ACCUSATEUR

Policier privé, chargé par les familles d'enquêter sur les crimes de sang et d'en trouver les coupables, de les traquer, de les punir ou d'en obtenir réparation.

Origine – Humain ou Xéno.

Caractéristique directrice – Charisme.

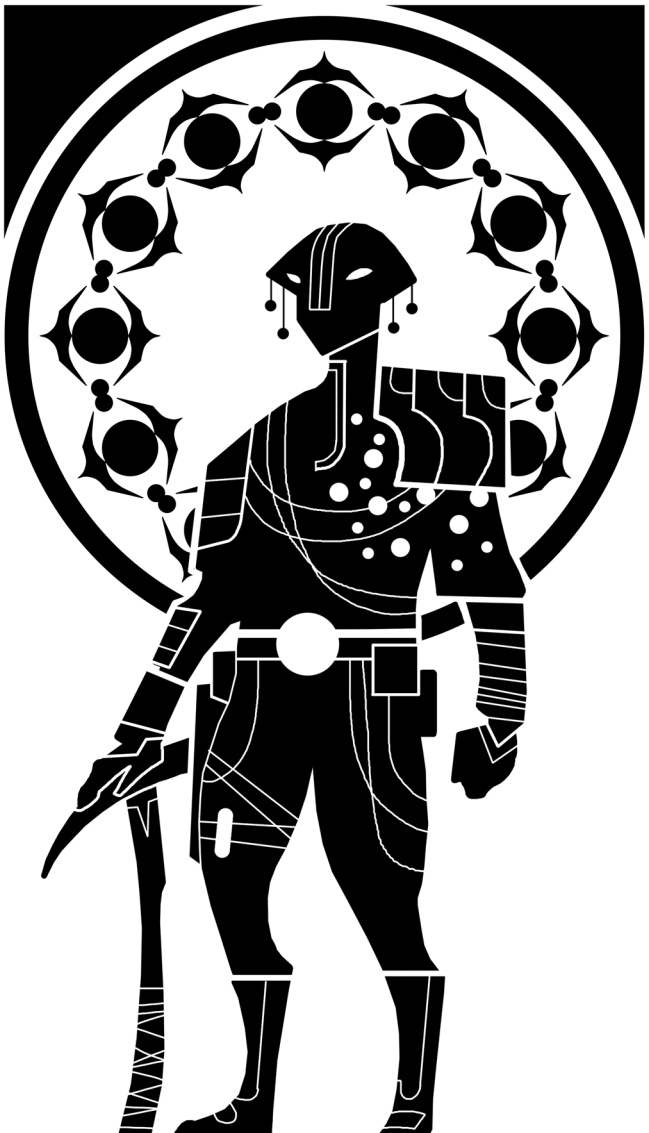
Sauvegarde – L'Accusateur reçoit un avantage à ses jets de sauvegarde quand il est directement sur la piste d'un suspect ou qu'il doit l'affronter.

Entraînement au combat – L'Accusateur sait manier les armes simples et les armes d'avant. Il peut porter les armures légères et médianes.

Compétences – L'Accusateur est formé dans les domaines suivants : Fouille, Influence, Intimidation.

Capacité – Une fois par jour et par niveau, l'Accusateur peut obtenir un indice ou une information en examinant un lieu ou un objet. Les données sont d'autant plus complètes et précises qu'il passe de temps en analyses et examens.

NIVEAU	XP	DV	BAB	JS
1	0	1	+0	15
2	1600	2	+1	14
3	3200	3	+1	13
4	4800	3+1	+2	12
5	6400	4+1	+3	11
6	8000	5+1	+3	10
7	9600	6+1	+4	9
8	11200	6+2	+4	8
9	12800	7+2	+5	7
10	14400	8+2	+5	6



ANFIPIO

Xéno commensal, s'adaptant parfaitement à tous les environnements naturels, terriens et xénos, y compris les plus toxiques ou les plus nocifs.

Origine – Xéno.
Caractéristique directrice – Constitution.
Sauvegarde – L'Anfipio reçoit un avantage à ses jets de sauvegarde quand il est en pleine nature.
Entraînement au combat – L'Anfipio sait manier toutes les armes. Il peut porter toutes les armures.
Compétences – L'Anfipio est formé dans les domaines suivants : Discrétion, Fouille, Médecine, Survie, Vigilance.
Capacité – L'Anfipio ignore les toxines et les maladies terriennes et xénos. Quel que que soit le niveau écologique d'une zone, il peut y trouver de la nourriture consommable par tous. Lui-même peut consommer n'importe quoi, y compris de l'acide de batterie ou ce qui serait du poison pur pour n'importe qui d'autre.

NIVEAU	XP	DV	BAB	JS
1	0	1+1	+0	13
2	1950	2+2	+0	12
3	3900	3+3	+1	11
4	5850	4+4	+1	10
5	7800	5+5	+2	9
6	9750	6+6	+3	8
7	11700	7+7	+3	7
8	13650	8+8	+4	6
9	15600	9+9	+4	6
10	17550	10+10	+5	6

CHENILLARD

Fier possesseur d'une machine roulante d'avant, capable d'en entretenir le moteur et toujours au fait des sources d'énergie nécessaires à ses voyages.

Origine – Humain.

