

<< PIRATE_



HISTORIQUE

« À l'abordage ! » Voilà une clameur agréable à entendre...

Vous êtes un prédateur des mers, fier de votre nature et de vos frères de sang. Qu'il tremble, l'adversaire, car vous ne laisserez jamais quelqu'un se mettre en travers de votre chemin. Même si vous aimez vous battre, vous n'êtes pas une brute irréfléchie tout de même : prendre un navire demande beaucoup de ruse et vous êtes là pour vous enrichir, pas pour mourir stupidement.

Vous savez que vous faites partie de la légende des mers. Nombreux sont les marchands qui vous craignent, à tort ou à raison. Exclu de la société, vous souhaitez simplement partager les richesses plus équitablement ! Les rumeurs qui courent à votre sujet vous font sourire. Ils croient que vous n'êtes qu'un monstre assoiffé de sang ? Foutaises ! Vous n'êtes pas plus cruel que bien des généraux médaillés. Au moins, vous pouvez compter sur la peur que vous inspirez...

Faisons une bonne prise, mes frères, et ce soir l'alcool coulera à flots !

ATTRIBUTS (7 PC)

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	16	15	15	15	12	11	15	8
A.N.	3	2	2	2	1	1	2	0
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Chance				13	Réaction		13	
Modif. de Dom. au contact				+3	Résistance aux Dom.		-3	

DÉSAVANTAGES (3 PC)

- **Recherché** (+3 PC : nation ou faction d'importance moyenne)

ÉQUIPEMENT

- **Économies** : 3 000 sols.
- **Équipement personnel** : couteau, sabre, pistolet lourd, armure de plongée exo-1.
- **Matériel accessible** : à peu près tout type de matériel (volé, évidemment !).

COMPÉTENCES (15 PC)

- **Combat (contact)** : Arts martiaux (Techniques offensives) (4+5) 9 ; Combat armé (5+6) 11 ; Combat à mains nues (5+5) 10.
- **Combat (tir)** : Armes de poing (3+11) 14 ; Armes sous-marines (3+5) 8 ; Fusils/Armes d'épaule (3+10) 13 ; Tir automatique (4+7) 11.
- **Communication/Relations soc.** : Intimidation (2+8) 10 ;
- **Connaissances** : Conn. d'un milieu naturel (Océans) (3+0) 3 ; Conn. d'une nation (Nations pirates, orig.) (2+5) 7 ; Jeu (3+5) 8 ; Tactique (Opérations commando) (3+5) 8.
- **Furtivité/Subterfuge** : Furtivité/Déplacement silencieux (3+7) 10 ; Pickpocket (4+5).
- **Langues** : Langue maternelle (Néo-azuran) (Spé/Spé) 7 ; Langage spécifique (Ithraxien) (2+5) 7.
- **Pilotage** : Manœuvre d'armure (Armures sous-marines) (4+2) 6 ; Télépilotage (3+5) 8.
- **Survie/Exterieur** : Observation (3+5) 8 ; Orientation (3+5) 8 ; Survie (4+5) 9.

• **Ambiance héroïque** : les personnages ont des capacités supérieures à la moyenne. Ils seront sans doute bien équipés et expérimentés. Pour le reste, même s'ils sont moins fragiles que le commun des mortels, ce ne sont pas des surhommes pour autant...

Par défaut, et surtout si vous débutez à **Polaris**, nous vous conseillons de créer des personnages « intermédiaires », qui correspondent à l'ambiance standard de l'univers de jeu. Ensuite, selon vos préférences et en fonction de vos besoins, vous pourrez expérimenter l'une ou l'autre option. Évidemment, inutile de préciser que tous les PJ doivent logiquement se voir accorder le même niveau de puissance... Au cours des règles de création qui suivent, différents « profils » vous seront présentés. Il faudra donc utiliser celui qui correspond à l'option retenue.

Exemple (création de Carian) : tout au long de ce chapitre, nous prendrons comme exemple la création d'un personnage-joueur, Carian.

Concept : le joueur qui incarne Carian aimerait faire de celui-ci un personnage plutôt tourné vers l'action, pourquoi pas quelqu'un qui a servi dans l'armée avant de se lancer dans l'aventure ?

Niveau de puissance : le MJ a choisi une ambiance « intermédiaire ».

CONSTRUIRE SON PERSONNAGE

LES ÉTAPES DE LA CRÉATION DE PERSONNAGE

Chacune des étapes de la création permet de définir l'un des aspects du personnage :

1. Capacités de base : ce sont les aptitudes physiques et mentales essentielles du personnage, représentées par ses Attributs (principaux et secondaires).

