

I LE DIPLOMATE

Tout ne se règle pas avec les armes. Certaines affaires demandent un peu plus de finesse, et pour ces situations des hommes ont été formés. Ce sont les Diplomates. Ils représentent l'intérêt soit d'une maison, soit d'une corporation, ou ils peuvent être indépendants et comme un mercenaire fournir ces talents de négociateur à celui qui le paie le mieux.

Coûts des Champs :

Con 2, Com 3, Hab 2, Soc 1

Spécialité de départ : Débat ou Perspicacité

Argent de départ : 3d10 x 100Cr /

Spécialités typiques : Débat, Perspicacité, Renseignement, Milieu : Haute Société, Milieu : Politique, Sang Froid, Administration, Lois, Recherche, Histoire.

Aptitudes :

Nage en eau trouble : Le diplomate est habitué à déchiffrer rapidement son entourage de travail car sa sécurité en dépend. Il repère qui pourra être ou est corrompu, qui est influent etc...

Coût : 1 point de Génération

Effet : Bonus de +2 en Sang Froid

Mon cher, souvenez vous... : Le diplomate fait partie du milieu politique et dans ce milieu une autre monnaie existe, le service.

Coût : 4 points de Génération

Effet : En sacrifiant un point d'Éclat, il peut utiliser une dette pour qu'on lui rende un petit service. Si personne ne lui doit de service, sa bonne réputation joue pour lui et il sera redevable d'un service.

II L'AVENTURIER

Le goût de l'aventure et la liberté d'aller où il veut, font partie intégrante de la philosophie de l'aventurier. Et pour mener cette vie tant affectivée, il a dû apprendre à se débrouiller.

Coûts des Champs :

Con 3, Com 2, Hab 1, Soc 2

Spécialité de départ : Survie

Argent de départ : 3d6 x 100Cr

Spécialités typiques : Arme de poing, Athlétisme, Bagarre, Pistage, Pilotage, Discrétion, Jeu, Premiers Soins, Mécanique, Vigilance.

Aptitudes :

Débrouillardise : L'aventurier a l'habitude de se retrouver dans des situations critiques où seul son ingéniosité lui a permis de survivre

Coût : 1 point de Génération

Effet : Bonus de +2 en Survie

Chance Insolente : L'aventurier a de la veine, il y a toujours un miracle qui le sauve dans les pires situations.

Coût : 4 points de Génération

Effet : Une fois par scénario, un jet de dé se solde automatiquement par une réussite.

3 L'HOMME DE LOI

Dans les grandes étendues qu'est l'espace seule les planètes très peuplées possèdent un vrai service de police, les autres ont des hommes de loi allant de ville en ville. Ils sont policier, juge et bourreau. Ce sont les nouveaux « Marshall ».

Coûts des Champs :

Con 3, Com 2, Hab 1, Soc 2

Spécialité de départ : Renseignement

Argent de départ : 3d8 x 100Cr

Spécialités typique : Lois, Arme de poing, Arme d'épaule, Esquive, Bagarre, Recherche, Vigilance, Renseignement, Intimidation, Milieu : Justice.

Aptitudes :

Instinct de flic : L'homme de loi, par les années d'expérience sent qu'en on lui ment.

Coût : 1 point de Génération

Effet : Bonus de +2 en Perspicacité

Indice primordial : L'homme de loi a acquis tout au long de sa carrière un don pour trouver l'indice qui le mènera au coupable.

Coût : 4 points de Génération

Effet : Une fois par scénario l'homme de loi peut trouver un indice primordial de l'enquête alors qu'il aurait fallu un jet extrêmement dur pour le déceler.

4 LE PROFESSEUR

La fonction du professeur est de dispenser sa connaissance aux enfants vivant dans l'immense étendue que sont les colonies. Sans l'éducation qu'il dispense bon nombre ne pourrait pas aller dans les mondes civilisés pour faire des études supérieures.

Coûts des Champs :

Con 1, Com 3, Hab 2, Soc 2

Spécialité de départ : Enseignement

Argent de départ : 3d6 x 100Cr

Spécialités typique : Histoire, Géographie, Sciences exactes, Sciences humaines, Informatique, Politesse, Débat, Recherche, Enseignement, Milieu : Universitaire.

Aptitudes :

Spécialiste : Le professeur a de longue année d'étude et il s'est créé un domaine de spécialité.

Coût : 1 point de Génération

Effet : Bonus de +2 en une connaissance.

Respect : L'instituteur a un charisme pour maintenir une classe d'élève. Ce charisme lui permet de se faire respecter, craindre des mauvais élèves et admirer des bons élèves.

Coût : 4 points de Génération

Effet : En dépensant un point d'Eclat, l'instituteur peut obliger n'importe qui à l'écouter et à faire attention à ses paroles.

J LE CHASSEUR DE PRIME

Les hommes des lois ne sont pas suffisants. Car les criminels ne se cantonnent pas à un seul monde et qu'en dehors de leur territoire les hommes de loi ne peuvent plus rien faire. Alors les chasseurs de primes prennent le relais. Ils sont donc une autre facette de la loi, plus proche du côté monnaie que du côté légiste. Leur but avoué n'est que de gagner de l'argent, en ramenant les criminels mort ou vif en fonction de la primes.

Coûts des Champs :

Con 3, Com 2, Hab 1, Soc 2

Spécialité de départ : Pistage

Argent de départ : 3d6 x 100Cr

Spécialités typique : Pistage, Vigilance, Discrétion, Arme de poing, Intimidation, Milieu : Justice, Sang Froid, Renseignement, Recherche.

Aptitudes :

Pisteur Mémoire Infaillible : Le chasseur de prime est un expert en traque. C'est tout de même son métier.

Coût : 1 point de Génération

Effet : Bonus de +2 en Pistage

Mémoire Infaillible : Le chasseur de prime a une mémoire des visages infaillible. Il n'oublie jamais un visage qui peut lui rapporter une belle somme d'argent.

Coût : 2 point de Génération

Effet : Lors qu'il voie quelqu'un si celui-ci est recherché, d'un coup d'œil, il connaît le nom et le montant de la prime. Il bénéficie d'un bonus de +2 Perspicacité pour percer le déguisement.

L L'HOMME DE FOI

L'homme de foi, permet au âme perdu qui vive dans l'étendu des colonies terriennes de retrouvé un peut de paix intérieur. Sa connaissance et son esprit l'aide à panser l'âme des gens. Il ne l'est guéri pas il leur donne une illusion de paix.

Coûts des Champs :

Con 2, Com 1, Hab 2, Soc 1

Spécialité de départ : Débat

Argent de départ : 3d6 x 100Cr

Spécialités typique : Débat, Politesse, Enseignement, Esotérisme, Sciences Humaine, Premiers Soins, Conduite, Milieu : Universitaire, Perspicacité, Artisanat.

Aptitudes :

Prêcheur : L'Homme de foi est un habitué des déclamations publiques, sa foi est grande et il la transmet au travers de ses déclarations.

Coût : 1 point de Génération

Effet : Bonus de +2 en Débat

Aide de Dieu : Des signes du destin permet au prêtre d'être sûr de sa foi en son dieu.

Coût : 4 point de Génération

Effet : Une fois par scénario le prêtre peut déclaré un succès à une action même si le jet déjà eu lieu.