



LIVRET DE CREATION DE PERSONNAGE

Dans un soucis de réflexion et d'optimisation du personnage il est conseillé de créer votre personnage comme ci-dessous et non, comme le livre de règles de Degenesis vous le propose (mais vous pouvez totalement ignorer ce choix) :

- Choix du culte (p2)
- Choix de la culture (p16)
- Choix du concept (p21)
- Répartition des points max alloués pour culte/culture/concept
- Dépense des 10 points d'attributs
- Dépense des 28 points de compétences (max 2pts/compétence, hors bonus max de culte/culture/concept)
 - Répartir les points en fonction du rang de culte souhaité
 - Choix entre **PSY+Volonté** ou **PSY+Foi** (rayer la compétence non souhaitée)
 - Choix entre **INT+Concentration** ou **INS+Pulsions** (rayer la compétence non souhaitée)
- Répartir 4 points entre les 6 historiques (Alliés, Autorité, Renommée, Ressources, Secrets, Réseau) p36 avec un maximum de 3 par historique
- Choisir un potentiel de rang 1 (parmi ceux possible du culte, ou généraux)
- Réaliser les touches finales
 - Choisir un nom, un age, un genre, une taille et un poids
 - Noter les points d'**égo (INT+Concentration ou INS+Pulsions)**. Noircir les cases au-delà de cette valeur max
 - Noter les points de **sporulations (PSY+Foi/Volonté * 2)**. Noircir les cases au-delà de cette valeur max
 - Noter les points de **blessures superficielles (PHY+Résistance * 2)**. Noircir les cases au-delà de cette valeur max
 - Noter les points de **traumatismes (PHY+PSY)**. Noircir les cases au-delà de cette valeur max
 - Noter la valeur de défense (en fonction du matériel). Défense passive = 1
 - Noter l'argent du personnage (Dinars/Lettres de change) comme ceci :
 - Anabaptistes : (Niveau de Rang + Ressources) * 50 LC
 - Anubiens : (Niveau de Rang + Ressources) * 100 dinars
 - Apocalyptiques : (Niveau de Rang + Ressources) * 200 LC
 - Blafards : (Niveau de Rang + Ressources) * 50 LC
 - Chroniqueurs : (Niveau de Rang + Ressources) * 128 LC
 - Clanistes : (Niveau de Rang + Ressources) * 50 LC
 - Ferrailleurs : (Niveau de Rang + Ressources) * 50 LC
 - Fléaux : (Niveau de Rang + Ressources) * 100 dinars
 - Hellvétiques : (Niveau de Rang + Ressources) * 50 LC
 - Jéhammétans : (Niveau de Rang + Ressources) * 100 LC
 - Juges : (Niveau de Rang + Ressources) * 50LC
 - Néolibyens : (Niveau de Rang + Ressources) * 1000 dinars
 - Spitaliers : (Niveau de Rang + Ressources) * 100 LC

CHOIX DU CULTE :

CULTE	BONUS DE COMPÉTENCE	CULTURES POSSIBLE	
 ANABAPTISTES	(PHY) Corps à corps (PHY) Force (INT) Légendes (AGI) Mobilité (PSY) Foi/Volonté	Borca Franka Pollen Purgare	
 ANUBIENS	(PHY) Résistance (CHA) Commandement (INT) Médecine (INT) Légendes (PSY) Foi/Volonté	Hybrispania Afrika	
 APOCALYPTIQUES	(PHY) Athlétisme (AGI) Dextérité (CHA) Séduction (CHA) Art (PSY) Ruse	Borca Franka Pollen Blakhans Hybrispania	Purgare Afrika
 BLAFARDS	(AGI) Armes à projectiles (AGI) Furtivité (PSY) Ruse (INT) Technologie (INS) Perception	Blakhans Hybrispania	
 CHRONIQUEURS	(AGI) Artisanat (CHA) Négociation (INT) Technologie (INT) Conn. des Artefacts (PSY) Tromperie	Borca Franka Pollen	
 CLANISTES	(PHY) Vigueur (modifiable) (PHY) Corps à corps (mod.) (INS) Survie (mod.) (INT) Légendes (mod.) (INS) Dressage (mod.)	Borca Franka Pollen Blakhans Hybrispania	Purgare Afrika
 FERRAILLEURS	(PHY) Athlétisme (PHY) Résistance (INT) Conn. des Artefacts (AGI) Artisanat (INS) Survie	Borca Franka Pollen Blakhans Hybrispania	Purgare Afrika
 FLÉAUX	(PHY) Athlétisme (PHY) Force (AGI) Mobilité (PHY) Vigueur (PSY) Réactivité	Hybrispania Afrika	
 HELLVÉTIQUES	(PHY) Force (PHY) Vigueur (CHA) Commandement (AGI) Armes à projectiles (PSY) Réactivité	Borca Franka Blakhans Purgare	
 JEHAMMÉTANS	(PHY) Corps à corps (AGI) Artisanat (PSY) Foi/Volonté (CHA) Art (INS) Dressage	Borca Blakhans Hybrispania	
 JUGES	(PHY) Corps à corps (AGI) Navigation (CHA) Considération (AGI) Armes à projectiles (PSY) Domination	Borca Franka	
 Néolibyens	(AGI) Armes à projectiles (CHA) Considération (PSY) Ruse (CHA) Négociation (INS) Empathie	Hybrispania Afrika	
 SPITALIERS	(PHY) Résistance (INT) Médecine (PSY) Foi/Volonté (INT) Science (INS) Perception	Borca Franka Pollen Hybrispania Purgare	



Les Anabaptistes sont des héritiers de la chrétienté, à quelques détails près. Dirigé par 8 Baptistes, leur église est similaire à l'église chrétienne médiévale. Il est facile de rentrer dans le culte mais bien plus compliqué d'en grimper les échelons. Seuls ceux qui prouvent au combat ou au travail leur valeur, et qui ont les visions divines les plus intenses (ou savent le mieux faire croire qu'ils en ont) peuvent espérer gagner en influence. Tout Purgare ou presque est converti à leur doctrine. Ils ont auparavant fait la guerre aux Chroniqueurs et Jehammetans. Les premiers sont en paix avec eux, et les seconds maintenant en guerre froide. L'Anabaptiste cherche une place au paradis, par une vie de travail et de vertu. Seuls quelques rares sont autorisés à pécher : il faut parfois pardonner les mesures extrêmes pour protéger la foi.

Opinions positives des cultes :

- Spitaliers
- Fléaux
- Hellvétiques
- Néolibyens
- Juges
- Clanistes
- Ferrailleurs

Opinions négatives des cultes :

- Chroniqueurs
- Jehammetans
- Blafards
- Anubiens
- Apocalyptiques



1 – RAVI

Condition : -

Effet : Il obtient son tatouage à trois points sur le front (+1D en défense mentale) et un anneau à travers le nez pour enchaîner l'âme au corps.

Equipement : Longue bêche, graine (offertes par son groupe, symbolise l'expansion de son pneuma).

2 – ASCETE

Condition : PHY+Vigueur 6 ; CHA+Considération 4 ; PSY+Foi ou PSY+Volonté 6

Effet : L'ascète inspire les gens : quand il s'adresse aux fermiers et aux soutiens de famille, il obtient +1D à CHA+Commandement et CHA+Considération

Equipement : Semence (l'Ascète rassemble les semences des plantes les plus robustes et les enfouit dans des endroits qu'il considère comme important et sacré.

3 – ELYSEEN

Condition : INT+Médecine 8 ; INT+Légende 6 ; INT+Science 6 ; Renommée 2 ; Secrets 2

Effet : L'Elyséen purifie son esprit à travers l'ascétisme et les huiles élyséennes : en cas d'exposition à la Sepsie, il obtient +2D pour y résister. L'Elyséen sait combiner les herbes et la terre pour en extraire les célèbres huiles élyséennes. S'il demande des huiles dans une enclave Anabaptiste, il obtient +2 Ressources à cet effet.

Equipement : Creuset et pilon ; herbes médicinales ; pierres de la mer adriatique : +1D à PSY+Foi (aucun effet sur PSY+Volonté)

2 – ORGIASIQUE

Condition : PHY+Résistance 4 ; PHY+Corps à corps 6 ; INT+Concentration 6 ou INS+Pulsions 6

Effet : Si l'Orgiasique voyage avec sa bande, il obtient +1D à son jet d'attaque, mais aussi -1D à sa défense active. Il ne connaît que les extrêmes : Si il suit ce principe, il obtient +1D à PSY+Foi ou PSY+Volonté. S'il en dévie et prend des décisions en demi-teinte ou relativise d'anciennes idées, ce bonus se transforme en malus de +1D. Où qu'il aille, ses compagnons seront toujours sa famille (+1 Alliés)

Equipement : Espadon

3 - FUREUR

Condition : PHY+Corps à corps 8 ; PSY+Foi 8 ou PSY+Volonté 8 ; Renommée 4

Effet : Le personnage Fureur à accès aux catacombes et aux arsenaux de Cathédrale, et peut y prendre tout se don il a besoin. S'il utilise un calcinateur il obtient un bonus de +1D aux jets d'attaque. Un Fureur peut rassembler un groupe d'Orgiasique (nombre de volontaire égal à sa Renommée x2) et partir en croisade. Le groupe le suivra à travers les contrées inexplorées afin de rallier les habitants à Cathédrale. Si la croisade est une réussite, une colonie Anabaptiste voit le jour et le Fureur touche une partie des impôts. Selon la taille de l'enclave, ses Ressources augmentent de 1 à 3 points.

