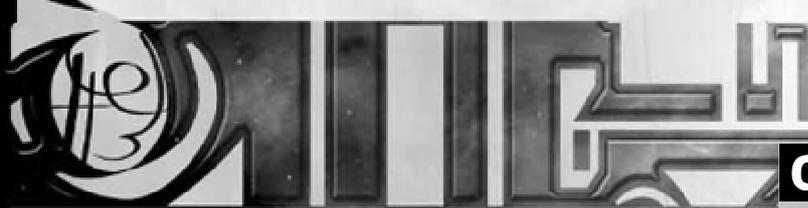




FEUILLE DE PERSONNAGE



CARACTERISTIQUES

Nom : _____ Joueur : _____
 Sexe : _____ Age : _____
 Espèce : _____ Rang : _____
 Alliance : _____ Exp : _____
 Planète Natale : _____

CORPS		INTELLECT	
Force	[3] _____	Intelligence	[3] _____
Dextérité	[3] _____	Perception	[3] _____
Endurance	[3] _____	Tech	[3] _____
ESPRIT			
Extraverti	[3/1] _____	[1/3] _____	Introvertie
Passion	[3/1] _____	[1/3] _____	Calme
Foi	[3/1] _____	[1/3] _____	Ego

Table des réussites avec Accent positif		Table des réussites avec Accent négatif	
Succes	POINTS / DES DE VICTOIRES	Succes	POINTS / DES DE VICTOIRES
1-2	1 / +0	1-4	1 / +0
3-4	1 / +1	5-8	1 / +1
5-6	2 / +2	9-12	2 / +2
7-8	3 / +3	13-16	3 / +3
9-10	4 / +4	17-20	4 / +4
11-12	5 / +5		
13-14	6 / +6		
15-16	7 / +7		
17-18	8 / +8		
19-20	9 / +9		

TABLE DES REUSSITES		
Succes	POINTS / DES DE VICTOIRES	REUSSITES
1-2	1 / +0	A peine satisfaisante
3-5	1 / +1	Médiocre
6-8	2 / +2	Assez bonne
9-11	3 / +3	Bon travail
12-14	4 / +4	Excellente
15-17	5 / +5	Brillante
18-20	6 / +6	Fantastique

Succès critique = x 2

Pouvoirs occultes

Psi	[3/1] _____	[1/3] _____	Pulsion																																								
Théurgie	[3/1] _____	[1/3] _____	Hubris																																								
Stigmaté :																																											
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="5">VITALITE</th> <th colspan="5">ANIMA</th> </tr> <tr> <th>-10</th><th>-8</th><th>-6</th><th>-4</th><th>-2</th> <th colspan="5"></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> </tr> <tr> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> <td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td> </tr> </tbody> </table>		VITALITE					ANIMA					-10	-8	-6	-4	-2						●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●		
VITALITE					ANIMA																																						
-10	-8	-6	-4	-2																																							
●	●	●	●	●	●	●	●	●	●																																		
●	●	●	●	●	●	●	●	●	●																																		

COMPETENCES INNEES

- Charme [3] _____
Duperie/Marchander/Séduction
- Combat à mains nues [3] _____
- Discretion [3] _____
Camouflage/Se cacher/Se déplacer en silence
- Esquive [3] _____
Combat rapproché/a distance
- Intimidation [3] _____
Domination/Intimidation/Montrer ses talents
- Mêlée [3] _____
- Observation [3] _____
Détection/Remarquer quelque chose
- Tir [3] _____
- Vigueur [3] _____
Escalade / Retenir son souffle / Saut / Course / Natation
- Vol [3] _____ *Réservé aux Etyri*
Manœuvres générales / vol actif / piqué

COMPETENCES ACQUISES

- Acrobatie _____
© Stoïcisme
Amortir une chute / Saut d'esquive
- Alchimie _____
© Concentration / Science
Identifier une substance
- Arbalète _____
© Concentration
- Alphabet _____
⇒ Barbare _____
⇒ Latin _____
⇒ Teyrien _____
⇒ Technoteyrien _____
⇒ Xénomorphe _____
- Anzu _____ *Réservé aux hironem/guerrier*
- Archerie _____
© Concentration / Équitation
Tir sur une cible
- Armes de jet _____
- Artisanat _____
- Évaluer un ouvrage _____
- Arts _____
© Concentration / Connaissance
Évaluation d'un objet d'art / Reconnaître un artiste
⇒ Composition _____
- Baratin _____
© Charme / Empathie
- Bibliothèque _____
Recherches générales / technologiques
© Alphabet / connaissance / Science
- Bureaucratie _____
Contrefaçon de documents
© Arts / Connaissance
- Communication _____
⇒ Comédie _____
© Déguisement
⇒ Commandement _____
© Intimidation
⇒ Débat _____
© Charme / Intimidation

- ⇒ Éloquence _____
© Connaissance (Folklore) / Empathie
- ⇒ Enseignement _____
© Empathie (guide du joueur, page 156)
- Concentration _____
Arts ou interprétation / Force d'âme
- Conduite _____
© Rédemption Tech
- ⇒ Attelages _____
© Dressage
- ⇒ Vaisseaux spatiaux * _____
© Connaissance (Réseau stellaire) / Science (Astronomie)
- ⇒ Véhicules aériens _____
- ⇒ Véhicules nautiques _____
- ⇒ Véhicules terrestres _____
- Connaissance _____
© Bibliothèque
- ⇒ Archéologie _____ *Réservé Ur-Obu (EdD,p46)*
- ⇒ Droit _____ *Réservé aux Ballis*
- ⇒ Finance _____ *Réservé aux Ballis*
- ⇒ Folklore _____
- ⇒ Métaphysique _____ *Réservé Ur-Obu (EdD,p46)*
- ⇒ Objet _____
- ⇒ Région _____
- ⇒ Réseau stellaire _____
- ⇒ Xénologie _____
- Connaissance de la rue _____
Écouter des marchandises volées / Rumeurs / Estimation d'un prix
© Connaissance (Région) / Langue (Dialecte)
- Crochetage _____
© Artisanat (Serrurerie) / Rédemption Tech (Mécanique)
- Déguisement _____
Déguisement Xénomorphe
© Communication (Comédie) / Médecine
- Dressage _____
Identifier un animal
- Empathie _____
Détection du mensonge
© Connaissance (Folklore) / Enquête
- Enquête _____
© Connaissance (variable) / Observation / Science (variable)
- Équitation _____
Saut / Combat monté
© Dressage
- Étiquette _____
Présentation
© Anthropologie / Connaissance / Baratin / Charme
- Force d'âme _____
© Concentration
- Fouille _____
© Discretion / Observation
- Guerre _____
⇒ Armes lourdes _____
⇒ Artillerie _____
⇒ Explosifs _____
⇒ Tactique _____
© Connaissance (Région) / Connaissance (Terrain) / Connaissance (Xénologie)
- Interprétation _____
© Arts / Concentration
- Jeu _____
Tricher / Détecter les tricheurs
© Observation / Prestidigitation
- Kanasu _____ *Réservé aux hironem/Siban*
- Langue _____
⇒ Langue Fouinard _____ *Réservé Fouinards*

- ⇒ Barbare _____
- ⇒ Dialecte _____
- ⇒ Langue fleurie _____ *Réservé aux Al-Matik*
- ⇒ Latin _____
- ⇒ Teyrien _____
- ⇒ Xénomorphe _____
- Machine Pensante * _____
© Alphabet (Technoteyrien)
- Médecine _____
© Baratin
Chirurgie / Médecine technique
- Pistage _____
© Connaissance (Terrain)
- Premiers soins _____
© Médecine
- Prestidigitation _____
© Baratin
Dissimuler / Pickpocket
- Rédemption Tech _____
Réparation de fortune / Perfectionnement
© Artisanat / Science
- ⇒ Bricolage _____
- ⇒ Électricité * _____
- ⇒ Haute technologie _____
- ⇒ Mécanique * _____
- Scaphandre * _____
- Science * _____
© Connaissance / Machine pensante
- ⇒ Affaire _____ *Réservé aux Ballis*
- ⇒ Anthropologie _____
- ⇒ Archéologie _____
- ⇒ Astronomie _____
- ⇒ Biologie _____
- ⇒ Chimie _____
- ⇒ Cybernétique _____
- ⇒ Economie _____ *Réservé aux Ballis*
- ⇒ Génétique _____
- ⇒ Géologie _____
- ⇒ Ingénierie _____
- ⇒ Météorologie _____
- ⇒ Physique _____
- ⇒ Politique _____ *Réservé aux Ballis*
- ⇒ Terraformation _____
- ⇒ Xénobiologie _____
- Science des dieux _____ *Réservé aux oro'ym*
- Sirate _____ *Réservé aux hironem/Siban*
- Sitrillinn _____ *Réservé aux Ur-Obu (EdD,p46)*
- Stoïcisme _____
© Concentration
Ignorer les blessures
- Survie _____
Faire du feu / Chasse
© Archerie / Tir / Connaissance (terrain) Dressage / Pistage
- Torture _____
© Empathie / Médecine
- Xénoempathie _____
© Conn aissance (Xénologie)

* Compétence de Guilde



Biens et Equipements

ARGENT

Liquides

Monnaie impériale		Monnaie alternative et illégale (les serres)	
		Monnaie domaniale	Autre monnaie
 Fénix :		 Lion noir Hawkwood
 Crête :		 Mantes Décados
 Aile :		 Griffes Hazat
		 Croix Li Halan
		 Etincelles Al-Malik

1 fénix = 2 crête = 4 aile = 8 serres

Autres biens et équipements

Divers

DESCRIPTION PHYSIQUE ET HISTORIQUE

TABLE DES REUSSITES

Succès	POINTS / DES DE VICTOIRES	REUSSITES
1-2	1 / +0	A peine satisfaisante
3-5	1 / +1	Médiocre
6-8	2 / +2	Assez bonne
9-11	3 / +3	Bon travail
12-14	4 / +4	Excellente
15-17	5 / +5	Brillante
18-20	6 / +6	Fantastique

Succès critique = x 2

COMBATS

ARMES DE MELEE

Nom	Jet	Init	Dmg	Seuil	For	Tai	Coût	Observations

ARMES DE TIR

Nom	Jet	Init	Dmg	Seuil	For	Tai	Por	Cad	Coût	Observations

ARMURE & BOUCLIER

Armure	Défense	For	Dex	Vigueur	Cad	Coût	Bouclier
	4						
	8						

Bouclier d'énergie /

Charge /



Manœuvres

MANŒUVRES DE COMBAT A MAINS NUES

Manœuvre	Jet	INIT	DMG	Effet
Coup de poing	Dex+CMN		2	
Coup de pied	Dex+CMN	-1	3	
Prise	Dex+CMN	-2	2	Si réussi, jet For+Vig contre For+Vig de la cible. Si réussi, la cible est immobilisée : L'attaquant peut choisir d'infliger des dommages de prise à chaque round.
Charge	Dex+CMN	-3	3 et +	Si réussi, l'attaquant et la cible tombe. Ajouter 1d DMG/3 m de course
Esquive	Dex+CMN			Soustrai ses succès à ceux de l'adversaire.

MANŒUVRES AUX BOUCLIERS.

Manœuvre	NIV	Jet	INIT	Effet
Parade	1	Dex+Mêlée		Lancer les dés de victoire + dés de défens du bouclier comme une armure.
Attaque	2	Dex+Mêlée	-1	Inflige les DMG du bouclier.
Parade et attaque	3	Dex+Mêlée		Le personnage pare avec le bouclier et attaque dans le même round, sans pénalité d'actions multiple.

MANÈUVRES D'ART MARTIAL

Action.	NIV	Jet	INIT	DMG	Seuil	Effet
Coup de poing expert	1	Dex+CMN		3		
Coup de pied expert	2	Dex+CMN	-1	4		
Clé	3	Dex+CMN	-1	3		Si réussi jet de For+Vig (+pts de victoire) contre la For+Vig de la cible. Si réussis, la cible est immobilisée : L'attaquant peut choisir d'infliger des dommages chaque round
Coup de tête	3	Dex+CMN	-2	4	+1	L'attaquant subit les dommages qui dépassent son score d'endurance.
Blocage	4	Dex+CMN				Comme pou l'esquive. Si réussi ajoute 3 succès pour résister aux attaques.
Confusion	4	Dex+CMN				-1 par pt de victoire aux Blocages, Esquive ou Parades de l'adversaire pour la prochaine action de l'attaquant.
Dégagement	4	Dex+CMN	-1		+1	+3 pour résister aux Prises, Clés, Etranglements et Etreinte de l'ours.
Projection	4	Dex+CMN	-2	3		Si réussi, jet de Dex+CMN (+pts de victoire) contre la For+Vig de la cible. Si réussi, la cible est projetée à 1m/succès (Max For). Ajouter 1d DMG / 3m de projection.
Enracinement	4	Dex+CMN				+3 pour ne pas tomber.
Griffe d'acier	5	Dex+CMN		4		
Coup de pied au sol	5	Dex+CMN		4	+2	-2 à l'initiative à la prochaine action.
Coup de pied retourné	5	Dex+CMN	-1	5		
Poing infailible	6	Dex+CMN	-2	3	+2	
Coup de pied lancé	6	Dex+CMN	-2	6	-1	
Etranglement	6	Dex+CMN	-3	4	-1	Après round d'étranglement jet For+Vig contre l'End+Vig de la cible. Si réussi, la cible sombre dans l'inconscience pour (For attaquant) rounds. Peut lancer les DMG chaque round jusqu'à ce que la cible se dégage.
Etreinte de l'ours	7	Dex+CMN	-2	4	-1	L'adversaire attaquant reçoit 1 DMG par point de victoire au jet de blocage du défenseur.
Corps d'acier	7	Dex+CMN				+3 succès contre les Esquives et les Blocages.
Poing rapide	7	Dex+CMN	+2	3		Jet contre Dex+Vig de la cible. Si réussi, la cible tombe.
Balavage	7	Dex+CMN	-2	4	-1	Jet contre le jet d'attaque de l'adversaire. Si réussi, la cible est projetée à 1m/succès (For max). Ajouter 1d DMG/3 m de projection. Peut projeter autant d'attaquants que le score de Combat à mains nues.
Projections multiples	7	Dex+CMN	-2	3		Bloque l'attaque de l'adversaire. Si réussi, enchaîne un Coup de poing ou de pied sans pénalité d'actions multiples.
Blocage riposte	8	Dex+CMN		-3 ou 4	+2 / 0	Comparer les succès de l'attaquant +3 à un jet de Dex+Vig (ou Acrobatie) de la cible : Si la cible échoue, elle tombe.
Coup de pieds glissé	8	Dex+CMN	-2	5	-1	Option: dépenser de l'Anima pour augmenter les DMG (coût=1A pour 1d, 3d maximum).
Poing puissant	9	Dex+CMN		5	-1	Jet complémentaire de Per+Médecine : Ajoutez les dés de victoire aux DMG.
Coup meurtrier	10	Dex+CMN	-3	3	-2	

MANŒUVRES DE GRAA (ART MARTIAL VOROX)

Action.	NIV	Jet	INIT	DMG	Seuil	Effet
Banta (Charge)	3	Dex+CMN	-3	3 et +		Si réussis l'attaquant et la cible tombe. Ajouter 3d DMG / 3m de course.
Drox	5	Dex+CMN	-2	4		Permet une seconde action (avec une autre main) sans pénalité d'actions multiples.
Shang (Griffe terrible) <i>(Les seigneurs des mondes connus, p131)</i>	5	Dex+CMN	-1	4		Cette manœuvre ne peut être apprise que par un noble Vorox, possédant encore une griffe empoisonnée. Elle lui permet de donner un coup tranchant avec ce redoutable symbole de son rang. Si au moins un point de dommage transpercera l'armure de la victime, le poison agit.
Throx	9	Dex+CMN	-3	3		Permet une troisième action (avec un autre membre) sans pénalité d'actions multiples.