2. Type génétique : le personnage peut être un humain normal, ou bien un « hybride », capable de se déplacer sous l'eau (il existe trois types d'hybrides : hybride naturel, géno-hybride, techno-hybride).

3. Capacités spéciales : il s'agit des capacités qui sortent de l'ordinaire, essentiellement le fait d'avoir des mutations, et/ou de pouvoir générer un effet Polaris.

4. Expérience préliminaire : ce sont les années d'expérience que le personnage a passées dans une ou plusieurs Professions. Cette expérience a une influence directe sur ses Compétences, mais aussi sur ses économies, le matériel auquel il a accès, ou encore ses Avantages et ses Désavantages professionnels.

5. Avantages et Désavantages : les Avantages sont des capacités naturelles innées, ou bien des ressources et des bonus divers, acquis par le personnage au cours de sa vie. Les Désavantages sont, au contraire, des défauts handicapants ou des problèmes supplémentaires...

POINTS DE CRÉATION

À chaque étape de la création de personnage, le joueur peut dépenser des **Points de création**, afin d'améliorer et de personnaliser les divers aspects de son personnage. Toute dépense de PC se traduit donc par un bonus pour le personnage (amélioration des Attributs, années d'expérience, Avantages divers et variés...). Vous trouverez dans la description détaillée des étapes les options de création disponibles, ainsi que leur coût en PC et toutes les procédures nécessaires. Nous vous proposons deux méthodes pour déterminer le nombre de PC dont les joueurs disposent pour chacune des étapes de création : la répartition libre (une procédure précise mais longue) ou la répartition automatique, après le choix d'un archétype de personnage (la méthode la plus simple et la plus rapide).

Dans tous les cas, et quelle que soit la méthode de création choisie, le MJ est toujours libre d'interdire tel ou tel choix, notamment ceux qu'il juge inappropriés dans le cadre de son scénario ou de sa campagne.

MÉTHODE 1 : CHOISIR UN ARCHÉTYPE

Cette méthode est recommandée si les joueurs veulent commencer à créer directement leur personnage, ainsi que pour les joueurs débutants. Il suffit simplement de choisir l'un des archétypes présentés ci-dessous, en fonction du concept du personnage que l'on souhaite créer. Chaque archétype propose une répartition automatique des PC : sa description indique directement le nombre de points disponibles à dépenser lors de chacune des étapes de la création.

LE PERSONNAGE PAR DÉFAUT

Voici un personnage équilibré, doté d'Attributs très corrects et d'une expérience préliminaire de 12 années, ce qui lui assurera des Compétences honorables. S'il ne possède aucun Avantage significatif, il n'est pas non plus gêné par des Désavantages.

- **Capacités de base (7 PC)** : 14 points d'Attributs supplémentaires, soit un total de 52 points d'attributs à répartir (voir page 118) en ambiance intermédiaire.
- **Type génétique (0 PC)** : humain normal.
- **Capacités spéciales (0 PC)** : mutations aléatoires seulement, aucune maîtrise du Polaris.
- **Expérience préliminaire (12 PC)** : 12 années d'expérience professionnelle.
- **Avantages (0 PC).**
- **Désavantages (0 PC).**

LE JEUNE PREMIER

Le jeune premier est un petit jeune qui compte avant tout sur ses capacités naturelles pour avancer :

- **Capacités de base (7 PC)** : 14 points d'Attributs supplémentaires, soit un total de 52 points d'attributs à répartir (voir page 118) pour un jeu en « ambiance intermédiaire ».
- **Type génétique (0 PC)** : humain normal.
- **Capacités spéciales (3 PC)** : quelques mutations achetées, aucune maîtrise du Polaris.
- **Expérience préliminaire (7 PC)** : 7 années d'expérience professionnelle.
- **Avantages (3 PC).**
- **Désavantages (0 PC).**

CRÉATION COMPLÈTE OU CRÉATION RAPIDE ?