Caractéristique directrice – Dextérité.

Sauvegarde – Le Chenillard reçoit un avantage à ses jets de sauvegarde quand il est au volant d'un véhicule.

Entraînement au combat – Le Chenillard sait manier les armes simples et les armes d'avant. Il peut porter les armures légères et médianes.

Compétences – Le Chenillard est formé dans les domaines suivants : Machines, Pilotage.

Capacité – Le Chenillard possède un véhicule roulant auquel il peut adjoindre une amélioration gratuite par niveau (en plus de celles qu'il achète par lui-même). De plus, une fois par jour, le Chenillard peut effectuer un jet de sauvegarde pour connaître l'emplacement du plus proche dépôt d'énergie, où il pourra refaire le plein (cf. page 101).

NIVEAU	XP	DV	BAB	JS
1	0	1	+0	14
2	1550	2	+1	13
3	3100	3	+1	12
4	4650	3+1	+2	11
5	6200	4+1	+3	10
6	7750	5+1	+3	9
7	9300	6+1	+4	8
8	10850	6+2	+4	7
9	12400	7+2	+5	6
10	13950	8+2	+5	6

CHIEN DE GUERRE

Combattant polyvalent et efficace, soldat, mercenaire, nomade ou protecteur, toujours plus à l'aise sur un champ de bataille qu'en dehors.

Origine – Humain ou Xéno.

Caractéristique directrice – Force.

Sauvegarde – Le Chien de guerre reçoit un avantage à ses jets de sauvegarde pour résister aux toxines, ainsi qu'aux menaces et à la peur.

Entraînement au combat – Le Chien de guerre sait manier toutes les armes. Il peut porter toutes les armures.

Compétences – Le Chien de guerre est formé dans les domaines suivants : Athlétisme, Intimidation.

Capacité – Le Chien de guerre effectue une attaque supplémentaire par niveau contre les adversaires de 1 DV ou moins au cours de chaque round. Contre ses autres ennemis, il peut effectuer une seule attaque supplémentaire au premier niveau, puis une autre au niveau 4 et une autre au niveau 7.

NIVEAU	XP	DV	BAB	JS
1	0	1+1	+0	16
2	1900	2+2	+1	15
3	3800	3+3	+2	14
4	5700	4+4	+2	13
5	7600	5+5	+3	12
6	9500	6+6	+4	11
7	11400	7+7	+4	10
8	13300	8+8	+5	9
9	15200	9+9	+6	8
10	17100	10+10	+6	7

D-BOT

Robot du Corps de Défense Terrienne encore en activité, animé par une IA d'avant ayant évolué progressivement après que ses verrous logiques aient sauté.

Origine – Spécial.

Caractéristique directrice – Dextérité.

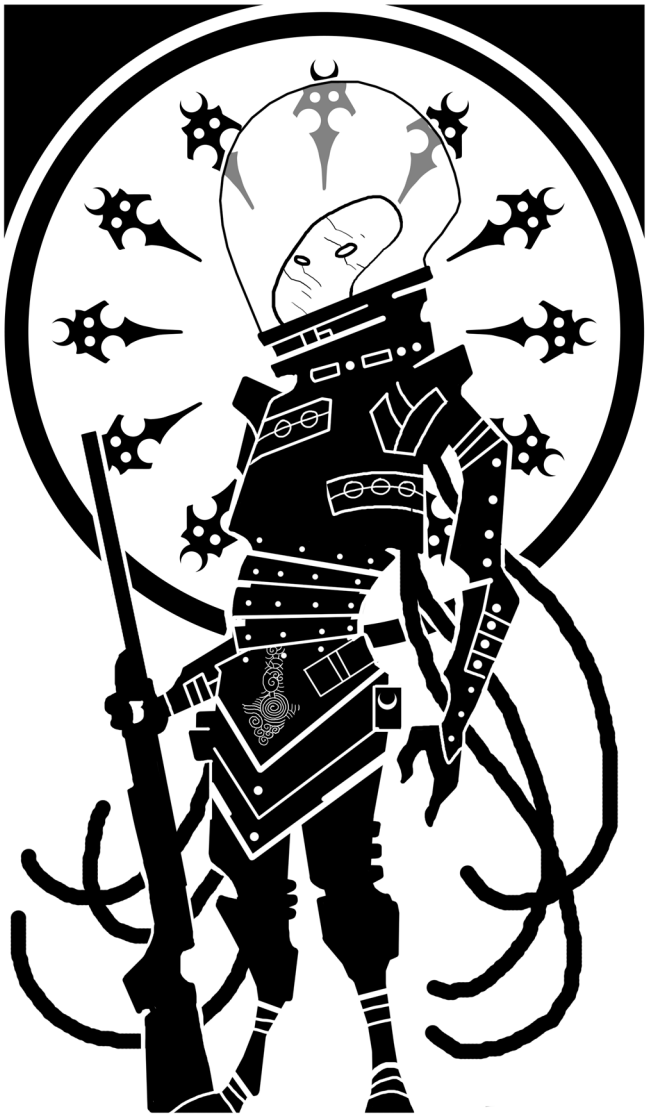
Sauvegarde – Le D-Bot reçoit un avantage à ses jets de sauvegarde contre les dangers physiques soudains. Il est immunisé contre les toxines et poisons, mais reçoit un désavantage aux jets de sauvegarde contre les radiations et autres émissions électroniques.