MANŒUVRES DE KRAXI (ESCRIME AU COUTEAU UR-UKAR)

Action.	NIV	Jet	INIT	DMG	Seuil	Effet
Prise d'Ukmor <i>(Les enfants des dieux, page 85)</i>	8	Dex+Mêlée	-2/0	2/couteau	0/-1	L'attaquant saisit son adversaire puis lui donne un coup de couteau : pas de pénalité d'actions multiples
Faux de Sukara <i>(Les enfants des dieux, page 85)</i>	9	Dex+Mêlée	-1	couteau		Deux coups portés contre un ou deux adversaires, sans pénalité d'actions multiples.
Batha <i>(Les enfants des dieux, page 85)</i>	10	Dex+Mêlée	-3	couteau	-2	Jet complémentaire de Per+Médecine : ajouter les dés de victoire aux DMG.

MANŒUVRES DE JOX-KAI-VON (BOXE UR-UKAR)

Action.	NIV	Jet	INIT	DMG	Seuil	Effet
Engagement <i>(Les enfants des dieux, page 86)</i>	1	Dex+CMN	-1	na	na	L'attaquant et le défenseur doivent suivre les règles du combat rapproché (voir description de l'engagement)
Mains collantes* <i>(Les enfants des dieux, page 85)</i>	3	na	na	na	na	Le boxeur ignore les pénalités d'obscurité quand il a engagé un adversaire.
Leçon de Gisdrom* <i>(Les enfants des dieux, page 85)</i>	5	Dex+CMN	-1	na		Désarmement. Si réussi, jet de Des+CMN (+point e victoire) contre la For+Mêlée de l'adversaire. Si réussi, l'arme de la cible est projetée à 1m/pt de victoire.
Loi de Kordo* <i>(Les enfants des dieux, page 86)</i>	7	Dex+CMN	-2	3	-1	Un coup à la trachée. La victime fait un jet d'End+Vigueur pour ne pas être étourdie; n échec critique provoque l'inconscience.
Jugement d'Anikrunta* <i>(Les enfants des dieux, page 86)</i>	8	Dex+CMN	-2	4	-1	Doigts dans les yeux. Si la victime subit plus de DMG que son End, elle est aveuglée pendant 1 round/pt de victoire supérieur à son End. Si les DMG = 3 x End : aveuglement permanent.
Arranger le portrait* <i>(Les enfants des dieux, page 86)</i>	9	Dex+CMN	-1		-1	Le personnage donne deux Coups de poing (ou Coup de poing experts) sans subir de pénalité d'actions multiples. Il gagne +2 succès uniquement contre l'esquive de l'adversaire. Si le premier coup échoue, le second échoue aussi.

* : Ces manœuvres exigent que le personnage soit en situation de combat rapporté avec son adversaire.

MANŒUVRES DE ANZU (ART MARTIAL HIRONEM)

Action.	NIV	Jet	INIT	DMG	Seuil	Effet
Coup hypnotique <i>(Le guide du joueur, p121)</i>	4	Dex+CMN	-2		3	Si réussis, Esquive de la cible à -3
Barrière de l'esprit <i>(Le guide du joueur, p121)</i>	7	Foi+Esquive				Gagne 4 en défense.
Point cuisant <i>(Le guide du joueur, p121)</i>	8	Dex+CMN		0/2		Jet de For+Vigueur CONTRE LA For+Vigueur de la cible. Si réussi, la cible est immobilisée : appliquez les dommages.

MANŒUVRES D'ESCRIMES

Action.	NIV	Jet	INIT	DMG	Seuil	Effet
Parade	1	Dex+Mêlée			+2	Lancer les dés de victoire + DMG de l'arme comme une armure
Coup d'estoc	2	Dex+Mêlée	+2			
Coup de taille	3	Dex+Mêlée	-2			
Dérobement	3	Dex+Mêlée				Élimine le bonus de parade de +2 de l'adversaire
Jeu de jambe	4	Dex+Vigueur				-1 par pt de victoire au seuil de réussite de l'adversaire.
Plat de la lame	4	Dex+Mêlée				Aucun dé de victoire ajouté.
Attaquer en dégainant	4	Dex+Mêlée	-2			Permet de dégainer et d'attaquer dans la même action.
Attaque composée	5	Dex+Mêlée			-1	+2 au seuil de réussite au prochain round.
Désarmement	5	Dex+Mêlée	-2		-1	Si réussi, jet de Dex (ou For) + Mêlée (+ pts de victoire) contre la For+Mêlée de l'adversaire. Si réussi, l'arme de la cible est projetée à 1 m/pt de victoire
Feinte	5	Dex+Mêlée	-2		-1	Ajoute 3 succès contre les esquives.
Coup d'arrêt	5	Dex+Mêlée	+3		-2	-2 au seuil de réussite de l'adversaire.
Autre main	6	Dex+Mêlée				Pas de pénalité pour les armes utilisées de l'autre main.
Parade riposte	6	Dex+Mêlée			+2/-1	Parade contre l'attaque de l'adversaire. Si réussie, enchaînez par une attaque sans pénalité d'actions multiples.
Mur d'acier	6	Dex+Mêlée				Permet de faire 3 parades.
Cape	7	Dex+Mêlée			0/-1	Parade de l'attaque de l'adversaire avec une cape dans l'autre main (armure = pts de victoire +3 : seuil de réussite = 8+For). Si réussi, le défenseur peut tenter de désarmer l'adversaire sans pénalité d'actions multiples.
Combat à la florentine	7	Dex+Mêlée				Une attaque et une parade sans pénalité d'actions multiples.
Attaque acrobatique	8	Dex+Mêlée	-3		-2	Pour accomplir un exploit d'acrobatie (se balancer à un lustre) dans la même action sans pénalité d'actions multiples.
Estocade	9	Dex+Mêlée	-2		-3	Ignore l'armure physique de la cible (pas les boucliers énergétiques).
Double attaque	10	Dex+Mêlée	-1		-1	Attaque avec l'arme principale et l'arme secondaire (dans l'autre main) dans la même action (les deux jets sont séparés).

MANŒUVRES D'ESCRIMES RESERVEES.



Maison al-Malik.

Action.	NIV	Jet	INIT	DMG	Seuil	Effet
Reprise al-Malik <i>(Les seigneurs des mondes connus, p136)</i>	6	Dex+Mêlée			-1/-5	Le personnage peut lancer une deuxième attaque si la première échoue



Maison Décados.

Action.	NIV	Jet	INIT	DMG	Seuil	Effet
Diversions Décados <i>(Les seigneurs des mondes connus, p136)</i>	4	Extravertie+ Baratin				Soustrait les points de victoire aux jets d'attaque de l'adversaire.



Maison Hawkwood.

Action.	NIV	Jet	INIT	DMG	Seuil	Effet
Avance Hawkwood <i>(Les seigneurs des mondes connus, p136)</i>	5	Endurance+ Vigueur				Le personnage avance et son adversaire recule de 1 m par point de victoire.



Maison Hazat.

Action.	NIV	Jet	INIT	DMG	Seuil	Effet
Marteau des Hazat <i>(Les seigneurs des mondes connus, p136)</i>	6	Dex+Mêlée				Chaque pt de victoire diminue la parade ou les dés d'armure d'une unité.



Maison Li Hallan.

Action.	NIV	Jet	INIT	DMG	Seuil	Effet
Sainte parade Li Hallan <i>(Les seigneurs des mondes connus, p136)</i>	5	Dex+Mêlée				Aucun bonus contre un coup d'estoc.

MANŒUVRES D'ARMES A FEU

Action.	NIV	Jet	INIT	DMG	Seuil	Effet
Recharger		Dex+Tir				
Viser		Dex+Tir	-3		+1/rnd	Bonus maximum +3 (avec une lunette)
Tir de la hanche		Dex+Tir	+2		-1	Seulement dans le 1 ^{er} round de combat avec une arme de poing.
Rafale de 3 balles		Dex+Tir		+1		
Rafale de 6 balles		Dex+Tir	-1	+6	-1	
Vider le chargeur		Dex+Tir	-1	+5	-2	+3 succès contre les esquives
Arroser		Dex+Tir	-2	+4	-1/m	Arroser jusqu'à 5 m : toute personne dans la zone doit faire une Esquive pour ne pas être touchée.
Tir en esquivant	4	Dex+Tir	+1			Peut être accompagné d'une Esquive, sans pénalité (aucune autre action durant le même round).
Tir de cavalerie <i>(Le guide du joueur, page 153)</i>	4	Dex+Tir				Le personnage a l'habitude de chevaucher un animal dressé et de tirer en même temps. Il ne subit aucune pénalité sur ses tirs (sa compétence de combat peut dépasser son score d'Equitation). Les montures non dressés risquent de prendre peur, de se cabrer ou de s'enfuir si on utilise une arme à feu près d'elles
Recharger rapidement	5	Aucun				Remettre un chargeur et tirer : pas de pénalité d'actions multiples.
Tir rapide	5	Dex+Tir	-2			Dégainer et tirer dans la même action.
Tir de l'autre main	6	Aucun				Aucune pénalité pour tirer avec l'autre main.
Réarmer	6	Dex+Tir	-2			Pour réarmer un fusil et tirer dans la même action.
Tir en sautant	7	Dex+Tir	-1			Sauter d'un mètre dans n'importe quelle direction tout en tirant.
Tir en roulant	8	Dex+Tir	-2			Rouler jusqu'à 3 mètres dans n'importe quelle direction tout en tirant.
Deux armes	8	Dex+Tir	0/-1			Un tir avec chaque arme de tir : pas de pénalité d'actions multiples.
Tir instinctif	9	Dex+Tir	+1			Tirer sur une cible invisible.

AVANTAGES, QUALITES, DEFAUTS ET HANDICAPS

Ou comment dépenser ses points jokers.

QUALITES ET DEFAUTS

APPARENCE

Qualité

- **Séduisant (1 pt)**

Charme +1, (Livre de base page 122)

- **Beau (2 pts)**

Charme +2, (Livre de base page 122)

- **Angélique (3 pts)**

Charme +3, (Livre de base page 122)

Défauts

- **Disgracieux (+1 pt)**

Charme -1, (Livre de base page 122)

- **Laid (+2 pts)**

Charme -2, (Livre de base page 122)

- **Monstrueux (+3 pts)**

Charme -3, (Livre de base page 122)

CAPACITES

Qualités

- **Caractéristiques maximale +1 (2 pts)**

(Le guide du joueur, page 155)

Pour une raison ou pour une autre, le score maximal de l'une des caractéristiques du personnage augmente d'un point, ce qui lui permet de commencer le jeu avec un score maximum de 9, et d'atteindre par la suite un score maximum de 11. Le personnage doit toujours acheter normalement ses points de caractéristiques. Cette augmentation étant généralement le résultat de croisement génétiques bizarres ou d'expérimentations biochimiques, le meneur de jeu devrait obliger le personnage à acheter 1 point de Meta. Les personnages ne peuvent acheter cette Qualité qu'avec l'autorisation du meneur. Il est

possible de l'acheter plusieurs fois, mais le meneur de jeu. Il est possible de l'acheter plusieurs fois, mais le meneur de jeu doit se montrer prudent s'il l'autorise, ou s'il laisse acheter cette qualité pour autre chose que pour des caractéristiques de corps. Le joueur ne peut en aucun cas acheter cette qualité pour une augmentation son score de Tech ou celui d'une caractéristique occulte. Une telle modification exigerait des manipulations génétiques ou biochimiques extrêmes, qui sont encore inconnues de toutes les espèces pensantes connues.

- **Vitalité +1 (3 pts)**

(Le guide du joueur, page 156)

Le personnage est plus robuste que sa constitution ne lui permettrait normalement. Cette endurance exige généralement une thérapie génique et/ou biochimique. Cette Qualité peut-être achetée plusieurs fois. Le meneur de jeu doit rester prudent et demander au joueur d'acheter un ou plusieurs points de Meta pour justifier cette augmentation (Quand superman arrive, il ne ressemble pas à monsieur tout le monde).

Défauts

- **Caractéristique minimal -1 (+1 pt)**

(Le guide du joueur, page 156)

Le score initial de l'une des caractéristiques du personnage commence à un point de moins que la normale. Cela peut-être la conséquence d'une maladie débilitante dans sa jeunesse (caractéristiques de Corps), d'un handicap mental (intelligence), d'une ouïe et de yeux déficients (perception), ou de toute autre raison. Une caractéristique ne peut en aucun cas être inférieur à 1.

- **Coté obscure (+3 pts)**

(Le guide du joueur, page 156)

Il ne peut être acheté que par des personnages possédant un score de Psi ou de Théurgie. Le coté obscur du personnage est éveillé, et celui-ci commence le jeu avec 1 point de Pulsion ou d'Hubris. Les Ur-Ukar ne peuvent pas acheter de Défaut.