Le système de création de personnage présenté ici est basé sur la construction progressive du personnage, au cours des 5 étapes définies plus haut. Chacune de ces étapes permet une personnalisation détaillée, enrichie par de nombreuses options de création. Créer un personnage par le biais de ce système complet prend donc un certain temps, mais nous avons aussi pensé aux joueurs pressés... Ainsi, le système des « Archétypes » permet d'aborder directement la création de personnage, sans passer par l'étape préliminaire de répartition des Points de création (PC). D'autre part, à la fin de ce chapitre se trouvent deux autres méthodes pour accélérer les choses sans s'encombrer de détails. Enfin, pour ceux qui ont envie de jouer sans attendre, nous avons également inclus dans ce livre des personnages pré-tirés, prêts à se lancer immédiatement dans l'aventure...

LE JEUNE HÉRITIER

Ce personnage est peu expérimenté, mais il dispose de ressources confortables :

- **Capacités de base (5 PC) :** 10 points d'Attributs supplémentaires, soit un total de 48 points d'attribut à répartir (voir page 118) pour un jeu en « ambiance intermédiaire ».
- **Type génétique (0 PC) :** humain normal.
- **Capacités spéciales (0 PC) :** mutations aléatoires seulement, aucune maîtrise du Polaris.
- **Expérience préliminaire (5 PC) :** 5 années d'expérience professionnelle.
- **Avantages (10 PC).**
- **Désavantages (0 PC).**

L'HYBRIDE

Ce personnage est doté d'une mutation rare ou de modifications et transformations corporelles lourdes lui permettant de se déplacer sous l'eau sans armure de plongée (ce personnage n'a pas de Désavantages, mais les apparences sont trompeuses : sa condition lui impose tout de même de nombreux inconvénients, car il n'est pas très à l'aise à l'air libre) :

- **Capacités de base (5 PC) :** 10 points d'Attributs supplémentaires, soit un total de 48 points d'attribut à répartir (voir page 118) pour un jeu en « ambiance intermédiaire ».
- **Type génétique (5 PC) :** hybride naturel, géno-hybride ou techno-hybride.
- **Capacités spéciales (0 PC) :** mutations aléatoires seulement, aucune maîtrise du Polaris.
- **Expérience préliminaire (10 PC) :** 10 années d'expérience professionnelle.
- **Avantages (0 PC).**
- **Désavantages (0 PC).**

LE PHÉNOMÈNE

Doté de capacités extraordinaires, le phénomène a sans doute une ou plusieurs mutations ou la capacité de manier l'Effet Polaris (notez la présence de Désavantages, sans doute dus aux réactions et aux problèmes que suscitent ses capacités étranges) :

- **Capacités de base (5 PC) :** 10 points d'Attributs supplémentaires, soit un total de 48 points d'attribut à répartir (voir page 118) pour un jeu en « ambiance intermédiaire ».
- **Type génétique (0 PC) :** humain normal.
- **Capacités spéciales (7 PC) :** mutations choisies, ou maîtrise de la Force Polaris avec un pouvoir gratuit choisi et deux pouvoirs supplémentaires déterminés aléatoirement.
- **Expérience préliminaire (12 PC) :** 12 années d'expérience professionnelle.
- **Avantages (0 PC).**
- **Désavantages (+4 PC).**

LE SURVIVANT

Persévérant, le survivant a connu des hauts et des bas mais qui a su garder la tête hors de l'eau malgré une existence difficile (notez la présence de Désavantages, reliquats de ses années de galère) :

- **Capacités de base (7 PC) :** 14 points d'Attributs supplémentaires, soit un total de 52 points d'attribut à répartir (voir page 118) pour un jeu en « ambiance intermédiaire ».
- **Type génétique (0 PC) :** humain normal.
- **Capacités spéciales (3 PC) :** quelques mutations achetées, aucune maîtrise du Polaris.
- **Expérience préliminaire (12 PC) :** 12 années d'expérience professionnelle.
- **Avantages (3 PC).**
- **Désavantages (+5 PC).**

LE VÉTÉRAN

Le vétéran est un gars aux capacités moyennes, compensées par une grande expérience de la vie :

- **Capacités de base (3 PC) :** 6 points d'Attributs supplémentaires, soit un total de 44 points d'attribut à répartir (voir page 118) pour un jeu en « ambiance intermédiaire ».
- **Type génétique (0 PC) :** humain normal.
- **Capacités spéciales (0 PC) :** mutations aléatoires seulement, aucune maîtrise du Polaris.
- **Expérience préliminaire (14 PC) :** 14 années d'expérience professionnelle. *Note :* 1 jet automatique dans la table des Revers.
- **Avantages (3 PC).**
- **Désavantages (0 PC).**