Equipement : Calcinateur



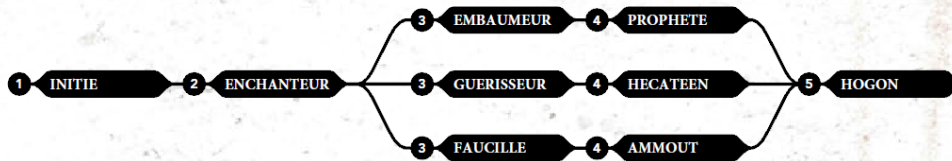
Les Anubiens sont les héritiers d'une secte pré-apocalyptique : Le Syndicat d'Anubis, créée par 8 scientifiques africains. La vie d'un Anubien est faite de rituels. Le prétendant anubien est enfermé des jours durant dans des catacombes à se nourrir d'insectes et de cadavres. Presque mort, il est récupéré par son mentor qui le soigne et lui tatoue 7 cercles blancs de nuances différentes. Chaque cercle représente l'apprentissage des secrets d'Anubis. À chaque transformation, un cercle disparaît, et l'anubien comprend un peu plus les secrets de son dieu. L'anubien se mêle avec les psychovores, les étudie, les comprend de plus en plus. Il en mange le fruit, et lors d'un rituel où il tombe dans un long coma et frôle la mort, il s'éloigne peu à peu de sa condition d'être humain. Moins il a de cercles, moins l'anubien se sert des rituels superstitieux. Il sait maintenant que la superstition est inutile. À trois cercles, il doit se rendre au Caire, cité presque engloutie par les psychovores, pour perdre un cercle.. Les deux derniers cercles ne sont pas encore percés à jour. L'anubien dispose de beaucoup d'autres rituels. Il peut mettre un mourant dans une peau animale, et le ramener à la vie en quelques jours. Sa connaissance des plantes et de la mort est sans égal.

Opinions positives des cultes :

- Fléaux
- Clanistes
- Hellvétiques
- Néolibyens
- Ferrailleurs
- Spitaliers
- Anabaptistes

Opinions négatives des cultes :

- Blafards
- Chroniqueurs
- Juges
- Apocalyptiques
- Jéhammétans



1 – INITIE

Condition : Marque d'Anubis

Effet : Sept cercles concentriques apparaissent sur le ventre de l'initié. Il obtient +1D à tous les tests d'action contre la Vorace. C'est un vagabond qui voyage entre les mondes et explore l'humanité, les ancêtres, la nature ainsi que la périphérie des Psychovores. Aucun Afrikain, ne lui refuserait à boire ou à manger. On dit que tout ce qu'un Afrikain fait pour un Initié sera récompensé au centuple par les esprits ancestraux.

Équipement : -

2 – ENCHANTEUR

Condition : PSY+Foi 6 ou PSY+Volonté 6 ; INT+Légendes 6 ; Renommée 1

Effet : L'enchanteur enseigne les rites ancestraux et conseille les gens dans leurs affaires quotidiennement: tous les historiques à l'exception des Ressources, s'appliquent également aux Néolibyens, aux Fléaux, aux Ferrailleurs Afrikains et aux Clanistes. Il en va de même pour les rangs supérieurs.

Équipement : Masque d'Anubis ; Pierre d'âmes (outils de superstition : +1D Charisme lorsqu'il tente d'influencer un Afrikain).

3 – EMBAUMEUR

Condition : CHA+Expression 6 ; INT+Légendes 7 ; INS+Empathie 7 ; Renommée 2

Effet : L'Anubien peut désormais interférer avec l'éther psychovore et ainsi influencer les gens autour de lui grâce aux murmures de ses ancêtres. Il reste cependant l'esclave de la nature : les émotions générées sont liées à son attribut le plus élevé. S'il s'agit du PHY, les Afrikains se sentent plus fort, plus sains. Si il s'agit du PSY, ils se sentent plus volontaires, s'il s'agit du INS, ils sentent la nature primaire et y cèdent. Les Embaumeurs recrutent des Initiés et les éduquent jusqu'au moment où ils deviennent des Enchanteurs. Tous ses initiés se sentent redevables envers leur Embaumeur jusqu'à la fin de leurs jours et comptent comme des alliés (+1 Alliés).

Équipement : Doigt d'Anubis (un os pointu pour écorcher la peau des initiés).

3 – GUERISSEUR

Condition : PHY+Résistance 8 ; INT+Médecine 6 ; INT+Concentration 6 ou INT+Pulsions 6 ; Autorité 2

Effet : Le Guérisseur récupère de la terre, des herbes et de puissantes matières organique, ainsi que les Douât des psychovores. Quand il a besoin d'un autre Anubien, pour réaliser un médicament, il reçoit +2 Ressources. Il peut manger un Douât sans être dévoré par la Vorace. Cependant il doit effectuer un jet de PHY+Résistance (Difficulté = qualité du Douât) pour amorcer la catalyse. Le niveau détermine également la durée pendant laquelle le Guérisseur est plongé dans le coma. L'Anubien se réveille un jour plus tôt par déclencheur, mais demeure en catalyse pendant au moins une heure. Résistance contre les Psychovores : +3D pour combattre les infections.

Équipement : Creuset, limon guérisseur

3 – FAUCILLE

Condition : PHY+Corps à Corps 6 ; PSY+Réactivité 6 ; Renommée 2 ; Réseau 2

Effet : Il obtient le Potentiel Oeil d'Horus au niveau 1. Une bande de Fléaux accueille l'Anubien en tant que combattant, et ce dernier peut défier l'ennemi le plus fort avant le Simba. Cependant il peut aussi refuser sans perdre d'honneur. Le Simba lui en sera reconnaissant. Résistance contre les psychovore : +3D pour combattre les infections.

Équipement : Khépesh



APOCALYPTIQUES

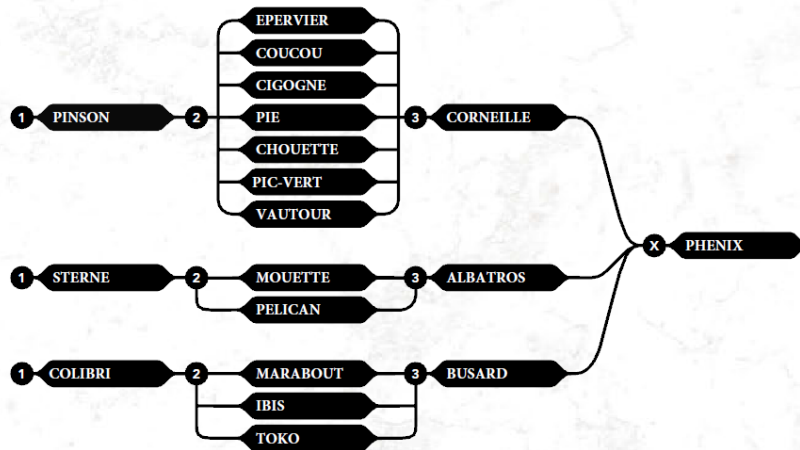
Les Apocalyptiques existaient déjà avant la chute des astéroïdes. Des gangs de jeunes dépravés : sexe, drogue, prostitution, alcool, crimes... Peu importe les conséquences et peu importe si l'un d'eux meurt ! Aujourd'hui encore ils sont les magnats du crime organisé. Ils s'appuient sur le tarot (et les concepts de personnage) pour prédire les destins. Chaque opportunité de s'enrichir ou de s'amuser est saisie. Chaque groupe porte un nom d'oiseau qui renseigne sur son origine. Les Apocalyptiques sont parfois nomades : ils viennent, prennent tout ce qu'ils peuvent puis partent piller ailleurs. Leur peu de considération pour les autres rend les luttes intestines fréquentes. Un chef de groupe peut être défié en duel et exilé. Les vieux n'ont plus leur place dans le groupe et sont rejetés. Ils sont évidemment traqués par les juges. En Afrique, c'est différent. Ils font partie intégrante de la société. Les bordels sont des palaces luxueux et les conflits se règlent très rarement par la violence. Certains africains qui n'étaient pas intéressés par les neolybiens ou Fléaux deviennent des pirates et sévissent sur la méditerranée. La Corse est leur bastion.

