

A.C.P.D.

ATLANTIC CITY POLICE DEPARTMENT



DANIEL HICKS

Profil : *Joueur compulsif*

Sexe : *Homme* Type : *Caucasien*

Âge : *25 ans* Taille : *1,73 m*

CARACTÉRISTIQUES	Constitution (Co)	14	Charisme (Ch)	15
	Dextérité (Dx)	16	Intelligence (It)	14
	Force (Fo)	13	Volonté (Vo)	13
	Perception (Pe)	15	Points de vie (Cox2)	28
EXPÉRIENCE :				

COMPÉTENCES

COMBAT

Bagarre (Dx/2)	12
Combat Contact (Dx/2)	10
Combat Distance (Pe/2)	10

DÉPLACEMENT

Athlétisme (Dx/2)	12
Conduite (Dx/2)	8
Automobile	11

TECHNIQUES

Artisanat (It/2)	7
------------------	---

Bricolage (Dx/2)	8
------------------	---

DÉBROUILLE

Manipulation (Dx/2)	15
Observation (Pe/2)	13
Premiers Soins (It/2)	7

SOCIAL

Art (Ch/2)	7
------------	---

Convaincre (It/2)	9
-------------------	---

Éloquence (Ch/2)	13
------------------	----

Psychologie (It/2)	7
--------------------	---

Se Renseigner (Ch/2)	10
----------------------	----

CONNAISSANCES

Culture Générale (It/2)	10
-------------------------	----

Procédures Policières (It/2)	11
------------------------------	----

Rue (It/2)	7
------------	---

Jeux (It/2)	13
(It/2)	

Milieu (It/2)	7
---------------	---

Cercles de jeux	11
-----------------	----

LANGUES

Langue Étrangère ()	
---------------------	--

PERMIS DE CONDUIRE :

Auto : *Oui* Moto : *Non*

AVANTAGES

Adroit

Camaraderie

DÉSAVANTAGES

Addiction aux jeux

Endetté

Indiscipliné

ALLIÉS / INDICS

ENNEMIS

Hicks fait partie de ses gens que l'on apprécie dès la première rencontre. Il ne cherche pas particulièrement à séduire ou à plaire, mais se montre toujours amical de prime abord. C'est quelqu'un d'un naturel plutôt sociable ; il n'est jamais le dernier à aller prendre un verre avec les collègues après le service. Il n'y a qu'une chose qu'il vaut mieux éviter de faire avec lui : jouer ou parier. Si Daniel est toujours partant pour un petit pari, pour une partie de cartes ou de dés, il y est surtout accroc. Il ne sait pas s'arrêter et très vite le jeu devient quelque chose de sérieux. L'homme si aimable et si amical peut alors se transformer en véritable Mr. Hide et n'être plus si agréable.

Quand une affaire le mène à enquêter dans un casino, la tentation est toujours grande et ses collègues doivent le surveiller. Il lui est par ailleurs interdit d'entrer dans de nombreux établissements de la ville en dehors d'une mission de police. Évidemment, ce n'est pas ça qui l'empêche de trouver une table de jeu... pas vraiment légale. Hicks est souvent sur la corde raide, accumulant les dettes, rien d'encore très important mais un jour, cela pourrait lui valoir des ennuis.

Fils unique, Daniel a vécu ses dix premières années à Philadelphie où sa mère était professeure de mathématiques et son père travaillait dans une bijouterie-horlogerie. Malgré la profession de sa mère, les maths, et l'école en général, n'étaient le fort du jeune garçon. Par contre, c'est bien en cour de récréation qu'il développa son goût pour le jeu et les paris. Il commença par développer une certaine agilité dans le lancer de billes où il devint imbattable. Avec l'âge, les jeux et les enjeux évoluèrent. Il s'essaya pendant un temps aux jeux vidéo où il fit montre une nouvelle fois de son habileté. C'est alors que les Hicks déménagèrent à Atlantic City. La mère de Daniel venait d'obtenir un poste dans un lycée, avec, à la clef, un meilleur salaire et son père fut engagé dans une entreprise qui s'occupait de l'entretien des machines de casino.

Avec l'adolescence, les rapports entre Daniel et sa mère se firent plus tendus. Elle s'inquiétait pour son garçon dont le niveau scolaire n'était pas très bon, on pouvait même dire qu'il était médiocre. Il y avait tout de même une chose qui lui plaisait : l'électronique. Bien entendu, cela avait souvent un rapport plus ou moins direct avec les jeux. Il réparait consoles, téléviseurs, et petit électroménager des voisins pour se faire un peu d'argent de poche. Argent qu'il s'empresait de dépenser dans les salles d'arcades ou, de plus en plus, les salles de billard. Là encore, sa dextérité lui valu d'être remarqué. Au début, ses adversaires, souvent plus âgés, n'apprécièrent pas de se faire battre par un gamin. Et puis, certains y virent une opportunité et commencèrent à l'entraîner dans des combines qui consistaient surtout à plumer les touristes.

La mère de Daniel ne savait plus quoi faire. Elle voulait que son fils fasse des études et apprenne un métier respectable. C'est alors que son père, qui avait toujours laissé le soin à son épouse de gérer la scolarité de leur fils, laissa deux choix à Daniel. Soit il commençait un apprentissage technique, puisque l'électronique lui plaisait, soit il intégrait une école militaire. Derrière ce choix, Daniel comprit que se dissimulait une menace. S'il n'apprenait pas un métier, son père l'enverrait apprendre la discipline à l'armée. Il opta, bien entendu, pour la première solution, sans gaieté de cœur. Malgré son talent pour réparer les appareils électroniques, Daniel ne se voyait pas en faire un métier : c'était trop facile et ennuyant.

A priori, rien ne destinait vraiment Daniel à devenir policier. Tout bascula le jour où son père se trouva au mauvais endroit au mauvais moment. Il fut grièvement blessé pendant le braquage d'une bijouterie dans laquelle il était venu postuler pour une place d'horloger. Il survécut mais perdit définitivement l'usage de ses jambes. L'enquête s'enlisa et les coupables ne furent pas retrouvés. Du moins, jusqu'à ce que Daniel mène ses propres investigations. Le milieu du jeu est souvent aussi celui de nombreux criminels. Il suivit des pistes qui le conduisirent jusqu'aux voleurs. Écartant l'envie de faire justice lui-même, le jeune homme les dénonça à la police. Quelques temps plus tard, Hicks faisait son entrée à l'école de police d'Atlantic City.



DANIEL HICKS