

POLARIS

Livre de Règles (Version 1.0)

Rédigé par

Guillaume GAGNERET & Alexandre LAURENT

Résumé

Table des matières

I	Création des Personnages	4
0.1	Capacités de Base	11
0.2	Type Génétique du Personnage	13
0.3	Capacités Spéciales	18
0.4	Expérience Préliminaires	25
0.5	Avantages et Désavantages	27
II	Professions	30
1	Pôle 1 : Les Attributs	45
2	Pôle 2 : Les Typages Génétiques	45
2.1	Typage Génétique	45
3	Pôle 3 : Capacités Spéciales	46
3.1	Maitrise du Polaris	46
3.2	Mutations	46
4	Pôle 4 : L'Expérience	46
4.1	Compétences	46
5	Pôle 5 : Avantages	46
6	Pôle 6 : Désavantages	46
7	Equipement	46
8	Finalisation	46
III	(47
9	Le Jet de Dés	47

Première partie

Création des Personnages

Description des traits des personnages

Attributs principaux

Description des attributs

La Force (FOR) est une mesure brute de la puissance d'un individu, de sa capacité musculaire.

La Constitution (CON) caractérise l'endurance d'un individu, sa santé, sa résistance à l'effort physique, aux poisons, aux maladies, aux traumatismes, aux conditions extrêmes.

La Coordination (COO) détermine, comme son nom l'indique, la coordination neuromusculaire du personnage, mais aussi plus largement son agilité physique, son sens de l'équilibre, la fluidité et la précision de ses gestes, de ses mouvements et de ses déplacements.

L'Adaptation (ADA) représente la capacité d'un personnage à s'adapter à son environnement, et notamment à une situation qui change brutalement, les réflexes issus de son instinct de survie et la rapidité de sa réflexion.

La Perception (PER) détermine l'acuité des cinq sens du personnage, mais aussi sa vigilance, l'attention qu'il porte à son environnement ou au comportement des gens, sa capacité à remarquer les petits détails du monde qui l'entoure.

L'Intelligence (INT) mesure les capacités mentales d'un individu. C'est aussi sa faculté d'assimilation de nouvelles connaissances.

La Volonté (VOL) détermine la résistance mentale d'une personne, sa capacité à maîtriser ses réactions en situation de stress et le temps pendant lequel elle peut maintenir sa concentration sur une action quelconque. C'est aussi sa persévérance, sa force de caractère et sa volonté de survivre face à l'adversité.

La Présence (PRE) est une mesure de l'aura dégagée par une personne, de son charisme. Son importance est vitale dans toutes les actions relationnelles : séduire, impressionner, commander, intimider... Plus largement cet attribut est utile pour s'intégrer dans un groupe, engager le dialogue avec des inconnus ou se faire de nouvelles relations, car il détermine également la confiance et la sympathie que le personnage est capable d'inspirer (qu'il soit sincère ou non est un autre sujet).

Niveau des attributs

Les attributs sont notés sur 20 et **seuls les attributs pairs sont accessibles** (cf. Table ??tab :attrib) :

NIVEAU	Equivalent
2	Insignifiant
4	Très faible
6, 8	Faible
10, 12	Moyen
14	Fort
16, 18	Très fort
20	Exceptionnel
22 et +	Surhumain

TAB. 1 – Niveau des Attributs Principaux

Note : pour les PJ's, un attribut ne peut être égal à 2. Si au cours de la création du personnage, un modificateur devait faire descendre le score d'un attribut à moins de 3, n'en tenez pas compte. Plus tard, au cours du jeu, si un des attributs venait à descendre en dessous de 3, le personnage doit être

considéré comme injouable tant que le score n'est pas remonté à 2 ou plus (en espérant que ce soit possible).

Chance

La Chance est un Attribut un peu particulier, qui représente la capacité du personnage à bénéficier (ou non ...) de temps à autre d'un petit coup de pouce du destin ... Les règles de chance sont amplement détaillées dans le chapitre consacré au système de jeu, mais sachez toutefois qu'utiliser sa Chance permet d'éviter certains événements, de relancer des dés lors de tests malchanceux, de réduire la gravité de certaines blessures ou même d'obtenir des indices et des petits bonus supplémentaires du MJ ! Ce n'est donc pas un Attribut à négliger ... Le score de Chance est exprimé par un niveau, sur 20.

Attributs Secondaires

Les Attributs secondaires dérivent des Attributs principaux.

Réaction (REA)

Cet Attribut représente la rapidité de réaction d'un personnage, lorsque la rapidité d'action devient capitale. La Réaction est notamment utilisée en combat, pour déterminer le score d'Initiative du personnage (c'est-à-dire le moment où il pourra agir), ainsi que lors des événements soudains inattendus, pour déterminer s'il est capable de réagir à temps pour éviter une éventuelle catastrophe (exemple : le personnage découvre un piège, l'un de ses ennemis sort une arme, une grenade roule dans la pièce, etc.).

La Réaction est la moyenne de l'Adaptation et de la Perception : $\frac{ADA+PER}{2}$.

Modificateurs de Dommages en corps à corps

Le Modificateur de Dommages en corps à corps s'applique aux Dommages infligés par le personnage en combat au corps à corps lorsqu'il attaque à mains nues ou à l'aide d'une arme blanche. Cet attribut dépend de la Force du personnage (cf. Table I).

Force	Modificateur
2	-6
4	-4
6	-2
8	-1
10	0
12	1
14	2
16	3
18	4
20	5
Etc.	+1 tous les 2 niveaux

TAB. 2 – Modificateurs de dommages en corps à corps

Résistance au Choc (Optionnel)

Cet attribut représente la résistance du personnage au choc traumatique et psychologique consécutif à une blessure. On l'utilise aussi pour déterminer la résistance aux dommages contondants qui peuvent

étourdir voire assommer un personnage. La Résistance au Choc est composée de deux valeurs :

- **Seuil d'Etourdissement** : $\frac{\text{FOR} + \text{CON} + \text{VOL}}{3}$

Résistance aux Dommages

Cet Attribut représente la résistance du personnage aux blessures physiques et modifie la somme des Dommages reçus. La Résistance aux Dommages dépend de la Force et de la Constitution du personnage (cf. Table I).

FOR + CON	Résistance aux Dommages
2 - 5	6
6 - 9	4
10 - 13	2
14 - 17	1
18 - 21	0
22 - 25	-1
26 - 29	-2
30 - 33	-3
34 - 37	-4
38 - 41	-5
Etc.	-1 tous les 4 niveaux

TAB. 3 – Résistance aux dommages

Résistance Naturelles

Il s'agit d'un ensemble de modificateurs qui, tout comme la Résistance aux dommages, représente la résistance (ou la vulnérabilité) du personnage à l'un des quatre éléments suivants : les poisons, les maladies, les drogues, les radiations. Pour chaque Résistance naturelle, appliquez les formules suivantes :

- **Résistance aux poisons, aux maladies et aux radiations** : niveau de CON
- **Résistance aux drogues** : $\frac{\text{CON} + \text{VOL}}{2}$

Cherchez ensuite le modificateur correspondant dans le tableau I ci-dessous.

Résultat	Résistance Naturelle
1 - 2	6
3 - 4	4
5 - 6	2
7 - 8	1
9 - 11	0
12 - 13	-1
14 - 15	-2
16 - 17	-3
18 - 19	-4
20 - 21	-5
Etc.	-1 tous les 2 niveaux

TAB. 4 – Résistance aux dommages

Souffle

Cet Attribut permet de déterminer pendant combien de temps un personnage peut retenir sa respiration avant de s'asphyxier. Ne négligez pas cette caractéristique pour les hybrides, car ils peuvent avoir à retenir leur souffle s'ils sont soumis à des gazs.

Le souffle se calcule par la formule suivante : $\frac{\text{CON}+\text{VOL}}{2}$, en Tours de combat.

Compétences

Les Compétences représentent les connaissances et les savoir-faire d'un personnage, dans des domaines bien précis (les actions physiques, les sciences, les techniques, les armes...).

Aptitudes naturelles et niveau de base des compétences

Lors de l'utilisation d'un Compétence, le personnage sollicite aussi ses capacités naturelles ou ses talents innés , représentés par ses Attributs. Par exemple, l'Intelligence d'u personnage entre en jeu lorsque celui-ci fait appel à ses Compétences de connaissances, de même que la Force et la Coordination sont importantes pour les Compétences liées aux activités physiques, aux combats, etc. **A chaque Attribut est donc associé un niveau d'Aptitude naturelle**, qui sera utilisé dans le calcul du **niveau de base des Compétences** (voir plus loin).

L'aptitude naturelle se calcule comme suit : $\frac{\text{Niveau de l'Attribut}-10}{2}$

La table I ci-dessous indique l'Aptitude naturelle associé à l'Attribut en fonction du niveau de celui-ci.

Attribut	Aptitude Naturelle
1 - 2	6
4	-3
6	-2
8	-1
10	0
12	1
14	2
16	3
18	4
20	5
22	6
24	7
Etc.	+1 tous les 2 niveaux

TAB. 5 – Table des Aptitudes Naturelles

Le niveau de base d'une Compétence, qui représente les facilités et l'aisance naturelle du personnage lors de l'utilisation de celle-ci, dépend directement des Aptitudes naturelles. Chaque Compétence est en effet associé à deux Attributs (un seul parfois). **Le niveau de base d'une Compétence est tout simplement égal à la somme des Aptitudes naturelles dépendant de ces deux attributs.** S'il n'y a qu'un seul Attribut associé, multipliez tout simplement l'Aptitude naturelle correspondante par deux.

- *Niveau de base de 0 ou moins* : mauvais, le personnage n'est pas du tout doué pour cette Compétence, et peut même être sérieusement handicapé par des Attributs trop bas.
- *Niveau de base de 1 à 2* : Médiocre
- *Niveau de base de 3 à 4* : Moyen
- *Niveau de base de 5 à 6* : Doué
- *Niveau de base de 7 à 8* : Très doué
- *Niveau de base de 9 et plus* : Génial

Niveau de maîtrise des Compétences

Si le niveau de base représente en quelque sorte l'aisance naturelle et innée d'un personnage dans telle ou telle Compétence, le niveau de maîtrise représente ses acquis, son savoir-faire et son expérience. Seuls l'étude ou l'entraînement permettent de développer le niveau de maîtrise d'une Compétence. Celui-ci est exprimé sous la forme d'un bonus. Plus ce bonus est élevé, plus le personnage est expérimenté. La table I caractérise les niveaux de maîtrise.

Le niveau « +0 » est le niveau par défaut de toutes les Compétences communes, que tous les personnages sont capables d'utiliser naturellement (par exemple : Persuasion ou Escalade).

Niveau de Maîtrise	Equivalence
+0	Inexpérimenté
+1 à +5	Débutant
+6 à +10	Confirmé, expert
+11 à +15	Maître

TAB. 6 – Table des Niveaux de Maîtrise

Compétences réservées et difficiles à apprendre

Certaines Compétences sont impossibles à utiliser sans formation préalable (il faut par exemple avoir appris une langue étrangère pour pouvoir la comprendre). ces Compétences sont dites « réservées » et le niveau de maîtrise de départ est noté « X ».

Il existe également des Compétences particulièrement difficiles à apprendre (à la différence des compétences courantes, dont le niveau de maîtrise initial est de +0). celles-ci couvrent souvent des aptitudes, des connaissances ou des techniques très spécialisées qu'il est difficile de maîtriser (les sciences ou la médecine, par exemple). Le niveau de maîtrise de départ de ces Compétences s'exprime alors par un malus de -3, qui indique que le personnage ne maîtrise pas encore toutes les bases élémentaires nécessaires et qu'il doit terminer son apprentissage avant de pouvoir développer un vrai niveau de maîtrise.

Note : Une Compétence réservée est toujours une Compétence difficile à apprendre. Augmenter d'un point le niveau d'une Compétence à « X » la fait passer à -3.

Niveau Global des Compétences

Le niveau global des Compétences est tout simplement égal à la somme du niveau de base et du niveau de maîtrise. C'est sur ce niveau global que seront effectués les Tests de Compétences (voir le chapitre consacré au système de jeu). Notez que le niveau global d'une Compétence peut être négatif, en raison d'une Aptitude naturelle médiocre et/ou d'une Compétence difficile à apprendre ... La table I caractérise les niveaux globaux de compétences.

Niveau Global	Equivalence
+0	Aucune connaissance
+1 à +5	Connaissances de base
+6 à +10	Connaissances moyennes
+11 à +15	Connaissances approfondies
+16 à +20	Erudition ou maîtrise exceptionnelle
+21 et +	Génie

TAB. 7 – Table des Niveaux Globaux des Compétences

Note : Une Compétence réservée (X) n'a pas de niveau global et n'en a pas besoin puisqu'aucun Test n'est possible avec celle-ci.

Création des Personnages

Concepts

La phase préparatoire de « Concepts » permet de dessiner l'esquisse des personnages-joueurs (PJ), ainsi que du groupe qu'ils vont former. Il n'y a pas d'ordre particulier à suivre, car tout va dépendre ici des envies des joueurs et des besoins du meneur de jeu. Le groupe ne doit donc pas hésiter à discuter et à jongler avec les idées de chacun pour trouver le meilleur équilibre.

Concept du Personnage

Chaque joueur peut définir un concept de base de son personnage. Inutile d'être trop précis pour l'instant, une définition rapide en deux ou trois termes peut suffire : ancien soldat devenu mercenaire, jeune pilote, contrebandier lié aux pirates, technicien débrouillard, marchand itinérant ... La suite de la création du personnage, et notamment la phase d'expérience préliminaire, apporteront toutes les précisions nécessaires. Il peut être toutefois utile de définir dès à présent la nature génétique du personnage (voir ci-dessous).

Concept du Groupe

Si chaque joueur est bien entendu libre de créer n'importe quel genre de personnage, il n'est pas inutile de réfléchir à un concept de groupe, de manière à aboutir à un ensemble de PJ cohérents. Dans l'idéal, le concept de base de chaque personnage devrait trouver sa place au sein du groupe, de manière à ce que chacun soit utile et possède des aptitudes et des connaissances complémentaires avec celles des autres membres de l'équipe *. Evidemment, le meneur de jeu a sûrement son mot à dire, en fonction des scénarios ou de la campagne qu'il a préparée, à moins qu'il ne se laisse guider par les choix de ses joueurs pour bâtir ses futures intrigues... Voici quelques exemples de concepts de groupes : contrebandiers, explorateurs, pirates, aventuriers, mercenaires, agents secrets, membres d'une communauté sous-marine, soldats/commandos, hors-la-loi, diplomates, policiers, enquêteurs, etc. N'hésitez pas à inventer vos propres concepts de groupe !

** Pensez notamment à répartir équitablement les Compétences de pilotage et de combat sous-marin entre les différents membres du groupe, si jamais vous comptez créer des personnages disposant d'un petit navire commun. Les règles de combat sous-marin sont en effet conçues pour favoriser un véritable travail d'équipe, entre le pilote, le tacticien, le responsable de l'analyse sous-scan, l'artilleur, et même le mécanicien et le médecin de bord.*

Construire son Personnage

Les Etapes 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 normale, 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

A chaque étape de la création d'un personnage, le joueur peut dépenser des Points de Créations (PC), 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.

Chaque joueur dispose au départ de **20 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. Donner des Désavantages au personnage permet de gagner des PC, en fonction de leur importance et du handicap qu'ils entraînent. Ces PCs supplémentaires peuvent être réinvestis ailleurs, dans l'un ou l'autre 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.

Le bon sens des joueurs et du MJ doit primer tout au long du processus, de manière à aboutir à des personnages cohérents. Toutes les étapes ont, de toute manière, leur propre limite et ne permettent pas de dépenses excessives de PC.

0.1 Capacités de Base

Valeur de Base des Attributs

Le score de base de chaque Attribut est au départ égal à 6. Ensuite, chaque joueur dispose de 46 points d'Attributs (PA) à répartir comme il le souhaite dans les 8 Attributs de son personnage.

Vous pouvez répartir ces PA supplémentaires comme vous le souhaitez, en veillant toutefois à respecter les conditions suivantes :

- A ce stade, aucun Attribut ne peut avoir de score supérieur à 20.
- Les niveaux 8 à 14 ont un coût normal (2 points par tranche de 2 niveaux, comme par exemple le passage du niveau 8 à 10 qui coûte 2 points).
- Les niveaux 16 à 18 coûtent deux fois plus cher (il faut donc dépenser 16 points pour obtenir un Attribut à 18 par exemple : 8 points pour acheter les niveaux 8 à 14, et 8 points pour acheter les niveaux 16 et 18).
- Le niveau 20 coûte trois fois plus cher.

Le tableau **0.1** récapitule l'ensemble des coûts, pour chaque niveau d'Attribut.

Note : il est inutile pour l'instant de calculer la valeur des attributs secondaires, car les Attributs principaux peuvent encore évoluer.