Opinions positives des cultes :

- Ferrailleurs
- Fléaux
- Hellvétiques
- Jéhammétans
- Néolibyens
- Anabaptistes
- Chroniqueurs

Opinions négatives des cultes :

- Juges
- Anubiens
- Spitaliers
- Blafards
- Clanistes



1 - PINSON

Condition : Résistance à la souffrance

Effet : Le Pinson est harcelé par sa nuée, soit disant pour son bien. Parce qu'il s'attend au pire à tout moment, il obtient +1D à l'initiative quand il est entouré de sa nuée. Ce bonus est perdu lorsqu'il change de rang.

Equipement : -

1 - STERNE

Condition : Aime l'eau... ou pas

Effet : Comme le Pinson, il obtient +1D à l'initiative tant qu'il reste parmi les siens. Ce bonus est perdu quand il change de rang.

Equipement : Grappin

1 - COLIBRI

Condition : -

Effet : Comme le Pinson ou la Sterne, il est harcelé par sa nuée. Parce qu'il s'attend au pire à tout moment, il obtient +1D à l'initiative quand il est entouré de sa nuée d'Apocalyptiques. Ce bonus est perdu lorsqu'il change de rang.

Equipement : Dague Koummya



Avant l'Eschaton, le Groupe de Recombination (RG) avait déjà prévu un après. Ils ont cryogénisé dans des bunkers des hommes, les Sleepers, bourrés de nanites régénératrices et de hautes technologies. Tous les 100 ans, des Sleepers sortaient des 44 bunkers. Les Blafards sont les descendants de leurs gardiens. Ils sont devenus blancs, et ont une très bonne ouïe et vue dans l'obscurité. Ils ne sortent que la nuit et vivent pour protéger les Sleepers jusqu'à leur éveil. Les Sleepers doivent ensuite recréer une société une fois sortis du bunker. Certains bunkers sont perdus, oubliés. Si certains ne sortent jamais de leur abri, d'autres parcourent le monde pour libérer leurs confrères. Certains choisissent d'abandonner leurs croyances et de suivre un Prophète au lieu d'attendre l'éveil de ceux de leur bunker. Les Prophètes sévissent dans les ruines d'Exalt, à la recherche de haute technologie. D'autres décident de rester près de leurs bunkers pour diriger les leurs et attendre l'éveil des prochains Sleepers, il s'agit des Démagogues. Ceux-ci peuvent refaire le monde rien qu'au son de leur voix : insuffler peur, douleur, plaisir, rien qu'en parlant. Mais la nourriture se fait rare dans les bunkers, et ils sont obligés de s'aventurer au soleil pour la survie des leurs.

Opinions positives des cultes :

- Juges
- Spitaliers
- Néolibyens
- Chroniqueurs
- Fléaux
- Anubiens
- Clanistes

Opinions négatives des cultes :

- Hellvétiques
- Anabaptistes
- Apocalyptiques
- Jéhammétans
- Ferrailleurs



1 – SPECTRE

Condition : Né dans l'obscurité

Effet : Ouïe fine : S'il dresse l'oreille, ou si quelqu'un tente de l'approcher discrètement, le Spectre obtient +2D à INS+Perception. En plein soleil, les Blafards subissent -1D à l'attaque et à la défense.

Équipement : Soleil sinistre (talisman, +1D à la défense mentale)

2 – SOLAIRE

Condition : INT+Technologie 5 ; AGI+Artisanat 5 ; Ressources 1 ; Secrets 2

Effet : Le Solaire passe beaucoup de temps sous un soleil de plomb... et finit par s'y accoutumer. Le malus à l'attaque et à la défense disparaît.

Équipement : Disque solaire (Arbitre, niveau 1) ; Matériel électronique

2 – EVEILLEUR

Condition : INS+Survie 4 ; PSY+Ruse 6 ; Réseau 3

Effet : Comme les Solaire, l'Eveilleur s'accoutume à la lumière du jour : le malus disparaît. Il rassemble des indices concernant les bunkers et autres bâtiments de RG, et les Ferrailleurs le savent. Leurs Récupérateurs apprécient les Eveilleurs et les aides à pénétrer dans les bunkers, dans l'espoir de récupérer une part du gâteau.

Équipement : Disque solaire (Phaéton, niveau 1) ; Rayon solaire ; Bande dorée (valeur 200LC) ; Pistolet-Mitrailleur

2 – FANTOME

Condition : INS+Perception 4 ; AGI+Armes à projectiles 6 ; AGI+Furtivité 4

Effet : Lorsque les Fantome accèdent aux arsenaux des bunkers, il dispose de +2 Ressources. Il s'entraîne à combattre dans de mauvaises conditions visuelles : le malus d'obscurité passe de -4D à -2D.

Équipement : Pistolet-Mitrailleur à silencieux muni d'une baïonnette ; +1D munitions par mois ; Grenade assourdissante



CHRONIQUEURS

Organisation déjà existante avant l'Eshaton, ils s'occupaient du Flux, le réseau où tout était connecté avant la catastrophe. Dès les premières années après celle-ci, ils ont commencé à récupérer toutes les informations possibles de toutes les bibliothèques existantes. Leur but : recréer le Flux. Et ils ne sont pas loin d'arriver à la masse critique d'informations qui leur permettra de le créer à nouveau et même de surpasser ce qu'il était. Ils disposent de logiciels puissants, basés sur des sauvegardes du Flux, leur permettant grâce à toutes les variables qu'ils y rentrent chaque jour, de presque prédire les événements futurs.

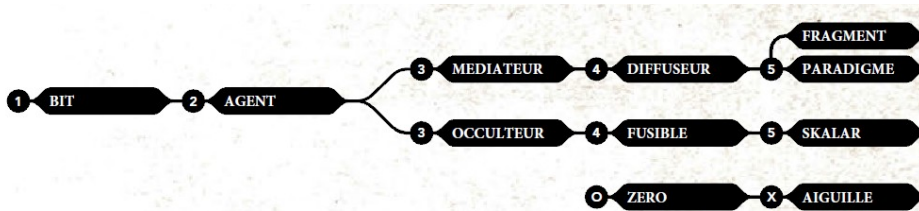
Ils portent des masques de cuir qui sont comme une seconde peau. Des tubes sortent de leur bouche et un vocodeur déforme leur voix tout en donnant un son distordu à leur respiration. Ils ont un code barre sur le front qui les identifie dans leurs bases, et un code barre blanc décore leurs capes noires. C'est une organisation qui règne grâce à l'information : ils la monnaient et la stockent. Leurs noms et mode de communication sont fortement liés à l'informatique. Ce sont des acronymes, des abréviations, des commandes logicielles, donc en général personne ne comprend ce qu'ils se disent.

Opinions positives des cultes :

- Spitaliers
- Juges
- Ferrailleurs

Opinions négatives des cultes :

- Néolibyens



1 - BIT

Condition : -

Effet : Le Bit se fait tatouer un code-barre sur le front, qui lui donne accès à toutes les alcôves tant que sa valeur ne tombe pas à zéro (comme les Zéros).

Équipement : Robe

2 - AGENT

Condition : INT+Connaissance des artefacts 5

Effet : L'Agent bénéficie d'une autorisation d'accès limitée. Ses vecteurs de mouvement doivent débuter et s'achever dans des alcôves. Ou à l'emplacement d'un artefact important.

Équipement : Vocodeur ; Masque de Chroniqueur ; Cape

3 - MEDIATEUR

Condition : INT+Connaissance des artefact 7 ; INT+Technologie 4 ; Secrets 1 ; Réseau 2

Effet : Le Médiateur peut se voir confier des missions (prise de contact, service de messenger) et bénéficier d'autorisations quand il se trouve devant les murs d'écrans et dans les alcôves Ces dernières sont liées à des missions et donnent accès aux installations de presque tous les cultes (sauf les Anabaptistes). Dans les serveurs, un Médiateur à accès au Flux statique (+3D à toutes questions liées à la connaissance).

Équipement : Imprimante de lettre de change ; Combinaison de Chroniqueur, 1 module gratuit

3 - OCCULTEUR

Condition : PHY+Corps à Corps 6 ; AGI+Armes à projectiles 6 ; PSY+Ruse 6

Effet : Il reçoit des missions consacrées en provenance du serveur. Les Occulteurs ne sont pas les bienvenue dans les alcôves.

Équipement : il a accès aux technologies consacrées (armes et équipements capable d'infliger des dégâts mortels (voir p249).



CLANISTES

Les clans sont les familles, les gangs, les petites organisations. C'est un peu un fourre-tout. Un clan peut être une famille borcane de 5 membres avec leur propre vision scientifique du monde comme un grand groupe nomade pollen de 100 personnes qui prospère depuis 400 ans grâce à la chasse à l'arc et aux esprits qu'il vénère. Si vous voulez faire un personnage unique et indépendant de tout culte c'est ici qu'il faut taper. Il existe des clans déjà faits et vous pouvez en créer vous même un. Les clans disposent des Potentiels communs à tous les cultes et n'ont pas de potentiels propres comme les 12 autres cultes. On les trouve page 93 de primal punk.