TRAITS DE CARACTERE

Qualités

- **Affable (2 pts)**
Extravertie +2 envers ses invités, (*Livre de base page 122*)
- **Compatissant (2 pts)**
Passion +2 pour les autres, (*Livre de base page 122*)
- **Courageux (2 pts)**
Passion +2 pour agir lorsque les autres hésites, (*Livre de base page 122*)
- **Curieux (2 pts)**
Extravertie +2 en voyant quelque chose de nouveau, (*Livre de base page 122*)
- **Dévoué (2 pts)**
(*Le guide du joueur, page 155*)
Passion +2 lorsque l'on suit une cause
- **Discipliné (2 pts)**
Calme +2 dans les situations de combats, (*Livre de base page 122*)
- **Intransigeant (2 pts)**
Endurance +2 pour les questions d'honneurs, (*Livre de base page 122*)
- **Juste (2 pts)**
Passion +2 pour redresser les torts, (*Livre de base page 122*)
- **Loyal (2 pts)**
Passion +2 pour suivre son suzerain, (*Livre de base page 122*)
- **Novateur (2 pts)**
Tech+2 pour inventer quelque chose, (*Livre de base page 122*)
- **Perspicace (2 pts)**
Intelligence +2 contre les tentatives de baratin, (*Livre de base page 122*)
- **Pieux (2 pts)**
Extravertie +2 face aux pécheurs, (*Livre de base page 122*)
- **Soupçonneux (2 pts)**
Perception +2 quand des rivaux sont dans les parages, (*Livre de base page 122*)
- **Têtu (2 pts)**
(*Le guide du joueur, page 155*)

Intelligence +2 pour ne pas changer d'avis

Défauts

- **Austère (+2 pts)**
Passion -2 face à ses ouailles, (*Livre de base page 122*)
- **Avide (+2 pts)**
Calme -2 quand l'argent est en jeu, (*Livre de base page 122*)
- **Balourd (+2 pts)**
Perception -2 pour remarquer les subtilités sociales, (*Livre de base page 122*)
- **Berserk (+3 pts)**
(*Le guide du joueur, page 155*)
Calme -3 en combat
- **Cabotin (+2 pts)**
Calme -2 quand il est exclu de l'action, (*Livre de base page 122*)
- **Condescendant (+2 pts)**
Extravertie -2 face aux profanes, (*Livre de base page 122*)
- **Conscience coupable (+2 pts)**
-2 sur tous les jets de dés pour s'opposer au clergé, (*Livre de base page 122*)
- **Crédule (+2 pts)**
Intelligence -2 contre les tentatives de baratin, (*Livre de base page 122*)
- **Cupide (+2 pts)**
Foi -2 quand l'argent est en jeu, (*Livre de base page 123*)
- **Dogmatique (+2 pts)**
Calme -2 quand son jugement est remis en question, (*Livre de base page 123*)
- **Fanatique (+2 pts)**
Intelligence -2 contre une chose en désaccords avec ses croyances, (*Livre de base page 123*)
- **Fanfaron (+2 pts)**
Extravertie -2 pour raconter ses exploits, (*Livre de base page 123*)
- **Frustre (+2 pts)**
Extravertie -2 dans les situations sociales, (*Livre de base page 123*)
- **Fureteur (+2 pts)**
Calme -2 en voyant quelque chose de nouveau, (*Livre de base page 123*)





- **Hautain (+2 pts)**

Extravertie -2 face aux serfs, (*Livre de base page 123*)

- **Illuminé (+2 pts)**

Perception -2 contre une chose en désaccord avec ses illusions, (*Livre de base page 123*)

- **Inquiétant (+2 pts)**

Extravertie -2 face aux gens superstitieux, (*Livre de base page 123*)

- **Insensible (+2 pts)**

Passion -2 quand on demande son aide, (*Livre de base page 123*)

- **Irrespectueux (+2 pts)**

Extravertie -2 face au représentant de l'autorité, (*Livre de base page 123*)

- **Orgueilleux (+2 pts)**

Calme -2 devant une insulte, (*Livre de base page 123*)

- **Phobique (+2 pts)**

Calme -2 devant la source de la phobie, (*Livre de base page 123*)

- **Pigeon (+2 pts)**

Intelligence -2 pour le commerce, (*Livre de base page 123*)

- **Pusillanime (+2 pts)**

(*Le guide du joueur, page 155*)
Endurance -2 dans l'adversité

- **Raisonneur (+2 pts)**

Extravertie -2 dans les conversations, (*Livre de base page 123*)

- **Réfractaire à l'autorité (+2 pts)**

(*Le guide du joueur, page 155*)
Calme -2 lorsque l'on suit des ordres.

- **Revêche (+2 pts)**

Extravertie -2 devant une contrariété, (*Livre de base page 123*)

- **Subtil (+2 pts)**

Extravertie -2 pour expliquer quelque chose, (*Livre de base page 123*)

- **Vaniteux (+2 pts)**

Perception -2 devant les flatteries, (*Livre de base page 123*)

- **Vindictif (+2 pts)**

Calme -2 pour les questions d'honneurs. N'oublie jamais un affront, (*Livre de base page 123*)

INFIRMITES

Défauts

- **Boïterie (+1 pt)**

Course de base = 6 m, (*Livre de base page 123*)

- **Borgne (+3 pts)**

Perception -2, champ de vision limité, (*Livre de base page 123*)

- **Cardiaque (+2 pts)**

Endurance -2 pour les tâches athlétiques, (*Livre de base page 123*)

- **Cicatrice ou brûlure horrible (+2 pts)**

Charme -2 quand la cicatrice est visible, (*Livre de base page 123*)

- **Douillet (+4 pts)**

-2 pour toutes les tâches durant 2 rounds après avoir été blessé, (*Livre de base page 123*)

- **Foie fragile (+2 pts)**

Endurance -2 contre les toxines, (*Livre de base page 123*)

- **Maladie incurable (+3 pts)**

Vitalité de base -1, (*Livre de base page 123*)

- **Manchot (+4 pts)**

Dextérité -4 pour les tâches exigeant les deux bras, (*Livre de base page 123*)

- **Poumons fragiles (+1 pt)**

Endurance -1 pour les tâches athlétiques, (*Livre de base page 123*)

- **Tremblotes (+2 pts)**

Dextérité -2 pour les manipulations délicates, (*Livre de base page 123*)

- **Unijambiste (+4 pts)**

Esquive -2, course de base = 2 m, (*Livre de base page 123*)

TALENTS

Qualités

- **Ambidextre (4 pts)**

Annule la pénalité de -4 pour utiliser une arme dans sa mauvaise main, (*Livre de base page 123*)

- **Beau parleur (2 pts)**

Extravertie +2 pour impressionner quelqu'un oralement, (*Livre de base page 123*)

- **Casanova (2 pts)**

Passion +2 pour séduire, (*Livre de base page 123*)

- **Conducteur/Pilote d'élite (4 pts)**

+2 à toutes les compétences de conduites, (*Livre de base page 123*)

- **Doué avec les animaux (2 pts)**

+2 avec les interactions avec les animaux, (*Livre de base page 123*)

- **Économe (2 pts)**

Intelligence +2 pour les problèmes d'argent, (*Livre de base page 123*)

- **Éloquent (2 pts)**

Extravertie +2 pour convaincre par le discours, (*Livre de base page 123*)

- **Heureux au jeu (2 pts)**

Jeu +2 en trichant, (*Livre de base page 123*)

- **Informaticien brillant (2 pts)**

+2 pour utiliser les machines pensantes, (*Livre de base page 123*)

- **Le boss (2 pts)**

Intimidation +2 avec les subordonnées, (*Livre de base page 123*)

- **Mécano de génie (4 pts)**

+2 à toutes les compétences de rédemption Tech, (*Livre de base page 123*)

- **Odorat aiguisé (2 pts)**

Perception +2 pour les odeurs, (*Livre de base page 123*)

- **Sens de l'orientation (2 pts)**

Intelligence +2 pour trouver une direction ou un lieu, (*Livre de base page 123*)

- **Tireur rapide (2 pts)**

Initiative +2 pour dégainer une arme à distance et tirer dans le même round, (*Livre de base page 123*)

- **Toucher sensible (1 pt)**

Perception +2 pour reconnaître les objets touchés, (*Livre de base page 123*)

- **Vendeur née (2 pts)**

Extravertie +2 pour vendre quelque chose, (*Livre de base page 123*)

- **Vue perçante (2 pts)**

Perception +2 pour la vue seulement, (*Livre de base page 123*)

Défauts

- **Détesté par les animaux (+2 pts)**

-2 dans les interactions avec les animaux, (*Livre de base page 123*)

- **Maladroit (+2 pts)**

Dextérité -2 pour les tâches athlétiques, (*Livre de base page 123*)

- **Mauvais menteur (+2 pts)**

Intelligence -2 pour mentir, (*Livre de base page 123*)

- **Mauvaise ouïe (+2 pts)**

Perception -2 pour l'ouïe seulement, (*Livre de base page 123*)

- **Mauvaise vue (+2 pts)**

Perception -2 pour la vue seulement, (*Livre de base page 123*)

- **Quasimodo (+2 pts)**

Passion -2 pour séduire, (*Livre de base page 124*)

- **Réfractaire à la mécanique (+2 pts)**

-2 à toutes les compétences de rédemption tech, (*Livre de base page 124*)

REPUTATION

Qualités

- **Aimé (1 pt)**

Charme +1, (*Livre de base page 124*)

- **Charitable (2 pts)**

Charme +2, (*Livre de base page 124*)

- **Honnête (2 pts)**

Extravertie +2, (*Livre de base page 124*)

- **Héros (2 pts)**

Intimidation +2, (*Livre de base page 124*)

Défauts

- **Malotruie (+2 pts)**

Charisme -2, (*Livre de base page 124*)

- **Effrayant (+2 pts)**

Extravertie -2, (*Livre de base page 124*)

- **Menteur ou criminel notoire (+2 pts)**

Baratin -2, (*Livre de base page 124*)

- **Tyran (+2 pts)**

Charme -2 pour les paysans, (*Livre de base page 124*)

TAILLE

Qualités

- **Nain (+5 pts)**

Vitalité -2, course de base = 6 mètres, (*Livre de base page 124*)

- **Petit (+3 pts)**

Vitalité -1, course de base = 8 mètres, (*Livre de base page 124*)

Défauts

- **Grand (3 pts)**

Vitalité +1, course de base = 12 mètres, (*Livre de base page 124*)

- **Géant (5 pts)**

Vitalité +2, course de base = 14 mètres, (*Livre de base page 124*)

ATOUPS ET HANDICAPS

PASSE

Atouts

- **Éducation extraterrestre (2 pts)**

(*Livre de base page 125*)

A cause d'une série d'évènements étrange le personnage a été élevé par des xénomorphes. Le cas d'humains élevant un jeune Ur-Ukar ou de Vorox prenant soit d'un bébé humain est rarissime, mais s'est déjà présenté. Le personnage commence le jeu avec la compétence Langue de son espèce adoptive au lieu de la sienne. Tous les gens qui ont des préjugés contre les espèces xénomorphes (autrement dit tous les habitants des Mondes Connues auront tendance à se méfier de lui.

- **Grand voyageur (3 ou 5 pts)**

(*Livre de base page 125*)

Le personnage a roulé sa bosse, et a entendu beaucoup de chose. Il possède l'équivalent de la compétence Connaissance (Folklore) avec un score de 1 pour toutes les planètes principales de la région où il a voyagé. Cette région se limite aux fiefs d'une maison royale

3 pts : Les Fiefs d'une maison royale

5 pts : Les mondes connus

- **Héritier (5 pts)**

(*Livre de base page 125*)

Le personnage est le prochain dans l'ordre de succession d'une maison importante. Quand ses parents mourront, il deviendra un duc Al-Matik, héritier d'un vaisseau spatial aurige ou dirigera une

meute Vorox, mais il n'a aucune idée du moment où cela arrivera (A la discrétion du meneur de jeu). Notez que les personnages qui veulent bénéficier d'un titre de noblesse doivent aussi acheter l'atout Noblesse.

- **Secret (1 à 2 pts)**

(*Livre de base page 125*)

Cet avantage est l'un des plus variées du jeu. Le secret que connaît le personnage peut aller d'un chantage sur l'un des nobles mineurs à l'emplacement d'une planète oubliée. Le meneur du jeu doit collaborer étroitement avec les joueurs pour s'assurer que leur secret s'intègre dans la partie qu'il veut organiser.

1 pt : Fait chanter un noble mineur comme un Hazat qui s'est dégonflé dans un duel.

2 pts : A découvert un covent secret de psychomancie

3 pts : Connaît des agents de l'Oeil impérial sur son monde Natal

4 pts : A trouvé une cache de marchandise de la seconde république

5 pts : Connaît l'emplacement d'un monde perdu.

Handicaps

- **Cloîtré (+2 pts)**

(*Livre de base page 125*)

Le personnage à grandis à l'écart, et ne s'en est jamais vraiment remis. Comme il a eu très peu de contacts avec les gens, il éprouve des difficultés à les comprendre, est nerveux en public ou a du mal à nouer des relations. Les autres le trouvent probablement bizarre.

- **Dépendance (+2 à +4 pts)**

(*Livre de base page 125*)

Le personnage est dépendant d'une substance, ce qui peut lui rendre la vie difficile de temps en temps. Sa dépendance est de base. La substance est peu chère et on la trouve facilement.

+2 pts : Une dépendance de base. La substance n'est pas chère et on la trouve facilement. Le personnage doit prendre au moins une dose par semaine pour que les symptômes de manque n'apparaissent pas..

+3 pts : Une dépendance plus forte. La substance doit être prise deux fois par semaine pour que les symptômes de manque n'apparaissent pas.

+4 pts : La substance est difficile à trouver (rare ou difficile)

Les symptômes de manque varient selon la drogue et la période de manque. Le meneur de jeu peut demander un jet de Calme ou infliger des pénalités aux seuils de réussites quand les symptômes empirent (selon ce qui est le plus adapté pour augmenter l'intensité dramatique de la partie)

- **Famille infâme (+1 pt)**

(*Livre de base page 125*)

La famille du personnage est tristement célèbre, et cela influence la façon dont les gens le considèrent. Il peut venir d'une famille de voleurs,

d'hérétiques ou de meurtriers. Il est possible d'acheter à la fois l'atout Noblesse et ce Handicap pour représenter la branche 'à problème' d'une famille noble.

- **Ignorant (+3 pts)**

(Le guide du joueur, page 156)

Le personnage ignore un fait important de son passé, comme le fait d'être un clone ou un Variant. Le meneur de jeu ne devrait permettre ce Handicap que s'il est probable que le secret du personnage lui provoque de gros ennuis.

- **Natif d'un monde perdu (+1 pt)**

(Livre de base page 125)

Le personnage est originaire de l'une des planètes récemment redécouvertes. Durant le millénaire qui s'est écoulé depuis la chute de la république, sa culture a profondément changé. Il éprouve de grandes difficultés à s'intégrer, et la plus part des gens se méfie de lui.

- **Noir secret (+1 à +3 pts)**

(Livre de base page 126)

Quelque chose dans le passé du personnage est si horrible qu'il ferait presque n'importe quoi pour le cacher. Personne ne devrait connaître ce secret au début du jeu, mais s'il est révélé, le personnage devrait avoir une chance de le cacher à nouveau, ou de faire des réparations.