Entraînement au combat – Le D-Bot sait manier les armes simples et les armes d'avant. Il peut porter les armures légères et médianes.

Compétences – Le D-Bot est formé dans les domaines suivants : Athlétisme, Discrétion, Machines, Vigilance.

Capacité – Le D-Bot ajoute son niveau aux dégâts qu'il inflige avec des armes à distance. De plus, il ignore les désavantages infligés par la distance.

NIVEAU	XP	DV	BAB	JS
1	0	1	+0	15
2	1800	2	+1	14
3	3600	2+1	+2	13
4	5400	3+1	+2	12
5	7200	4+1	+3	11
6	9000	4+2	+4	10
7	10800	5+2	+4	9
8	12600	6+2	+5	8
9	14400	6+3	+6	7
10	16200	7+3	+6	6



DIOLITE

Xéno incapable de vivre hors de sa combinaison emplie de glycol, mais qui a appris à modifier celle-ci pour lui adjoindre de nombreuses fonctionnalités.

Origine – Xéno.

Caractéristique directrice – Constitution.

Sauvegarde – Le Diolite reçoit un avantage à ses jets de sauvegarde quand il est tiré hors de sa combinaison.

Entraînement au combat – Le Diolite sait manier toutes les armes. Il peut porter toutes les armures.

Compétences – Le Diolite est formé dans les domaines suivants : Machines, Sciences. De plus, il bénéficie d'une vision thermographique.

Capacité – Le Diolite porte une combinaison emplie de glycol qui lui permet de vivre à la surface de la terre. La combinaison possède un petit synthétiseur intégré lui permettant de fabriquer le glycol nécessaire à son renouvellement quotidien. Hors de sa combinaison, un Diolite peut survivre un tour (dix minutes) par point de Constitution. La combinaison offre un bonus de +2 en CA ; elle reçoit une modification gratuite par niveau (cf. page 110).

NIVEAU	XP	DV	BAB	JS
1	0	1	+0	14
2	1800	2	+0	13
3	3600	3	+1	12
4	5400	3+1	+1	11
5	7200	4+1	+2	10
6	9000	5+1	+3	9
7	10800	6+1	+3	8
8	12600	6+2	+4	7
9	14400	7+2	+4	6
10	16200	8+2	+5	6

EXTERMINATEUR

Chasseur et combattant, spécialisé dans le nettoyage des infestations de la xénofaune et dans l'élimination des gros prédateurs locaux.

Origine – Humain ou Xéno.

Caractéristique directrice – Sagesse.

Sauvegarde – L'Exterminateur reçoit un avantage à ses jets de sauvegarde contre les poisons et toxines et contre la peur, les menaces et l'intimidation.

Entraînement au combat – L'Exterminateur sait manier toutes les armes. Il peut porter les armures légères et médianes.

Compétences – L'Exterminateur est formé dans les domaines suivants : Discrétion, Survie, Vigilance.

Capacité – L'Exterminateur ajoute son niveau aux dégâts qu'il inflige aux créatures animales ou non intelligentes, terriennes et xénos. Il reçoit toujours un avantage pour pister ses proies, mais aussi pour réunir des informations sur leurs capacités ou leurs comportements.

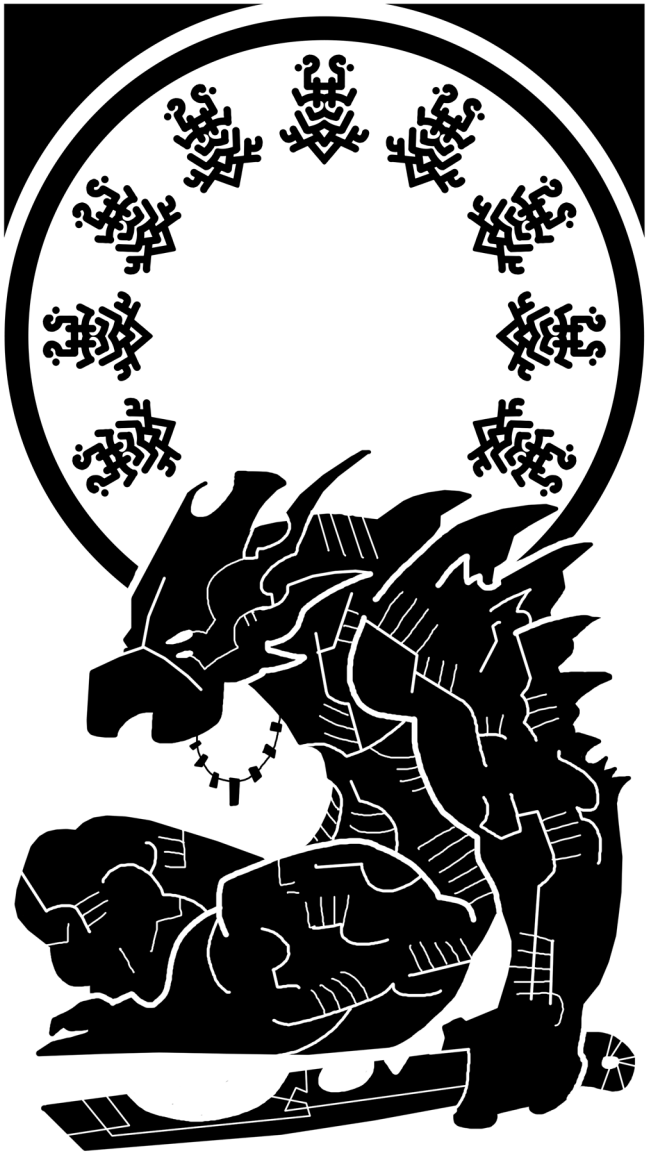
NIVEAU	XP	DV	BAB	JS
1	0	1+1	+0	14
2	1900	2+2	+1	13
3	3800	3+3	+1	12
4	5700	4+4	+2	11
5	7600	5+5	+3	10
6	9500	6+6	+3	9
7	11400	7+7	+4	8
8	13300	8+8	+4	7
9	15200	9+9	+5	6
10	17100	10+10	+5	6