Personnage Féminin (Optionnel)

Si le meneur de jeu le souhaite, les valeurs de base des Attributs d'un personnage féminin peuvent être modifiées ainsi :

- **Force -2**
- **Deux bonus de +1** (éventuellement cumulatifs) à répartir en Coordination ou en Présence (niveau maximum : 20).

Niveau Visé	Coût en Points d'attributs
8	2
10	4
12	6
14	8
16	12
18	16
20	22

TAB. 8 – Coût en PA par niveau d'Attribut Visé

Amélioration des Attributs Principaux

Vous pouvez obtenir plus de points à répartir dans les Attributs Principaux de votre personnage en dépensant des PC.

Chaque PC dépensé vous offre 2 points d'Attributs supplémentaires, comme indiqué dans le tableau 0.1.

Dépense	Amélioration
1 PC	2 PA
2 PC	4 PA
3 PC	6 PA
4 PC	8 PA
5 PC	10 PA
6 PC	12 PA
7 PC	14 PA
8 PC	16 PA

TAB. 9 – Conversion des PC en PA

Les conditions de répartition des points ne changent pas (voir **Valeur de base des Attributs**). Les niveaux que vous obtenez forment le profil de base du personnage, à noter dans la ligne intitulée « Base », dans la section de la fiche de personnage réservée aux Attributs. Par la suite, d'autres modificateurs, dus par exemple à la nature génétique du personnage ou à son âge, pourront faire évoluer ce profil initial.

Valeur de Base de la Chance

La Chance a pour score de départ 13.

Niveau de Base des Compétences

A ce stade de la création, un personnage ne possède aucun niveau de maîtrise dans ses Compétences. Celles-ci ont toutefois un niveau de base, qui est -rappelons-le - **égal à la somme des Aptitudes Naturelles correspondant aux deux Attributs associés** (s'il n'y a qu'un seul Attribut associé, multipliez l'Aptitude naturelle par deux).

Si le niveau d'un Attribut augmente ou diminue, cela aura bien évidemment une incidence sur le niveau de base des Compétences auxquelles il est associé. Il faudra alors refaire le calcul, et modifier le niveau de base si nécessaire. **Notez qu'il est inutile de calculer d'un coup le niveau de base de toutes les Compétences** : ne faites le calcul qu'au moment où vous avez effectivement besoin de ce niveau de base (lors de l'amélioration d'une Compétence, ou même, alors que la partie a commencé lorsqu'il est nécessaire de procéder à un Test avec cette Compétence). Vous n'avez notamment pas

besoin de calculer le niveau de base des Compétences réservées (notées « X ») que votre personnage ne développe pas : aucun Test ne sera jamais fait avec ces Compétences.

0.2 Type Génétique du Personnage

Il y a quatre types génétiques de base proposés dans Polaris : l'humain normal, le techno-hybride, le géno-hybride et l'hybride naturel. Les hybrides sont des mutants ou des humains modifiés capables de survivre et de respirer sous l'eau. Par défaut, tous les personnages sont des humains normaux : ce type génétique est gratuit et ne coûte pas de PC. Les humains normaux se conforment aux règles habituelles, leurs Attributs ne sont pas modifiés et ils ne possèdent bien entendu ni les Avantages, ni les Désavantages spécifiques aux hybrides. Les types génétiques hybrides, eux, ont un coût en PC. Leurs capacités, Avantages et Désavantages particuliers sont détaillés plus bas. Vous trouverez également les modificateurs à appliquer immédiatement à leurs Attributs. Ceux-ci peuvent éventuellement dépasser le score de 20 ou tomber en dessous de 7.

Note : au cours d'une campagne, un personnage humain peut tout à fait être transformé en géno-hybride ou techno-hybride.

Hybride Naturel ou Néo-Hybride (5 PC)

Un hybride naturel est né avec toutes les mutations nécessaires pour survivre sous l'eau. De tous les hybrides, les hybrides naturels sont les plus avantagés sous l'eau et les plus désavantagés au sec.

A la création, un personnage hybride naturel doit modifier ses Attributs comme suit :

- **Force +1**
- **Constitution +2**
- **Coordination +2**
- **Adaptation + 1**
- **Intelligence -2**

Les hybrides naturels possèdent les Avantages et les Désavantages suivants :

- **Compétence spéciale Hybride** : les hybrides (de tout types) sont les seuls à pouvoir utiliser cette Compétence spéciale, qui représente leur affinité avec le milieu aquatique et la maîtrise de leur mutation (ou de leurs modifications dans le cas des géno-hybrides et techno-hybrides). **Les hybrides naturels possèdent d'emblée cette Compétence à un niveau de maîtrise de +3, et peuvent la développer à un coût normal (comme s'il s'agissait d'une Compétence professionnelle).** S'il le souhaite, un hybride naturel peut librement utiliser cette Compétence à la place de *Manoeuvres sous-marines* ou d'*Athlétisme* (lorsque cette Compétence est utilisée pour la natation), à condition qu'il soit libre de ses mouvements et qu'il ne porte donc ni armure, ni combinaison. Il peut ainsi se concentrer sur le développement d'une seule Compétence (voir aussi « Mutation évolutive », plus loin). Enfin, la Compétence *Hybride* représente aussi la résistance physiologique du personnage à la pression peut atteindre sous l'eau. **Ainsi, un hybride naturel peut plonger jusqu'à une profondeur maximum de (niveau global d'Hybride) · 1000 m.**
- **Mutation évolutive** : en s'habituant peu à peu au milieu marin, l'organisme des hybrides naturels subit des altérations. Les mutants deviennent progressivement totalement imberbes. Ils s'aminçissent, tandis que leur structure osseuse s'assouplit. une légère déformation du crâne peut rapidement être constatée (il a tendance à s'écraser sur les côtés). Leurs doigts s'affinent et les membres ont tendance à s'allonger. Leurs yeux sont de plus en plus globuleux et décolorés, et leur vision est également altérée : ils voient de mieux en mieux dans les spectre bleu et vert, mais ils deviennent aussi de plus en plus vulnérables aux lumières intenses. Leur peau devient plus souple et plus fragile, et ils s'égratignent très facilement. Ces modifications ont tendance à s'estomper, mais plus il ira profond, plus elles seront marquées et évidentes. On dit même qu'un hybride plongeant à 15 000 mètres de

profondeur ne ressemble plus vraiment à un humain... Néanmoins, plus un personnage progressera dans sa Compétence *Hybride* et plus les altérations physiques seront marquées (au delà d'un niveau de maîtrise +10, il n'est même quasiment plus possible de se tromper sur la nature du personnage). Tout cela a aussi des conséquences sur les capacités de l'hybride : avec le temps, il a tendance à être de plus en plus apte à survivre en milieu sous-marin et de moins en moins à l'aise au sec. Ainsi, dès qu'il atteint les niveaux de *maîtrise* +5, +7, 9, +10, +13 et +15, (ne pas confondre avec le niveau *global*) dans leur Compétence *Hybride*, il subit les modificateurs suivants :

Résistance aux dommages physiques : Modificateur cumulatif de +1 au sec et -1 sous l'eau (par exemple, au niveau de maîtrise +10, un hybride voit sa résistance aux dommages augmentée de +3, ce qui le rend plus vulnérable, au sec et de -3 sous l'eau ce qui l'avantage au contraire.

Perception visuelle : Modificateur cumulatif de -1 au sec et +1 sous l'eau, pour tous les Tests de Perception sollicitant directement la vue du personnage.

- **Adaptation aquatique :** les hybrides naturels sont parfaitement adaptés au milieu aquatique et n'ont aucun mal à évoluer et à se déplacer sous l'eau. Leurs Compétences physiques ne sont donc pas limitées par la Compétence Manoeuvres sous-marines. De plus, leur vitesse de déplacement sous l'eau est beaucoup plus rapide que celle des simples humains.
- **Immunité au Froid (dans l'eau seulement) :** les hybrides naturels ne ressentent pas la température de l'eau . Ils ne subiront donc aucune pénalité à cause du froid s'ils se trouvent dans l'eau. Hors de leur milieu naturel, cependant, ils seront vulnérables comme n'importe qui.
- **Sensibilité à la Chaleur :** en revanche, les hybrides naturels tolèrent très mal la chaleur. Ils se déshydratent plus rapidement que les individus normaux et sont très sensibles au feu. Les dommages dus au feu où à la chaleur sont augmentés de +3 contre les hybrides naturels. S'ils se trouvent dans une pièce surchauffée, près d'un radiateur ou de tout autre appareil où phénomène produisant de la chaleur, leurs Tests de Fatigue, considérez que les hybrides subissent un malus général de -2 à tous leurs Tests, augmenté d'un malus cumulatif de -1 toutes les deux heures passées dans cet environnement (lorsque le malus est égal à -10, le MJ peut librement demander des Tests de Résistance aux Chocs ...).
- **Dépendance au milieu aquatique :** après un nombre d'heures passé hors de l'eau égal à sa Volonté, un hybride naturel doit effectuer un Test de Volonté sans modificateur. Il doit ensuite effectuer un nouveau Test toutes les heures, avec un malus cumulatif de -2 par heure supplémentaire passée hors de l'eau. De plus, en raison de la Mutation Evolutive, ce malus passe à -3 dès que le personnage atteint un niveau de maîtrise de +7 dans la Compétence Hybride. En cas d'échec, il perd temporairement 1 point de Force et tous ses Tests d'actions Physiques (y compris les Tests de Résistance à la Fatigue) subissent un malus cumulatif de -1 par échec. Si son niveau de Force est réduit de 50 %, il devra impérativement se baigner, par tous les moyens. Dès qu'il est plongé dans l'eau, il récupère ses capacités normales en 3D6 minutes. C'est pour cette raison que, hors de l'eau, de nombreux hybrides sont équipés de tenues hydratantes (dans ce cas, ils bénéficient d'un bonus de +10 lors du Test de Volonté).
- **Claustrophobie :** les hybrides souffrent de claustrophobie dès qu'ils sont dans un endroit plein de monde ou très étroit. Cette claustrophobie leur impose une pénalité de -3 à tous leurs Tests. Une armure est pour eux un véritable instrument de torture les obligeant à effectuer toutes les heures un Test de Volonté, avec un malus de -2 par heure passée dans l'armure. Si ce Test échoue, ils feront tout pour l'ôter (si les conditions le permettent ; si un hybride est à la surface, il prendra sur lui et ne retirera pas l'armure). En cas de catastrophe, le personnage peut même faire une crise de panique et resté paralysé par la peur. En cas de réussite, le bonus de réussite, le bonus de Réussite est ajouté au malus du prochain Test. Note : les hybrides en armure subissent le malus général de -2 à leurs Tests, mais celui-ci ne compte pas pour le Test de Volonté.
- **Blocage du Trident :** un hybride naturel hésitera toujours à agir contre un prêtre du Trident. Pour effectuer toute action pouvant nuire, même indirectement, à un prêtre du Trident ou au Culte,

l'hybride naturel est obligé de réussir un Test de Volonté, avec un malus de -5. S'il est **directement** confronté à un prêtre, il doit réussir un Test d'opposition contre la Volonté du membre du Culte, toujours avec un malus de -5. Notez que l'hybride peut, grâce à cette pénalité, découvrir si un homme qui se prétend prêtre l'est véritablement ou non, mais uniquement s'il doit agir contre lui. **L'hybride ne peut en aucun cas se montrer *a priori* hostile pour savoir s'il a affaire à un imposteur.**

- **Recherché** : malgré tous leurs avantages, quand ils évoluent sous l'eau, n'oubliez pas que les hybrides naturels sont des mutants très recherchés par tous les marchands de chair, les laboratoires génétiques et les services du Culte du Trident. Ils valent de l'or et il faut donc se méfier de la personne à qui on adresse la parole ; Un hybride naturel qui, en plus, est fécond doit être doublement prudent...

Géno-Hybride (5 PC)

Un géno-hybride est un humain qui a été transformé grâce à la technologie du Culte du Trident pour pouvoir survivre en milieu aquatique. Il peut se mouvoir sans aucune gêne dans l'eau et sans que son apparence ne soit modifiée. **Le personnage souhaitant être hybride doit nécessairement avoir passé au moins un an au sein du Groupe spécial d'Intervention du Culte du Trident (cf. Expériences Préliminaire et Professions).** Certaines rumeurs évoqueraient des géno-hybrides créés par le Soleil Noir.

Note : Le coût en PC de ce type génétique n'inclut pas le coût de l'année d'expérience préliminaire nécessaire.

A la création, un personnage géno-hybride doit modifier ses Attributs comme suit :

- **Force +1**
- **Constitution +1**
- **Coordination +2**
- **Présence - 2**

Les Géno-Hybrides partagent les Avantages et Désavantages suivant avec les hybrides naturels, à l'identique :

- **Adaptation aquatique** : les hybrides naturels sont parfaitement adaptés au milieu aquatique et n'ont aucun mal à évoluer et à se déplacer sous l'eau. Leurs Compétences physiques ne sont donc pas limitées par la Compétence Manoeuvres sous-marines. De plus, leur vitesse de déplacement sous l'eau est beaucoup plus rapide que celle des simples humains.
- **Immunité au Froid (dans l'eau seulement)** : les hybrides naturels ne ressentent pas la température de l'eau. Ils ne subiront donc aucune pénalité à cause du froid s'ils se trouvent dans l'eau. Hors de leur milieu naturel, cependant, ils seront vulnérables comme n'importe qui.
- **Claustrophobie** : les hybrides souffrent de claustrophobie dès qu'ils sont dans un endroit plein de monde ou très étroit. Cette claustrophobie leur impose une pénalité de -3 à tous leurs Tests. Une armure est pour eux un véritable instrument de torture les obligeant à effectuer toutes les heures un Test de Volonté, avec un malus de -2 par heure passée dans l'armure. Si ce Test échoue, ils feront tout pour l'ôter (si les conditions le permettent ; si un hybride est à la surface, il prendra sur lui et ne retirera pas l'armure). En cas de catastrophe, le personnage peut même faire une crise de panique et resté paralysé par la peur. En cas de réussite, le bonus de Réussite est ajouté au malus du prochain Test. Note : les hybrides en armure subissent le mlus général de -2 à leurs Tests, mais celui-ci ne compte pas pour le Test de Volonté.

Les Géno-Hybrides partagent les autres traits des hybrides naturels, avec les différences suivantes :

- **Compétence spéciale Hybride** : les géno-hybrides n'ont pas de bonus naturel au niveau de maîtrise de cette Compétence (qui démarre donc à +0). A la création de personnage, cette Compétence fait partie des Compétences Professionnelles des Hybrides du Trident et est donc normalement soumise à la règle optionnelle du niveau maximum des Compétences (voir **Expérience Préliminaire**),

sauf avis contraire du meneur de jeu. S'il le souhaite, un géno-hybride peut librement utiliser cette Compétence à la place de *Manoeuvres sous-marines*, à condition qu'il soit libre de ses mouvements et qu'il ne porte donc ni armure, ni combinaison. Il peut ainsi se concentrer sur le développement d'une seule Compétence, mais devra tout de même développer *Athlétisme* pour les Tests de Natation. Un géno-hybride peut plonger jusqu'à une profondeur maximum de $\frac{\text{Niveau global d'Hybride}}{2}$ **1500 m**.

- **Mutation Evolutive** : les géno-hybrides sont aussi sujets à la Mutation Evolutive, mais les effets en sont beaucoup moins marqués. Les altérations physiques sont plus difficiles à percevoir, pour un œil non averti, même si au bout d'un certain temps (niveau de maîtrise en Hybride de +10 et plus), une observation minutieuse peut permettre de découvrir la véritable nature du personnage. Concernant leur Résistance aux Dommages et leur perception visuelle, les Géno-Hybrides subissent les mêmes modificateurs cumulatifs que les hybrides naturels, mais seulement lorsqu'ils atteignent les niveaux de *maîtrise* +5, +10 et +15 dans leur Compétence Hybride (le modificateur maximum est donc de +/- 3).
- **Sensibilité à la chaleur** : les dommages dus au feu ou à la chaleur ne sont augmentés que de +2 contre les Géno-Hybrides.
- **Dépendance au milieu aquatique** : après un nombre d'heures passé hors de l'eau égal à sa Volonté, un géno-hybride doit également effectuer un Test de Volonté, sans modificateur. Comme les hybrides naturels, il doit ensuite tester régulièrement sa volonté, avec un malus cumulatif de -2 à chaque nouveau Test, mais seulement **toutes les deux heures**. De plus, en raison de la Mutation évolutive, ce malus passe à -3 dès que le personnage atteint un niveau de *maîtrise* de +10 dans la Compétence *Hybride*. En cas d'échec, les conséquences sont les mêmes. Les tenues hydratantes apportent toujours un bonus de +10 au Test de Volonté.
- **Blocage du Trident** : les géno-hybrides souffrent du même blocage mental que les hybrides naturels, lorsqu'ils doivent agir contre un prêtre ou le Culte du Trident. Le malus général au Test de Volonté est toutefois de -7. S'il est **directement** confronté à un prêtre, le géno-hybride doit réussir un Test d'opposition contre la Volonté du membre du Culte, avec le même malus de -7.
- **Recherché** : tout comme les hybrides naturels, les géno-hybrides sont très recherchés par les laboratoires et les marchands de chair, ce n'est donc pas toujours un avantage. S'ils ne font plus partie du Culte du Trident, les géno-hybrides ne sont pas forcément pour autant des fugitifs. Ce qui importe aux dirigeants du Trident, c'est qu'ils soient passés entre leurs mains.