+1 pt : Secret embarrassant, *A abandonner femme et enfants.*

+2 pts : Secret dangereux, *Appartient à un covent.*

+3 pts : Secret potentiellement mortel, *A tenter d'assassiner l'empereur.*

- **Obligation (+1 à +3 pts)**

(Livre de base page 126)

Le personnage a un devoir qu'il ne peut pas éviter. Il doit par exemple protéger un site sacret, élever un enfant Vorox, ou rembourser une dette sur une base régulière. Cet Atout diffère du serment de vassalité dans le fait que le personnage n'obtient rien en échange de son obligation.

+1 pt : Obligation gênante, *le personnage doit se trouver sur une certaine planète les jours saints.*

+2 pts : Obligation hasardeuse, *met en danger la vie du personnage.*

+3 pts : Obligation extrême, *le personnage a juré de dévoiler l'hérésie d'un chef des frères d'armes.*

- **Orphelin (+1 pt)**

(Livre de base page 126)

Les liens familiaux sont les plus importants dans les mondes connus, et le personnage n'en possède aucun. Il a perdu sa famille très jeune et rien ne l'a jamais remplacé. Les Négriers sont un véritable danger pour lui tant qu'il n'a pas trouvé d'alliés. Il est impossible de prendre l'atout Noblesse ou Éducation extraterrestre avec ce handicap, car ceux-ci exigent l'existence d'une famille.

- **Ostracisme (+2 ou +4 pts)**

(Livre de base page 126)

Membre d'une minorité mal vue, le personnage voit ses droits réduits aux stricts minimums. Il risque d'attirer plus souvent qu'à son tour l'attention de l'inquisition et/ou la haine des foules. Couramment appliqué à l'encontre des Ur-Ukar, l'ostracisme n'est pas une fatalité. Un personnage peut tout a fait s'être suffisamment 'intégré' à la culture humaine pour ne plus en souffrir.

+2 pts : Modérée, le personnage est mal accepté, mais conserve quelques droits élémentaires.

+4 pts : Extrême, les membres du groupe sont pratiquement réduits à l'état de serf.

- **Serment de vassalité (+1 à +3 pts)**

(Livre de base page 126)

Le personnage a prêté un serment de vassalité en plus des ses obligations normales. Les nobles

doivent allégeance à leur prince, les prêtres à leur archevêque, les guildiens à leur doyen, mais cet Atout représente un serrement supplémentaire. Le 'suzerain' peut demander l'aide du personnage quand il le désire, et celui-ci reçoit généralement quelque chose en échange (comme la promesse d'envoyer des soldats au cas où son fief serait attaquée).

+1 pt : Serment important, le personnage apportera son aide dans des affaires importantes en échange du même service.

+2 pts : Serment martial, le personnage risquera sa vie en échange d'une grande faveur comme des terres ou une protection.

+3 pts : Serment ultime, le personnage accomplira une mission suicide en échange d'une grande récompense en cas de réussite ou de la prise en charge de sa famille s'il meurt.

- **Stigmate (+1 à +4 pts)**

(Livre de base page 126)

Le personnage a un stigmate quelconque. Quand il est remarqué par la population, cette marque provoque le dégoût, le soupçon ou la peur. Quand vous cherchez une idée de stigmate, pensez à ce qui inquiéterait un paysan médiéval superstitieux (Les occultistes et les porteurs d'implants cybernétiques reçoivent tous un stigmate léger et ne reçoivent pas de point pour cela. Les stigmates théurgiques sont le plus souvent considérés comme sacré qu'inquiétant).

+1 pt : Stigmates légers : loucherie, poile dans la paume.

+2 pts : Stigmates graves : nain, bossu

+3 pts : Stigmates effrayants : oreilles pointues

+4 pts : Stigmates impies : yeux rouge, langue fourchue.

- **Voeu (+1 à +3 pts)**

(Livre de base page 126)

Les vœux concernent généralement quelque chose que le personnage a décidé d'abandonner, comme des biens matériels, le sexe, ou la parole. Les dignitaires de l'Église ne sont pas les seuls à faire des vœux de célibat, mais aussi les laïques, des nobles et des guildiens. Le meneur de jeu décide de combien de points vaut le vœu selon l'impacte qu'il aura sur le jeu.

+1 pt : Vœu de célibat

+2 pts : Vœu de pauvreté

+3 pts : Vœu de silence

SOCIÉTÉ

Atouts

- **Allié (1 à 11 pts)**

(Livre de base page 126)

Le personnage entretient des relations étroites avec une personne puissante, qui fera tout son possible pour l'aider. Le coût est de 2 points de moins que son le joueur achetait le même niveau social pour son personnage. Ainsi avoir un duc Hawkwood comme Allié coûte 11 points, car le

joueur devrait dépenser 13 points pour posséder ce titre.

1 pt : L'allié est un chevalier.

3 pts : L'allié est un baronnet.

5 pts : L'allié est un baron.

7 pts : L'allié est un comte.

9 pts : L'allié est un marquis.

11 pts : L'allié est un duc.

- **Contact (1 pt)**

(Livre de base page 127)

Le personnage connaît quelqu'un qui peut l'aider pour de petites choses, comme lui fournir des informations, lui vendre de bonnes armes ou juste accepter de lui procurer un endroit où loger; Le joueur invente les informations de base de son contact et le meneur de jeu l'étoffe comme il le désire.

- **Domestique (1 à 4 pts)**

(Livre de base page 127)

Vous pouvez avoir autant de serviteur que votre fortune le permet sans dépenser de points. Seuls ceux qui vous sont réellement dévoués coûtent des points joker.

1 pt : Serviteur sans qualification particulière (majordome, femme de chambre)

2 pts : Serviteur spécialisée non combattant (cuisiner, chauffeur).

3 pts : Serviteur aux talents multiples ou combattant (garde du corps, sénéchal).

4 pts : Serviteur fanatiquement loyal.

- **Liens familiaux (3 pts)**

(Livre de base page 127)

On dit que le sang est plus épais que l'eau... Un personnage disposant de cet Atout peut compter sur des alliés exceptionnellement loyaux, d'un statut similaire au sien. Bien sûr, c'est à double tranchant - si quelqu'un tue votre père, vous devrez le poursuivre jusque dans les planètes les plus reculées.

- **Protection (3 pts)**

(Livre de base page 127)

Une personne (ou un groupe de personnes) prend soin du personnage. Celui-ci devra peut-être quelque chose en échange, mais il est toujours souhaitable pour un Aurige d'avoir le soutien des Hawkwood locaux, même s'il doit les transporter sur les planètes où ils souhaitent se rendre.

- **Réseau d'informateurs (1 à 4 pts)**

(Livre de base page 127)

Le personnage possède plusieurs informateurs qui tiennent ses connaissances à jour dans certains domaines. Il peut s'agir de vieilles dames nobles toujours en train de raconter des ragots, faisant la liste des seigneurs qui ont dernièrement manqué à l'étiquette, de marchands lui signalant les différentes transactions, ou de fermiers très heureux de lui dire qui s'est passé récemment dans la région. Ces informations ne sont peut-être pas aussi sur qu'un contact, mais ils sont partout. plus

le réseau est étendu, moins l'information est fiable.
Le coût varie selon la taille du réseau.

- 1 pt : Une ville ou une communauté.
- 2 pts : Une planète
- 3 pts : Tous les fiefs d'une maison royale.
- 4 pts : Les mondes connus.

Handicaps

- **Protégé (+1 pt)**

(Livre de base page 128)

Une personne a besoin de l'aide du personnage. Ce peut être un membre âgé de sa famille, un enfant ou un ami de toujours. Quel qu'il soit, il sera difficile de s'assurer que cette personne reçoit toute l'attention et les soins nécessaires.

- **Vendetta (+1 à +4 pts)**

(Livre de base page 128)

Quelque chose que la famille du personnage, ses amis ou lui-même a faite lui vaut un ou des ennemis impitoyables. Ces gens feront tout ce qui est en leur pouvoir pour rendre la vie du personnage difficile.

- 1 pt : Se satisfait d'empoisonner la vie du personnage
- 2 pts : Veut tuer le personnage.
- 3 pts : Groupe de personnes.
- 4 pts : Plusieurs groupes.

BIENS

Atouts

- **Clé de saut (2 pts)**

(Livre de base page 128)

Généralement seul les Aurige, les nobles de haut rang et le haut clergé en détiennent, car les Aurige considèrent que la possession d'une clé de saut par d'autre catégorie de personnes est un crime. Le marché noir est florissant, même si on court le risque de se faire éjecter par un sas par un Aurige protégeant le monopole de sa guilde. Chaque clé contient les coordonnées d'une route stellaire entre deux planètes. La planète de départ et la planète d'arrivée. La clé fonctionne dans les deux sens (aller et retour) entre ces mondes.

- **Contrat de passage (2 à 10 pts)**

(Livre de base page 128)

Grâce à quelques arrangements avec une guilde, le personnage n'a plus à se soucier d'acheter un billet pour embarquer sur un vaisseau spatial. Bien sur, il ne disposera pas toujours de la meilleure cabine, et le vaisseau fera peut-être un certain nombre d'arrêt en chemin, mais son passage est (pratiquement) garanti.

- 2 pts : Voyage en cargo (avec la cargaison).
- 4 pts : Voyage en cabine collective.
- 6 pts : Voyage en cabine particulière.

8 pts : Voyage en suite luxueuse.

10 pts : Le vaisseau est à vos ordres.

- **Refuge (2 à 10 pts)**

(Livre de base page 128)

Le personnage dispose d'un endroit où il se sent en sécurité, le château d'un noble, un monastère caché, la planque d'une guilde, une caverne qu'il a aménagée, etc. Ce refuge lui est toujours ouvert (à moins que quelqu'un ne l'ait détruit). Les coûts suivants ne sont que des indications. Des protections, du confort supplémentaire, etc. se paient en points joker.

2 pts : Le refuge est une petite ferme.

4 pts : Le refuge est celui d'une guilde.

6 pts : Le refuge est un monastère.

8 pts : Le refuge est un château.

10 pts : Le refuge est une base militaire.

Antiquités et reliques

Technologie ancienne

- **Conseiller (5 pts)**

(Livre de base page 128)

Le personnage possède une machine pensante portable (qui peut tenir dans une main). Dotée d'une intelligence artificielle, elle peut le conseiller sur un certain nombre de sujets. Cependant, elle reste un peu frustrée et risque de sa montrer plus irritante qu'utile à certain moments.

- **Disrupteur neural (10 pts)**

(Livre de base page 129)

Une arme mortelle est interdite qui attaque les cellules nerveuses de la victime.

- **Écran Psi (10 pts)**

(Livre de base page 129)

Un objet complexe de la Seconde République, qui défend son porteur contre les attaques mentales et les disrupteurs mentaux.

- **Épée de brume (13 pts)**

(Livre de base page 129)

Une épée plasma harmonisée aux ondes cérébrales de son propriétaire. C'est un objet rare, très recherché par les covents psychomanciens.

- **Épée mono filament (12 pts)**

(Livre de base page 129)

Cette lame mono moléculaire peut aisément trancher du céramétal. Ces épées sont extrêmement rares et plus personne ne sait les fabriquer

- **Épée plasma (11 pts)**

(Livre de base page 129)

Une épée à énergie qui utilise une variante plus avancée de la technologie du blaster et du bouclier

énergétique. Des armuriers de génie peuvent exceptionnellement en fabriquer, mais elles restent extrêmement rares.

Reliques de l'église

- **Articles de piété (1 pt par +1 de bonus)**

(Livre de base page 129)

Un objet qui aide un théurge sur un rituel particulier, par exemple une épine qui ajoute +3 au jet de célébration d'Aiguillons de la conscience. Un article de piété peut avoir toutes les formes et toutes les tailles, et sa fonction n'est pas nécessairement évidente.

- **Cuirasse sainte (20 pts)**

(Livre de base page 129)

La célèbre armure de la Fraternité des Armes, la protection ultime sur un champ de bataille. C'est une servoarmure de céramétal alimentée par une batterie à fusion. Seul les personnages appartenant aux Frères d'armes peuvent commencer le jeu avec une Cuirasse sainte, représentant l'héritage de leur maître.

- **Objet miraculeux (2 pts par +1 pt par niveau du rite)**

(Livre de base page 129)

Un objet miraculeux honorée par les fidèles, qui 'possède' des rituels de théurgie, par exemple une phalange de saint Rasmussen contenant Odeur du mal (niveau 2) et Déviation (niveau 1), son coût serait de 7 points.

- **Ornements sacerdotaux (1 pt)**

(Livre de base page 129)

Le personnage possède un objet religieux bénie : une robe, un chapelet, une mitre, etc. Ces objets ne peuvent pas être achetée avec de l'argent, mais doivent être gagnés en servant l'Église.

- **Reliquaire d'Anima (2 pts par +1 pt d'Anima)**

(Livre de base page 129)

Un calice saint contenant de l'énergie spirituelle. Il peut prendre de nombreuses formes, des fonts baptismaux au livre en passant par un bâton ou un suaire.

Fortune

- **Liquidités (1 à 11 pts)**

(Livre de base page 129)

Grâce à un salaire, un héritage, un trésor ou de judicieuses économies, le personnage commence la partie avec une petite somme. Il peut la garder sur lui, la déposer dans une banque locale ou la remettre à des amis de confiance. Mais il peut toujours y accéder librement et la dépenser pour s'équiper avant le début du jeu. A la différence des investissements, cet argent disparaît une fois dépensée.

1 pt : 100 fénix.

2 pts : 300 fénix.

3 pts : 600 fénix.

5 pts : 1 000 fénix.

7 pts : 2 000 fénix.

9 pts : 3 000 fénix.

11 pts : 4 000 fénix.

- **Investissements (3 à 11 pts)**

(Livre de base page 129)

Certains personnages sont assez chanceux pour posséder une fortune réelle, pas simplement des économies ou un salaire, mais une terre ou une entreprise. Ce type d'investissements fournit un revenu régulier et est généralement lié au rang et au statut social. Le personnage ne possède pas réellement l'affaire. Elle appartient à sa maison ou à sa guilde, mais grâce à son héritage, à la chance ou à son travail, il en a gagné le contrôle et peut ainsi en tirer des bénéfices. Il ne peut pas vendre ce bien, mais il peut démissionner de son poste ou choisir un responsable temporaire, durant cette période, il ne reçoit pas le revenu associé à cet investissement. Un investissement possède une valeur en fénix, c'est la somme qu'il rapporte annuellement (après avoir payé les dépenses), à moins d'un désastre ou d'un changement dramatique de circonstance. Au début du jeu, un personnage a accès à un dixième de son revenu annuel, il peut l'utiliser pour acheter son équipement initial.