FOUINEUR

Explorateur et récupérateur, spécialiste des ruines d'avant et des merveilles qui y dorment encore, à l'affût de toutes les occasions de s'enrichir.

Origine – Humain ou Xéno.
Caractéristique directrice – Sagesse.
Sauvegarde – Le Fouineur reçoit un avantage à ses jets de sauvegarde quand il explore un lieu.
Entraînement au combat – Le Fouineur sait manier toutes les armes. Il peut porter des armures légères.
Compétences – Le Fouineur est formé dans les domaines suivants : Athlétisme, Discrétion, Fouille, Machines, Survie.
Capacité – Entre deux repos courts, le Fouineur peut trouver 1d6 + niveau points de ressources, simplement en explorant les environs.

NIVEAU	XP	DV	BAB	JS
1	0	1+1	+0	13
2	1950	2+2	+1	12
3	3900	3+3	+1	11
4	5850	4+4	+2	10
5	7800	5+5	+3	9
6	9750	6+6	+3	8
7	11700	7+7	+4	7
8	13650	8+8	+4	6
9	15600	9+9	+5	6
10	17550	10+10	+5	6



FURCIFER

Xéno semi-minéral, prédateur contemplatif et patient, dont la peau est capable de s'adapter aux couleurs et textures de son environnement.

Origine – Xéno.
Caractéristique directrice – Sagesse.
Sauvegarde – Le Furcifer reçoit un avantage à ses jets de sauvegarde pour résister aux chocs et aux dangers physiques.
Entraînement au combat – Le Furcifer sait manier les armes simples. Il peut porter les armures légères.
Compétences – Le Furcifer est formé dans les domaines suivants : Discrétion, Vigilance.
Capacité – Le Furcifer peut changer la couleur et la texture de sa peau pour l'adapter à son environnement immédiat. L'opération prend 1d3 rounds, à condition qu'il ne porte pas de vêtements ou de protections. Il est totalement invisible s'il ne bouge pas et ajoute son niveau à tous ses jets de discrétion (si nécessaire) s'il se déplace à demi-vitesse.

NIVEAU	XP	DV	BAB	JS
1	0	1+1	+0	13
2	1450	2+2	+0	12
3	2900	3+3	+1	11
4	4350	4+4	+1	10
5	5800	5+5	+2	9
6	7250	6+6	+3	8
7	8700	7+7	+3	7
8	10150	8+8	+4	6
9	11600	9+9	+4	6
10	13050	10+10	+5	6

HERBALISTE

Botaniste et naturaliste, spécialiste des plantes terriennes et xénos, capable d'en tirer des préparations et des potions aux propriétés étonnantes.

Origine – Humain ou Xéno.
Caractéristique directrice – Dextérité.
Sauvegarde – L'Herbaliste reçoit un avantage à ses jets de sauvegarde face aux dangers de la nature.
Entraînement au combat – L' Herbaliste sait manier les armes simples et les armes d'avant. Il peut porter toutes les armures.
Compétences – L'Herbaliste est formé dans les domaines suivants : Animaux, Discrétion, Médecine, Survie, Vigilance.
Capacité – L'Herbaliste peut fabriquer 1d6 doses d'une préparation particulière chaque jour. La puissance de cette préparation, de 1 à 5, dépend directement de l'environnement dans lequel se trouve l'Herbaliste, puisqu'il y puise ses ingrédients (cf. page 123).

NIVEAU	XP	DV	BAB	JS
1	0	1	+0	13
2	1900	2	+0	12
3	3800	3	+1	11
4	5700	3+1	+1	10
5	7600	4+1	+2	9
6	9500	5+1	+3	8
7	11400	6+1	+3	7
8	13300	6+2	+4	6
9	15200	7+2	+4	6
10	17100	8+2	+5	6

MNÉMOMANCIEN

Humain à la mémoire prodigieuse, enregistrant chaque jour plus d'informations, de ses lectures et de ses écoutes, protecteur du savoir et des connaissances d'avant.

Origine – Humain.

Caractéristique directrice – Intelligence.

Sauvegarde – Le Mnémomancien ne reçoit pas d'avantages particuliers à ses jets de sauvegarde.

Entraînement au combat – Le Mnémomancien sait manier les armes simples, mais tous ses dégâts sont limités à 1d6. Il peut porter des armures légères.