Techno-Hybride (5 PC, 4 PC pour)

Un techno-hybride est un individu qui a été obligé de sacrifier son humanité pour pouvoir évoluer librement dans les océans. Ses Attributs physiques et surtout ses compétences sous-marines sont grandement augmentées par rapport à ceux d'un humain normal, mais il a été atrocement défiguré par les opérations. Traités de « créatures » ou de « monstres », les techno-hybrides sont considérés avec beaucoup de suspicion et doivent souvent dissimuler leur apparence pour pouvoir vivre en société. Il est rare qu'un individu choisisse d'être « amélioré » de la sorte : c'est souvent le résultat des modifications effectuées par l'Hégémonie sur ses soldats ou sur des prisonniers. Un personnage techno-hybride sera donc généralement un individu qui n'a pas eu le choix...

Les conditions requises pour devenir techno-hybride sont les suivantes :

- Le personnage doit être **originaire d'Hégémonie**.
- Il doit avoir passé **au moins 2 ans** dans la Profession Soldat/Milicien.
- Après sa modification, il doit ensuite passer **au moins 1 an** dans la Profession Techno-Hybride.

Note : le coût en PC de ce type génétique n'inclut pas le coût des années d'expérience préliminaires nécessaires.

A la création, un personnage techno-hybride doit modifier ses Attributs comme suit :

- **Force +2**

- **Constitution +3**
- **Adaptation -2**
- **Volonté +3**
- **Présence -6** (minimum 3)

Les techno-hybrides partagent les Avantages et Désavantages suivants avec les hybrides naturels, à l'identique (ils ne souffrent toutefois pas du blocage du Trident, et ne bénéficient pas non plus d'une Mutation Evolutive) :

- **Compétence spéciale Hybride** : les hybrides (de tout types) sont les seuls à pouvoir utiliser cette Compétence spéciale, qui représente leur affinité avec le milieu aquatique et la maîtrise de leur mutation (ou de leurs modifications dans le cas des géno-hybrides et techno-hybrides). **Les hybrides naturels possèdent d'emblée cette Compétence à un niveau de maîtrise de +3, et peuvent la développer à un coût normal (comme s'il s'agissait d'une Compétence professionnelle).** S'il le souhaite, un hybride naturel peut librement utiliser cette Compétence à la place de *Manoeuvres sous-marines* ou d'*Athlétisme* (lorsque cette Compétence est utilisée pour la natation), à condition qu'il soit libre de ses mouvements et qu'il ne porte donc ni armure, ni combinaison. Il peut ainsi se concentrer sur le développement d'une seule Compétence (voir aussi « Mutation évolutive », plus loin). Enfin, la Compétence *Hybride* représente aussi la résistance physiologique du personnage à la pression peut atteindre sous l'eau. **Ainsi, un hybride naturel peut plonger jusqu'à une profondeur maximum de (niveau global d'Hybride) · 1000 m.**
- **Immunité au Froid (dans l'eau seulement)** : les hybrides naturels ne ressentent pas la température de l'eau . Ils ne subiront donc aucune pénalité à cause du froid s'ils se trouvent dans l'eau. Hors de leur milieu naturel, cependant, ils seront vulnérables comme n'importe qui.
- **Claustrophobie** : les hybrides souffrent de claustrophobie dès qu'ils sont dans un endroit plein de monde ou très étroit. Cette claustrophobie leur impose une pénalité de -3 à tous leurs Tests. Une armure est pour eux un véritable instrument de torture les obligeant à effectuer toutes les heures un Test de Volonté, avec un malus de -2 par heure passée dans l'armure. Si ce Test échoue, ils feront tout pour l'ôter (si les conditions le permettent ; si un hybride est à la surface, il prendra sur lui et ne retirera pas l'armure). En cas de catastrophe, le personnage peut même faire une crise de panique et resté paralysé par la peur. En cas de réussite, le bonus de réussite, le bonus de Réussite est ajouté au malus du prochain Test. Note : les hybrides en armure subissent le malus général de -2 à leurs Tests, mais celui-ci ne compte pas pour le Test de Volonté.

Les techno-hybrides partagent les autres traits des hybrides naturels, avec les différences suivantes :

- **Compétence spéciale Hybride** : les techno-hybrides n'ont pas de bonus naturel au niveau de maîtrise de cette Compétence (qui démarre donc au niveau +0). A la création de personnage, cette Compétence fait partie des Compétences professionnelles des Techno-Hybrides hégémoniens, et est donc normalement soumise à la règle optionnelle du niveau maximum des Compétences (voir **Expérience préliminaire**), sauf avis contraire du meneur de jeu. A la différence des deux autres types d'hybrides, un techno-hybride ne peut pas utiliser cette Compétence à la place de *Manoeuvres sous-marines* ou d'*Athlétisme* (pour la natation) : il doit donc les développer à part. Un techno-hybride peut naturellement plonger jusqu'à une profondeur maximum de 1 500 m (quel que soit son niveau de Compétence), plus $\frac{\text{Niveau Global d'Hybride}}{2} \cdot 1\,500\text{ m}$.
- **Sensibilité à la chaleur** : les dommages dus au feu ou à la chaleur ne sont augmentés que de +2 contre les techno-hybrides.
- **Dépendance au milieu aquatique** : après un nombre d'heures passé hors de l'eau égal à sa Volonté, avec un malus cumulatif de -2 à chaque nouveau Test, mais seulement **toutes les dix heures**. En cas d'échec, les conséquences sont les mêmes. Les tenues hydratantes apportent toujours un bonus de +10 lors du Test de Volonté.
- **Recherché** : Les techno-hybrides sont souvent des fugitifs hégémoniens (ce genre de déserteurs sont généralement traqués par le Prisme, les services secrets de l'Hégémonie...). Malheureusement

pour eux, ils ne passent pas inaperçus. On les rencontre souvent vêtus d'une lourde combinaison de cuir avec une capuche pour dissimuler leur visage. Pour toutes ces raisons, ce type génétique coûte 5 PC si le personnage n'est pas recherché par les autorités hégémoniennes (le joueur devra trouver une bonne raison pour expliquer comment son personnage s'en est tiré à si bon compte). Si le personnage est un déserteur, être techno-hybride ne coûte alors que 4 PC.

0.3 Capacités Spéciales

L'étape consacrée aux capacités spéciales sert à déterminer si le personnage possède des mutations ou est capable de manipuler la Force Polaris.

Mutants et Société (optionnel)

Toutes les communautés n'acceptent pas facilement les mutants. Si un personnage possédant des mutations visibles se trouve dans une communauté qui lui est défavorable, le meneur de jeu peut tout à fait lui imposer un malus de -3 à -5 sur son Attribut Présence ou à ses Compétences Spéciales. Cela est valable aussi pour les hybrides, ou les gens capables de manipuler la Force Polaris, en dehors des prêtres du Culte du Trident.

Table des Mutations

Vous trouverez dans cette table l'ensemble des mutations disponibles. Il y a deux moyens de donner des mutations à son personnage :

- **En les achetant (coût en PC) :** le joueur peut choisir librement les mutations de son personnage, mais cela a un coût. Voir **Acheter des mutations**, plus bas.
- **En faisant un jet de dé aléatoire sur la table des mutations (gratuit, optionnel) :** le joueur n'a aucun contrôle sur le résultat et peut seulement espérer obtenir une mutation aux effets favorables, mais il peut tout aussi bien affubler son personnage d'une mutation défavorable. Voir **Mutations aléatoires**, plus bas.

La plupart des mutations sont en effet considérées soit comme des Avantages, soit comme des Désavantages. Certaines d'entre elles, comme Androgyne ou Asexué, sont des mutations « neutres », qui n'apportent aucune faculté avantageuse et ne cause aucun désagrément (mis à part le fait de faire du personnage un mutant, ce qui ne sera pas forcément bien vu partout).

Les mutations sont listées dans la table 0.3.

Acheter des Mutations

Chaque mutation avantageuse a un coût en PC : un joueur qui a choisi d'investir des PCs dans cette étape de création peut donc acheter les mutations qu'il souhaite pour son personnage, **sous le strict contrôle du MJ**. Le coût est parfois élevé, mais le choix est libre ... peut également choisir de donner des mutations désavantageuses à son personnage : ces Mutations sont alors considérées comme des Désavantages, qui rapportent le nombre de PC indiqué.

Mutations Aléatoires (Optionnel) : Avec l'accord du MJ, un joueur qui ne veut pas acheter de mutations avec ses PC (ou, plus largement, qui n'a pas investi de PC dans cette étape de création)

	1D20	Résultat
peut néanmoins, s'il le souhaite, lancer 1D20 dans la table suivante :	1-15	1 mutation
	16-19	2 mutations
	20	3 mutations

Ce jet de dé est gratuit, mais les résultats sont totalement aléatoires. En effet, les mutations sont ensuite déterminés par un jet d'un ou plusieurs D100 dans la table des mutations, plus haut. Avec de la chance, un joueur peut ainsi obtenir gratuitement une mutation avantageuse pour son personnage,

mais, à l'inverse, il peut également tirer une mutation désavantageuse, sans gagner le moindre PC en contrepartie ...

Note : un joueur souhaitant que son personnage possède une mutation désavantageuse sans avoir obtenu le bon résultat sur la table des mutations peut toutefois la choisir librement, et gagner le nombre de PC indiqué.

Dans tous les cas, un joueur a toujours la possibilité de supprimer une mutation (quelle qu'elle soit), si le résultat du jet aléatoire dans la table des mutations ne lui convient pas. On peut ainsi supprimer une mutation désavantageuse ou neutre, mais cela à un coût : le joueur doit dépenser 1 PC. La suppression d'une mutation avantageuse est gratuite, en revanche. Il est donc en théorie possible de supprimer une mutation obtenue aléatoirement, pour la remplacer par une autre, achetée celle-ci, mais cela peut coûter cher en PC dans certains cas !

Description des Mutations

Adaptation extérieure : Le personnage possède une résistance aux effets néfastes de la Surface (radiations, acidité de l'air, altération moléculaire...). Il peut développer la Compétence spéciale *Adaptation extérieure* (CON/CON, -3), à un coût normal. Le niveau de cette Compétence indique le nombre d'heures que le personnage peut passer à la Surface sans subir d'effets secondaires. A l'issue de cette période, il doit toutefois se protéger comme n'importe qui. Il doit alors rester à l'abri des effets de la Surface pendant une période équivalente à trois fois la durée passée à l'extérieur, sans protection, avant de pouvoir à nouveau s'exposer à l'air libre.

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-marin, 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.

Andrignyne : 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 écailleuse, 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/Equilibre*. 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 Test 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 Test de Perception lorsque l'odorat est **directement** sollicité). Son ossature plus souple lui confère par ailleurs un bonus de +3 pour ses Tests d'*Evasion* 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 tout autre substance pouvant neutraliser l'agent corrosif. Les dommages infligés sont indépendants de toute autre action offensive.

Contagion : Le personnage est nourri des bactérie 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 **Etat 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 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 coût de tête infligeant 1D10 points de dommage de base (plus le Modificateur de dommages au 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 donner mordre son adversaire en infligeant 1D10 + 3 points de dommage de base (plus le Modificateur de dommage 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 difformités 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

Empathie : Cette mutation donne accès à la Compétence spéciale Empathie (VOL/PRE, -3), **qui peut être développée à un coût doublé**. Elle permet de communiquer avec des créatures empathiques comme le corail (action Très Difficile, -7) et de ressentir les émotions des animaux (action Assez difficile, -3). Pour ressentir les émotions des individus, il faut réussir le Test avec un malus égal à la Volonté de la cible divisée par deux. Un empathie peut également tenter de modifier les émotions de la cible sont altérées. En cas d'échec critique, le personnage visé se rend compte qu'il subit une tentative d'intrusion mentale (même s'il sera sans doute incapable d'en définir la provenance). Les sentiments d'un individu ne peuvent être modifiés qu'étape par étape. Par exemple, un personnage

éprouvant de la haine ne peut pas tout de suite ressentir une joie folle ou un amour fou. L'empathie peut alors effectuer plusieurs jets sur le même individu, mais il ne doit pas y avoir d'interruption sinon il doit tout recommencer. Enfin, certains empathes sont même capables de ressentir les émotions fortes qui imprègnent un endroit (Action Presque impossible, -13). **Note** : ne pas confondre cette mutation avec la Compétence Analyse Empathique, qui peut être développée par tout le monde.

Excroissance osseuse rétractable : Le personnage peut faire jaillir d'un de ses avant-bras une excroissance osseuse ; L'arme s'utilise avec la Compétence *Combat à mains nues* et inflige 2D10 points de dommages de base (plus le modificateur de dommages au corps à corps).

Griffes : Le personnage est doté de griffes. Il peut attaquer avec et infliger 1D10+3 points de dommages de base (plus le modificateur de dommages de corps à corps). De plus, il bénéficie d'un bonus de +3 en *Escalade*, quand il peut utiliser ses griffes. En revanche, il subit un malus de -3 lors des Tests impliquant une certaine dextérité manuelle (exemple : crocheter une porte, voler un portefeuille, etc.).

Instabilité Moléculaire : Cette mutation donne accès à la Compétence spéciale *Contrôle moléculaire* (CON/VOL), **qui peut être développé à un coût doublé**. La structure moléculaire d'un individu ayant ce pouvoir peut être modifiée, à la suite d'un déclenchement volontaire ou involontaire de cette mutation. Sur un déclenchement volontaire, grâce à un Test de Compétence, le personnage peut se transformer en magma de matière informe (d'une masse équivalente à celle de son corps d'origine), qu'il empêche de se dissocier. Notez le modificateur de réussite obtenu. Chaque transformation prend 2D10 Tours de combat. Le personnage peut alors se déplacer (très lentement), glisser sous des portes et être conscient de son environnement, mais uniquement grâce au toucher. Il peut toutefois tenter de garder un contrôle limité sur sa forme et créer certains organes grâce à un nouveau Test de *Contrôle moléculaire*, avec les Difficultés suivantes :

- **Organe auditif** : -3
- **Organe visuel** : -5
- **Tentacule** : -7 (cet organe, qui a une Force de 3, ne peut servir qu'à manipuler des objets légers et ne peut être utilisé en combat).

Sous l'eau, un personnage sous sa forme de magma ne subit pas les effets de la pression et peut évoluer comme une amibe. Pour reprendre sa forme, le PJ doit réussir un autre Test mais plus il aura attendu, plus cela sera difficile :

- **Jusqu'à 10 minutes** : -3
- **Jusqu'à 1 heure** : -7
- **Par heure supplémentaire** : -1

Le modificateur de réussite obtenu lors du Test de transformation permet néanmoins de réduire ces malus. Chaque fois que le personnage rate son Test pour reprendre sa forme, la difficulté augmente d'1 point. S'il n'est plus possible pour lui réussir, il perd de la substance. Sa Force ou sa Constitution (au choix du joueur) est réduit définitivement de 1 point. Mais il peut de nouveau tenter de reprendre sa forme comme s'il avait attendu moins de 10 minutes.

En cas de stress important, le personnage risque une transformation involontaire (s'il reçoit une blessure grave, s'il apeur, s'il se noie, etc.), et doit réussir un Test de *Contrôle moléculaire*. S'il rate, il perd sa cohérence moléculaire et sa transformation commence.

Métamorphe : Cette mutation donne accès à la Compétence spéciale *Métamorphose* (CON/VOL,-3), **qui peut être développée à un coût doublé**. Elle permet de prendre l'apparence physique d'un individu (et l'apparence physique seulement). Si le métamorphe veut pousser l'imitation jusqu'à reproduire les manières (démarche, gestes, timbres de voix, etc.) de l'individu copié, il doit passer par un Test de *Déguisement/Imitation* (il bénéficie toutefois du Bonus de réussite obtenu lors du Test de *Métamorphose*). Note : le personnage ne peut en aucun cas prendre une forme autre que celle

d'un humanoïde. De plus, ses Attributs et Compétences restent inchangés (il ne s'approprier ceux du personnage imité, à la manière d'un Protéus par exemple).

Organe Sensoriel Manquant : Le personnage est né avec un organe sensoriel en moins. Les effets sont semblables à ceux du Désavantage inné Sens diminué, mais la pénalité est de -5 (au lieu -3). Si un personnage est affligé à la fois de cette mutation et du Désavantage Sens diminué, les pénalités s'accumulent.