3 pts : Nanti : Revenu 3 000 fénix / Liquidités initiales 300 fénix

5 pts : Aisé : Revenu 5 000 fénix / Liquidités initiales 500 fénix

7 pts : Prospère : Revenu 10 000 fénix / Liquidités initiales 1 000 fénix

9 pts : Riche : Revenu 15 000 fénix / Liquidités initiales 1 500 fénix

11 pts : Plein au as : Revenu 20 000 fénix / Liquidités initiales 2 000 fénix

- **Fief (3 pts)**

(Livre de base page 130)

Le personnage possède ou gère des terres, ainsi que les serfs qui les travaillent; Il gagne de l'argent grâce aux ressources associées (nourriture, minerai, artisanat, etc.) ou aux impôts. N'importe quel homme libre peut posséder une parcelle de terre mais seul les nobles détiennent les terres les plus riches et les contrats des serfs. Une partie du revenu sert à l'entretien des serfs, et les mauvaises années ou le fiefs ne rapporte rien (ou quand des catastrophes naturelles détruisent les récoltes) les dettes (un revenu négatif) peuvent s'accumuler. Techniquement, un noble ne possède pas la terre, qui appartient à sa maison. A l'exception de l'empereur, un seigneur à toujours un suzerain au-dessus de lui, à qui il doit répondre de sa gestion. S'il se débrouille mal, il risque de perdre son rang. Un seigneur ne surveille pas nécessairement les problèmes quotidiens d'un fief, et confie généralement cette tâche à un sénéchal ou un chambellan.

La taille d'un fief n'est pas le facteur le plus important pour déterminer sa valeur : il faut aussi considérer ses ressources (du minerai brute aux

LES RANGS DANS LA LIGUE DES MARCHANTS

	AURIGES	INGENIEURS	FOUINARDS	RECRUTEURS	BALLIS
3 pts	Enseigne	Apprentie	Associé	Soldat	Associé
5 pts	Enseigne	Initié	Genin	Sergent	Chef de service
7 pts	Lieutenant	Compagnon	Caid	Lieutenant	Administrateur
9 pts	Commandant	Artisan	Jonin	Capitaine	Directeur
11 pts	Capitaine	Ingénieurs	Consul	Major	Consul
13 pts	Consul	Maître	Doyen	Colonel	Doyen

capacités industrielles). Une petite parcelle de terre avec une mine d'or peut valoir autant qu'une province entière de terres agricoles de premier choix. Autrefois, un titre minimum était nécessaire pour gouverner les plus riches domaines, mais le chaos des guerres impériales a tout bouleversé. Des fiefs qui étaient sous la responsabilité de comtes se retrouvent maintenant dans les mains de chevaliers, tandis que certains ducs dirigent des terres considérées comme à peine convenables pour un baronnet; Ces cas extrêmes sont bien sur des exceptions, mais ils montrent que le titre ne détermine pas forcément la richesse d'un noble. Vous trouverez néanmoins le titre traditionnel indiqué avec la taille du fief correspondant. Dans certains endroits, l'église possède et gère ses propres fiefs et nomme des prêtres pour gérer les domaines.

3 pts : Un canton ou un village avec quelques fermes en guise de ressources (baronnet).

5 pts : Un arrondissement urbain ou un bourg avec une min d'argent (baron).

7 pts : Une province ou une ville avec d'excellentes terres agricoles (comte).

9 pts : une région ou une métropole qui tire ses revenus des impôts (marquis)

11 pts : un continent ou une lune avec des ressources brutes et raffinées (duc).

- **Entreprise (3 à 9 pts)**

(Livre de base page 130)

Le personnage possède une entreprise. Il emploie un certain nombre de personne pour la faire fonctionner, des ouvriers jusqu'aux comptables. De mauvaises affaires peuvent provoquer des licenciements et même la perte d'investissements, mais le personnage peut réinjecter tous ses profils dans l'entreprise pour tenter de la soutenir, un pari risqué mais potentiellement rentable. Le personnage n'est pas obligé de surveiller les opérations quotidiennes de son entreprise et peut la laisser entre les mains d'un employé de confiance ou d'un associé.

3 pts : un hôpital offrant des soins aux plus fortunée (qui préfèrent ne pas faire la queue avec les serfs devant le presbytère local).

5 pts : une fabrique d'objets de luxe.

7 pts : une armurerie qui produit des armes à feu ou des canons.

9 pts : une usine de haute technologie, peut-être une fonderie de céramétal, une usine de machines pensantes ou un générateur à fusion fournissant de l'énergie au réseau local.

11 pts : une entreprise extrêmement profitable, comme un astroport, un chantier naval ou une base stellaire.

- **Taxes/Prêts (3 à 11 pts)**

(Livre de base page 131)

Cette catégorie couvre une grande variété de revenus réguliers, comme des taxes sur le commerce qu'une agora, un péage sur des routes commerciales ou des prêts avec intérêt. A faible niveau, le personnage n'a pas nécessairement besoin de surveiller ses employés (sauf peut-être pour embaucher un homme de main de temps en temps) mais il doit surveiller régulièrement ses investissements ou engager quelqu'un pour le faire à sa place. C'est la forme de revenus la plus volatile, car une escroquerie est toujours possible. Pire, les emprunteurs peuvent s'avérer incapable de embourser, ou les marchands peuvent refuser de payer la taxe demandée, forçant le personnage) lancer des embargos ou a avoir recours à des méthodes violents pur rentrer dans ses frais.

Ces sortes d'investissements sont presque toujours gérées par des guildiens.

3 pts : le personnage prélève une taxe sur les boutiques et étals d'une agora.

5 pts : plusieurs petits prêts consentis à des notables locaux (comme aider le fils d'un comte à payer ses dettes de jeu).

7 pts : taxe sur les agoras à l'échelle d'un continent ou d'une planète.

9 pts : un monopole sur une route commerciale interstellaire (comme tous les produits de luxe entre Criticorum et Shaprut).

11 pts : une institution bancaire interstellaire qui prête régulièrement de l'argent à tout le monde.

Handicaps

- **Endetté (+2 à +7 pts)**

(Livre de base page 131)

Le personnage a des dettes. Il ne peut pas acheter plus de 3 points de Fortune (juste assez pour vivre) et il doit travailler pour embourser, de peur que son créancier ne prenne ses terres et ses biens ou le vende aux Négriers.

2 pts : Dette mineur (il finira pas la rembourser)

4 pts : Dette majeur (Il devra travailler très dur pour la rembourser).

6 pts : Dette catastrophique (Il risque de perdre son fief et son rang).

7 pts : Sa vie et en jeu (les Fouinards lui envoient régulièrement des hommes de main armés de gourdins).

VAISSEAUX SPATIAUX

Il n'est pas recommandé que les personnages commencent le jeu avec un vaisseau spatial. Ils doivent le gagner en cours de partie.

STATUT

Atouts

- **Charte impériale (4 pts)**

(Livre de base page 131)

Elle n'est accordée qu'aux Chevaliers errants (qui doivent aussi acheter l'Atout Noblesse à 3 pts au moins). C'est l'un des ordres de chevalerie les plus puissants. Cette charte donne droit à un traitement de 300 fénix par an et à un transport gratuit sur tous les vaisseaux de la flotte impériale (un contrat de passage de 4 pts). De plus, les chevaliers peuvent inspecter les archives publiques de l'église et de la Ligue (bien qu'ils n'aient pas accès aux archives privées des cathédrales et des guildes). Ils peuvent traverser les frontières féodales sans payer de taxes et sont exemptés de toutes poursuites légales (toutes les accusations à leur égard sont soumises au conseil de l'Ordre du Phénix, et non à l'accusateur normal, qu'il s'agisse de la noblesse ou de l'église).

Les chevaliers errants doivent cependant respecter un code de conduite. Ils ne peuvent jamais agir contre les intérêts de l'empire, et l'on peut faire appel à eux à n'importe quel moment pour entreprendre une mission pour l'ordre ou pour l'empereur (Serment de vassalité de 3 pts).

Quand un chevalier quitte l'ordre, il n'est plus lié par sa charte, mais il ne reçoit plus aucun bénéfice.

- **Commission (3 à 13 pts)**

(Livre de base page 131)

Le personnage appartient à une guilde de la Ligue des Marchands et peut apprendre les compétences de guilde au coût de base. Plus son rang est élevé, plus il possède de pouvoirs et de responsabilités (voir la table).

- **Contrat professionnel (1 à 10 pts)**

(Livre de base page 132)

Cet Atout représente un contrat ou un accord qu'a passé le personnage avec une guilde pour apprendre des compétences spécifiques aux guildiens (chaque point d'Atout représente un point dans la compétence). Selon le contrat on peut n'apprendre que les bases (1 à 3), ou avoir accès à tous les secrets de la compétence (jusqu'à 10!). C'est généralement la seule façon d'apprendre des compétences de guilde sans rejoindre la Ligue.

- **Covent (2 pts)**

(Livre de base page 132)

Le personnage appartient à un covent de psychomenciens, comme les Faviana ou la Voie invisible (voir chapitre VIII). Même si la gestion du covent est réservée aux psychomenciens, les profanes peuvent aussi adhérer. Ils prêtent un serment de service (généralement comme espion ou informateur) en échange d'une aide occulte occasionnelle. Cette adhésion permet aux psychomenciens de rencontrer des confrères et de leur demander de l'aide ou un renseignement, mais elle les oblige aussi à accomplir des missions pour leur organisation. Cette appartenance étant illégale aux yeux de l'église et punissable d'emprisonnement et même de mort, ces missions peuvent plonger les personnages dans de graves ennuis.

- **Fidèle impérial (3 pts)**

(Livre de base page 132)

Le personnage est un Fidèle impérial, l'aide de camp de l'un des Chevaliers errants de l'empereur. Un tel statut n'est accordé qu'aux religieux ou aux guildiens (le personnage doit posséder l'Atout Commission ou Ordination à 3 points au moins). Les Fidèles reçoivent un petit traitement de 100 fénix par an, plus le transport gratuit sur tous les vaisseaux de la flotte impériale (un Contrat de passage de 4 pts), ils peuvent traverser les frontières féodales sans payer de taxes et sont défendus gratuitement dans le cas de poursuites légales. Ils doivent cependant respecter un code de conduite. Ils ne peuvent jamais agir contre les intérêts de l'empire et l'on peut faire appel à eux à n'importe quel moment pour entreprendre une mission pour l'ordre ou pour l'empereur (un Serment de vassalité de 3 pts).

Un Fidèle qui quitte l'ordre n'est plus lié par le code mais il ne reçoit plus aucun bénéfice.

- **Noblesse (3 à 13 pts)**

(Livre de base page 132)

Le personnage appartient à la noblesse. Les maisons mineures et royales utilisent pratiquement les mêmes titres, un baronnet d'une maison mineure ayant généralement moins de responsabilités et moins de pouvoir que son homologue dans une maison royale. Il faut acheter au moins 5 points d'Atout pour obtenir un fief, mais l'Atout Fortune est nécessaire pour en tirer de l'argent. Si un personnage veut avoir la possibilité de diriger un jour une maison royale, il doit acheter le titre de duc et l'Atout Héritier. Les deux premiers titres sont unisexes (on parlera du "chevalier Hilary al-Matik").

LES RANGS DANS LA NOBLESSE

	Titre
3 pts	Chevalier
5 pts	Baronnet
7 pts	Baron
9 pts	Comte
11 pts	Marquis
13 pts	Duc

- **Ordination (3 à 13 pts)**

(Livre de base page 133)

Le personnage est un prêtre ordonné de l'Eglise Universelle. Les hommes et les femmes peuvent exercer les mêmes charges (voir table).

Il existe d'autres charges dans l'Eglise, ayant chacune ses propres titres. Les prêtres qui servent d'ambassadeur auprès d'une maison, d'une guilde ou des autorités d'une planète sont appelés 'nonces'. Un envoyé spécial de patriarche qui le représente pour une mission précise est un 'légal'. Les grands théologiens (approuvés par le patriarche) sont appelés 'hiérophantes'. Le gardien des archives de l'Eglise occupe le poste de 'chartophylaxe'. L'adjoint direct du patriarche est le 'syneculla'. Ces titres de charge sont portés en plus des titres de rang.

- **Serviteur (1 pt)**

(Livre de base page 133)

Le personnage est employé par une maison noble, une guilde marchande ou un ordre de l'Eglise, ou lui est étroitement associé. C'est peut-être n garde, un surveillant, un cuisiner ou un masseur. Il n'a aucun rang dans l'organisation pour laquelle il travaille, mais il en retire de temps en temps quelques bénéfices (le tavernier local prend soigneusement soin de ne jamais gruger les gardes Décados).

Handicaps

- **Barbare (+2 pts)**

(Livre de base page 133)

Le personnage a été élevé loin de la civilisation et à du mal à s'intégrer dans la société interstellaire. Les gens ont tendance à le considérer avec méfiance et lui accordent rarement le bénéfice du doute quel que soit leur milieu. Il ne peut pas commencer le jeu avec un score supérieur à 3 en Etiquette.

- **Bâtard (+1 pt)**

(Livre de base page 133)

Le personnage est l'enfant bâtard d'un noble. Il peut acheter un titre de noblesse, mais il ne recevra aucun héritage.

- **Brebis galleuse (+1 à +3 pts)**

(Livre de base page 133)

Le personnage est une brebis galleuse dans sa famille, qui le tient à l'écart. Il faut posséder

l'Atout Noblesse pour pouvoir prendre ce Handicap.

1 pt : Snobé (ne peut mettre les pieds à la cour ou dans les endroits fréquentés par sa famille).

2 pts : Déshérité (coupé de la fortune de la famille perte du domaine).

3 pts : Désavoué (perte du titre et du nom familiale).

- **Déchu (+1 à +3 pts)**

(Livre de base page 133)

Ce Handicap est similaire à Brebis galleuse, mais il s'applique à un ordre religieux ou à une guilde. Le personnage a perdu la face devant ses pairs et ses supérieurs, et ne pourra éventuellement se racheter qu'après des années de pénitence. Il faut avoir acheté l'Atout Commission ou Ordination pour pouvoir prendre ce Handicap.

1 pt : Mis à l'écart (ne peut pas conduire d'affaires pour la guilde ou entrer dans une église de l'ordre).

2 pts : Expulsé (n'a plus les bénéfices de sa guilde ou de son ordre).

3 pts : Pourchassé (en saut trio ou a emporté un objet de valeur en partent).

- **Esclave fugitif (+3 pts)**

(Livre de base page 133)

Le personnage est un esclave évadé et traqué. Trouver un refuge lui est pratiquement impossible. Normalement, il ne devrait avoir presque aucun lien, si ce n'est avec les personnages des autres joueurs.

- **Excommunié (+3 pts)**

(Livre de base page 133)

Le personnage a commis d'impardonnable péchés et a refusé plusieurs fois l'absolution, forçant l'église à l'excommunier. L'Orthodoxie a déclaré qu'il était donné, car il avait refusé la grâce de Pan créateur. Tout crime supplémentaire contre la loi ou la doctrine de l'église sera punissable du bûcher.