LE VIEUX LOUP DE MER

Expérimenté, le vieux loup de mer a déjà beaucoup vécu (notez la présence de Désavantages, sans doute de vieilles blessures ou divers problèmes accumulés au cours de sa vie) :

- **Capacités de base (4 PC) :** 8 points d'Attributs supplémentaires, soit un total de 48 points d'attribut à répartir (voir page 118) pour un jeu en « ambiance intermédiaire ».
- **Type génétique (0 PC) :** humain normal.
- **Capacités spéciales (0 PC) :** mutations aléatoires seulement, aucune maîtrise du Polaris.
- **Expérience préliminaire (17 PC) :** 17 années d'expérience professionnelle. *Note :* 2 jets automatiques dans la table des Revers.
- **Avantages (4 PC).**
- **Désavantages (+5 PC).**

Exemple (création de Carian) : pour l'instant, le joueur choisit de répartir librement ses 20 PC, en s'inspirant toutefois de l'archétype « Survivant », auquel il apporte quelques modifications. Cela donne : Capacités de base (5 PC), Type génétique (0 PC), Capacités spéciales (3 PC), Expérience préliminaire (12 PC), Avantages (2 PC), Désavantages (+2 PC).

MÉTHODE 2 : RÉPARTITION LIBRE DES PC

Chaque joueur dispose au départ de **20 Points de création (PC)**, qu'il pourra dépenser à chaque étape pour améliorer les divers aspects de son personnage : par l'achat d'options diverses, il pourra ainsi construire et personnaliser son personnage de A à Z. Lors de leurs premières créations de personnages, les joueurs ne doivent pas hésiter à s'inspirer des archétypes présentés plus bas, ou à les modifier pour les adapter à leur propre vision des choses. Donner des Désavantages au personnage permet de gagner des PC, en fonction de leur importance et du handicap qu'ils entraînent. Ces PC supplémentaires peuvent être réinvestis ailleurs, dans l'un ou l'autre des aspects du personnage. Prendre un Désavantage peut ainsi être utile si le joueur manque de points pour acheter tel ou tel bonus, mais évidemment, cela entraîne aussi certains inconvénients, dus à l'effet du Désavantage choisi.

Cette méthode étant particulièrement libre, le bon sens des joueurs et du MJ doit primer tout au long du processus, de manière à aboutir à des personnages cohérents. Ainsi, d'une manière générale, il n'est pas conseillé de dépenser plus de 15 ou 20 PC dans une seule des étapes de la création : cela reste possible, mais le joueur risque fort d'obtenir un personnage aux capacités déséquilibrées. Certaines étapes ont de toute façon leurs propres limites et ne permettent pas une telle dépense. Il est également utile de définir une limite théorique au nombre de Désavantages que l'on peut donner à son personnage : il peut en effet être dangereux de prendre plus de 7 ou 8 points de Désavantages (10 devant être un maximum absolu), le risque étant de créer un personnage tout simplement injouable (par exemple un manchot unijambiste borgne, souffrant de plusieurs mutations débilitantes, et recherché pour par toutes les polices du monde...).

FORMATION DE BASE

Choisissez l'une des formations ci-dessous, en fonction de l'origine sociale de votre personnage, ou lancez 1D10 (en relançant si le résultat n'est pas applicable). Appliquez les bonus sur le niveau de maîtrise des Compétences indiquées :