Organe sensoriel supplémentaire ou amélioré : Le personnage est né avec un organe sensoriel en plus ou des capacités sensorielles améliorées. Les effets sont semblables à ceux de l'Avantage inné Sens Développé, mais le bonus est de +5 (au lieu de +3). Si un personnage possède à la fois cette mutation et l'Avantage Sens développé, les bonus se cumulent.

Parasite : Le personnage abrite 1D4 parasites. Il doit boire et manger deux fois plus qu'un individu normal. De plus, les parasites se nourrissent sur son organisme, réduisant sa résistance aux Dommages physiques de 1 point tous les deux parasites. De plus, une fois par semaine (ou une fois par aventure, au gré du MJ), le personnage subit une attaque causant 1D10 + (nombre de parasites) points de Dommages physiques (cette attaque se produit aussi si le personnage ne mange pas assez). En revanche, chaque parasite octroie à son hôte une mutation supplémentaire, à tirer au hasard sur la table des mutations (ignorez les mutations suivantes : Tentacule rétractable, Symbiote, Queue, Parasite, Organe sensoriel manquant, Instabilité moléculaire, Griffes, Excroissance osseuse, Difformités, Crocs, Corne, Asexué et Androgyne). Si le personnage veut se débarrasser des parasites (ou si on les lui retire), il perd définitivement 1 point de Constitution tous les deux parasites enlevés. Un parasite peut avoir d'autres caractéristiques, au choix du MJ.

Note : Un personnage ne peut cumuler plus de deux mutations appartenant à cette liste : Parasite, Symbiote et Régénération.

Peau renforcée : La peau du personnage, sombre et râpeuse, lui permet de bénéficier d'une armure naturelle égale à 3 points. Il peut ajouter 2 points supplémentaires à chaque fois qu'il subit de nouveau cette mutation.

Purulence : La peau de l'individu est couverte de pustules. Il est en permanence rongé par des maladies et des parasites qu'il nourrit. Les individus ayant une telle mutation sont presque toujours masqués de la tête aux pieds. La Présence du personnage est réduite de 2 points (minimum 3), et tous ses Tests d'interactions sociales destinés à plaire, à convaincre, etc., subissent un malus de -5 si on peut voir son apparence. L'Attribut Résistance aux maladies est en revanche augmenté de 3 points. Si le personnage subit une nouvelle fois la mutation Purulence, sa Présence est réduite d'1 point et sa Résistance aux maladies est augmentée de 2 points supplémentaires. Le personnage est contagieux uniquement pendant certaines périodes de l'année (en général une semaine tous les trois mois). Les maladies qu'il transmet sont comparables à la Grippe Bleue (voir **Maladies et poisons**, dans le chapitre **Etat de santé**, page 244). Le personnage peut tenter de maîtriser sa Purulence pour pouvoir contrôler ses périodes de contamination. Purulence devient alors une Compétence *Purulence* (CON/VOL, X), **qui peut être développée à un coût normal**. A chaque période de contamination, le PJ peut tenter de juguler ses maladies, en effectuant une fois par jour un Test de Compétence. Il subit toutefois un malus cumulatif de -1 chaque jour, tant qu'il n'a pas été contagieux pendant une semaine. La Purulence peut aussi être utilisée comme une arme. La peau de la cible et celle du mutant doivent être en contact. Le mutant effectue un test de *Purulence* en opposition à la Constitution de sa cible. Si ce Test est réussi, la peau de la victime est rongée par les maladies à une vitesse incroyable, et subit des Dommages physiques égaux à 3D10 (plus le modificateur de réussite). S'il survit, il risque encore de contracter la Grippe bleue (voir **Maladies et poisons**, dans le chapitre **Etat de santé**, page 244). S'il meurt, son cadavre reste terriblement contagieux. Selon certaines rumeurs, il existerait certains produits permettant de neutraliser temporairement cette mutation mais ces produits seraient

des drogues puissantes. On raconte aussi que les mutants purulents peuvent vivre en symbiose avec des parasites de la surface.

Queue : Le personnage est doté d'une queue. Un personnage peut apprendre à manipuler des objets avec sa queue et même à attaquer avec ou à s'en servir comme d'un membre normal. Il peut donc développer la Compétence *Agilité caudale* (COO/COO), à un coût normal. Cette Compétence permet de manipuler des objets avec sa queue et agit comme une Compétence limitative pour les Coompétences suivantes :

- *Acrobatie/Equilibre* : pour effectuer des manoeuvres acrobatiques en utilisant sa queue.
- *Armes de poing* : permet d'utiliser de petites armes de poing.
- *Combat armé* : permet de combattre avec des petites armes blanches (le modificateur de dommages au corps à corps ne s'applique pas).
- *Combats à mains nues* : permet d'attaquer avec sa queue (dommage de base 1D10/2, plus modificateur de dommage au corps à corps).

Radiation : Cette mutation donne accès à la Compétence spéciale Radiations (CON/VOL, -3), **qui peut être développée à un coût doublé**, et qui lui permet de libérer un flot de radiations dans l'organisme d'une victime par simple contact. L'intensité du rayonnement inflige 2D6 points d'irradiation (plus le modificateur de réussite). Chaque fois que le personnage subit de nouveau cette mutation, cette intensité augmente de 3 points. Enfin, le personnage bénéficie gratuitement de la mutation Résistance aux radiations.

Régénération : Le personnage régénère plus rapidement ses blessures. Cela ne le met toutefois pas à l'abri des effets secondaires des blessures, pas plus que cela ne lui permet pas de récupérer un membre ou un organe détruit. Les effets de cette mutation sont les suivants :

- Bonus de +2 aux Tests de stabilisation des blessures (pour le soigneur).
- Bonus de +3 aux Tests contre l'infection.
- Durée de guérison divisée par deux.

Si le personnage obtient de nouveau cette mutation, les bonus augmentent de +1 et la durée de guérison est divisée par trois. Un mutant capable de se régénérer doit toutefois manger et boire deux fois plus qu'un individu normal, sinon il subit en fin de journée 1D10+3 points de Dommages physiques, son organisme se dégradant rapidement.

Note : Un personnage ne peut pas cumuler plus de deux mutations appartenant à cette liste : Parasite, Symbiote et Régénération.

Résistance Naturelle : Le personnage est particulièrement résistant lorsqu'il est confronté à l'un des éléments suivants :

- **Résistance au feu** : à chaque fois qu'un personnage obtient cette mutation, il réduit de 3 points les Dommages physiques dus au feu. Il est également insensible aux effets de la chaleur.
- **Résistance au froid** : à chaque fois qu'un personnage obtient cette mutation, il réduit de 3 points les Dommages physiques dues au froid. Il est également insensible aux effets du froid, jusqu'à un certain seuil (-10°C).
- **Résistance aux drogues** : la Résistance aux drogues du personnage est augmentée de 3 points. Il gagne 1 point supplémentaire à chaque fois qu'il subit de nouveau cette mutation.
- **Résistance aux maladies** : La Résistance aux maladies du personnage est augmentée de 3 points. Il gagne 1 point supplémentaire à chaque fois qu'il subit de nouveau cette mutation.
- **Résistance aux poisons** : la Résistance au poison du personnage est augmentée de 3 points. Il gagne 1 point supplémentaire à chaque fois qu'il subit de nouveau cette mutation.
- **Résistance aux radiations** : la Résistance aux radiations du personnage est augmentée de 3 points. Il gagne 1 point supplémentaire à chaque fois qu'il subit de nouveau cette mutation.

Sixième Sens : Le personnage bénéficie d'un bonus de +3 à ses Tests de Réaction, en cas de Surprise

(voir le chapitre **Combat**, page 214).

Sonar : Le personnage est doté d'une sorte de sonar qui lui permet de repérer des obstacles sous l'eau ou dans le noir. Cette mutation donne accès à la Compétence spéciale *Sonar* (PER/PER), qui peut être développée à un coût normal. **La portée du sonar est égale à l'Intelligence du personnage, en mètres.** Cette Compétence permet aussi de libérer une onde sonique, que l'on peut utiliser comme arme, aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre. Il faut alors réussir un Test de *Sonar*, avec les mêmes modificateurs que ceux qui s'appliquent normalement au combat à distance, pour des dommages de base de 2D10.

Squelette Renforcé : La Résistance aux dommages du personnage est augmentée de 2 points, et sa Résistance aux chocs de 3 points. Le personnage ajoute 1 point à chaque fois qu'il subit de nouveau cette mutation.

Symbiote : Le corps du personnage abrite 1D4 symbiotes. Il doit se nourrir et boire deux fois plus qu'un individu normal. S'il ne le fait pas, il subit une attaque causant 1D10+(nombre de symbiotes) points de Dommages physiques à la fin de la journée. En contrepartie, chaque symbiote lui offre, au choix :

- **Soit un bonus de +2** dans une Résistance naturelle.
- **Soit une mutation supplémentaire**, à tirer au hasard sur la table des mutations (ignorez les mutations ; Tentacule rétractable, Symbiote, Queue, Parasite, Organe sensoriel manquant, Instabilité moléculaire, Griffes, Excroissance osseuse, Difformités, Crocs, Corne, Asexué et Androgyne).

Si le personnage veut se débarrasser des symbiotes (ou si on les lui retire), il perd définitivement 1 point de Constitution tous les deux symbiotes enlevés. Un symbiote peut avoir d'autres caractéristiques, au choix du MJ.

Note : Un personnage ne peut pas cumuler plus de deux mutations appartenant à cette liste : Parasite, Symbiote et Régénération.

Tentacule rétractable : Le personnage peut faire jaillir de son organisme un tentacule dont il peut se servir comme d'un nouveau membre.

Vision Nocturne : Le personnage voit parfaitement bien la nuit, tant qu'il existe une quelconque source lumineuse, aussi faible soit-elle. Par contre, il ne voit rien dans les ténèbres totales.

Force Polaris

Si un joueur veut que son personnage soit capable d'utiliser la Force Polaris, **il doit acheter l'Avantage Polaris pour 5PC et uniquement avec l'autorisation du meneur de jeu.** Il a alors accès à la Compétence spéciale *Maîtrise de la Force Polaris* (VOL/VOL, X), ainsi qu'un pouvoir gratuit (qui débute au niveau X), à choisir dans la table de libération accidentelle (voir le chapitre **Force Polaris**, page 254). Il peut par ailleurs acheter d'autres pouvoirs (3 maximum), pour 1 PC chacun. Ces pouvoirs supplémentaires sont déterminés aléatoirement comme ceci (ce sont en fait des pouvoirs que le personnage a découverts de manière fortuite, au cours de ses expérimentations) :

- **Premier pouvoir** : le pouvoir est déterminé au hasard par un jet dans la table de libération accidentelle (voir le chapitre **Force Polaris**).
- **Deuxième pouvoir** : le joueur fait deux tirages dans la table de libération accidentelle et choisit un pouvoir entre les deux résultats.
- **Troisième pouvoir** : idem, mais avec trois tirages.

Attention : la Maîtrise de la Force Polaris et les Compétences de pouvoirs sont considérées comme des Compétences hors Profession (sauf pour les prêtres du Trident, qui peuvent par ailleurs gagner d'autres pouvoirs). leur développement se fait donc comme d'habitude à un coût doublé.

Le joueur devra trouver une explication crédible pour expliquer comment son personnage a pu acquérir ces capacités (surtout s'il n'est pas membre du Culte du Trident).

0.4 Expérience Préliminaires

Dans les nations sous-marines, un enfant est considéré comme adulte à partir de 12 ans (à l'exception des pirates) et son apprentissage commence immédiatement. Il ne peut choisir un métier qu'à partir de 16 ans, l'âge minimum pour un P.J.

Age de départ

L'âge de départ de votre personnage au début de sa création est égale à **16 ans, ou 14 + 1D4 ans, au choix du joueur**. Cet âge de départ va être modifié en fonction :

- des études.
- de son expérience professionnelle.

Etudes Supérieures

Les Etudes supérieures ne sont accessibles qu'aux personnages ayant reçu une Education 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 professionnelles classiques (voir **Professions**). 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, Education/Culture générale +3, Recherche d'informations +1, Sciences/Connaissances spécialisées (au choix Administration/Gestion ou Economie) +2, Langues (au choix) +3

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

ECOLE D'INGENIEURS : Connaissance du monde +1, Education/Culture générale +3, Recherche d'informations +1, Génie technique (1 Compétence au choix) +3, Langues (au choix) +1, Electronique +2, Informatique +2, Mécanique (au choix) +2.

ECOLE MILITAIRE : Commandement +3, Connaissance des nations/organisations (un pays au choix, différent du pays d'origine) +2, Education/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

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

MEDECINE : Analyse empathique +1, Bureaucratie +1, Education/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 Etats du monde sous-marin) +1, Education/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 Etats au choix, différentes de la nation d'origine) +3/+2, Education/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. Vous devez répartir dans le niveau de maîtrise de vos Compétences **20 + (Nombre de PC investis dans l'Expérience) x 10 points de compétences (PCo)**, en respectant :

- la liste des Compétences accessibles par les Professions que vous avez choisies.
- les conditions requises par certaines Professions.
- le coût en PCo par niveau de maîtrise visé.

Ainsi les niveaux de Compétence professionnelle, listées 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
<i>* Dépenser 1 point dans une Compétence notée « X » fait passer le niveau de base de celle-ci à -3.</i>	

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).

Economies

Pour chaque année passée dans une Profession, le personnage peut économiser la somme indiquée dans la description de cette Profession (les économies se cumulent d'année en année). Comme vous le voyez, cette somme augmente au fil du temps : la progression salariale est l'un des avantages du temps passé dans une Profession. Un personnage changeant de Profession repart au bas de l'échelle des salaires... Les économies sont, en fait, une estimation du matériel que peut obtenir un personnage et de ce qu'il a mis de côté au cours de sa vie. A la fin de la création du personnage, le joueur pourra lui acheter du matériel avec cette somme d'argent (voir **Equipeement et matériel**), ou bien en conserver une partie.

Note : pour avoir une estimation des salaires d'une profession, il suffit de considérer que le salaire indiqué pour une année est en fait un salaire mensuel.

Equipement et matériel accessible

Chaque personnage pourra dépenser de l'argent pour acquérir du matériel. Ce matériel est, par défaut, du matériel standard, ce qui inclut les armures de plongée exo-1, les petits véhicules sous-marins et leurs équipements non-offensifs (pour plus d'informations, consultez le chapitre **Equipement**, p 272) ; Certaines Professions bénéficient toutefois de matériel gratuit et donnent accès à du matériel spécialisé. Pour du matériel très onéreux, le personnage peut les obtenir en emprunt ou en location.

Note : un personnage quittant une Profession au cours de laquelle il a obtenu un petit véhicule, une armure ou une arme gratuite, doit rendre ce matériel. S'il ne le fait pas, il est considéré comme étant coupable de col (voire comme un fugitif ou un déserteur, selon les cas).

0.5 Avantages et Désavantages

Si vous le souhaitez, vous pouvez donner des Avantages et/ou des Désavantages à votre personnage, à choisir dans les listes ci-contre. N'oubliez pas qu'il n'est pas recommandé de surcharger le personnage en Désavantages, tout comme il peut être dangereux de dépenser tous ses points de Création en Avantages... Certains Avantages ou Désavantages « uniques », c'est à dire qu'on ne peut les prendre qu'une seule fois. Les autres peuvent être pris en plusieurs exemplaires. Vous disposez de (**Nombre de PC investi dans l'Expérience**) x 8 Points d'Avantages (PA).

AVANTAGES

ALLIE OU FOURNISSEUR SUPPLEMENTAIRE (2 PA) : Cet avantage vous permet d'avoir un Allié supplémentaire (voir la section **Profession**).

AMBIDEXTRIE (1 PA, UNIQUE) : Le personnage peut utiliser sa main droite et sa main gauche avec autant d'efficacité.

ARGENT SUPPLEMENTAIRE (1 PA) : Le personnage reçoit l'équivalent de 1000 sols supplémentaires en plaquettes ou en objets de troc.

BILINGUE (1 PA, UNIQUE) : Le personnage peut choisir deux langues maternelles (il s'agit obligatoirement d'une langue commune et courante). Le joueur doit pouvoir justifier cela dans l'historique de son personnage.

BONNE MEMOIRE (1 PA, UNIQUE) : Le personnage possède une mémoire particulièrement bonne, qui lui permet de se rappeler de nombreux détails : noms, conversations entendues, visages, textes lus ou images vues, etc. Il bénéficie d'un bonus lors des Tests qui font intervenir sa mémoire : +3 pour se rappeler un fait précis mémorisé auparavant (une date, un visage, etc.), +5 pour apprendre quelque chose par cœur (un texte, une série de nombres, un plan, etc.).

BONS REFLEXES (2 PA, UNIQUE) : Le personnage gagne un bonus de +3 à sa Réaction.