LES RANGS DANS L'ÉGLISE UNIVERSELLE

	Orthodoxie Teyrienne / Temple Avestie / Temple de la flamme éternelle	Frère d'arme	Ordre Eskatonique
3 pts	Novice	Oblate	Novice
5 pts	Chamoine	Moine	Chapelin
7 pts	Diacre	Prieur	Illuminatus
9 pts	Prêtre	Grand prieur	Mystagogue
11 pts	Evêque	Maître	Magister
13 pts	Archevêque	Grand maître	Presbuteros

- **Flétrissure (+1 pt)**

(Livre de base page 133)

De nombreuses cultures apposent une marque de flétrissure sur les criminels et les fauteurs de troubles, et le personnage arbore l'une de ces marques. Il peut s'agir d'une marque pour vol, prostitution, ou juste pour avoir dit du mal du duc ... mais elle est indélébile.

- **Hors-la-loi (+1 à +4 pts)**

(Livre de base page 133)

La tête du personnage est mise à prix quelque part et tout le monde peut venir chercher la prime. Une longue peine de prison est le mieux qu'il puisse espérer s'il est pris. Il doit protéger ses arrières en permanence.

1 pt : Recherché sur toute la planète.

2 pts : Recherché sur tous les domaines d'une maison royale.

3 pts : Recherché dans tout l'empire.

4 pts : Recherché mort ou vif.

- **Sert fugitif (+2 pts)**

(Livre de base page 133)

Le personnage est en réalité un sert et non un homme libre. Il doit cacher ce fait pour ne pas être arrêté par les autorités et revendu aux Négriers., ou pire être renvoyé à son premier maître pour recevoir son châtiment de ses mains.



Les Nobles

ATOUTS ET HANDICAPS

PASSE

Atouts

- **Ancêtre célèbre (1 à 4 pts)**

(Les seigneurs des mondes connus, page 12.)

Le personnage descend d'un membre particulièrement célèbre de sa maison. Peut-être un héros de la guerre des Symbiotes ou des invasion barbares. Il bénéficie de la bonne réputation de son illustre parent, mais il doit se montrer à la hauteur de cette responsabilité. Le joueur et le meneur de jeu doivent imaginer ensemble l'identité et les exploits de l'ancêtre célèbre, car ce sujet sera inmanquablement abordé en présence du personnage.

Handicaps

- **Ancêtre infâme (+1 à +4 pts)**

(Les seigneurs des mondes connus, page 12.)

Le personnage descend d'un ancêtre tristement célèbre de sa maison. Celui-ci a peut-être fait preuve de lâcheté au combat, ou s'est montré particulièrement inepte lors d'une réunion diplomatique, provoquant la disgrâce de sa maison. Le personnage doit sans cesse surmonter le stigmate social attaché à la mauvaise réputation de son parent. Le joueur et le meneur de jeu doivent imaginer ensemble l'identité et les actions de l'ancêtre infâme, car on en parlera toujours dans le dos du personnage.

SOCIÉTÉ

Atouts

- **Protecteur royal (1 à 11 pts)**

(Les seigneurs des mondes connus, page 12.)

Le personnage a réussi à obtenir le patronage d'un membre de l'une des cinq maisons royales. Il peut s'agir d'un simple chevalier Hawkwood qui a pris le personnage sous son aile, ou d'un noble puissant qui le considère comme le fils ou la fille qu'il n'a jamais eu. Le coût de cet Atout varie selon le rang et la puissance du protecteur. Un chevalier sans grande influence ne coûte que 1 point, alors que le patronage de la princesse Victoria Hawkwood coûte 11 point. (le patronage de l'empereur Alexius n'est pas accessible par cet atout : voir "Faveur impériale"). Un personnage possédant un protecteur dans sa propre maison sera généralement avantagé pour les intrigues internes, et il s'éleva sans doute plus facilement dans la

hiérarchie familiale. Le personnage peut disposer grâce à cet Atout. Pour évaluer le coût du protecteur reférez vous à l'atout Allié.

Handicaps

- **Ennemi royal (+1 à +11 pts)**

(Les seigneurs des mondes connus, page 13.)

Le personnage est parvenu d'une façon ou d'une autre à s'attirer l'inimitié d'un membre de l'une des cinq maisons royales. Cet ennemi peut être un chevalier ou un noble mineur qui garde une rancune d'enfance contre le personnage, ou un noble puissant qui le déteste (lui ou ses parents) pour une raison personnelle. Les points de bonus que donne ce handicap varient selon le rang et l'influence de l'ennemie. Un chevalier Hazat sans grand pouvoir ne rapporte que 1 point, alors que l'hostilité du duc Alvarex de la maison Hawkwood vaut 11 points (l'empereur Alexius ne pas être choisi : voir "Réprobation impériale"). Un personnage avec un ennemi dans sa propre maison éprouvera plus de difficulté à se faire entendre quand son détracteur sera présent. Son ascension dans la hiérarchie familiale sera probablement plus lente, ou entravé par des obstacles dépendant de l'influence de son ennemi. Le meneur de jeu décide des pénalités matérielles imposées par ce Handicap.

BIENS

Objets

- **Relique familiale (1 à 10 pts)**

(Les seigneurs des mondes connus, page 13.)

Le personnage commence le jeu en possession d'une arme, d'une armure ou d'un objet légendaire qui a une grande importance pour sa famille. Par exemple l'épée ou l'armure autrefois portée par un héros de la maison. Le meneur de jeu doit prendre en considération l'âge, le niveau technologie, l'histoire et la réputation de l'objet pour déterminer le coût de cet Atout. L'armure antique, mais encore utilisable, du baron Santius qui libéra Byzantium Secundus des sbires de la Première République vaudra autant que l'épée plasma du seigneur Halsey Hawkwood qui vainquit en combat singulier un chef Vuldrok aux portes du palais de Gwynneth. Une arme ayant appartenu à l'empereur Vladimir peut très bien valoir 10 points, même si elle n'est pas exceptionnelle par ailleurs. Le joueur et le meneur de jeu doivent imaginer ensemble l'histoire de l'objet choisi.

STATUS

Atout

- **Créance d'honneur (2 à 6 pts)**

(Les seigneurs des mondes connus, page 13.)

Le personnage a accompli une action ayant grandement aidé une autre maison, qui lui doit donc une faveur importante. Il peut réclamer cette faveur à n'importe quel moment (si les circonstances le permettent) et espérer être "rembourser" d'une façon équivalente à l'aide qu'il avait apportée. S'il a sauvé la réputation d'une personne calomniée, la maison de cette dernière le soutiendra s'il devient, à son tout, victime de diffamations ou d'un coup monté. Le joueur et le meneur de jeu doivent imaginer ensemble la nature de l'action, et s'entendre sur son coût.

Handicap

- **Dette d'honneur (+2 à +6 pts)**

(Les seigneurs des mondes connus, page 13.)

Le personnage doit une faveur importante à une autre maison royale. Il doit s'attendre à ce qu'on la lui réclame sans l'avenir (probablement quand cela sera le moins pratique pour lui). En attendant, il doit se montrer très prudent dans ses relations avec les membres de cette maison, sinon la réputation en souffrira (ou pire). Le joueur et le meneur de jeu doivent imaginer ensemble la nature de la faveur octroyée au personnage, et s'entendre sur les points de bonus gagnés.



La maison Hawkwood

QUALITES ET DEFAULTS

APPARENCE

Qualités

- **Intimidant (1 pt)**

(Les seigneurs des mondes connus, page 28.)

Intimidation +1 pour convaincre les autres de suivre votre exemple.

- **Remarquable (1 pt)**

(Les seigneurs des mondes connus, page 28.)

Intimidation +1 en grande tenue de cérémonie.

Défauts

- **Chiffe mole (+1 pt)**

(Les seigneurs des mondes connus, page 28.)

Intimidation -1 pour convaincre les autres de suivre votre exemple.

- **Insignifiant (+1 pt)**

(Les seigneurs des mondes connus, page 28.)

Intimidation -1 parmi des étrangers.

CARACTERES

Qualités

- **Persévérant (2 pts)**

(Les seigneurs des mondes connus, page 28.)

Calme +2 face à un obstacle qui vous empêche d'atteindre un objectif important.

Défauts

- **Téméraire (+2 pts)**

(Les seigneurs des mondes connus, page 28.)

Intelligence -2 dans les situations à risques élevées/récompenses élevée.

TALENTS

Qualités

- **Cavalier émérite (2 pts)**

(Les seigneurs des mondes connus, page 28.)

Equitation +2 avec une monture familière.

REPUTATION

Qualités

- **Irréprochable (2 pts)**

(Les seigneurs des mondes connus, page 28.)

Extravertie +2 pour inspirer confiance.

Défauts

- **Rebelle (+ 2 pts)**

(Les seigneurs des mondes connus, page 28.)

Extravertie -2 dans la noblesse

ATOUPS ET HANDICAPS

STATUS

Atouts

- **Faveur impériale (1 à 10 pts)**

(Les seigneurs des mondes connus, page 28.)

Grâce à ses actions le personnage a été remarqué par l'empereur Alexius ou quelqu'un de sa cours.

Plus le personnage dépense de points dans cet Atout, plus ses actes ont attiré l'attention.

Au moment de la création du personnage, le joueur et le meneur de jeu décident ensemble des circonstances de cette action, et de l'identité du courtisan impérial qui favorise le personnage. La possession de cet Atout implique seulement qu'une demande d'aide recevra un meilleur accueil de la cour, elle ne signifie pas que le personnage peut commettre des meurtres en toute impunité. Si le bruit que le personnage possède cet atout se répand, il sera mieux traité par les flagorneurs et les ambitieux, qui espèrent augmenter ainsi leur propre statut (ce ne sera pas nécessairement le cas mais cela ne les empêche pas d'essayer).

1 pt . Vous connaissez un courtisan sans grande importance.

2 pts : Vous connaissez un membre de la garde impériale.

4 pts : Vous connaissez un membre important de la cour (ex : Sir Chamon Mazarin)

6 pts : Vous connaissez un fonctionnaire impériale de très haut rang (ex : Bran Botan vo Karm, le conseiller Obun d'Alexius).

8 pts : Vous connaissez un membre de la famille proche de l'empereur.

10 pts : Vous connaissez l'empereur Alexius en personne.

Handicaps

- **Réprobation impériale (+1 à +9 pts)**

(Les seigneurs des mondes connus, page 29.)

A cause de ses actions le personnage est mal vu à la cour. Plus l'acte a été grave, plus ce Handicap rapporte de points. Avoir insulté un simple courtisan n'impose qu'un Handicap mineur. S'être débrouillé pour offenser l'ambassadeur Vao que l'empereur vous avait chargé d'accueillir rapporte 9 points. Le joueur et le meneur de jeu doivent choisir ensemble les circonstances dans lesquelles le personnage a gaffé. L'empereur ne cherche pas activement à nuire au personnage, cependant, celui-ci éprouvera plus de difficultés à obtenir une audience avec Alexius ou un de ses représentants. De plus, le fait qu'il soit *persona non grata* aux yeux de l'empereur risque d'affecter ses relations avec les individus qui espèrent rester dans les bonnes grâces de sa Majesté. Inversement, les ennemis d'Alexius peuvent considérer le personnage comme un allié potentiel; ce qui risque de le plonger dans de nouveaux ennuis.

1 pt : Un petit courtisan ou un fonctionnaire mineur de la cour impériale ne vous aime pas.

2 pts : Vous vous êtes attiré l'antipathie d'un garde impérial.

3 pts : Vous avez offensé un membre important de la cour impériale

5 pts : Vous avez insulté un ambassadeur ou un fonctionnaire très haut placé

7 pts : Un membre de la famille proche de l'empereur ne vous aime pas.

9 pts : Vous êtes parvenu à mettre Alexius lui-même en colère.

La maison Oécados

ATOUPS ET HANDICAPS

ATTRIBUTS

Handicaps

- **Dépendance (+3 ou +4 pts)**

(Les seigneurs des mondes connus, page 45.)

La dépendance au Selchakah rapporte +3 aux nobles décados (c'est une dépendance élevée). Elle rapporte +4 pts aux Décados vivant et opérant hors du territoire de leur maison, ainsi que les non décados (pour qui elle est illégale).

La maison Hazat

QUALITES ET DEFAUTS

ATTRIBUTS

Qualités

- **Chef né (2pts)**

(Les seigneurs des mondes connus, page 63.)

Extravertie +2 dans une position de commandement.

- **Nerf d'action (2 pts)**

(Les seigneurs des mondes connus, page 63.)

Calme +2 dans une situation de combat.

Défauts

- **Soif de combat (+2 pts)**

(Les seigneurs des mondes connus, page 63.)

Extravertie -2 en combat.

- **Soif de pouvoir (+2 pts)**

(Les seigneurs des mondes connus, page 63.)

Calme -2 quand il n'exerce pas de responsabilités.

ATOUPS ET HANDICAPS

Atouts

- **Estanciero (1 pt)**

(Les seigneurs des mondes connus, page 63.)

Votre personnage est un franc sujet, et il appartient à l'élite des hommes libres Hazat. Il peut avoir gagné son statut ou en avoir hérité. De toute façon, sa voix est écoutée dans la société Hazat.

- **Drogue de combat (1pt)**

(Les seigneurs des mondes connus, page 63.)

Votre personnage est entré en possession de substances chimiques rares et généralement illégales qui améliorent ses capacités au combat. Chaque dose augmente la Force, la Dextérité ou l'Endurance de 2 points pendant une heure. Une fois que ses effets se dissipent, le personnage reçoit une pénalité de -2 sur tous ses jets jusqu'à ce qu'il dorme huit heures. Chaque point dépensé dans cet atout représente cinq doses.

Handicaps

- **Dépendant aux drogues de combat (+2 à +4 pts)**

(Les seigneurs des mondes connus, page 63.)

Fonctionne comme une dépendance sauf que le personnage ressent surtout le manque dans les situations de combat. S'il n'a pas sa dose à ce moment là, son manque de confiance en lui réduit son Calme et tous ses scores d'initiative d'un point pour toute la durée du combat.

La maison Li Halan

QUALITES ET DEFAUTS

Qualités

- **Réputation dans l'église (variable)**

(Les seigneurs des mondes connus, page 81)

Cet attribut indique à quel degré un membre de la maison Li Halan s'est intégré à l'église, un facteur très important dans la politique familiale. Il est rare qu'un noble Li Halan encoure publiquement des critiques de l'église. En privé c'est une autre histoire. Cette réputation peut prendre les formes suivantes :

2 pts : Vertueux : Intimidant +2 parmi les croyants
+1 pt : Sceptique : Charme -1 parmi les croyants
+2 pts : Pénitent : Intimidation -2 parmi les croyants
+3 pts Apostat : Charme -3 parmi les croyants
+2 pts : Intolérant : Calme -2 parmi les infidèles.
Vertueux est une qualité, les autres sont des défauts.