- Délinquance/Criminalité (toutes origines) :** Intimidation +1, Commerce/Trafic (au choix : Armes ou Drogues) +1, Connaissance des nations/organisations (au choix : Crime organisé, Contrebandiers, Pirates...) +2, Combat armé +1, Combat à main nues +1, Armes de poing +1, Camouflage/Dissimulation +1, Pickpocket +1, Systèmes de sécurité +1.
- Apprentissage technique (bas-fonds, milieu ouvrier, classes moyennes),** choisissez une spécialité :
 - Aquaculture :** Manœuvres sous-marines +1, Éducation/Culture générale +1, Armes sous-marines +1, Analyse sonscons +1, Manœuvre d'armure (Armures sous-marines) +1, Pilotage (au choix : Navires légers, Véhicules de sol, Scooters sous-marins) +1, Chasse/Pistage +1, Connaissance d'un milieu naturel (Océans) +1, Aquaculture/Élevage +2.
 - Mines :** Armes lourdes (contact) +2, Manœuvre d'armure (au choix : Armures sous-marines, Armures externes) +2, Pilotage (Véhicules souterrains) +1, Connaissance d'un milieu naturel (Souterrains) +2, Survie +1, Explosifs +1, Mécanique (Véhicules) +1.
 - Usine/Atelier :** Bureaucratie +1, Éducation/Culture générale +1, Manœuvre d'armure (au choix : Armures sous-marines, Armures externes) +1, Pilotage (2 Compétences au choix : Navires légers, Véhicules de sol, Scooters sous-marins) +1/+1, Électronique +1, Mécanique (Générateurs/Systèmes de survie, + 1 autre Compétence au choix, sauf Chasseurs) +2/+2.
- Éducation scolaire (classes moyennes et supérieures) :** Connaissances des nations/organisations (un pays au choix, différent du pays d'origine) +2, Éducation +4, Sciences/Connaissances spécialisées (au choix : Histoire, Géographie) +2, Langues (au choix, langues vivantes et courantes seulement) +1, Informatique +1.
- Autodidacte (toutes origines) :** répartissez 7 points sur les Compétences que vous voulez, en respectant les conditions ci-dessous :
 - Augmentation maximum sur une Compétence : +2
 - Chaque augmentation doit être justifiée, réaliste et cohérente (comment le personnage a-t-il acquis un tel savoir ?).
 - L'augmentation des Compétences réservées doit être validée par le MJ.

ÉTUDES SUPÉRIEURES

Les Études supérieures ne sont accessibles qu'aux personnages ayant reçu une **Éducation scolaire** (voir ci-dessus). En réalité, cela ne couvre pas tout le cursus nécessaire pour devenir un véritable scientifique, médecin, ingénieur, officier ou autre, mais seulement les premières années d'études, qui représentent plutôt des bases théoriques (dans notre monde, cela correspondrait à peu près aux dernières années de lycée et/ou à une première année d'université). Pour compléter sa formation, un personnage devra passer quelques années dans la Profession adéquate (voir ci-dessous).

Chaque type d'étude coûte 1 PC et ajoute 2 ans à l'âge de votre personnage. Toutefois, le coût global des niveaux de Compétences revient moins cher qu'avec les années d'expérience professionnelle classiques (voir **Profession(s)**, ci-après). De plus, de telles formations permettent également d'ouvrir des Compétences réservées. Enfin, **suivre des études supérieures est obligatoire pour pouvoir accéder à certaines Professions.** Comme lors des étapes précédentes, les bonus s'appliquent au niveau de *maîtrise* des Compétences.

COMMERCE/GESTION

Bureaucratie +3, Commerce/Trafic (au choix, sauf marchandises illégales) +2, Connaissance des nations/organisations (un pays au choix, différent du pays d'origine) +1, Éducation/Culture générale +3, Recherche d'informations +1, Sciences/Connaissances spécialisées (au choix Administration/Gestion ou Économie) +2, Langues (au choix) +3.

DROIT

Éloquence/Persuasion +1, Bureaucratie +3, Connaissance des nations/organisations (une nation au choix, différent du pays d'origine) +2, Éducation/Culture générale +3, Recherche d'informations +1, Sciences/Connaissances spécialisées (Droit) +3, Langues (au choix) +2.

ÉCOLE D'INGÉNIEURS

Connaissance du monde +1, Éducation/Culture générale +3, Recherche d'informations +1, Génie technique (1 Compétence au choix) +3, Langues (au choix) +1, Électronique +2, Informatique +2, Mécanique (au choix) +2.

ÉCOLE MILITAIRE

Commandement +3, Connaissance des nations/organisations (un pays au choix, différent du pays d'origine) +2, Éducation/Culture générale +3, Armes de poing ou Fusils/Armes d'épaule +2, Langues (au choix, si possible langue d'un pays allié ou au contraire hostile) +2, Stratégie +1, Tactique (au choix) +2.

ÉCOLE NAVALE

Commandement +1, Cartographie +2, Connaissance des nations/organisations (un pays au choix, différent du pays d'origine) +2, Éducation/Culture générale +3, Navigation +2, Analyse sonscons +1, Pilotage (Navires légers) +2, Pilotage (Navires lourds) +1, Connaissance d'un milieu naturel (Océans) +1.

MÉDECINE

Analyse empathique +1, Bureaucratie +1, Éducation/Culture générale +3, Sciences/Connaissances spécialisées (Biologie/Physiologie) +3, Sciences/Connaissances spécialisées (Pharmacologie) +1, Médecine +3, Premiers soins +3.