Compétences – Le Mnémomancien est formé dans les domaines suivants : Discrétion, Érudition, Influence, Vigilance et une autre compétence au choix (cf. page 28).

Capacité – Une fois par jour, le Mnémomancien peut choisir un domaine de compétence supplémentaire de son choix. Il reçoit un avantage pour tous ses jets et ses actions dans ce domaine jusqu'à la fin du prochain repos court.

NIVEAU	XP	DV	BAB	JS
1	0	1	+0	13
2	1400	2	+0	12
3	2800	2+1	+1	11
4	4200	3+1	+1	10
5	5600	4+1	+2	9
6	7000	4+2	+3	8
7	8400	5+2	+3	7
8	9800	6+2	+4	6
9	11200	6+3	+4	6
10	12600	7+3	+5	6

NARQUE

Xéno massif aux griffes puissantes, un prédateur implacable aux sens exacerbés, mais aussi une créature grégaire et sociable, calme et patiente.

Origine – Xéno.

Caractéristique directrice – Force.

Sauvegarde – Le Narque reçoit un avantage à ses jets de sauvegarde quand il est en situation de combat.

Entraînement au combat – Le Narque sait manier les armes simples. Il peut porter des armures légères.

Compétences – Le Narque est formé dans les domaines suivants : Athlétisme, Discrétion, Intimidation, Vigilance. De plus, il voit parfaitement la nuit et avec les lumières les plus infimes.

Capacité – Le Narque inflige 1d6 dégâts avec ses griffes. Il obtient un bonus de +1 dégât au niveau 4, puis au niveau 7. S'il ne porte pas d'armure ou seulement une armure légère, sa classe d'armure est augmentée de +1, puis de +1 supplémentaire au niveau 3 et au niveau 8.

NIVEAU	XP	DV	BAB	JS
1	0	1+1	+0	14
2	1950	2+2	+1	13
3	3900	3+3	+2	12
4	5850	4+4	+2	11
5	7800	5+5	+3	10
6	9750	6+6	+4	9
7	11700	7+7	+4	8
8	13650	8+8	+5	7
9	15600	9+9	+6	6
10	17550	10+10	+6	6

NEBRAX

Prédateur nocturne et silencieux, farouche et réservé, toujours extrêmement loyal envers les rares personnes dont il accepte l'amitié et la compagnie.

Origine – Xéno.

Caractéristique directrice – Dextérité.

Sauvegarde – Le Nebrax reçoit un avantage à ses jets de sauvegarde quand il agit de nuit ou dans les ténèbres.

Entraînement au combat – Le Nebrax sait manier toutes les armes. Il peut porter les armures légères.

Compétences – Le Nebrax est formé dans le domaine suivant : Discrétion. De plus, il bénéficie d'une vision thermographique.

Capacité – Si le Nebrax attaque depuis une position dissimulée, dans les ténèbres ou avec un avantage de combat, il ajoute son niveau aux dégâts qu'il inflige au corps à corps (et bénéficie de l'avantage pour attaquer).

NIVEAU	XP	DV	BAB	JS
1	0	1	+0	15
2	1550	2	+1	14
3	3100	3	+2	13
4	4650	3+1	+2	12
5	6200	4+1	+3	11
6	7750	5+1	+4	10
7	9300	6+1	+4	9
8	10850	6+2	+5	8
9	12400	7+2	+6	7
10	13950	8+2	+6	6

NIVEAU	XP	DV	BAB	JS
1	0	1+1	+0	15
2	1550	2+2	+0	14
3	3100	3+3	+1	13
4	4650	4+4	+1	12
5	6200	5+5	+2	11
6	7750	6+6	+3	10
7	9300	7+7	+3	9
8	10850	8+8	+4	8
9	12400	9+9	+4	7
10	13950	10+10	+5	6

NÉCROBORG

Xéno chitineux pas plus grand qu'une main, qui se fixe sur le réseau nerveux de créatures mortes pour en prendre le contrôle, Humains, Xénos ou animaux.

Origine – Xéno.

Caractéristique directrice – Intelligence.

Sauvegarde – Le Nécroborg reçoit un avantage à ses jets de sauvegarde mentaux quand il chevauche une créature d'un type particulier choisi à la création : animaux, humains ou xénos.

Entraînement au combat – Le Nécroborg sait manier toutes les armes. Il n'est pas formé au port des armures.

Compétences – Le Nécroborg est formé dans les domaines suivants : Animaux, Athlétisme, Médecine, Survie.

Capacité – Le Nécroborg chevauche des cadavres en se fixant à leur réseau nerveux, le plus souvent des animaux, des humains ou des xénos. Le cadavre doit être relativement frais et ne pas présenter de blessures trop importantes, bien que le Nécroborg puisse le régénérer au cours des jours qui suivent la prise de possession (selon les règles de soins normales). Les dégâts infligés s'appliquent uniquement au cadavre. Pour blesser ou tuer un Nécroborg, il faut attendre que celui-ci se détache d'un hôte pour en trouver un autre. Une fois ceci fait, il faut 1d6 rounds au Nécroborg pour se réattacher totalement.

Option – les Nécroborgs ont un score de 6 dans chacune de leurs caractéristiques physiques. Utilisez les scores de leurs hôtes pour déterminer leurs Force, Constitution et Dextérité.