La maison Al-Malik

ATOUPS ET HANDICAPS

Handicaps

- **Sombre vision (+1 pt)**

(Les seigneurs des mondes connus, page 97)

Durant son enseignement de la voie des trois montagnes, le personnage a eu une vision prophétique, qui lui a révélé un sombre destin personnel ou universel. Le personnage peut refuser de raconter sa vision, mais elle modèle son comportement. Guérir d'une sombre vision se fait grâce à l'expérience ou à une profonde réflexion. Poser des questions sur sa signification à ceux qui ont vécu de telles expériences peut parfois aider. Il est également possible de l'incorporer dans une philosophie plus vaste, comme le Sentier de Taidir. Le personnage est capable de distinguer sa conception morbide de la vie la plupart du temps. Mais ceux qui le connaissent se doutent de quelque chose et même des étrangers la remarquent de temps en temps. Le personnage risque d'acquérir la réputation d'être déséquilibré ou même considéré comme le pion de sombre pouvoir.

Les maisons mineurs

LA MAISON SHELIT

Atouts

- **Cyberthérapie (2pts par point d'incompatibilité retirée)**

(Les seigneurs des mondes connus, page 111)

Le personnage a bénéficié d'un entraînement qui lui permet de mieux supporter un implant cybernétique. En dehors de la maison Shelit, très

peu de gens se souviennent de ce mélange de soins physiques et de thérapie mentale. Jadis employé par les cybernéticiens de la seconde république. Le processus combine l'hypnothérapie, la méditation et l'exercice physique. Un praticien compétent dans ces trois domaines est nécessaire. Il doit posséder les compétences acquises Hypnose, Communication (Enseignement) et Concentration, et consacrer trois mois à son patient. Les cyberthérapeutes sont rares et hors de prix. Une thérapie de trois mois coûte en moyenne 3 000 fénix, sans compter le logement et la nourriture du thérapeute et de son patient. La cyberthérapie diminue le score d'Incompatibilité d'un accessoire cybernétique à raison d'un point d'Incompatibilité. Par tranche de deux points joker. Même le meilleur cyberthérapeute ne peut pas rendre un implant complètement 'neutre'. Il est donc impossible de descendre sous la moitié du score d'incompatibilité original (si celui-ci était impair, arrondissez à l'entier supérieur). Ainsi, moyennant 10 points joker, on peut descendre l'incompatibilité d'un Second cerveau de 10 à 5, ce qui laisse d'avantage de place pour d'autre accessoire, qui pourront eux-mêmes perte réduits par une autres cyberthérapie.

Handicaps

- **Froids (+4 pt)**

(Les seigneurs des mondes connus, page 110)

Dans les circonstances stressantes, le Shelit doit faire un jet de Foi+Empathie. S'il échoue, le Shelit fait quelque chose de tout à fait logique et de parfaitement inhumain. Par exemple, constatant qu'un bébé qui crie trouble sa concentration, il le réduit au silence en le jetant par la fenêtre.



L'orthodoxie Teyrienne

ATOUS ET HANDICAPS

ATOUS

- **Charge laïque (1 pt)**

(Les prêtres du soleil universel, page 40)

Similaire à l'atout Serviteur, cet atout permet à un personnage qui n'est pas membre de l'église d'avoir une petite influence dans la hiérarchie religieuses. Le personnage est un laïque apprécié, qui donne de son temps et de son énergie pour la foi. Il peut être sacristain, lecteur chantage (chanteur) ou portier. Cet atout n'accorde aucun rang réel mais quelques privilèges occasionnels. Il est du moins peu probable que les gens l'accusent d'hérésie ou de sorcellerie.

- **Contrat universitaire (1 pt)**

(Les prêtres du soleil universel, page 40)

Le personnage est un professeur ou un doyen dans l'une des grandes universités religieuses. Le rang dans cette organisation correspond à son rang au sein de l'église. Ainsi, un prêtre sera généralement un professeur ou un maître-assistant, tandis qu'un évêque peut devenir administrateur. De puissants archevêques dirigent les universités les plus prestigieuses de l'église.

- **Mandat occulte (4 pts)**

(Les prêtres du soleil universel, page 40)

Le personnage a reçu une dispense spéciale de l'église qui lui donne le droit d'entrer dans des endroits où il suspecte une souillure occulte. Les membres de Synecullum de l'inquisition et des Kalinithi peuvent acheter cet atout. Il est assez puissant car il permet de s'introduire dans le domicile d'un noble ou d'un puissant doyen guildien si le besoin s'en aient sentir. Les nobles et les guildiens puissant peuvent s'opposer à ce mandat (en appelant leurs gardes, etc) mais ils risquent d'acquérir une très mauvaise réputation aux yeux de l'église. Rares sont les personnes assez téméraires pour prendre ce risque. L'église n'accorde pas ces mandats à la légère, car ils peuvent provoquer des conflits fâcheux avec les guildes et la noblesse. L'agent a intérêt à obtenir des preuves pour confirmer ses soupçons.

Charges

- **Nonce (3 pts)**

(Les prêtres du soleil universel, page 40)

Les nonces sont les ambassadeurs de l'église et accomplissent toutes sortes de missions diplomatiques. Ils possèdent une immunité diplomatique, même si tout le monde ne reconnaît pas les privilèges de l'église en ce domaine.

- **Inquisiteur (2 pts)**

(Les prêtres du soleil universel, page 40)

Le personnage est un agent certifié du Synode Inquisitorial et possède tous les privilèges et la mauvaise réputation inhérents à ce poste

- **Chartophylax (variable)**

(Les prêtres du soleil universel, page 40)

Un chartophylax est un archiviste de l'église. Il peut être responsable de la petite collection de livres de sa paroisse (**1 pt**), d'une cathédrale régionale (**2 pts**) ou d'une bibliothèque planétaire géante (**3 pts**). Aucun rang minimum n'est nécessaire pour recevoir cette charge, mais le meneur de jeu doit rester logique. Un diacre ne deviendra pas chartophylax d'une bibliothèque importante, même s'il est un érudit talentueux.

Handicaps

- **Hérétique repent (variable)**

(Les prêtres du soleil universel, page 40)

Le personnage a autrefois été en délicatesse avec l'église. La nature de son crime reste à négocier entre le joueur et le meneur de jeu. Ce handicap est choisi dans la hiérarchie des péchés religieux données. Le personnage est peut-être devenu schismatique, ce que l'église considère comme une offense mineur (**+1 pt**). Il a peut-être été ouvertement hérétique (**+2 pts**), à moins qu'il n'ait renié le Prophète, devenant ainsi apostat (**+3 pts**). Dans tous les cas, il s'est repenti et est revenu sans les bonnes grâces de l'église mais pas nécessairement violents) s'ils apprennent ses péchés passé.

La fraternité des Armes

ATOUPS ET HANDICAPS

ATTRIBUTS

Atous

- **Auxiliaire de la fraternité des armes (1 pt)**

(Les prêtres du soleil universel, page 57)

Le personnage appartient aux troupes auxiliaires de la Fraternité. C'est donc un soldat théoriquement bien entraîné, même s'il ne connaît pas les stratégies et les tactiques enseignées aux moines, il peut assister aux services ordinaires de l'ordre, et est le bienvenu dans la plupart de ses chapelles et forteresse. En échange de ces privilèges, on lui demande de participer aux opérations militaires des Frères d'armes.

Handicaps

- **Chevalier pénitent (+1 pt)**

(Les prêtres du soleil universel, page 57)

Le personnage est en quête pour effacer la souillure d'une mauvaise action passée. Cela risque de lui prendre des années, car les Frères d'Armes n'envoient pas leurs membres faire pénitence à la légère. Le personnage doit se mettre à la disposition de tous les vrais croyants qui ont des ennuis, et sinon apprend qu'il esquivé de telles tâches, il risque d'être chassé de l'ordre avec pertes et fracas.



L'ordre Eskatonique

ATOUPS ET HANDICAPS

ATTRIBUTS

Atouts

- **Mandat de sanhédrin (3 pts)**

(Les prêtres du soleil universel, page 76)

Le personnage appartient aux sanhédrins, et dispose de toute la force de l'autorité eskatonique. L'inquisition ne lui posera pas de question s'il possède des marchandises de contrebande, et les membres de l'Ordre eskatonique doivent coopérer

avec lui lors de ses enquêtes. Les sanhédrins doivent obéir aux juridictions locales, mais l'ordre eskatonique viendra à son aide s'il a contrevenu à la foi en accomplissant son devoir.

- **Tertiaire eskatonique (1 pt)**

(Les prêtres du soleil universel, page 76)

Cet atout ne peut pas être choisi par un prêtre. Le personnage est un sympathisant des Eskatoniques, et pourra même un jour rejoindre leurs rangs. Pour le moment, il ne connaît aucun de leurs secrets, mais est versé dans leurs croyances fondamentales. Il est le bienvenu dans les communautés de l'ordre.

Défauts

- **Visionnaire (+1 pt)**

(Les prêtres du soleil universel, page 76)

Le personnage reçoit des visions prophétiques souvent abscones. Même si les mystique eskatoniques pensent que le personnage a un don, la plupart des gens le croient fou ou possédé. La nature de ces visions, et le fait qu'elles aient une signification réelle où soient le résultat d'un trouble mental, est laissée à l'appréciation du meneur de jeu. Les visions ne préviennent pas d'un danger imminent.



Le temple Avesti

QUALITES ET DEFAUTS

ATTRIBUTS ET EQUIPMENTS

Qualités

- **Zélé (2 pts)**

(Les prêtres du soleil universel, page 94)

Endurance +2 quand on s'est voué à une tâche

Défauts

- **Hypocrite (2 pts)**

(Les prêtres du soleil universel, page 94)

Introvertie -2 pour la prière et l'examen de conscience, il faut quelquefois réussir un jet avant de parvenir à lancer un rituel avec une composante de prière. +2 quand on s'est voué à une tâche.

Les ordres secondaires

Les Choralis

ATOUPS ET HANDICAPS

ATOUPS

- **Chorali (1 pt)**

(Le guide du joueur, page 24)

Les Choralis reconnaissent le personnage comme l'un des leurs, tout comme les fidèles. Les gens l'accueillent bien, lui offrant l'hospitalité et aide selon leurs moyens (sans se mettre en danger). En échange, le personnage devra chanter quelques cantiques et leur donner des nouvelles des terres lointaines.

La guilde des spectacles

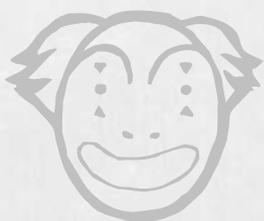
ATOUPS ET HANDICAPS

ATOUPS

- **Célébrité (1 à 5 pts)**

(Le guide du joueur, page 53)

Les Choralis reconnaissent le personnage comme l'un des leurs, tout comme les fidèles. Les gens l'accueillent bien, lui offrant l'hospitalité et aide selon leurs moyens (sans se mettre en danger). En échange, le personnage devra chanter quelques cantiques et leur donner des nouvelles des terres lointaines.



Les Auriges

ATOUPS ET HANDICAPS

ATOUPS

- **Maître d'équipage (1 pt)**

(Les marchands du réseau stellaire, page 36)

Le personnage sert actuellement comme maître d'équipage dans une maison de la guilde. Il dirige la bureaucratie Aurige locale. Il ne peut pas quitter le système solaire tant qu'il conserve son poste, mais in tel travail de bureau comporte de nombreux avantages. Il connaît le commerce d'import-export dans ses moindres détails, octroie les récompenses sous forme d'emplois et de clés de saut. Sans parler des nombreux fonctionnaires des maisons et ordres locaux qui voudront lui graisser la patte. Mais attention: les Furet mènent toujours des enquêtes de routine sur les rumeurs de corruptions de maîtres d'équipage.

- **Membre d'un hong (1 à 3 pts)**

(Les marchands du réseau stellaire, page 36)

Cet atout combine certains aspects des atouts Liens familiaux et Protection. En tant que membre d'une grande famille marchande; le personnage a accès à d'excellentes des ressources : des réductions sur les prix de gros, une protection, des renseignements confidentiels sur les marchés spéciaux ... comme les nobles, les hong se préoccupent de leurs membres, ils ne possèdent peut-être pas de terres ou de titres, mais ils ont de l'argent et des ressources. Plus le joueur dépense de points joker, plus les liens de son personnage avec sa famille sont étroits et plus il peut demander de faveurs (pour être riche, il faut aussi choisir l'atout Fortune). Bien sur, la médaille a son revers. Les hong exigent une loyauté inébranlable. Notez qu'il n'est pas nécessaire d'être un véritable parent pour posséder cet Atout à un degré élevé : le personnage peut-être un employé traité *comme* un fils Vatha.

1 pt : employé (facilement sacrifié)

2 pts : employé de valeur; parent éloigné (second cousin de côté maternel).

3 pts : parent proche (fils, frère)

- **Furet (1 pt)**

(Les marchands du réseau stellaire, page 37)

Pour les autres membres de la guilde, le personnage semble être un pilote ou un marchand normal. Mais il appartient en réalité à la police

interne de la guilde. Sa mission est de surveiller ses compagnons. Il envoie ses rapports à un contact, ou est de temps en temps approché par un agent de liaison. Les Furet ont quelques avantages : l'accès au réseau de commérages interne (savoir qui débarque sur quelle planète, ou ce qui se passe sur tel ou tel monde) et l'obtention rapide d'emplois auprès du maître d'équipage local. Cependant, si les autres Auriges apprennent que le personnage se livre à ce petit travail au noir, ils se méfieront de lui. D'autre part, les devoirs d'un Furet passent avant ses intérêts personnels, même si cela signifie la perte d'un profit substantiel sur une vente juteuse.

Handicaps

- **Ennemi d'un membre hong (+1 à +3 pts)**

(Les marchands du réseau stellaire, page 37)

Le personnage a irrité un membre d'une grande famille marchande ou s'est attiré la rancune d'un hong. Son père a peut-être écroqué les Nielsen, ou il a snobé Duston Galbreath lors d'une fête. Les hong peuvent être des alliés de valeur, mais ce sont des ennemis déterminés. Ils ont le bras long, aussi bien auprès des simples marchands que de la bureaucratie 'invisible' des Auriges. Plus ce Handicap donne de points de joker, plus l'ennemi est important et a des relations. Ses actions peuvent aller d'irritations mineurs (pour 1 pt) à l'envoi d'assassins (pour 2 pts).

+1 pt : Veut empoisonner la vie du personnage.

+2 pts : Veut tuer le personnage.

+3 pts : Membre puissant du hong.



Les Founiards

ATOUPS ET HANDICAPS

ATTRIBUTS

Atouts

- **Chunin (1 pt)**

(Les marchands du réseau stellaire, page 69)

Le personnage est un intermédiaire de la guilde qui régule les territoires des familles afin de s'assurer que les bénéficiaires ne soient pas affectés. Même si sa position lui vaut souvent l'intimité de nombreux chefs de famille, ils doivent tous collaborer avec lui pour obtenir ce qu'ils veulent.