SCIENCES/SCIENCES HUMAINES

Connaissance des nations/organisations (une nation au choix parmi les grands États du monde sous-marin) +1, Éducation/Culture générale +3, Recherche d'information +1, Sciences/Connaissances spécialisées (2 Compétences au choix parmi les sciences ou les sciences humaines) +3/+3, Langues (au choix) +2, Informatique +2.

SCIENCES POLITIQUES

Bureaucratie +1, Connaissance des nations/organisations (deux États au choix, différentes de la nation d'origine) +3/+2, Éducation/Culture générale +3, Sciences/Connaissances spécialisées (Sciences politiques) +2, Sciences/Connaissances spécialisées (Droit ou Histoire) +1, Sciences/Connaissances spécialisées (Géographie) +1, Langues (au choix) +2.

PROFESSION(S)

Vous pouvez maintenant attribuer les années d'expérience préliminaire, qui vont former la carrière passée du personnage, avant le début du scénario ou de la campagne. **Chaque année d'expérience coûte 1 PC** et donne accès aux différents avantages des Professions. Évidemment, **le personnage vieillit également d'un an** pour chaque année passée dans une Profession. Vous trouverez la description de toutes les Professions disponibles dans le chapitre qui leur est consacré, page 153.

Pour chaque année d'expérience préliminaire passée dans une Profession, un personnage obtient :

- **10 points de Compétence, à répartir dans les Compétences professionnelles** (voyez **Amélioration des Compétences** et **Niveau maximum des Compétences**, plus bas).
- **Des Avantages et des Désavantages automatiques** (Contacts, Alliés/Fournisseurs, Opposants ou Ennemis, Célébrité).
- **5 points à répartir dans les Avantages professionnels.** Le personnage peut également obtenir 5 points d'Avantages professionnels supplémentaires, en faisant un tirage dans la table des **Revers** (à la fin du chapitre **Professions**, page 185). **Note** : voir aussi la règle optionnelle des Avantages professionnels aléatoires (page 154).
- **Une augmentation de ses Économies (en fonction de son ancienneté).** Cette somme d'argent lui permettra notamment d'acquérir le matériel auquel il a droit.

Dès la première année d'expérience préliminaire, un joueur peut choisir absolument n'importe quelle Profession pour son personnage. De même, il peut décider à tout moment d'arrêter la progression de son personnage dans une Profession donnée, pour en choisir une autre. Bien que cela lui permette d'avoir accès à un plus grand nombre de Compétences et de cumuler certains Avantages, il perd le bénéfice du cumul des années passées dans un même métier. Le personnage repart en effet à l'an 1 dans sa nouvelle Profession. Attention cependant, certaines Professions ont des **conditions requises** (un certain niveau dans un ou plusieurs Attributs, un type d'Études supérieures, un nombre d'années passées dans une autre Profession...). Enfin, un personnage peut être amené à changer de lieu de travail (soit par choix, soit par obligation) et à perdre le bénéfice des années passées au même endroit. Dans tous les cas, MJ et joueurs devront veiller à la **cohérence** de la carrière du personnage, en fonction de l'historique de ce dernier.

Note : si vous ne souhaitez pas entrer dans les détails ou si vous êtes pressé, vous pouvez simplifier cette étape. Pour plus d'informations, voir **Simplifier la création de personnage**, à la fin de ce chapitre, page 136.

Exemple (création de Carian) : le joueur de Carian choisit pour ce dernier l'origine géographique Station de taille moyenne, et l'origine sociale Classes moyennes. Cela lui permet d'avoir accès à la formation de base Éducation scolaire. Grâce aux 12 PC investis à l'étape d'Expérience préliminaire, Carian peut bénéficier de 12 ans

AVANTAGES PROFESSIONNELS ALÉATOIRES (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans passés dans une Profession (soit aux années 5, 10, 15, etc.), le joueur peut librement choisir d'effectuer un tirage dans la table des **Avantages professionnels aléatoires** (spécifique à chaque Profession), au lieu de répartir 5 points dans les Avantages professionnels classiques.

PERSONNAGES EXPÉRIMENTÉS (OPTIONNEL)

Les personnages expérimentés, bénéficiant de plus de 10 ou 12 années d'expérience, sont souvent légèrement avantagés par rapport aux personnages plus jeunes. Pour rétablir l'équilibre, nous vous proposons la règle suivante : tous les trois ans d'expérience au-delà de la dixième année (soit aux années 13, 16, 19...), le joueur est obligé de faire un jet dans la table des **Revers** (voir le chapitre consacré aux **Professions**, page 185), et d'en accepter les conséquences... Sous les mers, il ne fait pas bon vieillir (à ce propos, jetez aussi un œil aux règles concernant les effets de l'âge, plus bas).

d'expérience professionnelle. En accord avec son concept de base, le joueur décide de répartir ces 12 ans comme ceci : 9 ans en tant que Soldat/Milicien et 3 ans en tant que Chasseur de prime.