Opinions positives des cultes :

- Anabaptistes
- Spitaliers
- Chroniqueurs
- Néolibyens
- Jéhammétans
- Ferrailleurs
- Anubiens

Opinions négatives des cultes :

- Juges
- Hellvétiques
- Apocalyptiques
- Blafards
- Fléaux



1 – ECLAIREUR

Condition : -

Effet : L'éclaireur observe l'ennemi et sécurise les frontières du clan. Il obtient +1D à tous les jets d'attaque quand il défend le clan.

Équipement : Masse primitive ; Fronde : si niveau Technologique > 2, revolver simple.

2 – CHASSEUR

Condition : PHY+Vigueur 4 ; AGI+Armes à distance 6 ; INS+Survie 6

Effet : Sur le territoire de son clan, le Chasseur obtient +2D quand il part en quête de proies. Le Chasseur possède une connaissance remarquable de son environnement (+2D à AGI+Furtivité).

Équipement : Pièges ; Lance ; Arc ou si, Niveau technologique >3, Fusil de chasse

2 – CUEILLEUR

Condition : CHA+Négociation 4 ; CHA+Considération 6 ; INS+Orientation 6

Effet : Le Cueilleur connaît la terre, ses fruits et ses cycles de production (+2D quand il cherche des baies et des racines) et sait quand il faut s'approvisionner auprès des marchands. Les Cueilleurs maintiennent de bonnes relations avec les autres clans et préservent la paix.

Équipement : Cartes en cuir ordinaires (+1D à INS+Orientation)

3 – GUERRIER TRIBAL

Condition : PHY+Corps à corps 8 ; AGI+Armes à projectiles 6 ; PHY+Lutte 7 ou si Niveau technologique >2 AGI+Artisanat 7 ; Renommée 3

Effet : Au sein d'un clan guerrier, le Guerrier tribal obtient +2 Autorité. Les Cueilleurs et les chasseurs le nourrissent Son travail consiste à s'entraîner quotidiennement contre les autres guerriers du clan. A un niveau technologique supérieur, il tient le rôle de technicien et de maître d'armes.

Équipement : Epée ou autre arme de Corps à corps ; A un niveau technologique >3, fusil automatique ou à pompe

3 – CHAMAN

Condition : CHA+Négociation 7 ; INT+Légendes 8 ; INS+Empathie 7 ; Secrets 3

Effet : Le Chaman lutte contre le sort pour l'avenir de son clan. Il bénit les talismans, capture les esprits ancestraux et les forces divines dans des tatouages (conférant +1D à PSY+Foi), et prépare spirituellement les guerriers à leur mort au combat. A un niveau technologique >2, le Chaman se transforme en sage, chargé de conserver et de faire appliquer les lois du clan (+2D à INT+Légendes).

Équipement : Collier d'os ; Talismans ; Pierres divinatoires ; A un niveau technologique >2, Livre de loi, contrats, marque du clan sur du fer ou de la pierre.



FERRAILLEURS

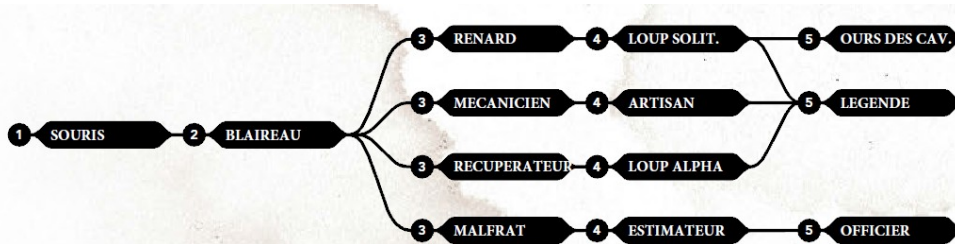
Les Ferrailleurs fouillent les ruines en quête d'artefacts technologiques pour les revendre. Les Ferrailleurs européens sont vêtus de tenues de cuir, de métal, de plastique. Ils vendent aux Chroniqueurs. Ils sont individualistes, fouillent les ruines la plupart du temps seul ou avec un enfant ou un animal qui puisse passer dans les trous plus étroits. Ils se sentent chez eux dans les ruines. Ça ne fait pas pour autant d'eux des asociaux. Ils se connaissent les uns les autres, ils n'aiment juste pas partager leur butin, et voyager à plusieurs rend plus repérable. Chaque Ferrailleur a sa propre rune, tatouée sur le front ou la main. Ils ont un langage écrit en runes qui leur permet de communiquer dans les ruines aux futurs Ferrailleurs qui y passent. Parmi les messages on trouve surtout : "J'étais ici, j'ai tout pris, passez votre chemin" ou les dangers, les points d'eau, les directions à prendre. Les Ferrailleurs afrikains sont beaucoup plus sociaux et respectueux de leurs aînés. Ils aiment apprendre aux plus jeunes et partager leurs histoires. Ils vendent aux Neolybiens et sont donc bien plus riches. Contrairement aux européens, leurs habits sont très colorés. Les Ferrailleurs sont les plus doués pour construire des choses. Très doués de leurs mains, ils personnalisent leurs armes comme personne.

Opinions positives des cultes :

- Apocalyptiques
- Anabaptistes
- Chroniqueurs
- Spitaliers
- Néolibyens
- Jéhammétans
- Hellvétiques

Opinions négatives des cultes :

- Juges
- Clanistes
- Anubiens
- Blafards
- Fléaux



1 – SOURIS

Condition : -

Effet : La Souris travaille pour un Ferrailleur plus âgé. Ce dernier garde la main sur les lettres de change de Chroniqueurs, mais il s'assure qu'à la fin de la journée, la Souris obtienne un repas en échange de son dur labeur. Dans le cas contraire, la Souris s'en va sur-le-champ. Elle trouvera toujours un autre employeur.

Equipement : Corde ; Boussole ; Périscope

2 – BLAIREAU

Condition : INS+Perception 4 ; INS+Survie 6

Effet : Un Blaireau doit survivre seul. Il a conçu une rune qui lui tient lieu de symbole personnel. S'il la grave sur les murs en ruines avec des indices, avertissant de la présence de dangers, sa Renommée augmente (sans jamais dépasser 3).

Equipement : Fusil

3 – RENARD

Condition : PSY+Ruse 6 ; INS+Survie 6 ; INS+Orientation 6

Effet : Les ruines lui procure la liberté qu'il n'a pas trouvée dans les villes. Elle forme son foyer, et le Renard en connaît les moindres recoins : +2D à tous les tests pour récupérer de la ferraille. Il conserve au moins un terrier dans les désolations pour y stocker des artefacts et de la ferraille. Il obtient un bonus de +2D à tous les jets de défense à l'intérieur de son domaine, et sa défense passive augmente de 2.

Equipement : Merveille (arme spéciale des Ferrailleurs) ; Harnais de transport ; Houe

3 – MECANICIEN

Condition : INT+Technologie 6 ; AGI+Artisanat 7 ; Ressources 2

Effet : Les individus disposant de connaissances techniques sont très demandés et s'enrichissent rapidement (+1 Ressources). Lorsqu'ils démantèlent des artefacts, ils obtiennent 50% de matériaux bruts en plus.

Equipement : Trousse à outils (+1D à AGI+Artisanat), améliorable (1-3), p166

3 – RECUPERATEUR

Condition : Autorité 2 ; Alliés 2 ; Réseau 2

Effet : Les Récupérateurs mettent leur matériel en commun : +3 Ressources pour obtenir des machines lourdes afin de récupérer des artefacts (système d'extraction mobile, cisailles pneumatiques). Ils partagent toujours leurs abris et rompent le pain ensemble.

Equipement : Broyeur

3 – MALFRAT DES CARTELS

Condition : -

Effet : Un Malfrat des cartels porte le symbole du cartel tatoué sur son front. Ceci lui sert de laissez-passer auprès des Estimateurs qui le laisse (presque) tranquille : il doit leur donner 1/10ème de ce que lui versent les Chroniqueurs. Il peut chercher la ferraille dans les champs de ruines revendiqués par le cartel sans subir d'attaque. Désormais le Cartel le soutient : +2 Alliés au sein du cartel.

Equipement : Tablier en cuir épais



Un enfant africain ne peut devenir Fléaux que si sa mère le souhaite et l'amène dans un groupe de Fléaux. À 12 ans il aura une épreuve à passer (poursuivre un esclave, survivre dans la jungle avec une lance) lors de laquelle il ne sera jamais aidé. S'il se fait tuer, personne n'interviendra. De 12 à 28 ans il sera un guerrier. Après 28 ans il devient un aîné et combattra moins, pour devenir un support logistique des opérations. Il préparera les attaques, etc. Les Fléaux sont acclamés dans les villages. Tout le monde se tourne vers eux. Ils sont la main armée des traditions africaines. Pour eux chaque bataille est un face à face des âmes. Il est donc nécessaire que chaque combat soit égal. Contre un village de paysans on utilisera des lances. Pour tuer un sanglier on utilise un couteau. Hors de question d'utiliser des grenades à tout bout de champ. L'honneur et la famille avant tout. Même lorsqu'ils récupèrent de leurs blessures, ils se reposent dans des endroits où on a besoin d'eux, comme les villes côtières qui demandent protection. Ils se battent toujours avec leurs masques traditionnels, les masques de mort.