Pacificateur

Diplomate, négociateur, entremetteur, intermédiaire, cherchant toujours des solutions pacifiques aux petites querelles qui agitent le monde.

Origine – Humain ou Xéno.
Caractéristique directrice – Charisme.
Sauvegarde – Le Pacificateur reçoit un avantage à ses jets de sauvegarde quand il est en situation de négociation.
Entraînement au combat – Le Pacificateur sait manier les armes simples. Il peut porter les armures légères et médianes.
Compétences – Le Pacificateur est formé dans les domaines suivants : Animaux, Influence, Intimidation, Intuition.
Capacité – une fois par jour, le Pacificateur peut demander un pourparler, une trêve temporaire, avec des créatures agressives intelligentes. De plus, une fois par jour et par niveau, il peut charmer un interlocuteur (jet de sauvegarde pour résister) afin d'amener ce dernier à embrasser ses vues et intérêts, au moins temporairement.

NIVEAU	XP	DV	BAB	JS
1	0	1	+0	14
2	1450	2	+0	13
3	2900	2+1	+1	12
4	4350	3+1	+1	11
5	5800	4+1	+2	10
6	7250	4+2	+3	9
7	8700	5+2	+3	8
8	10150	6+2	+4	7
9	11600	6+3	+4	6
10	13050	7+3	+5	6

RAFISTOLEUR

Bricoleur de génie inventant ou réparant sans cesse de nouveaux gadgets aux usages improbables, souvent plus à l'aise avec les machines qu'avec les vivants.

Origine – Humain ou Xéno.

Caractéristique directrice – Intelligence.

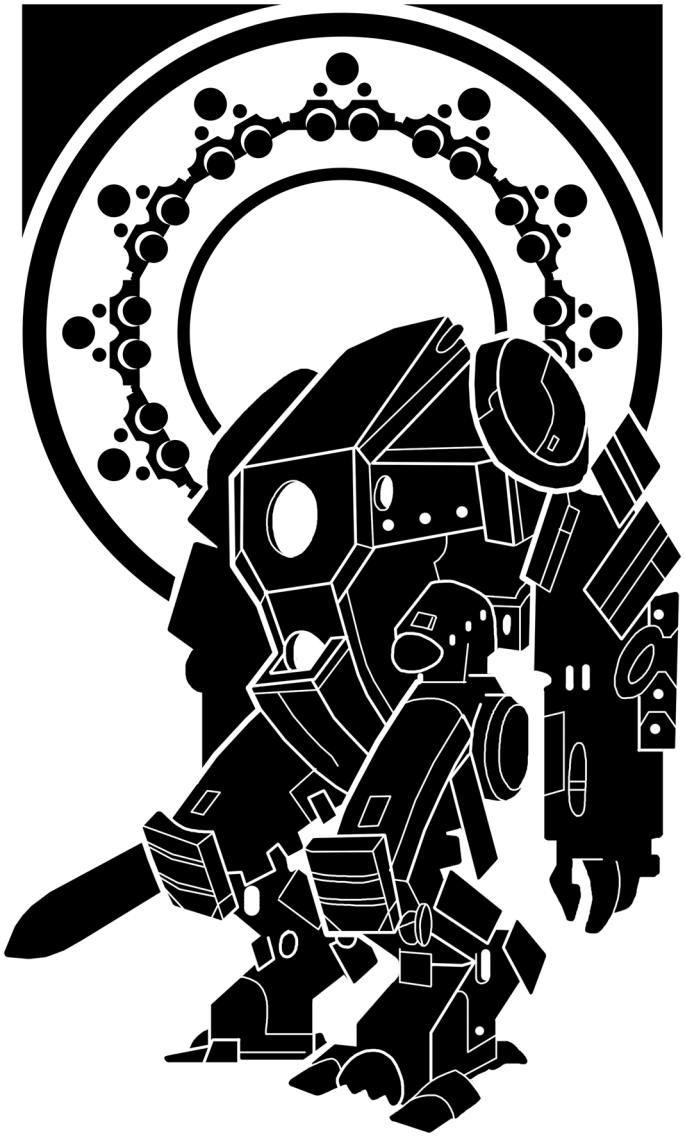
Sauvegarde – Le Rafistoleur reçoit un avantage à ses jets de sauvegarde pour se protéger des dangers causés par des machines, des malfonctions, des pièges mécaniques, etc., ainsi que des risques industriels (chimiques, radiations...)

Entraînement au combat – Le Rafistoleur sait manier les armes simples et les armes d'avant. Il peut porter les armures légères et médianes.

Compétences – Le Rafistoleur est formé dans les domaines suivants : Machines, Sciences, Vigilance.

Capacité – Le Rafistoleur possède un gadget par niveau, à définir avec le meneur de jeu (voir page 125). Quand un tel gadget est détruit involontairement ou volé, le Rafistoleur met rapidement la main sur un gadget du même type ou un autre.

