

I LE PILOTE

C'est un personnage important car sans lui, il n'est pas possible de voyager entre les étoiles. Il mène ses passagers vers d'autres cieux et surtout vers l'aventure.

Coûts des Champs :

Con 2, Com 2, Hab 1, Soc 3

Spécialité de départ : Pilotage

Equipement acquis :

Argent de départ : 3d6 x 100Cr /

Spécialités typique : Navigation, Pilotage, Vigilance, Premiers Soins, Conduite, Bagarre, Esquive, Arme de poing, Milieu : Marine spatial, Informatique

Aptitudes :

- **As du Manche** : Le pilote a le don pour manier le manche de ces engins. Il est capable des plus folles acrobaties.

Coût : 1 point de Génération

Effet : Bonus de +2 en pilotage

- **A falling guy** : Le pilote connaît tellement les vaisseaux qu'il est capable de donner le meilleur d'eux même.

Coût : 4 points de Génération

Effet : En dépensant un point d'éclat il peut produire une acrobatie aérienne normalement impossible avec l'appareil qu'il pilote, et ainsi échapper à ses poursuivants.

II LE MERCENNAIRE

Depuis la nuit des temps, les hommes ont combattu pour la patrie, l'honneur, la gloire ou l'argent. Peu importe au mercenaire, chaque cause est la sienne, pourvu que l'on n'y mette le prix. Ses compétences se monnaient bien.

Coûts des Champs :

Con 3, Com 1, Hab 2, Soc 2

Spécialité de départ : Une spécialité de combat au choix.

Equipement acquis :

Argent de départ : 3d6 x 100Cr

Spécialités typique : Spécialité de combat, Athlétisme, Démolition, Discrétion, Milieu : militaire, Premiers soins, Stratégie, Survie, Vigilance

Aptitudes :

- **Sens du combat** : L'habitude du combat forge un caractère... et aiguise les réflexes. Le vétéran est plus rapide, évite mieux les coups, garde son sang-froid.

Coût : 1 point de Génération

Effet : Bonus de +2 en Initiative

- **Survivant** : Le vétéran survit aux pires situations, et va au-delà de ses limites car une volonté farouche le galvanise. A moins qu'il n'ait la chance que la balle qui lui aurait transpercé le cœur soit arrêtée par son briquet...

Coût : 4 points de Génération

Effet : Une fois par scénario, le personnage peut remettre les points de Vie de son personnage au maximum, quel que soit le nombre perdu.

3 LE MÉCANICIEN

Les vaisseaux ne seraient que des tas de ferraille bonne pour la décharge si les mécaniciens n'étaient pas là pour s'occuper de ces formidables machines.

Coûts des Champs :

Con 2, Com 3, Hab 1, Soc 2

Spécialité de départ : Mécanique

Équipement acquis :

Argent de départ : 3d8 x 100Cr

Spécialités typique : Mécanique, Ingénierie, Analyse de données, Vigilance, Pilotage, Informatique, Commerce, Artisanat, Science exactes.

Aptitudes :

- **Fou de Technologie :** Le mécanicien est passionné par toutes les technologies, il dévore les holo-magasins traitant des sciences et des technologies.

Coût : 1 point de Génération

Effet : Bonus de +2 en Ingénierie

- **MacGyvré :** Le mécanicien est un génie de la bidouille, il connaît plein de petits trucs pour faire marcher un appareil même sur 3 pattes.

Coût : 4 points de Génération

Effet : En dépensant 1 point d'Éclat le mécanicien peut réparer un objet HS avec du fil dentaire et un vieux chewing-gum. La réparation tiendra 1d6 heures.

4 DOCTEUR

Passant sa vie sous le tir nourri de l'ennemi ou se pavanant au milieu des stars et de la haute société, le médecin a toujours pour credo la sauvegarde de la vie et soulager la souffrance. Faire la différence entre la vie et la mort implique parfois de prendre des décisions impossibles, dans les pires situations.

Coûts des Champs :

Con 2, Com 3, Hab 1, Soc 2

Spécialité de départ : Médecine

Équipement acquis :

Argent de départ : 3d10 x 100Cr

Spécialités typique : Arts, Athlétisme, Conduite, Débat, Jeu, Milieu : Université, Premiers Soins, Sciences exactes, Sciences humaines, Sports

Aptitudes :

- **Praticien :** Le docteur possède de vastes connaissances dans la pratique et la théorie de la médecine, par son passé de praticien et la documentation qu'il a accumulée.

Coût : 1 point de Génération

Effet : Bonus de +2 en Médecine

- **Miracle :** Même dans les pires situations le médecin peut parfois sauver une vie, alors que tout espoir semblait perdu, rétablissant miraculeusement le patient sans séquelles majeures.

Coût : 4 points de Génération

Effet : Une fois par scénario, le docteur sauve la vie d'un blessé; il ne reste aucune séquelle.

J L OFFICIER

Pour gagner une guerre le nombre et la technologie ne suffisent pas, il faut des hommes pour ériger des stratégies et pour les faire appliquer sur les champs de bataille. Ses hommes se sont les Officiers.

Coûts des Champs :

Con 2, Com 3, Hab 2, Soc 1

Spécialité de départ : Sang-froid

Équipement acquis :

Argent de départ : 3d10 x 100Cr

Spécialités typique : Stratégie, Arme de poing, Athlétisme, Esquive, Art martiaux, Survie, Milieu : Armée, Premiers Soins, Sports, Perspicacité, Renseignement.

Aptitudes :

- **Chef né :** Le charisme et la confiance en lui de l'officier lui donne plus d'appui dans ses ordres.

Coût : 1 point de Génération

Effet : Bonus de +2 en Sang-froid

- **Coordinateur :** L'officier est un meneur d'homme, c'est au combat qu'il montre le plus ses capacités à coordonner ses troupes.

Coût : 4 point de Génération

Effet : Lors d'un combat en groupe, l'officier en dépensant 1 point d'Eclat donne un bonus de +2 en Initiative à tous les membres de son groupe.

L LE SOLDAT

L'officier sans les soldats ne serait rien, tout comme le pilote sans le mécanicien. Le soldat est un combattant des plus féroce.

Coûts des Champs :

Con 3, Com 1, Hab 2, Soc 2

Spécialité de départ : Arme d'épaule

Équipement acquis :

Argent de départ : 3d6 x 100Cr

Spécialités typique : Arme d'épaule, arme de poing, arts martiaux, esquive, survie, vigilance, Milieu : Armée, Athlétisme, Sports, Démolition, Discrétion

Aptitudes :

- **Arme de service :** Le soldat est un homme entraîné à tirer avec son arme de service.

L'entraînement est tellement poussé qu'il connaît son arme par cœur, au point de pouvoir la démonter les yeux bandés.

Coût : 1 point de Génération

Effet : Bonus de +2 avec cette arme

- **Servir est un devoir :** Le soldat est un homme de devoir tout comme l'officier, si bien que les ordres doivent être respectés coûte que coûte.

Coût : 4 point de Génération

Effet : pendant un combat le soldat peut en dépensant 1 point d'Eclat annuler les malus de blessure jusqu'à la fin du combat.