Opinions positives des cultes :

- Anubiens
- Spitaliers
- Hellvétiques
- Jéhannéméens
- Néolibyens
- Clanistes
- Apocalyptiques
- Ferrailleurs

Opinions négatives des cultes :

- Anabaptistes
- Blafards
- Juges
- Chroniqueurs



1 – DUFU

Condition : -

Effet : Le Dufu doit faire ses preuves tous les jours. Il scrute ses ennemis et chasse des animaux sauvages. Sa liste de tâches est longue, et il ne peut se défilier ni se plaindre. Il passe son temps afin de se défendre contre sa troupe.

Équipement : Lance ; Bouclier ovale ; Masque de Fléaux ; Casque ; Gilet pare-balles

2 – HONDO

Condition : PHY+Lutte 5 ; PHY+Corps à corps 6 ; PHY+Vigueur 6 ; AGI+Mobilité 4 ; Alliés 1 ; Renommée 2

Effet : Le Hondo est à présent un combattant aguerri et peut utiliser des armes à feu. Il est présenté aux Néolibyens et peut se servir dans leurs arsenaux en fonction de sa valeur de Ressources. Il obtient un bonus de +1D à toutes les interactions sociales basées sur Psyché, mais subit un malus de -1D à toutes les interactions sociales basées sur Charisme.

Équipement : Fusil d'assaut ; +2D munitions par mois ; Fustigateur

2 – DAMU

Condition : PHY+Lutte 5 ; CHA+Commandement 6 ; PSY+Ruse 5 ; INS+Perception 5 ; Autorité 3 ; Alliés 1

Effet : Comme le Hondo le Damu s'est battu pour obtenir le droit d'utiliser des armes à feu. Il explore les alentours pour sa bande, étudie les points faibles de l'ennemi et détermine les plans d'attaque. Si la bande parvient à lancer une attaque surprise grâce à ses plans, elle obtient +2D à l'initiative lors du premier round de combat. Si elle perd un guerrier à cause du plan mal conçu du Damu, le Damu perd 1 point de Renommée. En général, les Damu ont le droit de conduire des Koms.

Équipement : Fusil d'assaut ; +2D munitions par mois ; Fustigateur



HELLVÉTIQUES

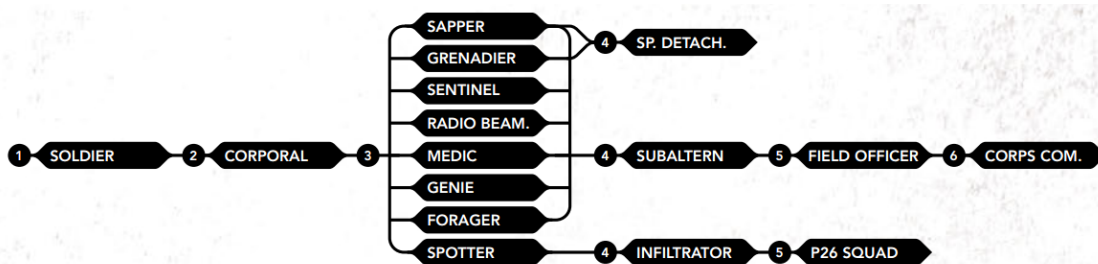
Retranchés dans leurs forteresses alpines, ils protègent et occupent toute la région autour des Alpes. Ils sont le seul passage sécurisé de l'Europe de l'ouest à l'Europe de l'est. (Pour rappel l'Europe est coupée en deux par un ravin aux activités volcaniques). C'est une organisation militaire à la pointe de la technologie, et méritocratique. Chaque soldat dispose de statistiques de combat qui sont régulièrement inspectées en même temps que celle des autres soldats lors de cérémonies. Un mauvais soldat risque une humiliation publique. Le soldat et son arme sont indissociables. S'il la brise sans pouvoir la réparer, la perd, la vend, se la fait voler, il est exclu du culte. De la même manière, un soldat qui part avec du matériel sans venir régulièrement check-in est un déserteur. Chaque régiment est responsable de ses résultats dans les 4 zones territoriales définies par le culte. Si un régiment se foire, on lui donnera moins de ressources. Un seul soldat peut donc mettre en péril tout un régiment. Si on manque d'argent, les soldats sont temporairement vendus comme mercenaires, mais ils sont difficiles car ont un très grand sens moral. En effet, tout le système Hellvetic tourne autour de la Doctrine, une liste de règles qu'ils suivent sans exception. De plus, ils ont gardé la neutralité suisse dans tous les conflits.

Opinions positives des cultes :

- Anubiens
- Ferrailleurs
- Juges
- Blafards
- Néolibyens
- Anabaptistes
- Clanistes

Opinions négatives des cultes :

- Jéhammétans
- Chroniqueurs
- Apocalyptiques
- Fléaux



1 – SOLDAT

Condition : -

Effet : Doit se présenter à la forteresse alpine tous les 6 mois sous peine de voir ses Ressources réduites en permanence de 1 par nombre d'absences.

Équipement : Défricheur ; +5 munitions par mois ; Harnais ; Rations de fer (équivalent à deux repas).

2 – CAPORAL

Condition : PHY+Force 4 ; AGI+Armes à projectiles 5 ; INS+Survie 4 ; Autorité 2

Effet : Dans les manufactures de la forteresse alpine, le défricheur est adapté aux besoins du Caporal. L'arme bénéficie d'une amélioration de niveau 1 (portée, dégâts ou maniement). Il reçoit l'autorisation de transporter 2 unités d'explosif de son choix.

Équipement : +10 munitions par mois (rangs supérieurs également).



JEHAMMÉTANS

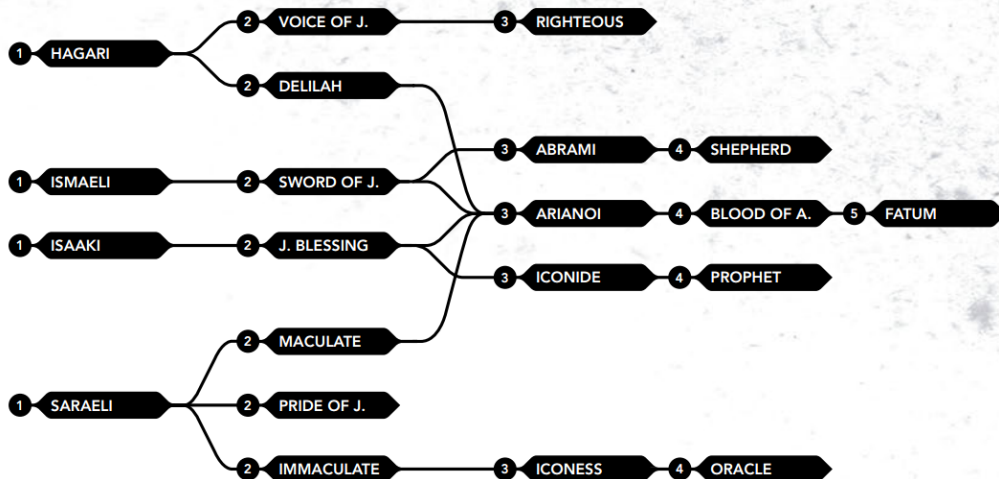
Mélange des trois grandes religions pré-apocalypse, les Jehammétans sont les serviteurs de Dieu. Autrefois nomades, certains se sont installés dans des villes. Les territoires des Juges, clans et Anabaptistes étant devenus trop grands. Certaines grandes villes européennes se sont converties en quelques jours, comme Osman en Borca. Ils sont pour la plupart des bergers. La famille et dieu sont tout ce qui compte. Partout en Europe ils font la guerre aux Fléaux et Neolybiens. Ils se tatouent au fur et à mesure des épisodes de leur vie. Un jeune homme tatoué sur tout le corps a eu une vie difficile et est plus sage et expérimenté. Un homme plus vieux avec la moitié du corps tatoué n'est pas quelqu'un sur qui on peut compter. Les Epées de Jehammet sont le bras armé du culte, ce sont de très redoutables guerriers qui bataillent dès 13 ans. Peu survivent longtemps, mais si c'est le cas, ils deviennent de grands meneurs militaires et religieux.

Opinions positives des cultes :

- Anabaptistes
- Clanistes
- Blafards
- Néolibyens
- Anubiens
- Ferrailleurs
- Juges

Opinions négatives des cultes :

- Chroniqueurs
- Hellvétiques
- Apocalyptiques
- Fléaux
- Spitaliers



1 – HAGARI

Condition : Rang prédéterminé à la naissance (femme)

Effet : L'Hagari protège la tribu au péril de sa vie : Elle obtient +1D au combat lorsqu'elle protège ses camarades. Si elle se sacrifie, elle obtient +3D à toutes les actions physiques. Si un événement la conduit hors de sa communauté, elle obtient temporairement +3 Alliés.

