des pâtisseries.
<b>50 %</b> Votre investigateur porte des vêtements de qualité moyenne, issus du prêt-à-porter, mais en quantité suffisante. La garde-robe classique de l'Américain moyen.	<b>50 %</b> Votre investigateur mange correctement, des aliments raisonnablement variés quoique peu élaborés. La cuisine est souvent standardisée, et ressemble en tous points à celle de son voisin.
<b>60 %</b> Votre investigateur est habillé de vêtements de qualité moyenne, issus du prêt-à-porter, pour la semaine. Il bénéficie d'un costume de tailleur pour les grandes occasions, et arbore quelques fantaisies (monte, bijoux, chapeaux et foulards).	<b>60 %</b> Votre investigateur mange à sa faim. Les aliments qu'il consomme sont de qualité moyenne, mais pour les fêtes, les week-ends et les repos entre amis, la cuisine est plus élaborée. Le reste du temps, il consomme la nourriture standard de l'Américain moyen.
<b>70 %</b> Votre investigateur peut compter sur des vêtements élégants, puisés dans les modèles les plus chers du prêt-à-porter ou confectionnés par un tailleur modeste. Il recourt à une grande variété de tenues, avec une garde-robe comprenant des tenues de soirée et des costumes pour les week-ends et les fêtes.	<b>70 %</b> Votre investigateur mange bien. Les plats qu'il consomme sont copieux, équilibrés et confectionnés à partir de produits frais et de bonne qualité. Les repas de fête sont d'une qualité encore supérieure, et font preuve d'une certaine recherche culinaire. Il n'est pas rare d'y trouver des recettes recourant à l'utilisation d'alcool.
<b>80 %</b> Votre investigateur possède des vêtements confectionnés par un tailleur compétent, élégants et solides. Pour les hommes, le costume à rayures, symbole de pouvoir, est largement plébiscité. Les tenues sont nombreuses, comprenant habits de soirée, costumes divers et tenues de sport griffées.	<b>80 %</b> Votre investigateur bénéficie d'une table bien remplie, proposant des aliments variés et cuisinés avec goût. Un soin est apporté à l'équilibre diététique des repas, hormis lors des repas de fête, qui ne sauraient se passer d'une orgie de nourriture.
<b>90 %</b> Votre investigateur choisit ses vêtements dans les catalogues des grands couturiers à la dernière mode. Son crédo : le sur-mesure raffiné et ostentatoire. Les costumes attirent l'attention, les tenues de soirée émerveillent. La garde-robe occupe une place considérable dans la maison.	<b>90 %</b> Votre investigateur consomme une cuisine raffinée, souvent élaborée par un cuisinier professionnel, souvent élaborée par un cuisinier professionnel, qui fait appel aux meilleurs produits et à des recettes complexes, le plus souvent hérités de la cuisine française.
<b>95 %</b> Votre investigateur s'habille de vêtements confectionnés par les plus grands couturiers américains et étrangers (surtout). On admire sur lui la dernière mode française et les chaussures créées par les meilleurs spécialistes. Sa garde-robe seule occupe l'espace d'un pavillon de banlieue.	<b>95 %</b> Votre investigateur a la chance de s'asseoir à une table où la cuisine est élevée au rang d'art. Raffinée, extravagante, copieuse, les mots manquent pour décrire le ravissement que procurent les repas et buffets confectionnés par les meilleurs cuisiniers du pays.

### Conséquences de l'endettement

Si le niveau de vie actuel est inférieur ou égal à la moitié du niveau de vie initial, votre investigateur sera endetté jusqu'au cou.