AMÉLIORATION DES COMPÉTENCES

Pour chaque année passée dans une Profession, le personnage gagne **10 points de Compétence** à répartir dans le niveau de maîtrise de ses Compétences. Les niveaux de Compétence professionnelle, listée dans la description de chaque Profession, peuvent être achetés à un coût normal, indiqué dans le tableau ci-dessous :

NIVEAU DE MAÎTRISE VISÉ	Coût par niveau
-3 * à +0	1
+1 à +5	1
+6 à +10	2
+11	3
+12	5
+13	7
Etc.	+2/niveau

* Dépenser 1 point dans une Compétence notée « X » fait passer le niveau de base de celle-ci à -3.

Il est également possible d'acheter des Compétences « hors profession » (toutes celles qui ne sont pas indiquées dans la description de la Profession), **mais leur coût est doublé**. Notez qu'un Avantage spécifique, *Formation*, permet d'acheter des niveaux de Compétence (professionnelle ou hors profession) supplémentaires, pour un coût normal.

Note sur les Compétences dues aux origines : les Compétences dues aux origines géographique et sociales, ainsi que celles que le personnage a pu apprendre lors de sa Formation initiale peuvent toujours être achetées à un coût normal (nous vous invitons à les « cocher » sur la feuille de personnage). Néanmoins, si elles ne font pas partie des Compétences professionnelles du personnage (et donc indiquées dans la description de l'une ou l'autre de ses Professions), leur niveau maximum est limité à +5.

Note sur les Compétences spéciales : toutes les Compétences spéciales sont normalement inaccessibles, même à un coût doublé, à moins d'être indiquées dans la description de l'une ou l'autre des Professions du personnage. Le joueur peut toujours avoir recours à l'Avantage *Formation*, **mais uniquement avec l'accord du meneur de jeu**.

COMPÉTENCES AVEC CONDITIONS REQUISES (OPTIONNEL)

Certaines Compétences, identifiées par le signe « † », ont des conditions requises à leur développement, le personnage devant auparavant acquérir d'autres Compétences nécessaires. Celles-ci représentent en effet des aptitudes ou des connaissances indispensables à l'étude de la Compétence visée. Il est par exemple nécessaire d'avoir étudié la *Médecine* pour pouvoir apprendre la *Chirurgie* ou l'*Informatique* pour pouvoir utiliser des techniques de *Piratage informatique*. En terme de jeu, le personnage doit avoir atteint un certain niveau dans la (ou les) Compétence(s) pré-requises, avant de pouvoir développer la Compétence liée. Par exemple, un personnage doit posséder un niveau en *Médecine* de 10, avant de pouvoir apprendre la *Chirurgie*. Vous trouverez toutes les indications nécessaires dans le chapitre **Compétences**, page 188.

Cette règle n'a pas d'autre but que de donner un peu de cohérence aux Compétences des personnages. Elle reste toutefois optionnelle (et basée sur le bon sens !).

AMPHIBIE

Le personnage est doté d'une mutation similaire à celle des hybrides naturels, mais celle-ci ne s'est développée qu'imparfaitement. Il peut respirer sous l'eau et peut apprendre à supporter l'effet de la pression et du froid sous-marins, mais n'a pas les autres avantages des hybrides naturels (il n'en a pas non plus les inconvénients). Comme les hybrides, il peut développer la Compétence spéciale *Hybride* (CON/COO), qui commence au niveau -3. Toutefois, le personnage ne peut pas développer de niveaux de maîtrise positif (il ne peut donc monter cette Compétence qu'au niveau +0 maximum). Il ne peut d'autre part plonger que jusqu'à une profondeur maximum de (niveau *global* d'*Hybride*) x 500 m.

ANDROGYNE

Physiquement, le personnage tient des deux sexes.

ASEXUÉ

Le personnage est né sans sexe. Le personnage est donc stérile.

AUTOFÉCONDATION

Un tel personnage ne possède pas d'organes reproducteurs mais peut s'autoféconder et mettre un enfant au monde.