Equipement : -

1 – ISMAELI

Condition : Rang prédéterminé à la naissance (homme)

Effet : Interdiction de toucher à une femme

Equipement : Houlette de berger

1 – ISAAKI

Condition : Rang prédéterminé à la naissance en tant que fils de Saraeli (homme)

Effet : Il peut accéder à la richesse de toute la tribu : Ses Ressources commencent à 6. Il reçoit une excellente formation : Les bergers l'instruisent et les Glaives de Jehammet lui apprennent à manier le sabre. Il combat chaque fois au front : tant qu'il est en vie, tous les combattants de son groupe obtiennent +1D à leurs attaques.

Equipement : Cheval d'assaut ; Sabre damascène

1 – SARAEI

Condition : Rang prédéterminé à la naissance en tant que fils d'un Abrami et d'une Saraeli (femme)

Effet : Personne n'ose s'opposer à elle, même si elle n'a aucune influence. Les Ismaeli l'évitent, car se rapprocher d'elle risquerait d'entraîner leur exil. La Saraeli est promise à un Abrami et le conseil des anciens exige qu'elle respecte les traditions et partage son lit une fois par an.

Equipement : Robe est bijoux précieux ; Tatouages (+1D à la défense mentale)

DESCRIPTIONS DES CULTES :



Gardiens de la paix, de la loi, de la justice, notamment en Borca, où on trouve leur ville Justitian. Seuls les Spitaliens les défient. Némésis des apocalyptiques. Le culte et sa ville Justitian ont été soutenus (voire même presque créés) par les Chroniqueurs dès l'apparition des premiers Juges.

Ils suivent presque religieusement les règles du Codex, écrit par le premier des Juges. La coutume exige qu'ils portent un long manteau, un chapeau et des lunettes. Les juges appliquent la loi sans pitié : hors de question de montrer des signes de faiblesse.

Ils sont divisés en deux castes : les protecteurs, doués au combat au marteau et chargés d'être bourreaux, et les avocats, qui sont plutôt des hommes de tribunal. Ils ne savent pas se battre (et tirent donc au mousquet) mais connaissent par cœur le Codex et les lois.

Pas de prison ici, dans des temps si durs, on ne va pas loger et nourrir des criminels : un voleur aura les bras teintés en bleu pendant des mois, un menteur les lèvres. On marque au fer sur le visage les exilés. Les contrats se font par une poignée de mains non gantée pour vérifier que l'autre n'est pas criminel. On condamne aux travaux forcés ou d'intérêt public, et, dans le pire des cas, à la mort. Souvent, la victime ou la famille d'une victime peut décider du châtiment d'un criminel.

Opinions positives des cultes :

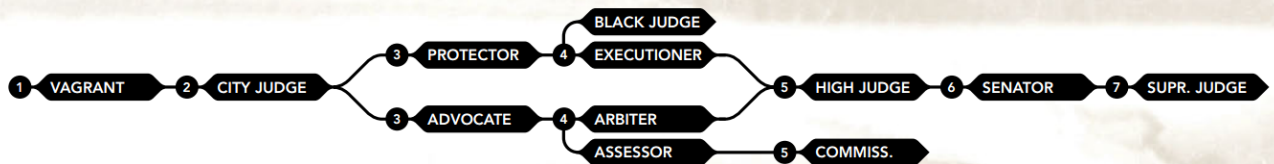
- Chroniqueurs
- Ferrailleurs
- Jéhammétans
- Anabaptistes

Opinions neutres des cultes :

- Clanistes
- Apocalyptiques
- Fléaux
- Anubiens
- Hellvétiques
- Néolibyens
- Spitaliers

Opinions négatives des cultes :

- Blafards



1 – VAGABOND

Condition : -

Effet : Pendant les premières années, le Vagabond restera au côté de son mentor (+1 Alliés, bonus dès que le Vagabond obtient l'examen pour devenir Juge des villes).

Équipement : Les leçons, livret incluant des exercices d'écriture et de lecture, des notes personnelles sur des délinquants et sur ces expériences, ainsi que des idées de nouvelles lois.

2 – JUGE DES VILLES

Condition : INT+Légendes 4 ; PHY+Corps à corps 6 ; CHA+Expression 4 ; CHA+Considération 4

Effet : Le Juge des villes peut présider et juger de simples effractions : les crimes capitaux sont réservés aux Protecteurs et aux Avocats. Il sert essentiellement de garde-fou dans les zones de crise. S'il parvient à incorporer une colonie au sein du Protectorat, il peut y devenir le représentant de Justicienne et exiger des impôts. Selon la taille de la colonie, ses Ressources s'élèvent de +1 (camps de Ferrailleur) à +4 (ville comptant plusieurs milliers d'habitants).

Équipement : Marteau de jugement ; Manteau en cuir ; Chapeau ; Codex (cuir de vache, impression simple)

3 – PROTECTEUR

Condition : AGI+Navigation 6 ; INT+Concentration 6 ou INS+Pulsions 6 ; PSY+Réactivité 6 ; Alliés 2

Effet : Les Protecteurs forment un groupe assermenté. Ils obtiennent +2 Alliés lorsqu'il s'adresse à d'autres juges ayant choisi la voie du Protecteur. Les Protecteurs connaissent chaque recoin du Protectorat. Ils peuvent se fier à leurs relations dans les bas-fonds quand il s'agit de trouver des délinquants, des informateurs et autre menu fretin (+2 Réseau lorsqu'elles sont utilisées à cet effet ; ce bonus ne s'applique pas quand ils doivent retrouver des criminels influents comme les Corneilles).

Équipement : Mousquet de Juge ; +1D munition par mois ; Cheval d'allure

3 – AVOCAT

Condition : CHA+Expression 6 ; CHA+Négociation 6 ; INT+Légendes 6 ; Autorité 2 ; Ressources 2

Effet : Il peut annuler les jugements des Protecteurs ou des Exécuteurs (+2 Autorité lorsqu'il s'adresse à des Protecteurs).

Équipement : Codex (édition limitée, annoté, agrémenté d'un glossaire, confère +2D à CHA+Expression lorsqu'il prononce des jugements).



NEOLIBYENS

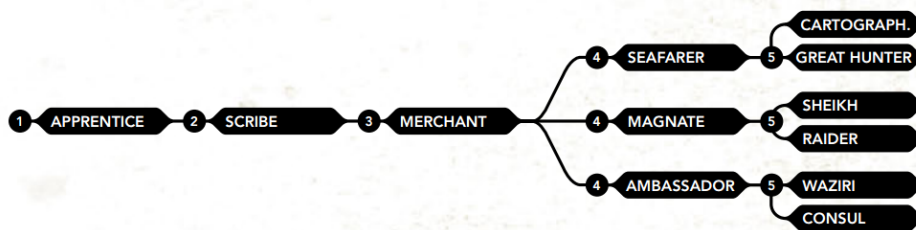
Exploration, diplomatie et commerce sont les mots clés décrivant la façon de faire des Neolybiens. Dépendants de la Banque du Commerce de Tripoli, chaque marchand se doit d'ouvrir des routes commerciales. Pour cela, il doit explorer le monde. Chaque point blanc sur une carte est un endroit qu'il se doit de cartographier. Il se fraie un chemin au travers du monde grâce à l'argent et presque uniquement l'argent. La seule hiérarchie qui vaille est celle du dinar. Les Fléaux s'occupent de tout ce qui est militaire. Le marchand Neolybien ne pense qu'à être plus riche chaque jour. Il soutient son village natal avant tout. Il y construit des écoles, des usines. Il finance les Fléaux originaires de son village. Néanmoins ceux-ci se battent et se sacrifient pour l'Afrique et ils méprisent les marchands. Pour prouver sa valeur au combat, le Neolybien s'engage dans des chasses en Europe. Leur proie préférée ? Les Psychonautes.

Opinions positives des cultes :

- Fléaux
- Spitaliers
- Anubiens
- Anabaptistes
- Hellvétiques
- Ferrailleurs
- Clanistes

Opinions négatives des cultes :

- Apocalyptiques
- Blafards
- Jéhammétans
- Juges
- Chroniqueurs



1 – APPRENTI

Condition : -

Effet : L'Apprenti ne quitte le scriptorium qu'à la demande de son mentor. Il copie les textes, s'exerce à l'écriture et à l'arithmétique. Il fait partie de l'inventaire de l'entreprise. Il mange à l'œil, reçoit de magnifiques vêtements... un investissement.

Équipement : Livre de compte (petit livre doté d'une couverture en fourrure ou en cuir contenant du papier à carreaux et un abaque ou une calculatrice électronique).

2 – SCRIBE

Condition : INT+Science 4 ; CHA+Expression 4 ; Autorité 1

Effet : Il doit noter chaque expédition et livraison pour une route commerciale donnée. Quand il discute avec des fournisseurs ou des producteurs, il peut utiliser son Autorité, même si son interlocuteur n'est pas un Néolibyen.