NIVEAU	XP	DV	BAB	JS
1	0	1	+0	14
2	1700	2	+1	13
3	3400	3	+1	12
4	5100	3+1	+2	11
5	6800	4+1	+3	10
6	8500	5+1	+3	9
7	10200	6+1	+4	8
8	11900	6+2	+4	7
9	13600	7+2	+5	6
10	15300	8+2	+5	6



ROBOT BOY

(Aussi appelé RB, Bot-Boy ou B-Boy – ou même Robot Girl, il n'y a pas de raison) Pilote d'une armure robotisée, bien armée et bien équipée, parfois engagé dans un jeu étrange et mortel avec d'autres de son genre pour déterminer qui est le meilleur (cf. La Ligue, page 260).

Origine – Humain.

Caractéristique directrice – Dextérité.

Sauvegarde – Le Robot Boy reçoit un avantage à ses jets de sauvegarde quand il est dans son armure.

Entraînement au combat – Le Robot Boy sait manier toutes les armes. Il peut porter toutes les armures.

Compétences – Le Robot Boy est formé dans les domaines suivants : Athlétisme, Machines.

Capacité – Le Robot Boy possède une armure robotisée. Il peut choisir une modification par niveau supplémentaire, en plus de celles qu'il se paye par lui-même (cf. page 119).

NIVEAU	XP	DV	BAB	JS
1	0	1	+0	15
2	1750	2	+1	14
3	3500	3	+2	13
4	5250	3+1	+2	12
5	7000	4+1	+3	11
6	8750	5+1	+4	10
7	10500	6+1	+4	9
8	12250	6+2	+5	8
9	14000	7+2	+6	7
10	15750	8+2	+6	6

SCINTILLEUR

Xéno attentionné et doux, se déplaçant grâce à de courtes téléportations, toujours attentif à son environnement et curieux de tout.

Origine – Xéno.

Caractéristique directrice – Sagesse.

Sauvegarde – Le Scintilleur reçoit un avantage à ses jets de sauvegarde contre les menaces physiques soudaines et les explosions.

Entraînement au combat – Le Scintilleur sait manier toutes les armes. Il peut porter les armures légères et médianes.

Compétences – Le Scintilleur est formé dans les domaines suivants : Intuition, Vigilance.

Capacité – Le Scintilleur se téléporte à volonté dans un endroit en vue situé au maximum à 6 + niveau cases. C'est une action de déplacement normale. S'il possède une Force suffisante, le Scintilleur peut emporter une personne avec lui (cf. page 97).

NIVEAU	XP	DV	BAB	JS
1	0	1	+0	14
2	1800	2	+1	13
3	3600	3	+2	12
4	5400	3+1	+2	11
5	7200	4+1	+3	10
6	9000	5+1	+4	9
7	10800	6+1	+4	8
8	12600	6+2	+5	7
9	14400	7+2	+6	6
10	16200	8+2	+6	6

SIFINE

Xéno extrêmement rapide et vif, toujours en mouvement, incapable de se poser ou de patienter, fatigant sans doute mais bien utile en de multiples occasions.

Origine – Xéno.

Caractéristique directrice – Dextérité.

Sauvegarde – Le Sifine reçoit un avantage à ses jets de sauvegarde contre les menaces physiques soudaines.

Entraînement au combat – Le Sifine sait manier les armes simples. Il peut porter les armures légères.

Compétences – Le Sifine est formé dans les domaines suivants : Athlétisme, Fouille, Sciences.

Capacité – Le Sifine est très rapide. Il ajoute son niveau à son mouvement (en nombre de cases) et à son initiative.

NIVEAU	XP	DV	BAB	JS
1	0	1	+0	13
2	1450	2	+0	12
3	2900	2+1	+1	11
4	4350	3+1	+1	10
5	5800	4+1	+2	9
6	7250	4+2	+3	8
7	8700	5+2	+3	7
8	10150	6+2	+4	6
9	11600	6+3	+4	6
10	13050	7+3	+5	6

TÉLÉMANCIEN

Humain branché en permanence sur ce qu'il reste du réseau télématique mondial, du moins tant qu'il bénéficie d'une source d'énergie et de son ordinateur.

Origine – Humain.

Caractéristique directrice – Intelligence.

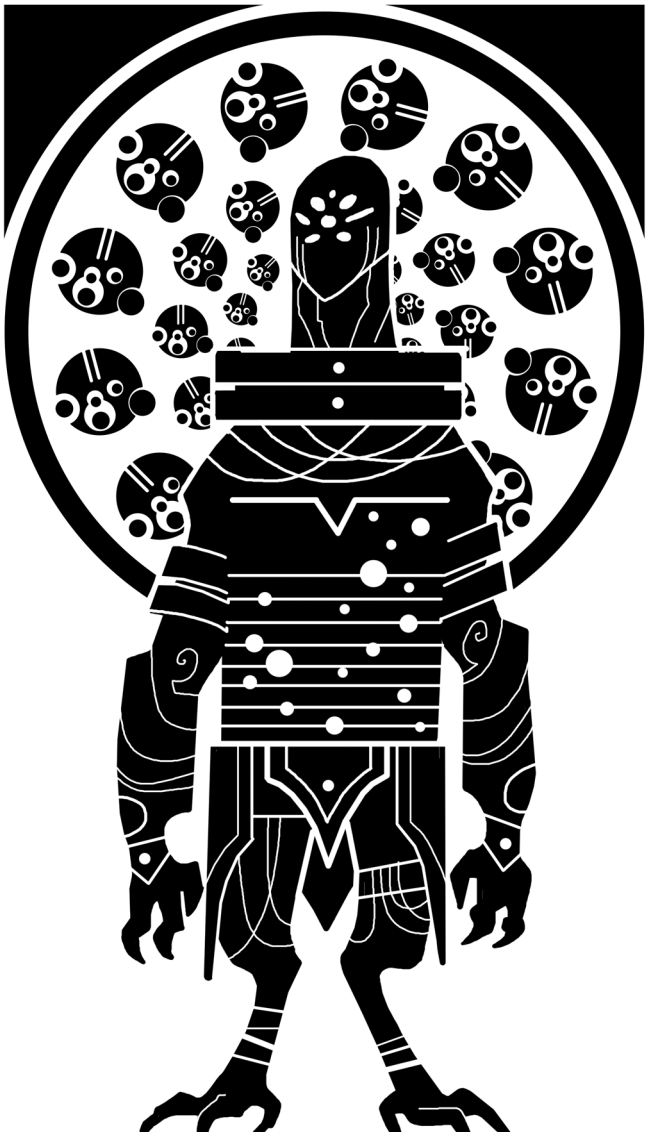
Sauvegarde – Le Télémancien reçoit un avantage à ses jets de sauvegarde contre les attaques mentales.