CARTE AU TRESOR (1 A 5 PA) : Le personnage possède une carte pouvant le mener à un trésor. C'est au MJ de définir ce qu'est exactement ce trésor, en fonction des PA investis, où il se trouve et comment le joueur a obtenu la carte. Un « trésor » à 1 PA devrait l'être l'objet d'un petit scénario et un trésor à 5 PC sera sans doute au cœur d'une petite campagne...

CONCESSION (1 à 5 PA) : Le personnage possède une concession sur un petit territoire qui se situe où il veut. Il est libre de l'exploiter ou de la faire exploiter à n'importe quel moment. C'est au MJ de déterminer la valeur réelle de cette concession, en fonction des PC investis.

CONTACTS (1 PA) : Le personnage bénéficie de 2 Contacts supplémentaires (voir le chapitre **Professions**).

DUR A CUIRE (2 PA, UNIQUE) : Le personnage résiste plus facilement aux blessures physiques. Il gagne un bonus de +1 à sa Résistance aux Dommages.

FAUSSE IDENTITE (2 PA) : Le personnage possède une fausse identité. Le joueur est libre de la choisir avec l'accord du MJ.

FORMATION (1 PA) : Le personnage a suivi une formation ou un entraînement spécial. Il gagne 7 points de Compétence, utilisable sur n'importe quelle Compétence (même les réservées), avec l'accord du meneur de jeu ; Le joueur doit trouver une justification crédible dans l'historique de son personnage. Par ailleurs, l'âge de celui-ci doit être augmenté d'une année toutes les deux formations.

HOMO-DOLPHINUS (1 PA, UNIQUE) : Le personnage gagane un bonus de +10 à son Attribut Souffle.

INCREVABLE (1 PA, UNIQUE) : Le personnage résiste si bien à la Fatigue. Les modificateurs de son Compteur de Fatigue deviennent +3/+0/-5, au lieu de +0/-5/-10. Les malus du Test de Choc ne changent pas toutefois.

Note : Si le MJ n'utilise pas les règles avancées de Fatigue, considérer que cet Avantage offre un bonus de +3 au personnage lors des Tests destinés à tester sa résistance à l'effort et à la fatigue.

NERFS D'ACIER (1 PA, UNIQUE) : Le personnage gagne un bonus de +3 lors des Tests destinés à tester sa résistance au stress et à la peur (notamment lors des Tests de Moral).

NYCTALOPE (2 PA, UNIQUE) : cet avantage réduit de moitié les pénalités dues à l'obscurité partielle.

PARTS (1 A 4 PA) : Le personnage possède des parts dans une entreprise ou dans une communauté. Il reçoit tous les mois une somme en argent ou en matériel, égale à 250 sols multipliés par le nombre de PC investis. De plus, il peut bénéficier de certains avantages s'il est relation avec cette communauté ou cette entreprise. Le montant qu'il perçoit peut-être augmenté ou réduit suivant l'évolution financière de l'entreprise ou de la communauté.

RENTE (3 PA) : Le personnage perçoit une rente de 2D6 x 100 sols. Cette rente peut être justifiée de différentes manières mais cela sera très certainement le résultat d'un héritage ou d'un paiement versé régulièrement par un Allié ou un membre de la famille.

RESISTANCE A LA DOULEUR (1 PA, UNIQUE) : Le personnage résiste particulièrement bien à la douleur. Il gagne un bonus de +2 à sa Résistance au Choc, qinsi qu'un bonus de +3 aux Test de Constitution ou de Volonté pour résister à la douleur (lors d'une séance de torture par exemple).

RESISTANCE NATURELLE AUGMENTEE (1 PA, UNIQUE) : L'une des Résistances naturelles du personnage (au choix : poisons, maladies, radiations ou drogues) est améliorée de 2 points. Cet Avantage est unique mais peut être pris plusieurs fois, pour chacune des quatre Résistances Naturelles.

SENS DEVELOPPE (1 ou 2 PA, UNIQUE) : L'un des sens du personnage (au choix : vue, toucher, goût, odorat, ouïe) est particulièrement développé. Il gagne un bonus de +3 lors des Tests impliquant directement et activement ce sens : reconnaître un objet ou une personne de loin, viser à longue distance - et sans lunette de visée - avec une rame (alors que viser à distance courte ou moyenne n'est pas une utilisation véritablement active de la Vue), entendre un son, percevoir une odeur, identifier un goût particulier, etc. Cet Avantage est unique, mais il peut être pris plusieurs fois pour chacun des cinq sens. Quand il concerne l'odorat, le toucher ou le goût, *Sens amélioré* coûte 1 PA. Quand il concerne la vue ou l'ouïe, il coûte 2 PA. S'il n'est pas utile de démontrer l'utilité d'une vision parfaite, notez également qu'une audition particulièrement développée est un avantage non négligeable lors des Tests d'Analyse sonscons.

TITRE (4 PA) : Le personnage est doté d'un titre nobiliaire ou honorifique dans sa communauté d'origine. Cel a peut s'expliquer par une action d'éclat accomplie dans le passé ou par un poste important qu'il a occupé. Il peut avoir été décoré, être noble, avoir reçu un prix, etc. Il reçoit un bonus de

12 points en Célébrité et de 3 points en Influence.

DESAVANTAGES

ALLERGIE (LEGERE : +1 PA, SEVERE : +3 PA, FATALE : +6 PA) : Le personnage est allergique à un produit commun (à choisir). Une allergie légère ne provoque qu'une gêne mineure (un malus de -3 lors des Tests). Une allergie sévère handicape sérieusement le personnage, allant jusqu'à réduire de moitié ses chances de réussite lors de Tests. Une allergie fatale peut entraîner la perte de conscience et même la mort si le personnage reste trop longtemps exposé.

DESEQUILIBRE MENTAL (VARIABLE, VOIR CI-DESSOUS) : Le gain en points d'Avantages dépend du déséquilibre. C'est généralement au joueur de tenir compte de ce désavantage dans la manière dont il incarne son personnage mais le MJ peut tout à fait imposer des crises de démence s'il estime que ce désavantage n'est pas assez mis en avant. Voici quelques exemples :

- **Cleptomanie (+2 PA) :** le personnage ne peut s'empêcher de voler.
- **Mégalomanie (+2 PA) :** le personnage est particulièrement arrogant et veut toujours s'imposer en tant que chef. Il considère souvent comme le meilleur dans tous les domaines.
- **Paranoïa (+2 PA) :** le personnage voit des ennemis et des complots partout.
- **Hallucination (+2 PA) :** le personnage souffre d'hallucinations. Ces dernières peuvent être liées à son passé, à des événements importants ou à des éléments de la campagne.
- **Pulsion psychopathe (+3 PA) :** le personnage est soumis à des pulsions le poussant au meurtre (de préférence sur des personnes innocentes et sans défense).
- **Double personnalité (+2 PA) :** le personnage souffre d'un dédoublement de la personnalité. C'est au MJ de déterminer quelle est cette deuxième personnalité et à quels moments elle prend le dessus. Cela peut être un excellent thème à développer dans une campagne.

ENNEMI HEREDITAIRE (+3 PA) : Le personnage a un Ennemi qui veut vraiment sa perte. Cet individu peut être un membre de sa famille, un directeur de société, un pirate, le dirigeant d'une famille rivale, etc. C'est au MJ de décider, mais il devra nécessairement être à la fois relativement puissant et mettre souvent des bâtons dans les roues du PJ.

FAIBLESSE NATURELLE (+1 PA, UNIQUE) : Le personnage souffre d'un modificateur de +2 sur une de ses Résistances naturelles (poisons, maladies, radiations ou drogues). Ce Désavantage est unique, mais il peut être pris plusieurs fois, pour chacune des quatre Résistances naturelles.

FROUSSARD (+1 PA, UNIQUE) : Le personnage subit un malus de -3 lors des Tests destinés à tester sa résistance au stress et à la peur (notamment lors des Tests de Moral).

INFIRMITE (+5 OU +7 PA) : Le personnage souffre d'une infirmité majeure. Exemples d'infirmité rapportant 5 PA : bras amputé/paralysé, surdité, muet ... Exemples d'infirmité rapportant 7 PA : aveugle, jambe amputée/paralysée ...

LENT A REAGIR (+2 PA, UNIQUE) : Le personnage subit un malus de -3 à sa Réaction.

OPPOSANTS SUPPLEMENTAIRES (+1 PA) : Le personnage possède 2 Opposants supplémentaires (voir la section **Professions**).

PETITE NATURE (+1 PA, UNIQUE) : Le personnage est très sensible à la douleur. Il subit un malus de -1 à sa Résistance au Choc, ainsi qu'un malus de -2 aux Tests de Constitution ou de Volonté pour résister à la douleur (lors d'une séance de torture par exemple ...).

PEU ENDURANT (+1 PA, UNIQUE) : Le personnage se fatigue très vite, peut-être à cause d'un problème médical ou d'un embonpoint gênant. Les modificateurs de son Compteur de Fatigue deviennent -5/-10/-15, au lieu de +0/-5/-10. Toutefois, les malus du Test de Choc ne changent pas.
Note : Si le MJ n'utilise pas les règles avancées de Fatigue, considérer que ce Désavantage impose un

malus de -3 au personnage lors des Tests destinés à tester sa résistance à l'effort et à la fatigue.

PHOBIE (VARIABLE) : Le personnage souffre d'une phobie grave. Cette phobie doit nécessairement concerner un élément que l'on peut trouver régulièrement dans le monde sous-marin, par exemple les espaces réduits (claustrophobie, +3 PA), les mutants (y compris les hybrides, +2 PA), les maladies (+1 PA), les créatures marines (+1 PA), ou même le milieu sous-marin (lorsque le personnage est en armure, ou dans un petit navire, etc., +4 PA) ... Quand il est confronté à sa phobie, un personnage voit toutes ses chances de réussite réduites de moitié lors des Tests. De plus, il est nerveux et le MJ devra déformer toutes les informations qu'il lui donne pour que la moindre petite chose prenne des proportions démesurées.

RECHERCHE (+1 PC POUR UNE PETITE COMMUNAUTE, +3 PA POUR UNE NATION/FACTION MAJEURE) : Le personnage est recherché et sa tête est mise à prix. Attention aux chasseurs de primes et aux dénonciations contre récompense ! Ce Désavantage est automatique (et ne rapporte aucun PA) pour les techno-hybrides déserteurs (recherchés par les autorités hégémoniennes), pour les individus féconds, pour les hybrides naturels et pour les géno-hybrides (tous recherchés par les laboratoires et les marchands de chair, à condition que l'on connaisse leur véritable nature).

SECRET (+2 A +3 PA) : Le personnage a commis un acte terrible (un crime odieux, un viol, une trahison, etc.), qui le hante. Un jour ou l'autre, il sera confronté à son passé (et cela fera l'objet d'un beau scénario).

SENS DIMINUE (+1 OU +2 PC, UNIQUE) : L'un des sens du personnage (au choix : vue, toucher, goût, odorat, ouïe) est particulièrement diminué. Il subit un malus de -3 à ses Tests de Perception lorsque ce sens est *spécifiquement* mis en oeuvre. Attention à ne pas oublier l'éventuel malus dû à une mauvaise vue, qui doit logiquement intervenir assez souvent, ce sens étant de loin le plus utilisé chez les humains (repérer ou reconnaître une personne de loin, remarquer un détail dans l'environnement, viser avec une arme, etc.). Ce Désavantage est unique, mais il peut être pris plusieurs fois, pour chacun des cinq sens. Quand il concerne l'odorat, le toucher et le goût, *Sens Diminué* rapporte 1 PA. Quand il concerne la vue ou l'ouïe, il rapporte 2 PA. Notez enfin que la plupart du temps, un sens déficient peut être amélioré par une opération chirurgicale ou par un implant cybernétique. Encore faut-il en avoir les moyens...

FECONDITE

A cause du virus de la stérilité, de plus en plus d'êtres humains sont incapables de se reproduire. Un personnage fécond a une très grande valeur et risque d'intéresser beaucoup de monde, ce qui peut se révéler problématique dans un univers où les trois quarts des laboratoires de recherches paient une fortune pour ce genre d'individus et où les gouvernements font tout pour les enfermer dans des centres de repeuplement. **Un joueur peut librement choisir le Désavantage *Fécondité* pour son personnage qui rapporte +3 PA.** Si jamais la condition du PJ vient à se savoir, les conséquences seront les mêmes que celles du Désavantage Recherché : le personnage sera traqué sans relâche par de nombreux chasseurs de primes.

Note (Techno-Hybrides) : ce Désavantage ne concerne normalement pas les techno-hybrides, qui sont logiquement tous stériles (les laboratoires hégémoniens ne sont pas stupides au point de « sacrifier » aussi un individu fécond). Cependant, si le MJ et le joueur arrivent à trouver une justification plausible, toute est possible...

Deuxième partie

Professions

Description des Professions

La ou les Profession(s) d'un personnage permet(tent) de déterminer son histoire et sa carrière, avant le début du jeu, ainsi que les Compétences qu'il a pu développer, sa Célébrité initiale, sa fortune, etc.

ARTISAN/ARTISTE

Les artisans sont semblables aux marchands, mais ils fabriquent les produits qu'ils vendent ou rendent divers services. Les artistes produisent eux des oeuvres d'art.

Compétences professionnelles

- **Combat (contact)** : Combat armé.
- **Communication/Relations sociales** : Enseignement, Eloquence/Persuasion, Entregent/Seduction/
- **Connaissances** : Commerce/Trafic (Artisanat, Ouvres d'arts ...), Connaissance des nations/organisations (communauté d'origine ou d'accueil), Education/Culture générale, éventuellement Sciences/Connaissances spécialisées (en rapport avec l'artisanat pratiqué, par exemple Botanique, Chimie, etc.).
- **Langues** : Néo-azuran, soléen.
- **Survie/Extérieur** : Observation
- **Techniques** : Art/Artisanat (au choix)

Titres et Progression salariale

ANNEES	Titre	Economies
1-2	Apprenti	50 sols/an
3-6	Compagnon	1 500 sols/an
7-12	Artisan/Artiste	15 000 sols/an
13+	Maître	30 000 sols/an

Avantages professionnels

Avantages : Etal/Boutique, Art/Artisanat, Célébrité, Relations, Matériel.

Matériel accessible : Matériel standard, Matériel d'artisanat.

ASSASSIN

Les assassins sont des tueurs professionnels de haut niveau, payés pour faire le sale boulot ... plus ou moins discrètement.

CONDITIONS REQUISES : 3 ans d'expérience en tant que Chasseur de prime, Espion, Mercenaire, Soldat/Milicien ou Voleur/Criminel.

Compétences professionnelles

- **Aptitude physiques** : Acrobatie/Equilibre, Athlétisme, Endurance, Escalade.
- **Combat (contact)** : Arts martiaux (Lutte, Techniques défensive, Techniques offensives), Combat armé, Combat à mains nues.
- **Combat (tir)** : Armes de poing, Fusils/Armes d'épaule, Tir de précision.
- **Communications/Relations sociales** : Analyse empathique, Eloquence/Persuasion, Intimidation.

- **Connaissances** : Connaissance des nations/organisations (au choix : Contrebandiers, Mercenaires, Crime organisé, Pirates), Recherche d'information, Sciences/Connaissances spécialisées (Connaissance des poisons).
- **Furtivité/Subterfuge** : Déguisement/Imitation, Discrétion/Filature, Furtivité/Déplacement silencieux.
- **Langues** : neo-azurans, soléen.
- **Survie/Extérieur** : Observation
- **Techniques** : Espionnage/Surveillance, Pièges, Systèmes de sécurité.

Titres et Progression salariale

ANNEES	Titre	Economies
1-3	Tueur à gages	500 sols/an
4-7	Assassin	1000 sols/an
8-9	Assassin	2000 sols/an
10-12	Assassin	4000 sols/an
13+	Nettoyeur	6000 sols/an

Avantages professionnels

Avantages : Corruption/Chantage, Falsification, Fausse identité, Planque/Cache, célébrité, relations, Matériel.

Matériel accessible : Matériel standard, Arme de contact, Arme de poing, Fusil de précision, Matériel d'espionnage et de sécurité, Poisons et drogues.

BARMAN

Ils sont les confidents de la plupart des marins et connaissent beaucoup de monde. La plupart sont des agents de renseignement. Le Barman connaît beaucoup de choses mais parle peu.

Compétences professionnelles

- **Communications/Relations sociales** : Analyse empathique, Eloquence/Persuasion, Entregent/Séduction, Intimidation.
- **Connaissances** : Connaissance des nations/organisations (Communauté d'origine ou d'accueil, Contrebandiers, Crime organisé, Mercenaires, Pirates), Jeu, Sciences/Connaissances spécialisées (Administration/Gestion).
- **Combat(contact)** : Combat armé, Combat à mains nues.
- **Combat(tir)** : Armes de poing ou Fusils/Armes d'épaule.
- **Langues** : neo-azurans, soléen.