Équipement : -

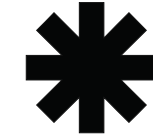
3 – MARCHAND

Condition : CHA+Négociation 6 ; PSY+Ruse 4 ; Ressources 2 ; Réseau 2

Effet : Une fois officiellement nommé Marchand, l'ancien Scribe est désormais un Néolibyen à part entière. S'il veut gagner de la Renommée, il doit aider son village natal. Il peut y parvenir en réduisant ses ressources mensuelles ou en investissant des dinars, en fonction de son rang. Au rang 3 (Marchand), cela se traduit par 100 dinars ou -1 Ressources ; Au rang 4 (Navigateur, Magnat ou Ambassadeur), 1000 dinars ou -2 Ressources. Au rang 5 (Cartographe, etc.) 10 000 dinars ou -3 Ressources. Le Néolibyen peut opter pour une nouvelle répartition tous les mois. S'il n'est pas en mesure de payer il perd 1 point de Renommée par mois de retard.

Si un Marchand souhaite emprunter de l'argent auprès de la Banque du Commerce, il doit être accompagné d'un Prophète des Ames Anubien. Cependant ces derniers ne se déplacent que si la Renommée du Marchand est supérieur ou égale à 2. Si le Prophète des Ames confirme sa solvabilité, le Marchand obtient un prêt en point de Ressources pendant une année. Cela signifie qu'avec 3 en Autorité, il obtient +3 Ressources. Une fois endetté auprès de la banque, il devra rembourser le prêt l'année suivante en s'acquittant du double de points de Ressources.

Équipement : Fusil Néolibyen ; Sceau des Libyens.



SPITALIERS

Organisation militaire et "sanitaire". Ils combattent féroceement les spores, les infestations, mais aussi les étudient pour mieux les comprendre et les détruire. Aucun infecté n'est épargné. Des villageois ont moins peur de découvrir le virus chez eux plutôt qu'une escouade de Spitaliens le découvrent eux mêmes et décident de faire le ménage. Ils disposent d'outils (le mollusk, un bout de viande baignant dans un liquide au bout de leur lance) pour repérer tout individu infecté.

Ce sont des médecins et scientifiques accros à l'hygiène. Dans le wasteland et les villages, ils soignent les maladies. Ils se considèrent comme le dernier espoir de l'humanité, et probablement à raison. Ils portent des masques à gaz, des combinaisons étanches qui évacuent l'urine de manière à l'analyser régulièrement. Leur ville, Spital, est entourée de quartiers entiers de malades surpeuplés soignés par des médecins surchargés de travail. Ne peuvent y entrer que ceux qui sont exempt de toute infestation aux spores et qui puisse le prouver. S'ensuivent ensuite de nombreux tests et décontaminations. Les recrues spitaliennes sont des étudiants qui passent de très difficiles examens. Monter dans la hiérarchie est ensuite compliqué et il faut faire ses preuves. Les consultants gèrent le culte et seul un Aîné ayant travaillé 60 ans peut les critiquer.

Opinions positives des cultes :

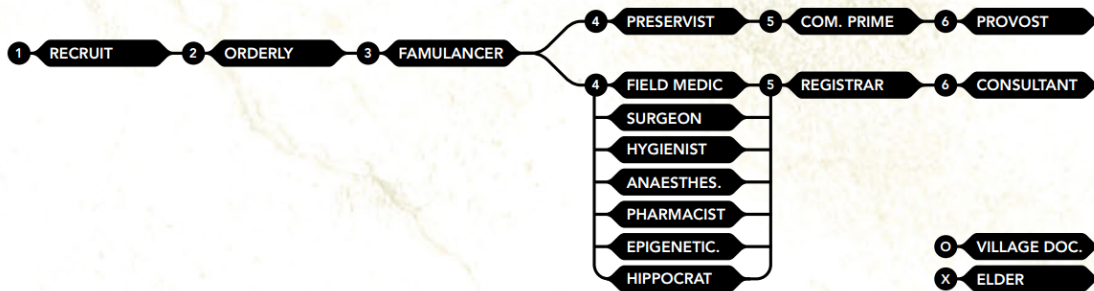
- Anabaptistes
- Clanistes
- Hellvétiques
- Néolibyens

Opinions neutres des cultes :

- Juges
- Ferrailleurs
- Jéhammétans
- Chroniqueurs
- Apocalyptiques

Opinions négatives des cultes :

- Blafards
- Fléaux
- Anubiens



1 – RECRUE

Condition : -

Effet : -

Equipement : Le Manuel (livre illustré sur les rudiments de la médecine ; confère +1D à INT+Médecine tant que la valeur de Médecine est inférieur ou égale à 2) ; Tablier de cuir

2 – AIDE-SOIGNANT

Condition : INT+Médecine 4 ; PHY+Vigueur 4

Effet : Il survit à d'innombrables infections au sein de l'Appendix qui finissent par renforcer son système immunitaire : Il obtient un bonus perpétuel de +1D à tous les jets contre les maladies.

Equipement : Combinaison de Spilalier

3 – FAMULANCIER

Condition : PHY+Résistance 4 ; INT+Médecine 6 ; INT+Science 4

Effet : Il est apprécié au sein du Protectorat où il peut manger gratuitement. Si un Famulancier ne choisit pas rapidement une spécialisation médicale, le registre l'enverra au combat ou prêter main-forte aux alliés des Spitaliers

Equipement : Dilacérateur avec mollusk (+1 autre accessoire) ; Fusil Fongicide

CHOIX DE LA CULTURE :

CULTE	BONUS D' ATTRIBUT	BONUS DE COMPETENCE
 BORCA	AGILITE INSTINCT	(PHY) Résistance (INT) Connaissance des Artefacts (INT) Technologie (AGI) Artisanat (INS) Survie
 FRANKA	CHARISME INSTINCT	(PHY) Vigueur (AGI) Furtivité (CHA) Négociation (PSY) Foi/Volonté (PSY) Tromperie
 POLLEN	PHYSIQUE INSTINCT	(PHY) Corps à corps (PHY) Vigueur (INT) Légendes (INS) Empathie (INS) Survie
 BALKHANS	PHYSIQUE PSYCHE	(PHY) Force (PHY) Lutte (CHA) Commandement (PSY) Réactivité (INS) Empathie
 HYBRYSPANIE	INTELLECT AGILITE	(PHY) Corps à Corps (AGI) Furtivité (AGI) Mobilité (INT) Médecine (INS) Orientation
 PURGARE	CHARISME PSYCHE	(CHA) Considération (INT) Légendes (PSY) Domination (PSY) Foi/Volonté (INS) Dressage
 AFRIKA	INTELLECT PHYSIQUE	(PHY) Athlétisme (PHY) Lutte (CHA) Expression (INT) Médecine (PSY) Réactivité



DESCRIPTIONS DES CULTURES :



BORCA

L'héritage des anciens. Cette contrée, qui s'étend sur ce qui fut autrefois l'Allemagne, est composée de peuples fiers. Leur territoire est partagé en deux par une faille allant jusqu'aux glaces nordiques. A l'ouest, les ferrailleurs travaillent inlassablement à la récupération d'artefacts de l'ancien monde et à l'est, ils parcourent la forêt de conifères avec leurs troupeaux, cycle après cycle.



FRANKA

La nuée. C'était autrefois une contrée florissante dirigée depuis une grande ville. La vie y est toujours florissante, mais l'homme n'y règne plus en maître. Seules les phéromantes se dressent entre l'homo sapiens et son extinction apportée par Souffrance, le cratère du météorite. Les habitants ont réussi à se séparer de leur passé et sont en train de construire quelque chose de neuf et de solide.

DESCRIPTIONS DES CULTURES :



POLLEN

L'errance éternelle. Terres mortes, parsemées de quelques oasis qui pourront subvenir aux besoins de quelques-uns. Mi-hommes mi-bêtes, les habitants ne doivent leur survie qu'à leur adaptation et à leur vitesse car l'oasis peut, du jour au lendemain, disparaître. Le vent soufflant depuis le cratère Pandora n'amène que de la poussière, de la pourriture et d'étranges créatures.



BALKHANS

Le pays sauvage. Les habitants sont à l'image de leur pays : sauvages, indépendants, passionnés et sanguins. Ils vivent selon le principe "Moi contre mon frère, mon frère et moi contre mon oncle, nous tous contre le reste du monde". Seule une menace extérieure permet aux Voïvodes de s'unir au lieu de passer leur temps à se battre.

DESCRIPTIONS DES CULTURES :



HYBRISPANIE

Les champs abreuvés de sang. C'est un pays déchiré par la haine et l'envie de mort, dans lequel l'humain est la première victime. La jungle qui s'étend sur cette contrée est abreuvée du sang des africains et nourrie par les cadavres des Partisans. Violence, rétribution, guerre sans fin. Même là où les cris de la guerre actuelle ne portent pas, les légions de Jehammed se rassemblent pour se préparer à la guerre sainte.