CARACTÈRE GÉNÉTIQUE ANIMAL

Le personnage présente un fort caractère génétique animal et son aspect trahit cet héritage génétique : morphologie altérée, peau couverte d'une légère fourrure ou de plaques écailleuses, traits animaux dans la morphologie du visage, etc. Lancez 1D4 :

- 1. Caractère félin :** le personnage est plus agile que la normale (COO +2), il n'est pas sujet au vertige et il bénéficie d'un bonus de +3 à ses Tests d'*Acrobatie/Équilibre*. Le joueur peut par ailleurs acheter les mutations avantageuses *Griffes* et *Vision nocturne* pour 1 PC de moins.
- 2. Caractère canin :** le personnage est légèrement plus résistant que la normale (CON +1) et il bénéficie d'un très bon odorat (bonus de +3 à ses Tests de *Perception* lorsque l'odorat est directement sollicité). Le joueur peut par ailleurs choisir librement la mutation avantageuse *Crocs* s'il le désire.
- 3. Caractère reptilien :** le personnage est légèrement plus souple que la normale (COO +1), il bénéficie d'un très bon odorat grâce à sa langue bifide (bonus de +3 à ses Tests de *Perception* lorsque l'odorat est **directement** sollicité). Son ossature plus souple lui confère un bonus de +3 pour ses Tests d'*Évasion* et lui permet de se faufiler dans des espaces assez étroits.
- 4. Caractère simiesque :** le personnage est légèrement plus fort et plus agile que la normale (FOR +1, COO +1), il bénéficie d'un bonus de +3 à ses Tests d'*Escalade*. Le joueur peut par ailleurs choisir librement la mutation avantageuse *Queue* s'il le désire.

CONTACT CORROSIF

La peau du personnage sécrète à volonté une substance corrosive qui inflige 1D10 points de Dommages à tout ce qui entre en contact avec elle. Les Dommages sont accrus de 3 points à chaque fois que cette mutation est sélectionnée. La substance corrosive continue à infliger des dommages pendant 3D6 Tours de combat, tant qu'elle n'est pas nettoyée avec de l'eau ou toute autre substance pouvant neutraliser l'agent corrosif. Les dommages infligés sont indépendants de toute autre action offensive.

CONTAGION

Le personnage est nourri des bactéries qui vivent en symbiose avec lui. Ces maladies sont extrêmement contagieuses en permanence. Le personnage est totalement immunisé contre les maladies

et, surtout, le fait qu'il soit contagieux ne se voit pas (à la différence de *Purulence*). Si la mutation n'est pas contrôlée, tout contact avec la peau de l'individu transmet une maladie comparable à la Grippe bleue (voir **Maladies et poisons**, dans le chapitre **État de santé**, page 244). Le mutant peut tenter de maîtriser sa contagion. Cela devient alors une Compétence spéciale (*Contagion*, CON/VOL, X), qui **peut être développée à un coût doublé**. S'il réussit son Test de Compétence, le personnage peut choisir ou non de contaminer une personne qu'il touche. Une éventuelle victime peut développer une maladie en 2D6 heures (moins le modificateur de réussite), la Difficulté du Test en indiquant la virulence :

DIFFICULTÉ DU TEST	Virulence
+0	1D6
-3	2D6
-5	3D6
-7	4D6
-10	5D6

CORNE

Le personnage est doté d'une petite corne sur le front. Lors d'un combat au corps à corps, après avoir effectué une saisie (voir **Arts martiaux**, dans le chapitre **Combat**), il peut donner un coup de tête infligeant 1D10 points de dommage de base (plus le Modificateur de dommages en corps à corps), plus 1D6 points de dommages additionnels de Choc si le coup porte à la tête.

CROCS

Le personnage est doté de crocs ou ses dents sont extrêmement tranchantes. Lors d'un combat au corps à corps, après avoir effectué une saisie (voir **Arts martiaux**, dans le chapitre **Combat**), il peut mordre son adversaire en infligeant 1D10+3 points de dommage de base (plus le Modificateur de dommages en corps à corps).



DIFFORMITÉS (LÉGÈRES OU IMPORTANTES)

Les Difformités peuvent être de n'importe quel ordre. C'est au joueur et au maître de jeu de les déterminer. Chaque type de difformité a des effets sur l'Attribut Présence du personnage (les malus sont cumulatifs si ce dernier possède plusieurs difformités) :

- **Difformité légère :** Présence -1.
- **Difformité importante :** Présence -2.