- **Membre d'une famille (1 à 3 pts)**

(Les marchands du réseau stellaire, page 69)

Cet avantage est identique à l'Atout "Membre d'un hong" décrit dans le chapitre sur les Aurige, en dehors du fait qu'il concerne les familles de Founiards.

Handicaps

- **Ennemi d'une famille (+1 à +3 pts)**

(Les marchands du réseau stellaire, page 69)

Cet avantage est identique à l'Atout "Ennemi d'un hong" décrit dans le chapitre sur les Aurige, mais il s'applique aux Founiards.

- **Moins que rien (+1 pt)**

(Les marchands du réseau stellaire, page 69)

Ce statut de départ d'un personnage qui n'a pas trouvé sa place dans une famille de Founiards. La protection qu'il obtient de la guilde est purement nominale ... à moins qu'il n'accomplisse un exploit pour se faire un nom. Payer sa dîme au chunin local est une base nécessaire : 30 à 40% serait mieux vue. Il est possible de travailler comme associé ou même chef de bande, mais pour obtenir de l'avancement, le Founiard doit fonder sa propre famille mineur.

Ce statut peut-être dangereux, en particulier lorsque les maîtres chanteurs commencent à poser des questions aux membres haut placés de l'entourage du personnage. En revanche, le Founiard pourrait obtenir des tuyaux (et des bases de scénarios) sur des entreprises lucratives.

- **Famille honnie (+2 pts)**

(Les marchands du réseau stellaire, page 69)

Aucune autre famille ne reconnaît publiquement votre gang. Le réseau de votre famille est toujours en place, mais personne en dehors de votre gang ne vous viendra en aide. Si vous en avez de l'ambition, peut-être serez-vous celui qui accomplira l'exploit qui redorera le blason de votre famille, et cela vous vaudra une promotion rapide. Ouais, c'est ça.

- **Founiard rejeté (+3 pts)**

(Les marchands du réseau stellaire, page 69)

Votre place dans la guilde à provoqué un scandale, et votre loyauté est remise en question. Vous vous êtes écarté du troupeau, et maintenant votre famille s'est retournée contre vous. Peut-être êtes-vous devenu un rebelle ou avez-vous trahi vos supérieurs une fois de trop? Il serait possible de prouver votre loyauté en réussissant un gros coup en leur faveur (en d'autres termes, faire disparaître ce handicap). Mais jusqu'à là, la loi est le cadet de vos soucis, même les Founiards ne veulent pas frayer avec vous.

Les Recruteurs

ATOUPS ET HANDICAPS

ATTRIBUTS

Atouts

- **Ouvrier (1 pt)**

(Les marchands du réseau stellaire, page 82)

C'est la position de départ des apprentis sans la guilde, jusqu'à ce qu'ils soient promis associés.

- **Contremaître (2 pts)**

(Les marchands du réseau stellaire, page 82)

Le personnage a eu la chance d'obtenir le poste de contremaître sur un contrat. Il peut s'agir d'une opération militaire, d'un transport de marchandises ou d'un travail de pose de canalisations. En tant que contremaître, le personnage à la meilleure paie il est responsable du succès de l'opération. L'échec peut signifier de perdre la face ou, pire d'être dégradé si le travail était très important pour la guilde. De plus, courir l'aventure pendant que le travail s'accomplit est assez mal vu par les veilleurs.

- **Veilleur (3 pts)**

(Les marchands du réseau stellaire, page 82)

Le personnage est un veilleur, un membre de la police des Recruteurs. Il surveille ses collègues et doit s'assurer qu'ils respectent le code de la guilde. Cela peut aller d'une réprimande lancée à un transporteur paresseux à faire sortir des soldats d'une maison de passe en pleine nuit, ou même arrêter un ashtati qui a enfreint trop de lois contre des clients de valeur. Les veilleurs travaillent rarement seuls et ne sont pas très appréciés de leurs collègues.



Les Ballis

QUALITES ET DEFAUTS

ATTRIBUTS

Qualités

- **Douer en affaire (2 pts)**

(Les marchands du réseau stellaire, page 98)

Intelligence +2 lorsque de l'argent est en jeu

- **Lèvres scellées (2 pts)**

(Les marchands du réseau stellaire, page 98)

Calme +2 lorsqu'on l'oblige à divulguer un secret.

- **Digne de confiance (2 pts)**

(Les marchands du réseau stellaire, page 98)

Empathie +2 pour obtenir un secret de quelqu'un.

Défauts

- **Intéressé (+2 pts)**

(Les marchands du réseau stellaire, page 98)

Charme -2 lorsque de l'argent est en jeu.

ATOUPS ET HANDICAPS

Atouts

- **Avocat (1 pt)**

(Les marchands du réseau stellaire, page 98)

Le personnage est un juriste connu et sera le bienvenue dans presque tous les tribunaux, Hmm peut-être que ce devrait être un handicap.

- **Créancier (1 à 6 pts)**

(Les marchands du réseau stellaire, page 98)

Quelqu'un doit de l'argent au personnage et n'a pas encore été capable de le rembourser. Cela signifie que le personnage peut le malmener un peu – dans les limites du raisonnable. Le nombre de points dépensés correspond au rang du débiteur. Un chevalier vaut 1 point et un duc 6 points.

- **Membre d'une famille (1 à 3 pts)**

(Les marchands du réseau stellaire, page 69)

Cet avantage est identique à l'Atout "Membre d'un hong" décrit dans le chapitre sur les Aurige, en dehors du fait qu'il concerne les familles de Ballis.

Handicap

- **Ennemi d'une famille (+1 à +3 pts)**

(Les marchands du réseau stellaire, page 69)

Cet avantage est identique à l'Atout "Ennemi d'in hong" décrit dans le chapitre sur les Aurige, mais il s'applique aux Ballis.

Les Francs marchands

QUALITES ET DEFAUTS

ATTRIBUTS

Atouts

- **Fin manouvrier (2 pts)**

(Les marchands du réseau stellaire, page 119)

Calme +2 dans les situations en rapport avec les affaires : fêtes, tentative de corruption, interrogatoire.

- **Opportuniste (2 pts)**

(Les marchands du réseau stellaire, page 119)

Intelligence +2 pour trouver une nouvelle affaire.

- **Tenace (2 pts)**

(Les marchands du réseau stellaire, page 119)

Calme +2 en cas d'intimidation.

Défauts

- **Brutal (+2 pts)**

(Les marchands du réseau stellaire, page 119)

Charme -2 dans les situations où la subtilité est requise.

ATOUPS ET HANDICAPS

Atouts

- **Spécialité (variable)**

(Les marchands du réseau stellaire, page 119)

Le personnage possède un brevet ou un objet qui lui permet d'exercer comme franc marchand. Ce peut être le secret de fabrication des puces électroniques d'une machine pensante (**5 pts**) ou la méthode de distillation d'un vin de qualité dont le secret est dans la famille depuis des générations (**1 pt**). Cela peut aussi prendre la forme d'un objet rare qui aide le personnage dans son travail comme une lanterne magique (**1 pt**), un golem Askari (**10 pts**) ou une pierre philosophale (**25 pts et plus**). N'oubliez pas que plus vous ferez appel à ce qui fait de vous un franc marchand d'exception,

plus les guildes risquent de vouloir se le procurer (à la loyale ... ou non). Plus votre spécialité est intéressante et moins elle est répandue, plus l'Atout coûte cher.

Handicap

- **Liens douteux (+1 à +4 pts)**

(Les marchands du réseau stellaire, page 119)

Le personnage est associé à des individus peu recommandables, comme des antinomistes, un convent de psychomanciens ou des barbares Vuldrok. Il peut simplement avoir aidé un membre de ces groupes. Cela peut même n'être qu'une rumeur qui, quoique fausse, le poursuit et empoisonne son existence. Mais cela peut aussi être vrai. Si l'Handicap est acheté avec un coût élevé, cela peut même attirer l'attention d'un puissant et déclencher une enquête. Des ennemis particulièrement tenaces, qui poursuivent sans cesse le personnage, devraient être achetés avec le Handicap Vendetta.

+1 pt : Simple rumeur

+2 pts : les rumeurs sont vraies

+3 pts : les rumeurs se propagent affectant les jets dans les situations sociales.

+4 pts : les rumeurs attirent l'attention (de nobles, du temple Avesti, de l'oeil impérial,...).



Les xénomorphes

QUALITES ET DEFAUTS

ATTRIBUTS

Défaut

- **Xénomorphe (+2 pts)**

(Le guide du joueur, page 85)

Comme les Variants, les xénomorphes obtiennent un bonus parce qu'ils sont OBLIGES de prendre la série de Qualités et Défauts de leur espèce, qu'ils le veulent ou non. Cela des avantages et des inconvénients, mais leur manque de liberté sans ce choix leur donne droit à quelques points supplémentaires.

soit plus aussi répandue que par le passé, les prêtres bintaru sont toujours considérés avec un grand respect

3 pts : Initié

5 pts : Prêtre

7 pts : Sage, membre de l'assemble Plénière.

- **Conseiller (2 pts)**

(Les enfants des dieux, page 45)

Bien qu'il ne soit pas un membre de l'Umo'rin, le personnage est un conseiller régional respecté et admiré dans sa communauté mais généralement inconnu ailleurs. Les prêtres bintaru et voavenlohjun peuvent devenir conseiller régionaux.

- **Patronage noble (1 pt)**

(Les enfants des dieux, page 45)

Le personnage est employé par un noble comme conseiller. Ce patronage lui offre une certaine protection, son employeur pouvant l'aider qu'il a une altercation avec une autre maison noble ou l'église.

Handicaps

- **Assimilationniste (+1 pt)**

(Les enfants des dieux, page 45)

Le personnage est un assimilationniste à titre personnel (adoptant les manières humaines) et politique (refusant l'adhésion aveugle à des traditions démodées). Ce n'est pas une attitude trs populaire.

- **Séparatiste clandestin (+2 pts)**

(Les enfants des dieux, page 45)

Le personnage œuvre secrètement contre l'ordre établi dans l'espoir d'obtenir la libération des Obun. Cela signifie s'opposer à la fois à l'Umo'rin (les dupes des nobles) et aux nobles humains?

- **Orphelin (+3 pts)**

(Les enfants des dieux, page 45)

A cause d'une mauvaise action, le personnage a été exclu par sa propre communauté. Tout Obun l'apprenant le considérera avec méfiance, et se dissociera de lui.

- **Etranger (+1 ou +3 pts)**

(Les enfants des dieux, page 45)

Le personnage est originaire d'un contexte Obun non traditionnel ou son éducation a été différente. Bien qu'il n'y ait pas de discrimination à son égard. Il ne se sent pas à l'aide dans la société Obun normale

+1 pt : Léger (colon ou éduqué au loin)

+3 pts : Fort (Xho-Velisimilunn, ou une autre communauté isolée).

Les Ur-Obun

QUALITES ET DEFAUTS

Qualités

- **Hermaphrodite (1 pt)**

(Les enfants des dieux, page 45)

Charme +1 parmi les Obun

- **Mémoire auditive (1 pt)**

(Les enfants des dieux, page 45)

Introvertie +1 pour se souvenir de quelque chose

- **Serein (2 pts)**

(Les enfants des dieux, page 45)

Calme +2 dans les débats et les discussions

ATOUS ET HANDICAPS

- **Prêtre bintaru (3 à 7 pts)**

(Les enfants des dieux, page 45)

Le personnage est un prêtre initié de la tradition bintaru, un défenseur de la trame sacrée et de la voie de l'Harmonie. Bien que cette religion ne



Les Ur-Ukar

ATOUPS ET HANDICAPS

Atouts

- **Pulsions assouplies (3 pts)**

(Les enfants des Dieux, page 84)

Grâce à des circonstances inhabituelles, le personnage a grandi en réussissant à éviter l'amertume de ses frères. Peut-être a-t-il été élevé par des humains ou d'autre xénomorphes, ou dans une région isolée loin des éternelles luttes de clan ? Quelle que soit la raison, il a grandi relativement heureux. Le personnage commence le jeu avec ses Pulsions endormies (plutôt qu'avec 1 point de base comme la plupart des Ukar).

Les Gannok

ATOUPS ET HANDICAPS

- **Famille éminente (1 à 2 pts)**

(Le guide du joueur, page 100)

La famille du personnage est connue dans la société gannok, soit pour ses capacités politiques (2 pts), soit pour une compétence ou un artisanat (1 pt). Une famille de politiciens entretient généralement des liens étroits avec une ou plusieurs factions puissantes des Mondes connus.

Les Hironem

ATOUPS ET HANDICAPS

- **Ordination (1 à 11 pts)**

(Le guide du joueur, page 121)

Un Siban qui investit dans cet Atout détient une position d'autorité dans la communauté hironem. Autrefois, chaque rang entraînait des devoirs spécifiques. Ainsi un préfet gérait une province

entière. Aujourd'hui, les Hironem sont relégués dans une seule région. Un grand nombre de ces devoirs n'existent plus, mais les charges et les titres ont été conservés. Un préfet siban n'aura peut-être rien à gouverner, mais il exercera toujours une grande influence chez les Hironem.

- 1 pt : initié
- 3 pts : Maire (prêtre de paroisse)
- 5 pts : Etan (diacre, baron)
- 7 pts : préfet (gouverneur, comte)
- 9 pts : Shin (évêque, marquis)
- 11 pts : Vizir (conseiller direct du dieu-roi).

- **Vision s'su (4 pts)**

(Le guide du joueur, page 121)

Jet de Perception+Empathie, A. Tous les Hironem perçoivent le s'su des gens et des lieux. C'est une sorte de pouvoir mental inné (bien qu'il ne nécessite pas de score en Psi). Le s'su donne des indications quant à la santé, au bien-être, à l'état d'esprit ou à l'état émotionnel général d'un individu, mais il ne révèle pas de pensées spécifiques. En dépit de cette limitation, un jet très bien réussi peut donner des quantités d'informations utiles. Un Hironem ne perçoit pas véritablement les auras, mais ils "sent" plutôt les émotions. L'examen d'un lieu, la salle principale d'un bar, le pont d'un vaisseau, la salle de réception d'un noble Hazat, donne des informations sur les émotions globales des personnes présentes (bonheur, confusion, colère, dépression, etc.). Ce pouvoir va au-delà d'une simple lecture des émotions : il dit si une personne ou un lieu est influencé par le s'su. Bon ou mauvais, positif ou négatif. L'exactitude et la quantité d'informations augmentent avec le nombre de points de victoire obtenus. Pour la lecture de l'aura d'un humain, il faut faire un jet de Perception+Xénoempathie.