Entraînement au combat – Le Télémancien sait manier les armes simples. Il peut porter des armures légères.

Compétences – Le Télémancien est formé dans les domaines suivants : Érudition, Informatique, Machines, Sciences.

Capacité – Le Télémancien possède un ordinateur, une liaison satellite et un identifiant auprès de TORnet, le vestige du réseau télématique international, encore maintenu par une organisation mystérieuse. Une fois par séance de jeu et par niveau, le Télémancien peut poser une question au meneur de jeu à propos de l'univers de jeu et obtenir une réponse franche, claire et aussi complète que possible.

NIVEAU	XP	DV	BAB	JS
1	0	1	+0	15
2	1400	2	+0	14
3	2800	2+1	+1	13
4	4200	3+1	+1	12
5	5600	4+1	+2	11
6	7000	4+2	+3	10
7	8400	5+2	+3	9
8	9800	6+2	+4	8
9	11200	6+3	+4	7
10	12600	7+3	+5	6



TÉLÉPATHE

Xéno silencieux capable de communiquer par la pensée à volonté et, parfois de lire l'esprit de ses interlocuteurs - toujours difficile à surprendre.

Origine – Xéno.

Caractéristique directrice – Sagesse.

Sauvegarde – Le Télépathe reçoit un avantage à ses jets de sauvegarde contre les attaques mentales, mais aussi contre les menaces et la peur.

Entraînement au combat – Le Télépathe sait manier les armes simples. Il peut porter les armures légères et médianes.

Compétences – Le Télépathe est formé dans les domaines suivants : Influence, Vigilance.

Capacité – Un télépathe peut communiquer avec une cible en vue ; si celle-ci n'est pas volontaire, elle peut effectuer un jet de sauvegarde pour interdire toute tentative pendant 24 heures. Un Télépathe peut, une fois par jour et par niveau, tenter de lire les pensées de surface d'une cible ; celle-ci peut effectuer un jet de sauvegarde ou répondre à une question par oui ou par non. Enfin, le Télépathe ressent la présence de tous les êtres vivants à 5 cases de distance par niveau, tant qu'il est conscient.

NIVEAU	XP	DV	BAB	JS
1	0	1	+0	14
2	1450	1+1	+0	13
3	2900	2+1	+1	12
4	4350	2+2	+1	11
5	5800	3+2	+2	10
6	7250	3+3	+3	9
7	8700	4+3	+3	8
8	10150	4+4	+4	7
9	11600	5+4	+4	6
10	13050	5+5	+5	6

VAGABOND

Voyageur prévoyant, connaissant du monde un peu partout et entretenant des contacts dans de nombreuses communautés, juste au cas où, on ne sait jamais...

Origine – Humain ou Xéno.

Caractéristique directrice – Charisme.

Sauvegarde – Le Vagabond reçoit un avantage à ses jets de sauvegarde pour résister aux menaces et à la peur, mais aussi face aux dangers de la nature.

Entraînement au combat – Le Vagabond sait manier toutes les armes. Il peut porter les armures légères et médianes.

Compétences – Le Vagabond est formé dans les domaines suivants : Athlétisme, Influence, Intimidation, Intuition, Survie.

Capacité – Un Vagabond connaît du monde à peu près partout et sait presque toujours à quelle adresse se présenter pour obtenir des informations, du matériel ou de l'aide. Lorsqu'il cherche quelque chose de ce type, il peut effectuer un jet de sauvegarde. En cas de succès, il obtient un nom et un lieu. Les histoires personnelles, le passé et les relations entre le Vagabond et son contact sont laissés à la discrétion du meneur de jeu et du joueur. Il est fort probable que rien ne sera accordé sans quelque contrepartie.

NIVEAU	XP	DV	BAB	JS
1	0	1	+0	13
2	1750	2	+0	12
3	3500	3	+1	11
4	5250	3+1	+1	10
5	7000	4+1	+2	9
6	8750	5+1	+3	8
7	10500	6+1	+3	7
8	12250	6+2	+4	6
9	14000	7+2	+4	6
10	15750	8+2	+5	6