Titres et Progression salariale

ANNEES	Titre	Economies
1-2	Apprenti	400 sols/an
3-6	Barman	800 sols/an
7-14	Barman	1D100x20 sols/an
15+	Barman	1D100x100 sols/an

Avantages professionnels

Avantages : Bar, Stocks de marchandise, Célébrités, Relations, Matériel

Matériel accessible : Matériel standard, Armes blanche, Armes de contact, Armes de poing.

CHASSEUR DE PRIMES

Les Chasseurs de primes passent la plus grande partie de leur temps à courir après des criminels, des pirates, des contrebandiers ou des fugitifs. Ils comptent avant tout sur leur polyvalence et leurs capacités d'adaptation.

CONDITIONS REQUISES : 2 ans d'expériences en tant que Mercenaire, Policier/Enquêteur, Soldat/Milicien, Veilleur ou même ... Criminel/Voleur.

Compétences professionnelles

- **Aptitudes physiques** : Athlétisme, Endurance, Manoeuvres sous-marines.
- **Combat(contact)** : Arts martiaux (une Compétence au choix), Combat armé, Combat mains nues.
- **Combat(tir)** : Armes de poing, Armes sous-marines, Fusils/Armes d'épaule.
- **Communications/Relations sociales** : Analyse empathique, Eloquence/Persuasion, Intimidation.
- **Connaissances** : Bureaucratie, Connaissance des nations/organisations (Contrebandiers, Crime organisé, Police, Pirates), Navigation, Recherche d'informations.
- **Furtivité/Subterfuge** : Furtivité/Déplacement silencieux, Déguisement/Imitation, Discrétion/Filature, Espionnage/Surveillance, Systèmes de survie.
- **Langues** : neo-azurans, soléen.
- **Pilotage** : Manoeuvre d'armure (Armures sous-marines), Pilotage (Navires légers, Scooters sous-marins).
- **Survie/Extérieur** : Observation
- **Techniques** : Analyses sonscons, Premiers soins.

Titres et Progression salariale

ANNEES	Titre	Economies
1-6	Apprenti	500 sols/an
7-8	Chasseur de primes	1000 sols/an
9-10	Chasseur de primes	2000 sols/an
11-14	Chasseur de primes	8000 sols/an
15-18	Chasseur de primes	10000 sols/an
19+	Chasseur de primes	12000 sols/an

Avantages professionnels

Avantages : Célébrités, Relations, Matériel

Matériel accessible : Armure de plongée Exo-1 ou petit navire sous-marin (à crédit, endettement réduit de 1 à 5 % par an), Armement, Armures et protections, Matériel standard.

CONTREBANDIER

Spécialisés dans le trafic des marchandises en tout genre, les contrebandiers sont indispensables à la survie du marché noir.

Compétences professionnelles

- **Combat(contact)** : Combat armé, Combat mains nues.
- **Combat(tir)** : Armes de poing, Fusils/Armes d'épaule.
- **Communications/Relations sociales** : Eloquence/Persuasion, Intimidation.
- **Connaissances** : Bureaucratie, Connaissance des nations/organisations (Contrebandiers, Crime organisé, Pirates), Commerce/Trafic (au choix, en général des marchandises illégales...), Navigation.

- **Furtivité/Subterfuge** : Camouflage/Dissimulation.
- **Langues** : langue de la communauté d'accueil, neo-azurans, soléen.
- **Pilotage** : Pilotage (Navires légers, Scooters sous-marins).
- **Survie/Extérieur** : Observation.
- **Techniques** : Analyses sonscans, Falsification (à utiliser avec Bureaucratie).

Titres et Progression salariale

ANNEES	Titre	Economies
1-6	Contrebandier	1D6 x 100 sols/an
7+	Contrebandier	1D100 x 100 sols/an

Avantages professionnels

Avantages : Célébrités, Relations, Falsification, réseau de Contrebande, Cache à marchandise, Planque/Cache, Stock de marchandises, Corruption/Chantage, Matériel.

Matériel accessible : Petit navire de transport(à crédit, endettement réduit de 1 à 5 % par an), Armes d'épaules, Armes de poings, Armes de contact.

CULTIVATEUR/ELEVEUR

Les cultivateurs travaillent dans les grands champs sous-marins qui s'étendent autour de presque toutes les communautés sous-marines. Cette Profession est aussi difficile que celle de Mineur !

Compétences professionnelles

- **Aptitudes physiques** : Endurance, Manoeuvres sous-marines.
- **Combat(contact)** : Combat armé.
- **Combat(tir)** : Armes sous-marines.
- **Communications/Relations sociales** : Analyse empathique.
- **Connaissances** : Bureaucratie, Connaissance des nations/organisations (Communauté d'origine ou d'accueil), Sciences/Connaissances spécialisées (Biologie, Botanique, Zoologie).
- **Langues** : neo-azurans, exon.
- **Pilotage** : Manoeuvre d'armure (Armures sous-marines), Pilotage (Véhicule de sol, Scooters sous-marins), Premiers soins, Télépilotage
- **Survie/Extérieur** : Connaissance d'un milieu naturel (Océans), Survie, Observation, Orientation.
- **Techniques** : Aquaculture/Elevage, Artisanat (Cuisine), Dressage, Informatique.

Titres et Progression salariale

ANNEES	Titre	Economies
1	Apprenti	100 sols/an
2-9	Ouvrier agricole	1 000 sols/an
10-11	Responsable/culture	1 500 sols/an
12-13	Maître d'élevage/culture	2 000 sols/an
14-15	Eleveur/Aquaculteur	3 000 sols/an
16-20	Eleveur/Aquaculteur	4 000 sols/an
21+	Responsable d'exploitation	6 000 sols/an

Avantages professionnels

Avantages : Parcelle/Ferme, Célébrités, Relations, Matériel.

Matériel accessible : Armures sous-marines (à crédit, endettement pour l'armure réduit de 1 à 5 % par an), Matériel standard, Matériel d'aquaculture et d'élevage (drone, armure, véhicule, etc.).

DIPLOMATE

Les Diplomates sont généralement des individus très respectés dans une communauté. Leur principale tâche est de régler les conflits qui peuvent opposer plusieurs stations et quelquefois même des nations.

CONDITIONS REQUISES : Etudes supérieures : Droit ou Sciences Politiques.

Compétences professionnelles

- **Combat(tir) :** Armes de poing.
- **Communications/Relations sociales :** Analyse empathique, Eloquence/Persuasion, Enseignement, Entregent/Séduction.
- **Connaissances :** Bureaucratie, Connaissance des nations/organisations (Trois nations au choix, Milieu politique de la nation d'origine), Education/Culture générale, Recherches d'informations, Sciences/Connaissances spécialisées (Sciences politiques).
- **Furtivité/Subterfuge :** Espionnage/Surveillance.
- **Langues :** Langue de la communauté d'accueil, neo-azurans, absolans, une autre langue au choix.
- **Compétences spéciales :** Bouclier mental.

Titres et Progression salariale

ANNEES	Titre	Economies
1-2	Etudiant	1 000 sols/an
3-8	Universitaire	2 000 sols/an
9-12	Assistant	4 000 sols/an
13-18	Diplomate	20 000 sols/an
19+	Conseiller	40 000 sols/an

Avantages professionnels

Avantages : Célébrité, Relations, Corruption/Chantage, Matériel, Cabine privée.

Matériel accessible : Drones de traduction et de stockage de données, Matériel standard, Matériel d'espionnage et contre-espionnage.

ERUDIT/ARCHEOLOGUE

Les érudits se consacrent à la recherche de la connaissance sous toutes ses formes ; Ce sont les spécialistes de l'histoire contemporaine et ancienne. Ils maîtrisent également un grand nombre de langues écrites et parlées.

CONDITIONS REQUISES : Etudes supérieures : Sciences/Sciences humaines.

Compétences professionnelles

- **Communications/Relations sociales :** Eloquence/Persuasion, Enseignement.
- **Connaissances :** Cartographie, Connaissance des nations/organisations (Communauté d'origine ou d'accueil), Cryptographie, Education/Culture générale, Navigation, Recherches d'informations, Sciences/Connaissances spécialisées (au choix, en général Archéologie, Géographie, Histoire ...).
- **Langues :** au choix.
- **Techniques :** Analyses sonscons, Informatique.
- **Compétences spéciales :** Bouclier mental, Méditation.

Titres et Progression salariale

ANNEES	Titre	Economies
1-2	Etudiant	1 000 sols/an
3-6	Universitaire	2 000 sols/an
7-12	Assistant	4 000 sols/an
13+	Erudit	14 000 sols/an

Avantages professionnels

Avantages : Célébrité, Relations, Base de données, Matériel, Cabine privée.

Matériel accessible : Drones de traduction et de stockage de données, Matériel standard, Matériel informatique.

ESPION

Des agents de renseignement, il y en a partout dans l'univers de Polaris. Il n'y a même pas besoin d'être entraîné pour faire du renseignement. Le métier d'Espion correspond en fait à tous les agents de renseignement actifs et entraînés, appartenant à un organisme tel que le Prisme (le service secret hégémonien).

CONDITIONS REQUISES : 3 ans d'expériences en tant que Diplomate, Mercenaire, Policier/Enquêteur, Soldat/Milicien ou Veilleur.

Compétences professionnelles

- **Aptitude physique :** Acrobatie/Equilibre, Athlétisme, Escalade.
- **Combat (contact) :** Arts martiaux (Lutte, Techniques défensives, Techniques offensives), Combat armé, Combat à mains nues.
- **Combat(tir) :** Armes de poing, Fusils/Armes d'Epaule.
- **Communications/Relations sociales :** Analyse empathique, Eloquence/Persuasion, Entregent/Séduction, Intimidation.
- **Connaissances :** Bureaucratie, Connaissance des nations/organisations (Communauté d'origine, lieu d'opération, autre Compétence au choix), Cryptographie, Education/Culture générale, Recherches d'informations.
- **Furtivité/Subterfuge :** Camouflage/Dissimulation, Déguisement/Imitation, Evasion, Furtivité/Déplacement silencieux, Discrétion/Filature, Pickpocket.
- **Langues :** Langue de la communauté d'accueil (lieu d'opération), énéfid, neo-azurans, une autre langue au choix (sauf arkonien).
- **Survie/Extérieur :** Observation, Orientation
- **Techniques :** Espionnage/Surveillance, Falsification (à utiliser avec Bureaucratie), Informatique, Piratage informatique, Systèmes de sécurité.
- **Compétences spéciales :** Bouclier mental.

Titres et Progression salariale

ANNEES	Titre	Economies
1-6	Novice	600 sols/an
7+	Espion	6 000 sols/an

Avantages professionnels

Avantages : Célébrité, Relations, Corruption/Chantage, Matériel, Falsification, Fausse identité, Planque/Cache .

Matériel accessible : Armes de contact, Armes de poings, Matériel standard, Matériel de falsification, Matériel d'espionnage et de sécurité.

HYBRIDE DU TRIDENT (MEMBRE DU G.S.I.)

Le personnage commence forcément à Equinoxe dans le service G.S.I du Culte du Trident.

CONDITIONS REQUISES : Être un géno-hybride !

Compétences professionnelles

- **Aptitude physique :** Athlétisme, Endurance, Manoeuvres sous-marines (mais cette Compétence peut-être remplacée par *Hybride*).
- **Combat (contact) :** Arts martiaux (Lutte), Combat armé, Combat à mains nues.
- **Combat(tir) :** Armes sous-marines, une autre Compétence d'arme au choix.
- **Communications/Relations sociales :** Analyse empathique.
- **Connaissances :** Connaissance des nations/organisations (Equinoxe, Culte du Trident, Communauté d'origine, Veilleur), Tactiques (Opérations commando).
- **Furtivité/Subterfuge :** Evasion, Furtivité/Déplacement silencieux.
- **Langues :** inésis, exon, langage des signes.
- **Survie/Extérieur :** Connaissance d'un milieu naturel (Océans), Observation, Orientation, Survie
- **Techniques :** Espionnage/Surveillance, Falsification (à utiliser avec Bureaucratie), Informatique, Piratage informatique, Systèmes de sécurité.
- **Compétences spéciales :** Hybride.

Titres et Progression salariale

ANNEES	Titre	Economies
1+	Hybride	1000 sols/an

Avantages professionnels

Avantages : Célébrité, Relations, Matériel.

Matériel accessible : Matériel standard, Matériel de plongée.

MARCHAND

Voici une Profession qui permet de voyager dans toutes les mers et dans tous les océans !

Compétences professionnelles

- **Combat (contact) :** Combat armé.
- **Communications/Relations sociales :** Analyse empathique, Eloquence/Persuasion, Entregent/Séduction.
- **Connaissances :** Bureaucratie, Commerce/Trafic (au choix), Connaissance des nations/organisations (Communauté d'origine, communauté d'accueil, Contrebandiers), Education/Culture générale, Recherche d'informations, Sciences/Connaissances spécialisées (Administration/Gestion, Economie, autres Sciences/Connaissances spécialisées en rapport avec les produits vendus).
- **Langues :** neo-azuran, soléen.
- **Techniques :** Falsification

Titres et Progression salariale

ANNEES	Titre	Economies
1-5	Employé	100 sols/an
6-7	Apprenti marchand	1 000 sols/an
8-11	Marchand	2 000 sols/an
12-15	Marchand	4 000 sols/an
16-19	Marchand	6 000 sols/an
20-23	Marchand	12 000 sols/an
24-26	Marchand	20 000 sols/an
27+	Marchand	30 000 sols/an

Avantages professionnels

Avantages : Etal/Boutique, Stock de marchandises, Célébrité, Relations, Matériel.

Matériel accessible : Matériel standard.

MARCHAND ITINERANT/CONTEUR

De nombreux marchands itinérants sont également conteurs; ce sont en fait des sortes de bardes sous-marins qui voyagent de communauté en communauté. Ils vivent en vendant des marchandises, en donnant des spectacles et surtout en faisant le compte-rendu des événements aux membres des communautés isolées. Ce sont aussi de formidables narrateurs et, généralement, ils sont pleins d'imagination. Ils n'ont jamais beaucoup d'argent et profitent habituellement de l'hospitalité des petites communautés.

Compétences professionnelles

- **Combat (contact) :** Combat armé.
- **Communications/Relations sociales :** Analyse empathique, Eloquence/Persuasion, Entregent/Séduction, Enseignement, Expression artistique (au choix, en général Conte, Musique, etc.).
- **Connaissances :** Cartographie, Commerce/Trafic (au choix, en général Equipements courants), Connaissance des nations/organisations (au choix), Education/Culture générale, Navigation.
- **Langues :** neo-azuran, soléen, une autre langue courante au choix.
- **Pilotage :** Analyse sonscons, Pilotage (Navires légers).
- **Techniques :** Artisanat (par exemple Fabrication de drogues, d'onguents, etc.), Premiers soins.

Titres et Progression salariale

ANNEES	Titre	Economies
1+	Marchand itinérant	500 sols/an

Avantages professionnels

Avantages : Stock de marchandises, Célébrité, Relations, Matériel.

Matériel accessible : Petit navire de transport (à crédit, endettement pour le navire réduit de 1 à 5% par an), Matériel standard.

MEDECIN/CHIRURGIEN

Spécialistes des soins et des maladies, les médecins et les chirurgiens sont utiles partout. Leur formation est généralement assurée par de grandes sociétés pharmaceutiques, génétiques ou par les prêtres du

Culte du Trident.

CONDITIONS REQUISES : Etudes supérieures : Médecine.

Compétences professionnelles

- **Communications/Relations sociales** : Analyse empathique.
- **Connaissances** : Bureaucratie, Connaissance des nations/organisations (communauté d'origine, communauté d'accueil), Education/Culture générale, Recherches d'informations, Sciences/Connaissances Spécialisées (Médecine en général, mais aussi Biologie/Physiologie, Cybertechnologie, Génétique, Psychologie/Psychiatrie, etc., en fonction de la spécialité).
- **Langues** : métalán, azuran, neo-azuran.
- **Techniques** : Chirurgie, Informatique, Premiers soins.

Titres et Progression salariale

ANNEES	Titre	Economies
1-6	Etudiant	200 sols/an
7-12	Médecin public	1 000 sols/an
13-14	Médecin privé	4 000 sols/an
15-16	Médecin 1ère catégorie	8 000 sols/an
17-18	Médecin confirmé	12 000 sols/an
19-20	Médecin	18 000 sols/an
21+	Expert en médecine	20 000 sols/an

Avantages professionnels

Avantages : Célébrité, Relations, Cabinet médical, Pharmacie personnelle, Matériel, Base de données médicales

Matériel accessible : Matériel médical, Matériel standard, Poisons et drogues.

MERCENAIRE

Voici une Profession de plus en plus répandue au fond des mers. Il y a donc beaucoup de concurrence et seuls quelques élus arrivent à se faire un nom. Le principal travail des Mercenaires consiste à défendre les petites communautés.