Exemple : votre investigateur a un niveau de vie de 60 % (Classe moyenne), mais désire habiter une jolie maison de banlieue, un logement réservé à la classe moyenne supérieure (70 %). Son niveau de vie actuel est abaissé à 50 %. Il choisit de s'offrir également une voiture de gamme moyenne, abaissant son niveau de vie à 40 %. Enfin, il décide d'augmenter son train de vie en ce qui concerne la nourriture. Cette nouvelle hausse entraîne une baisse de son niveau de vie actuel de 10 %, pour arriver à 30 %. Ce dernier résultat étant égal à la moitié de son résultat initial, quelques problèmes financiers commencent à le poursuivre. Qui plus est, au moment de commencer ses aventures, les ressources monétaires de votre investigateur seront considérablement limitées

**Anarchistes**

C'est le milieu des révolutionnaires, des groupuscules politisés (communistes, fascistes, etc.). A la limite de la pègre, ils trempent dans des attentats, le trafic d'armes, la contrebande, et de manière générale dans tout ce qui peut fournir des fonds à leur mouvement. Mais on trouve parmi eux des idéalistes et intellectuels pour qui le système en place doit être éradiqué pour faire place nette pour un monde meilleur.

**Cultes**

C'est le milieu des congrégations religieuses, des temples spiritistes, et autres cercles ou sectes. Tous ont un réseau de fidèles croyants et une caisse bien remplie. Certains sont néanmoins intègres dans leur démarche, et comptent même parmi leurs fidèles des gens influents.

**Fonctionnaires**

C'est le milieu officiel de la bureaucratie américaine. On y trouve les agents des douanes, des archives officielles, des services d'obtention de papiers et d'autres autorisations. En plus de l'avantage évident de connaître certaines ficelles de la paperasserie, la plupart des fonctionnaires sont corruptibles, et il est aisé de faire beaucoup de choses en toute « légalité ».

**Gotha**

C'est le milieu des gens riches et célèbres. Soirées, croisières, vacances sur la Riviera ou casino à Monaco, avec toujours le champagne qui coule à flots. C'est un milieu très hétéroclite, composé de riches héritiers, de nobles oisifs, de stars du cinéma ou d'industriels parvenus. Leurs rapports sont parfois tendus, et les « petites histoires » monnaie courante.

**Militaires**

C'est le milieu de l'armée et des organisations paramilitaires. En dehors des soldats engagés dans des armées régulières, on y rencontre nombre de mercenaires et d'aventuriers prêts à risquer leur vie et celle des autres pour quelques poignées de dollars.

**Musées et Instituts**

C'est le milieu des grandes collections, des institutions célèbres, des mécènes qui organisent des expéditions pour constituer des collections à des fins scientifiques. Leurs réserves sont des plus fournies et recèlent de véritables trésors. Beaucoup publient des revues, et tous se connaissent et s'échangent des pièces uniques pour des expositions temporaires ou des études.

**Sans-abri**

C'est un véritable milieu, constitué de « hobos », sans-abri volontaires et voyageurs, et de clochards plus sédentaires. Ils sont invisibles, personne n'y prêtant attention. De fait, ils sont au courant des rumeurs de la rue et des choses que l'on ne voit jamais, et que personne ne doit voir.

**Syndicats**

Son action est constante durant les années 20. Le monde des syndicats est à bien des égards similaire aux milieux affairistes, avec ses tractations, ses chantages, ses menaces et ses trahisons.

**Business**

C'est le milieu de la finance, de la banque et des « barons » de l'industrie. On y trouve les grosses fortunes de l'industrie, les héritiers des empires familiaux, les experts en cours de la bourse et les as de l'espionnage industriel. Certains sont des mécènes ou organisent des expéditions pour leur prestige ou, plus rarement, par simple philanthropie.

**Culturel**

C'est le milieu des galeries, des beaux-arts, de la musique et des salles de concert. Des agents et des patrons de salle ont une approche mercantile, alors que les artistes, pour la plupart, n'ont que l'art en tête. Argent, drogue, jolies filles, autant de dérapages qui vont de pair.

**Forces de l'ordre**

C'est le milieu de la justice, de la police, des agents fédéraux et autres autorités locales. Pour la plupart intègres, une partie d'entre eux est néanmoins corruptible. En règle générale, plus le pays est pauvre, plus la corruption est élevée.