Compétences professionnelles

- **Aptitudes physiques** : Athlétisme, Endurance, Manoeuvres sous-marines, Respiration FOE.
- **Combat(contact)** : Arts martiaux (Lutte, Technique Offensive), Combat armé, Combat mains nues.
- **Combat(tir)** : Armes lourdes (Tir), Armes de poing, Armes sous-marines, Fusils/Armes d'épaule, Tir automatique
- **Communications/Relations sociales** : Intimidation.
- **Connaissances** : Connaissance des nations/organisations (Communauté d'origine, Communauté d'accueil, Mercenaire), Navigation, Tactique (Opérations commandos).
- **Furtivité/Subterfuge** : Camouflage/Dissimulation, Furtivité/Déplacement silencieux.
- **Langues** : langue de la communauté d'accueil.
- **Pilotage** : Manoeuvre d'armure (Armures sous-marines), Pilotage (Navires légers, Scooters sous-marins), Télépilotage.
- **Survie/Extérieur** : Observation, Orientation, Pièges, Survie.
- **Techniques** : Analyses sonscons, Explosifs, Premiers soins.

Titres et Progression salariale

ANNEES	Titre	Economies
1-6	Mercenaire	500 sols/an
7-8	Sergent	1000 sols/an
9-10	Sergent	2000 sols/an
11-14	Sergent	4000 sols/an
15-18	Lieutenant	8000 sols/an
19+	Capitaine	12000 sols/an

Avantages professionnels

Avantages : Célébrités, Relations, Matériel

Matériel accessible : Armure de plongée Exo-1 ou petit navire sous-marin (à crédit, endettement réduit de 1 à 5 % par an), Armement, Armures et protections, Matériel standard.

MINEUR

Les mineurs mènent certainement une existence parmi les plus dures qui soient. Ils passent leur vie dans les mines sous-marines les plus profondes, à extraire de précieux minéraux.

Compétences professionnelles

- **Aptitudes physiques :** Escalade, Endurance, Manoeuvres sous-marines, Respiration FOE.
- **Combat(contact) :** Armes lourdes (contact), Combat armé.
- **Connaissances :** Connaissance des nations/organisations (Communauté d'origine ou d'accueil).
- **Langues :** Klan.
- **Pilotage :** Manoeuvre d'armure (Armures externes, Armures sous-marines), Pilotage (Véhicule de sol, Véhicules souterrains), Télépilotage
- **Survie/Extérieur :** Connaissance d'un milieu naturel (Océans, Souterrains), Survie.
- **Techniques :** Explosifs, Mécanique(Véhicules de sol, Véhicules souterrains).

Titres et Progression salariale

ANNEES	Titre	Economies
1-2	Mineur apprenti	500 sols/an
3-6	Mineur	1 000 sols/an
7-8	Mineur 1ère catégorie	2 000 sols/an
9-10	Mineur Classe A	3 000 sols/an
11-12	Mineur Classe B	4 000 sols/an
13-18	Mineur Classe C	5 000 sols/an
19-20	Mineur Expert	8 000 sols/an
21+	Maître de mine	12 000 sols/an

Avantages professionnels

Avantages : Concession, Célébrités, Relations, Matériel.

Matériel accessible : Armures de plongée exo-1 (à crédit :endettement réduit de 1 à 5 % par an), Matériel standard.

OFFICIER NAVAL/NAVIGATEUR

Les officiers navals sont spécialisés dans le pilotage de navire de grande taille et les voyages au long cours. Vous devez choisir une spécialité :

- Marine civile
- Marine militaire

CONDITIONS REQUISES :

- Marine civile : Etudes supérieures (Ecole navale) ou 15 années d'expériences en tant que Sous-marinier.
- Marine militaire : Etudes supérieures (Ecole navale).

Compétences professionnelles

- **Aptitudes physiques** : Endurance, Manoeuvres sous-marines.
- **Combat(tir)** : Armes de poing.
- **Communications/Relations sociales** : Commandement
- **Connaissances** : Bureaucratie, Cartographie, Connaissance des nations/organisations (au choix), Education/Culture générale, Navigation, Tactique (Combat naval).
- **Langues** : langue de la communauté d'accueil, néo-azuran, soléen, une autre langue (au choix).
- **Pilotage** : Analyse sonscons, Manoeuvre d'armure (Armures sous-marines), Pilotage (Navires légers, Navires lourds, Scooters sous-marins, Véhicules de sols).
- **Survie/Extérieur** : Connaissance d'un milieu naturel (Océans), Observation, Orientation.

Titres et Progression salariale

ANNEES	Titre	Economies
1-5	Aspirant*	12 000 sols/an
7-8	Lieutenant*	20 000 sols/an
12+	Capitaine*	36 000 sols/an
* Les officiers sortis du rang accèdent directement au grade de Lieutenant		

Avantages professionnels

Avantages : Célébrités, Relations, Matériel(inclus du matérielmilitaire).

Matériel accessible : Armes de poing (Pistolet avec permis gratuit), Armures et protections, Matériel standard.

OFFICIER MILITAIRE

Les officiers de l'armée sont formés par les écoles militaires. Spécialisés dans le commandement des troupes et la mise en oeuvre de la tactique, ils sont en général moins portés sur l'action que les soldats.

CONDITIONS REQUISES : Etudes supérieures (Ecole militaire) ou 15 années d'expérience en tant que Soldat/Milicien ou Techno-Hybride ou 12 années d'expérience en tant que Soldat d'élite ou Veilleur.

A ses débuts, un Officier militaire n'est censé diriger que des opérations externes et sous-marines régulières ; Après 2 ans d'expérience au grade de Lieutenant, il peut prétendre au commandement des opérations en milieu hostile (ou rester dans les opérations régulières, au choix). Il doit toutefois choisir une spécialité : Souterrains ou Surface.

Compétences professionnelles

- **Aptitudes physiques** : Athlétisme, Endurance, Manoeuvres sous-marines.
- **Combat(contact)** : Combat armé, Combat à mains nues, Techniques spéciales (au choix).

- **Combat(tir)** : Armes lourdes (tir), Armes de poing, Armes sous-marines, Fusils.
- **Communications/Relations sociales** : Commandement, Intimidation.
- **Connaissances** : Bureaucratie, Connaissance des nations/organisations (au choix), Connaissance des milieux sociaux/professionnels (Armée), Connaissance du monde, Education.
- **Furtivité** : Furtivité/Déplacement silencieux.
Opérations en milieu hostile : Camouflage.
- **Langues** : langue maternelle, langue de la communauté d'accueil, une autre langue au choix (notamment langue des pays alliés ou ennemis).
- **Opérations militaires** : Stratégie, Tactique (Combat terrestre, Combat sub-tactique).
Opérations en milieu hostile (surface) : Armes satellites.
- **Pilotage** : Analyse sonscons, Manoeuvre d'armure (Armures externes, Armures sous-marines), Pilotage (Véhicules terrestres et sous-marins).
Opérations en milieu hostile(Souterrains) : Pilotage (Véhicules souterrains).
- **Survie/Extérieur** : Connaissance d'un milieu naturel (Océans), Observation, Orientation, Survie.
Opérations en milieu hostile (Souterrains) : Connaissance d'un milieu naturel (Souterrains)
Opérations en milieu hostile (Surface) : Connaissance d'un milieu naturel (Surface)
- **Techniques** : Explosifs.

Titres et Progression salariale

Unités régulières

ANNEES	Titre	Economies
1-5	Aspirant*	4 000 sols/an
6-11	Lieutenant*	6 000 sols/an
12+	Capitaine*	10 000 sols/an
* Les officiers sortis du rang accèdent directement au grade de Lieutenant		

Unités d'élites

ANNEES	Titre	Economies
1-5	Aspirant*	12 000 sols/an
6-11	Lieutenant*	18 000 sols/an
12+	Capitaine*	30 000 sols/an
* Les officiers sortis du rang accèdent directement au grade de Lieutenant		

Avantages professionnels

Avantages : Célébrité, Relations, Matériel(inclus du matériel militaire).

Matériel accessible : Armes de poing (Pistolet avec permis gratuit), Armures et protections, Matériel standard.

OUVRIER/DOCKER

Les ouvriers à l'instar des mineurs, ont un travail pénible et, en plus, mal rémunéré. Ils ont par contre l'énorme avantage de bien connaître les stations dans lesquelles ils travaillent et d'avoir beaucoup d'amis.

Compétences professionnelles

- **Aptitudes physiques** : Endurance, Respiration FOE.
- **Combat(contact)** : Armes lourdes (contact), Combat armé, Combat à mains nues.

- **Connaissances** : Connaissance des nations/organisations (Communauté d'origine, Communauté d'accueil).
- **Pilotage** : Manoeuvre d'armure (Armures externes, Armures sous-marines), Télépilotage
- **Techniques** : Mécanique (Générateurs/Systèmes de survie, ou tout autre Compétence liée au domaine d'activité du personnage).

Titres et Progression salariale

ANNEES	Titre	Economies
1-2	Apprenti	300 sols/an
3-6	Ouvrier Classe A	500 sols/an
7-8	Ouvrier Classe B	1 000 sols/an
9-10	Ouvrier Classe C	2 000 sols/an
11-12	Ouvrier Classe D	3 000 sols/an
13-18	Ouvrier qualifié	4 000 sols/an
19-20	Ouvrier Expert	5 000 sols/an
21+	Maître Ouvrier	8 000 sols/an

Avantages professionnels

Avantages : Célébrités, Relations, Matériel.

Matériel accessible : Matériel standard.

PILOTE DE CHASSE

Les pilotes de chasseurs forment une élite au coeur des forces armées d'une communauté ou d'une nation. Leur entraînement commence toujours dans les forces navales ou terrestres mais peut se poursuivre dans le civil en tant que mercenaire (notamment en cas de Renvoi, sur la table des Revers par exemple). Le personnage doit choisir une spécialité :

- Pilote de chasseur sous-marin
- Pilote de chasseur atmosphérique

CONDITIONS REQUISES : Etudes supérieures.

Compétences professionnelles

- **Aptitudes physiques** : Athlétisme, Endurance.
Pilote de chasseur sous-marin : Respiration FOE.
- **Combat(contact)** : Combat armé, Combat à mains nues.
- **Combat(tir)** : Armes de poing.
Pilote de chasseur sous-marin : Armes sous-marines
- **Connaissances** : Cartographie, Connaissance des nations/organisations (Communauté d'origine, Communauté d'accueil), Education/Culture générale, Navigation.
Pilote de chasseur atmosphériques : Tactique (Combat terrestre)
Pilote de chasseur sous-marin : Tactique (Combat naval)
- **Langues** : langue de la communauté d'accueil, néo-azuran, langage des signes.
- **Pilotage** : Analyse sonscons, Télépilotage.
Pilote de chasseur atmosphériques : Manoeuvre d'armures (Armures externes, Armures atmosphériques), Pilotage (Chasseurs atmosphériques).
Pilote de chasseur sous-marin : Manoeuvre d'armures (Armures sous-marines), Pilotage (Chasseurs sous-marins, Navires légers, Véhicules de sol).

- **Survie/Extérieur** : Connaissance d'un milieu naturel (Océans), Observation, Orientation.
Pilote de chasseur atmosphériques : Connaissance d'un milieu naturel (Surface).
Pilote de chasseur sous-marin : Connaissance d'un milieu naturel (Océans).
- **Techniques** : Informatique, Mécanique (Chasseurs atmosphériques ou sous-marins), Electronique).

Titres et Progression salariale

ANNEES	Titre	Economies
1	Recrue*	800 sols/an
2-5	Soldat*	1 600 sols/an
6-7	Vétéran*	6 000 sols/an
8-11	Sergent*	12 000 sols/an
12-15	Lieutenant*	20 000 sols/an
16+	Capitaine*	36 000 sols/an

Avantages professionnels

Avantages : Célébrités, Relations, Matériel(inclus du matériel militaire).

Matériel accessible : Armes de contact (couteau gratuit), Armes de poing (Pistolet avec permis gratuit), Armures et protections, Matériel standard.

PIRATE

Le personnage est membre d'une confrérie pirate. Il peut choisir librement d'être un boucanier, un forban, un pirate, etc.

Compétences professionnelles

- **Aptitudes physiques** : Manoeuvres sous-marines.
- **Combat(contact)** : Arts martiaux (Technique Offensive), Combat armé, Combat mains nues.
- **Combat(tir)** : Armes de poing, Armes sous-marines, Fusils, Tir automatique
- **Communications/Relations sociales** : Intimidation.
- **Connaissances** : Connaissance des nations/organisations (Nations pirates), jeu, Tactique (Opérations commandos).
- **Furtivité/Subterfuge** : Furtivité/Déplacement silencieux.
- **Langues** : neo-azuran, ithraxien.
- **Pilotage** : Manoeuvre d'armure (Armures sous-marines), Télépilotage.
- **Survie/Extérieur** : Connaissance d'un milieu naturel (Océans), Observation, Orientation, Survie.

Titres et Progression salariale

ANNEES	Titre	Economies
1-6	Mousse	2D100 sols/an
7-16	Pirate	1D10 x 100 sols/an
17+	Pirate	1D100x 100 sols/an

Avantages professionnels

Avantages : Célébrités, Relations, Matériel, Corruption/Chantage.

Matériel accessible : Sabre (gratuit), Armure de plongée Exo-1 (gratuite), tout type de matériel (volé, évidemment!).

POLICIER/ENQUETEUR

Qu'il travaille en tant que policier dans un service officiel ou en tant qu'agent pour une entreprise privée, le personnage est spécialisé dans les enquêtes et les filatures.

Compétences professionnelles

- **Aptitude physique** : Athlétisme, Endurance.
- **Combat (contact)** : Arts martiaux (Lutte, Techniques défensives), Combat armé, Combat à mains nues.
- **Combat(tir)** : Armes de poing, Fusils/Armes d'Epaule.
- **Communications/Relations sociales** : Analyse empathique, Commandement, Intimidation.
- **Connaissances** : Bureaucratie, Connaissance des nations/organisations (Communauté d'origine, Communauté d'accueil, Crime organisé ...), Education/Culture générale, Recherches d'informations, Sciences/Connaissances spécialisées (Connaissance des drogues, Droit).
- **Furtivité/Subterfuge** : Furtivité/Déplacement silencieux, Discrétion/Filature.
- **Langues** : neo-azurans, soléen.
- **Survie/Extérieur** : Observation.
- **Techniques** : Espionnage/Surveillance, Informatique, Premiers soins, Systèmes de sécurité.
- **Compétences spéciales** : Bouclier mental.

Titres et Progression salariale

ANNEES	Titre	Economies
1	Recrue	200 sols/an
2-5	Policier	800 sols/an
6-7	Policier	2 400 sols/an
8-11	Inspecteur	5 000 sols/an
12-15	Lieutenant	12 000 sols/an
16+	Capitaine	20 000 sols/an

Avantages professionnels

Avantages : Bases de données, Célébrité, Relations, Corruption/Chantage.

Matériel accessible : Armes à feu (Pistolets avec permis gratuit), Matériel standard, Protections et armures (une armure de base gratuite).

PRETRE DU TRIDENT

Les Prêtres du Trident sont les individus les plus respectés et les plus craints du fond des mers. Diplomates, médecins, conseillers, chercheurs, ils sont dans tous les domaines d'activité. Même si l'on ne peut éviter d'évoquer la Force Polaris en parlant du Trident, il n'est pas nécessaire d'en être doté pour faire partie du Culte. **Cette Profession n'est disponible qu'avec l'accord du MJ.**

Compétences professionnelles

- **Combat (contact)** : Combat armé.
- **Communications/Relations sociales** : Analyse empathique, Commandement, Eloquence/Persuasion, Enseignement.
- **Connaissances** : Connaissance des nations/organisations (Communauté d'origine, Communauté d'accueil (ou Equinoxe), Culte du Trident), Education/Culture générale, Sciences/Connaissances spécialisées (selon spécialité, en général : Administration/Gestion, Médecine, Psychologie, Sciences politiques).

- **Langues** : langue de la communauté d'accueil, neo-azurans, absolan, inésis.
- **Techniques** : Premiers soins.
- **Compétences spéciales** : Bouclier mental, Contrôle corporel, Maîtrise du Polaris (à partir de la troisième année seulement) et un pouvoir de la Force Polaris toutes les 5 années d'expérience (3 pouvoirs minimum et seulement si le personnage est capable d'utiliser le Polaris).

Note : Si le Prêtre est capable d'utiliser la Force Polaris, il peut, à partir de la troisième année, dépenser des points de compétence dans la Maîtrise du Polaris comme s'il s'agissait d'une Compétence professionnelle.

Titres et Progression salariale

ANNEES	Titre	Economies
1-2	Novice	100 sols/an
3-8	Initié	500 sols/an
9-12	Aspirant	2 000 sols/an
13+	Prêtre	6 000 sols/an

Avantages professionnels

Avantages : Matériel, Célébrité, Relations, Cabine privée.

Matériel accessible : Armes blanches, Matériel standard, Matériel informatique.

Il existe néanmoins des limites à ne pas dépasser. Ces dernières sont données dans le tableau II où les limites dites normales sont indiquées « en gras » et les limites dites extrêmes sont indiquées « en italique » et entre parenthèses. Les limites « normales » ne peuvent être dépassée qu'une seule fois tandis que les limites « extrêmes » ne peuvent en aucun cas être dépassées.

Remarques :

1. Les PCs gagnés avec les désavantages ou bien les capacités spéciales ne peuvent pas être utilisés pour augmenter les attributs ou le nombre d'années d'expériences ;
2. 1 PC supplémentaire vous est offert à investir dans les Capacités Spéciales, les Avantages ou bien les Mutations.

En résumé

$$N_{PC} = 20 + 1^{(*)}, (*) \text{ ce PC étant conditionnel (cf. remarques ci-dessus).}$$

1 Pôle 1 : Les Attributs

Les attributs sont au nombre de 8 :

- Force
- Constitution
- Coordination
- Adaptation
- Perception
- Intelligence
- Volonté
- Présence

Vous disposez de $38 + 2 \cdot (\text{Nbr de PC investis dans les attributs})$ points d'attributs (PA) à répartir. Chaque attribut possède un **niveau initial de 7**. Le niveau maximal à cette étape de la création est de 21. La table 1 donne le coût en PA pour le niveau d'attribut souhaité sachant que seuls les niveaux impairs sont accessibles.

En résumé

$$N_{PA} = 38 + 2 \cdot (\text{Nbr de PC investis dans les attributs})$$

2 Pôle 2 : Les Typages Génétiques

2.1 Typage Génétique

Vous avez la possibilité de jouer un hybride - avec autorisation du MJ. Par défaut, tout personnage est considéré comme humain. Les hybrides sont des humains ayant subis de profondes mutations (naturelles ou non) qui leur permettent, entre autre, d'évoluer avec plus d'aisance que des humains normaux dans l'eau.

Il existe 3 sortes d'hybrides :

- Les Néo-Hybrides (5 PC) :
- Les Géno-Hybrides (5 PC) :
- Les Techno-Hybrides (4 ou 5 PC) :

3 Pôle 3 : Capacités Spéciales

3.1 Maîtrise du Polaris

Par ailleurs, il existe de rares personnes capables de maîtriser le flux Polaris. On compte essentiellement ces individus parmi les prêtres du Culte du Trident. L'aptitude à maîtriser le flux Polaris coûte 5 PC et nécessite l'aval du MJ. Ces 5PC comprennent un Pouvoir Polaris et la compétence

Par ailleurs, il existe de rares personnes capables de maîtriser le flux Polaris, essentiellement parmi le Culte du Trident. La maîtrise de ce flux coûte 5PC et l'autorisation du MJ. Ces 5PC comprennent un pouvoir Polaris et la compétence spéciale *Maîtrise de la force Polaris (X)*. Vous pouvez acheter 1 ou 2 pouvoirs supplémentaires au prix de 1PC par pouvoir

3.2 Mutations

Dans le monde de Polaris, même si les mutations sont mal vues, elles demeurent assez courantes. La table ?? donne le coût ou le gain en PC associé à chaque mutation.

4 Pôle 4 : L'Expérience

4.1 Compétences

Vous bénéficiez de $[20 + 10 \cdot (\text{Nbr de PC investis en Expérience}) 10]$ points de compétences (PF) (Points de Formation)

La liste non-exhaustive de ces compétences est écrite dans 4.1

Les compétences ont un niveau de maîtrise initial inscrite entre crochets sur les feuilles de personnage, X, -3 ou 0. Si rien n'est inscrit, le niveau initial est de 0. Les coûts, en points de formation, d'amélioration des compétences sont résumés dans la table 4.1.

5 Pôle 5 : Avantages

Vous bénéficiez de $[8 \cdot (\text{Nbr de PC investis dans l'expérience})]$ point d'avantages professionnels (PAV). La liste des avantages et de leur coût respectif est écrite dans la table 5.

6 Pôle 6 : Désavantages

La liste des désavantages est écrite dans la table 6.

7 Equipement

Avec vos économies vous pouvez vous acheter du matériel. Vous ne pouvez acheter que matériel standard ce qui inclut les armures de plongée exo-1, les petits véhicules sous-marins et leurs équipements non offensifs. Certaines professions permettent d'acheter d'autres types de matériel. Pour le matériel gratuit associé aux professions, vous devez le rendre en quittant la profession. Il est conseillé de ne pas prendre d'armures partielles.

8 Finalisation

Age minimum = 16 + Nbr de PC investis en expérience
Chance initiale = 13
Aptitude naturelle des attributs = $\frac{(\text{Niveau Actuel} - 9)}{2}$

Niveau de base des compétences = Somme des 2 aptitudes naturelles des attributs associés
 Niveau global des compétences = Niveau de base + Niveau de maîtrise

Pour les dommages de corps à corps, se référer à la table 8.

Réaction = $(ADA + PERCEPTION)/2$, arrondi à l'inférieur

Pour les résistances aux dommages, se référer à la table ??.

Résistance Naturelle aux drogues = $(CON+VOL)/2$, arrondi à l'inférieur
 Résistance Naturelle aux maladies, poisons et radiations = CON
 Souffle = $(CON+VOL)/2$, arrondi à l'inférieur

Troisième partie

(

Système de Jeu)

9 Le Jet de Dés

Le système se base sur 2D10 de couleurs différentes : un des dé sera appelé « dé libre » et aura un rôle particulier dans le cas d'un échec ou d'une réussite crotique (cf. ci-dessous). La difficulté de base est égale au niveau global de la compétence sous laquelle est réalisé le jet. Ce seuil de réussite peut ensuite être modulé par le MJ en fonction de la difficulté de l'action : difficile(-5), moyen(+0), facile(+5) ...

Seuil de réussite = Niveau global de la compétence + Modificateur lié à la difficulté de l'action

Le jet est réussi si la valeur du résultat est inférieur ou égal au seuil de réussite. La marge de réussite ou d'échec est égale à la valeur du seuil de réussite auquel on soustrait la valeur du jet de dés. Si le résultat est positif on parle de marge de réussite, sinon de marge d'erreur.

Marge de réussite ou d'échec = Seuil de réussite - Résultat du jet de dés

A toute réussite est associé un bonus - ou un malus - égal à la marge de réussite - ou d'échec - divisée par 2. Ce modificateur n'est appliqué qu'aux jets d'attaque où il s'ajoute aux dommages.

Propriétés du dé libre : Comme annoncé plus haut, un des deux D10 porte l'appellation de « dé libre » et peut être relancé s'il fait un 1 ou un 10. S'il fait un 10 alors on le relance et on ajoute son résultat à la marge de réussite/d'échec. S'il fait un 1, on le relance et on le soustrait à la marge.

D100	Mutation	Avantages*	Désavantages
01 - 06	Adaptation extérieure	3	-
07 - 10	Amphibie	2	-
11 - 13	Androgyne	Neutre	Neutre
14 - 16	Asexué	Neutre	Neutre
17 - 19	Autofécondation	Neutre	Neutre
20 - 23	Caractère Génétique Animal (1D4) 1. <i>Félin</i> 2. <i>Canin</i> 3. <i>Reptilien</i> 4. <i>Simiesque</i>	2 2 2 2	- - - -
24 - 25	Contact Corrosif	3	-
26 - 27	Contagion	3	-
28 - 30	Corne	1	-
31 - 35	Crocs	1	-
36 - 40	Difformités Légères	-	1
41 - 43	Difformités Importantes	-	3
44 - 46	Empathie	4	-
47 - 49	Excroissance osseuse rétractable	3	-
50 - 52	Griffes	2	-
53	Instabilité Moléculaire	4	-
54 - 56	Métamorphose	4	-
57 - 58	Organe sensoriel manquant (1D6) 1. <i>Papilles gustatives atrophiées</i> 2. <i>Nez atrophié</i> 3. <i>Sens du toucher atrophié</i> 4. <i>Oreille manquante</i> 5. <i>Oreil manquant</i> (6. <i>Relancer</i>)	- - - - - -	- 1 1 2 3 -
59 - 60	Organe sensoriel supplémentaire ou amélioré (1D6) 1. <i>Goût amélioré</i> 2. <i>Odorat amélioré</i> 3. <i>Toucher amélioré</i> 4. <i>Oreille supplémentaire</i> 5. <i>Oeil supplémentaire</i> (6. <i>Relancer</i>)	- 1 1 2 2 -	- - - - - -
61	Parasite(s)	1	-
62 - 66	Peau renforcée	2	-
67	Purulence	-	2
68 - 70	Queue	1	-
71	Radiation	3	-
72 - 75	Regénération	2	-
76 - 80	Résistance naturelle (1D6) 1. <i>Feu</i> 2. <i>Froid</i> 3. <i>Drogues</i> 4. <i>Maladies</i> 5. <i>Poisons</i> 6. <i>Radiations</i>	1 1 1 1 1 1	- - - - - -
81 - 85	Sixième Sens	1	-
86 - 88	Sonar	3	-
89	Squelette Renforcé	3	-
90 - 92	Symbiote(s)	3	-
93 - 95	Tentacule Rétractable	1	-
96 - 100	Vision Nocturne	3	-

* Seulement si la mutation est choisie par le joueur.

Pôle	Min	Max
Attributs	3 (3)	7 (7)
Typage Génétique	0 (0)	0 (5)
Capacités Spéciales	0 (0)	5 (7)
Expérience	5 (5)	14 (17)
Avantages	0 (0)	4 (10)
Désavantages	0 (0)	5 (5)

TAB. 11 – Plages de Répartition des PC

Niveau Visé	Coût en PA
9	2
11	4
13	6
15	8
17	12
19	17
21	21

TAB. 12 – Coût en PA en fonction du niveau d'attribut visé

D100	Mutation	Coût (en PC)	Gain (en PC)
01 - 06	Adaptation extérieure	3	-
07 - 10	Amphibie	2	-
11 - 13	Androgyne	Neutre	Neutre
14 - 16	Asexué	Neutre	Neutre
17 - 19	Autofécondation	Neutre	Neutre
20 - 23	Caractère Génétique Animal		
	Félin	2	-
	Canin	2	-
	Reptilien	2	-
	Simiesque	2	-
24 - 25	Contact Corrosif	3	-
26 - 27	Contagion	3	-
28 - 30	Corne	1	-
31 - 35	Crocs	1	-
36 - 40	Difformités Légères	-	1
41 - 43	Difformités Importantes	-	3
44 - 46	Empathie	4	-
47 - 49	Excroissance osseuse rétractable	3	-
50 - 52	Griffes	2	-
53	Instabilité Moléculaire	4	-
54 - 56	Métamorphose	4	-
57 - 58	Organe sensoriel manquant		
	Papilles gustatives atrophiées	-	-
	Nez atrophié	-	1
	Sens du toucher atrophié	-	1
	Oreille manquante	-	2
	Oreil manquant	-	3
59 - 60	Organe sensoriel supplémentaire ou amélioré		
	Goût amélioré	-	-
	Odorat amélioré	1	-
	Toucher amélioré	1	-
	Oreille supplémentaire	2	-
	Oeil supplémentaire	2	-
61	Parasite(s)	1	-
62 - 66	Peau renforcée	2	-
67	Purulence	-	2
68 - 70	Queue	1	-
71	Radiation	3	-
72 - 75	Regénération	2	-
76 - 80	Résistance naturelle		
	Feu	1	-
	Froid	1	-
	Drogues	1	-
	Maladies	1	-
	Poisons	1	-
	Radiations	1	-
81 - 85	Sixième Sens	1	-
86 - 88	Sonar	3	-
89	Squelette Renforcé	3	-
90 - 92	Symbiote(s)	3	-
93 - 95	Tentacule Rétractable	1	-
96 - 100	Vision Nocturne	3	-

TAB. 13 – Liste des mutations

Métier	Page	Condition(s) Requête(s)
ARTISAN ARTISTE	154	-
ASSASSIN	155	3 ans d'expérience en tant que Chasseur de prime, Espion, Mercenaire, Soldat/Milicien ou Voleur/Criminel
BARMAN	155	-
CHASSEUR DE PRIMES	156	2 ans d'expériences en tant que Mercenaire, Policier/Enquêteur, Soldat, Veilleur ou même ... Criminel/Voleur
CONTREBANDIER	157	-
CULTIVATEUR ELEVEUR	158	
DIPLOMATE	159	Etudes supérieures (Droit ou Sciences Politiques)
ERUDIT	159	Etudes supérieures (Sciences/Sciences Humaines)
ARCHEOLOGUE		
ESPION	160	3 ans d'expérience en tant que Diplomate, Mercenaire, Policier/Enquêteur, Soldat/Milicien ou Veilleur
HYBRIDE DU TRIDENT (MEMBRE DU G.S.I.)	161	Etre un Géno-Hybride
MARCHAND	162	-
MARCHAND ITINERANT CONTEUR	163	-
MEDECIN CHIRURGIEN	163	Etudes supérieures (Médecine)
MERCENAIRE	164	-
MINEUR	165	-
OFFICIER NAVAL NAVIGATEUR	166	Marine Civile : Etudes supérieures (Ecole Navale) ou 15 années d'expérience en tant que Sous-Marinier Marine Militaire : Etudes supérieures (Ecole Navale)
OFFICIER MILITAIRE	167	Etudes Supérieures (Ecole Militaire) ou 15 années d'expérience en tant que Soldat/Milicien ou Techno-Hybride ou 12 années d'expériences en tant que Soldat d'Elite ou Veilleur.
OUVRIER DOCKER	168	-
PILOTE DE CHASSE	169	Etudes Supérieures (Sciences)
PIRATE	170	-
POLICIER ENQUETEUR	170	-
PRETRE DU TRIDENT	171	Accord du MJ
PROSTITUE(E)	172	-
SCIENTIFIQUE INGENIEUR	172	Etudes Supérieures (Sciences/Sciences Humaines ou Ecole d'Ingénieur)
SOLDAT D'ELITE	174	3 ans d'expériences en tant que Soldat/Milicien. De plus, 2 des Attributs suivants doivent avoir un niveau de 15 ou plus : Force, Constitution ou Volonté.
SOUS-MARINIER	175	-
TECHNICIEN MECANICIEN	176	-
TECHNO-HYBRIDE	177	Etre un Techno-Hybride.
VEILLEUR	178	-
VOLEUR CRIMINEL	179	-

TAB. 14 – Liste des Formations

Niveau de maîtrise visé	Coût par Niveau
-3 ^(*) - 0	1
1 - 5	1
6 -10	2
11	3
12	5
13	7
Etc.	+2/Niveau
Etc.	+2/Niveau

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

TAB. 15 – Coût d'amélioration des Compétences

Avantage	Coût en PAV
Allié ou Fournisseur Supplémentaire	2
Ambidextre (unique)	1
Bilingue (unique)	1
Bonne mémoire (unique)	1
Bons réflexes (unique)	2
Carte au trésor	1-5
Concession	1-5
Contacts	1
Dur à cuire (unique)	2
Fausse identité	2
Formation	1
Homo delphinus (unique)	1
Increvable (unique)	1
Nerfs d'acier (unique)	1
Nyctalope (unique)	2
Parts	1-4
Rente	3
Résistance à la douleur (unique)	1
Résistance naturelle augmentée (unique)	1
Sens développé (unique)	1-2
Titre	4

TAB. 16 – Liste des Avantages

Désavantages	Coût en PAV
Allergie Légère	1
Allergie sévère	3
Allergie fatale	6
Déséquilibre mental	
Cleptomanie	2
Mégalomanie	2
Paranoïa	2
Hallucination	2
Pulsion psychopathe	3
Double personnalité	2
Ennemi héréditaire	3
Faiblesse naturelle (unique)	1
Froussard (unique)	1
Infirmité	5 ou 7
Lent à réagir (unique)	2
Opposants supplémentaires	1
Petite nature (unique)	1
Peu endurant (unique)	1
Phobie	Variable
Recherché par une petite communauté	1
Recherché par une nation/faction majeure	3
Secret	2 - 3
Sens diminué (unique)	1-2

TAB. 17 – Liste des Avantages

Force	Modificateur
-3 ^(*) - 0	1
1-2	-6
3-4	-4
5-6	-2
7-8	-1
9-10	0
12-13	1
14-15	2
16-17	3
18-19	4
20-21	5
Etc.	+1 tous les 2 niveaux

TAB. 18 – Modificateurs de dommages en corps à corps

FOR+CON	Résistance aux Dom
2-5	6
6-9	4
10-13	2
14-17	1
18-21	0
22-25	-1
26-29	-2
30-33	-3
34-37	-4
38-41	-5
Etc.	-1 tous les 4 niveaux

TAB. 19 – Résistance aux dommages