**Loi**

C'est le milieu des tribunaux et des bureaux où juges, procureurs et avocats discutent des charges et des peines à appliquer. La loi américaine est complexe et ses rouages sont difficiles à appréhender, tant et si bien qu'un individu peut facilement s'y perdre, et par là même perdre sa liberté.

**Monde de la nuit**

C'est le monde des activités nocturnes, légales ou pas. Celui des barmen et des serveuses, des musiciens de jazz et des patrons de boîte. Mais on y trouve aussi des vigiles ou des agents de police affectés aux surveillances nocturnes. Tous ces individus qui ne voient que rarement le soleil.

**Notables**

Les notables d'une ville sont le maire, le notaire, le médecin, le riche propriétaire terrien ou industriel, et les descendants de familles nobles. Cela est surtout vrai dans les petites villes. Le représentant de l'ordre n'en fait pas partie, à moins d'appartenir aux catégories précitées. Ils ont tout pouvoir et connaissent souvent tous les secrets de leurs administrés.

**Santé**

C'est le milieu de la médecine et des hôpitaux. Entre les colloques de santé où il est possible de s'informer des dernières découvertes ou de participer aux échanges entre spécialistes, la vie d'un professionnel de santé ressemble certains jours plus à celle d'un riche oisif qu'à celle d'un médecin de campagne. Tous bénéficient d'accès à des laboratoires pharmaceutiques, des hôpitaux, et à tout autre équipement en relation.

**Universitaires**

C'est le milieu des universitaires et des scientifiques. Les plus grands cerveaux et penseurs de l'humanité s'y côtoient et s'échangent des théories en avance sur leur temps. Soit ils travaillent dans des laboratoires, soit ils enseignent dans des universités, soit les deux. Tous ont accès à la connaissance amassée depuis des siècles par l'homme, et bénéficient d'une horde d'étudiants pour accomplir leurs « basses œuvres ».

**Cinéma**

C'est le milieu des salles obscures, des studios surpeuplés et des acteurs et réalisateurs-stars. Le cinéma vit une révolution dans les années 20, et ceux qui évoluent dans ce milieu connaissent à merveille ses codes, ses manœuvres et ses à-côtés parfois peu reluisants.

**Domesticité**

C'est le milieu des serveurs des domestiques, des serveurs et des maîtres d'hôtel. Ces professions ont, au fil du temps, tissé une véritable toile, et peuvent se révéler une source d'informations inépuisable.

**Globe-trotters**

Ce milieu est celui des grands voyageurs. Ce sont en général des gens soit assez aisés, soit totalement désargentés, qui passent leur vie à sillonner les endroits les plus improbables, et plus rarement les soirées mondaines. Certains publient des récits de voyage dont raffolent les Occidentaux.

**Médias et presse**

Ce sont les milieux de reporters et des journalistes spécialisés. Prêts à tout pour arriver à leurs fins, ces véritables enquêteurs passent leur temps à flirter avec l'illégalité pour dénicher les petites informations, les potins, pour trouver le scoop. Une forte concurrence existe à la fois entre les journaux et entre les journalistes pour faire la meilleure « Une ».

**Monde du travail**

C'est le milieu où évoluent les classes laborieuses, les cols bleus de la société américaine. On y trouve les ouvriers d'usine, dockers, travailleurs agricoles, petits commerçants et autres membres de cette population qui lutte pour gagner péniblement sa vie.

**Pègre**

C'est « Le milieu ». Les trafics en tout genre, de l'alcool à la drogue en passant par la prostitution et le jeu, font couler les millions à flots. Les plus riches font même partie du Gotha et s'achètent un semblant de respectabilité. Une concurrence sévère y règne, et la guerre entre les pontes et les familles pour un territoire ou une activité lucrative y est monnaie courante. Le nombre de cadavres aussi.

**Sport**

C'est le milieu du sport professionnel et universitaire qui, dans les années 20, occupe une place prépondérante dans la vie des Américains. Loin de se limiter aux terrains, le milieu sportif regorge d'intermédiaires, d'agents, d'avocats et autres gardes du corps qu'il vaut mieux éviter de froisser.