PURGARE

Le pays des élus. Ils sont coincés entre deux fronts, à l'intérieur le combat contre les sans âmes psychokinétiques et à l'est, au fond des tranchées au bord de l'Adriatique contre l'ennemi héréditaire balkanique. C'est uniquement en tant que famille qu'ils peuvent survivre et ce sont bien douze familles qui contrôlent le pays. Les Anabaptistes considèrent Purgare comme leur terre sainte. Ici ils peuvent sans effort reconstituer les rangs éclaircis par les Jehammetans et les bêtes de la faille. Le pays est une armée sur le pied de guerre. Mais c'est aussi le pays des psychokinétiques sans âme, qui selon la néo-genèse des Anabaptistes sont le mal originel.

DESCRIPTIONS DES CULTURES :



AFRIKA

Le lion en pleine détente. Sur la côte méditerranéenne, se propage le culte mercantile des Neolibyens. L'Afrique est devenue puissante, ses métropoles sont parmi les plus belles. Cela pourrait rester ainsi si, au sud du continent, la ceinture des plantes psychovores ne continuait d'avancer. Les changements ne sont pas forcément négatifs : la barrière de la langue disparaît (une des conséquences les plus bizarres des psychovores), un sens profond d'appartenance au groupe apparaît mais les hommes conservent leur individualité à l'opposé de ceux dans les champs de spores de l'Europe.

CHOIX DU CONCEPT :

CONCEPT	BONUS D' ATTRIBUT	BONUS DE COMPETENCE
 0. L'AVENTURIER	PHYSIQUE	(AGI) Mobilité (INS) Orientation
 1. LE CREATEUR	AGILITE	(CHA) Art (INT) Technologie
 2. LE MENTOR	INTELLECT	(CHA) Commandement (INT) Légendes
 3. LE MARTYR	PSYCHE	(PSY) Foi/Volonté (PHY) Résistance
 4. LE CHEF	CHARISME	(PSY) Ruse (CHA) Commandement
 5. LE CHERCHEUR	INTELLECT	(INT) Connaissance des artefacts (INT) Science
 6. LE SOIGNEUR	AGILITE	(INT) Médecine (AGI) Artisanat
 7. LE TRADITIONALISTE	INSTINCT	(INT) Légendes (CHA) Considération
 8. LE MEDIEUR	PSYCHE	(INS) Percéption (CHA) Négociation
 9. L'ERMITE	INSTINCT	(INS) Survie (AGI) Furtivité
 10. L'HERETIQUE	PSYCHE	(PSY) Ruse (CHA) Expression
 11. LE CONQUERANT	PHYSIQUE	(PHY) Résistance (PHY) Force
 12. L'ABOMINATION	PSYCHE	(PSY) Domination (PHY) Résistance
 13. LE DESTRUCTEUR	INSTINCT	(PHY) Vigeur (PHY) Force
 14. L'ELU	CHARISME	(CHA) Expression (CHA) Commandement
 15. LE PROFANATEUR	PSYCHE	(PSY) Tromperie (PSY) Domination
 16. LE PROTECTEUR	PSYCHE	(PHY) Vigueur (PHY) Résistance
 17. LE VISIONNAIRE	CHARISME	(CHA) Séduction (PSY) Ruse
 18. LE FANATIQUE	INSTINCT	(PSY) Réactivité (PSY) Foi/Volonté
 19. LE DISCIPLE	CHARISME	(INS) Empathie (INS) Perception
 20. LE VERTUEUX	INTELLECT	(PSY) Ruse (CHA) Négociation
 21. LE VOYAGEUR	INSTINCT	(INT) Légendes (INS) Orientation



0. L'AVENTURIER

L'aventurier est mû par la folie, la témérité et la quête de ses propres limites physiques et mentales. Il affronte sans cesse des situations qui dépassent ses capacités. S'il survit, il gagne l'expérience et cherche de nouvelles motivations. L'Aventurier ne reste jamais longtemps au même endroit parce qu'il y a tant de choses à découvrir ailleurs : des ruines à explorer, des passages à emprunter, des clans à repérer. Il accueille la peur comme une amie ; sans elle, la vie serait fade. Rien n'est pire que l'ennui et la routine.



I. LE CRÉATEUR

Tout s'écroule. Les humains meurent. Seuls survivent leurs bâtiments et leurs inventions, le savoir de toute une vie. Les Créateurs veulent laisser un héritage et éviter que leur nom soit oublié. Ils travaillent sans relâche, avec précision, et cherchent les plus grands défis pour prouver leur valeur. Ils érigent des monolithes, construisent des murailles défensives pour les villages, soudent des conduits pour les systèmes d'irrigation, ou consacrent leur vie au réveil du Flux. Le seul but du Créateur c'est de faire de l'ensemble de ses exploits un immense monument à sa propre gloire.



II. LE MENTOR

L'enseignement et l'apprentissage ont élevé l'humanité au dessus des animaux. Le Mentor perpétue cette tradition et partage son savoir avec ses disciples. Il développe leur curiosité et leur transmet son savoir. Un jour, ils reprendront son travail et le cycle se poursuivra. L'indifférence aux merveilles du monde, l'obstination et la stupidité sont les fléaux de l'humanité. Le Mentor méprise ceux qui en sont affligés.



III. LE MARTYR

Le Martyr consacre sa vie à l'abnégation et à l'abandon de soi. Il tire sa force et sa puissance de la protection des faibles, en se jetant le premier dans la bataille, en redoublant d'efforts quand tous les autres ont abandonné. Il souffre pour les autres. Le Martyr sait que ses actions solitaires sont plus galvanisantes qu'un discours enflammé. Ses principes sont gravés dans le marbre. Ils constituent son bouclier, son armure et son arme à la fois, témoignant de sa volonté et de sa fidélité hors du commun. En tant que parangon, il se sent invulnérable. Rien ne peut le faire céder.



IV. LE CHEF

Contrôler est le seul moyen d'atteindre son but. La plupart des gens sont des cafards écerclés qui ont besoin d'être dressés. Il faut répartir les tâches, crier des ordres. Si vous relâchez les rênes ne serait-ce qu'une seule fois, le monde sombre dans le chaos. Le Chef doit mener son troupeau sans jamais être remis en question, faire les bons choix, et prendre les choses en main si les gens ne reconnaissent pas sa sagesse. Rien n'est plus effrayant pour lui que de déléguer ses responsabilités et son pouvoir.



V. LE CHERCHEUR

D'où venons-nous et où allons-nous ? Le Chercheur est obnubilé par la vie et la mort, il veut élucider les mystères du monde, les disséquer jusqu'à l'os, poser des questions que personne n'a jamais posées avant lui, et y répondre. Qu'y a-t-il derrière le phénomène 2 puissance 16 ? D'où viennent les astéroïdes ? Quelle est la nature de l'Amorce ? Etait-ce vraiment le premier impact ? Le Chercheur traque les réponses dans les méandres du passé et dans les laboratoires du présent, mais le temps presse.



VI. LE SOIGNEUR

Le Soigneur voit le monde se désagréger et consacre sa vie à y remédier. Qu'il s'agisse d'une blessure physique, d'un sol stérile, d'un esprit ravagé ou d'objets brisés, le Soigneur considère que restaurer l'ordre est sa mission. Il pose des attelles, arrose les sols, répare les vieux bateaux. Tout est exécuté avec soin pour éviter que la décadence ne l'oblige à tout recommencer le lendemain. Tout qu'il y a de l'espoir, le Soigneur ne renonce jamais.



VII. LE TRADITIONALISTE

L'ordre, c'est la sécurité. C'est ce qui sépare les humains des grands singes, ce qui évite à l'humanité d'errer sans but et de devenir la proie des gendos. Ceux qui restent fidèles aux traditions, honorent la famille et agissent en conséquence chassent le chaos du monde. L'anarchie est l'anathème des Traditionalistes. Ils implorent les gens de se tourner vers le passé quand les interrogations du présent sont difficiles à supporter. Le Traditionaliste se raccroche aux règles séculaires, sans jamais les adapter, quoiqu'il advienne. Cela le bouleverserait trop. Il déteste le changement et ne cherche qu'à préserver la continuité.



VIII. LE MÉDIATEUR

Si nous parlions tous la même langue, il n'y aurait plus de querelles ni d'incompréhensions. Le Médiateur se considère comme le porte-parole de toutes les communautés, cherche la paix dans l'harmonie, implore et pacifie. Il assimile les motivations des uns et des autres, tente de réunir les parties en conflit, et facilite la compréhension mutuelle. Cirer et jurer ne font pas partie de ses habitudes. La raison prend toujours le pas sur les émotions.



IX. L'ERMITE

Les gens passent leur temps à bavarder, si bien que nos pensées sont noyées dans l'océan d'inepties qui nous entoure en permanence. L'Ermite ne cherche pas la compagnie d'autrui. Il déteste tout le monde. Il ne veut pas communiquer et ne s'intéresse pas aux autres. Dans un groupe, il se tient toujours à l'écart pour se préserver du vacarme du monde. Vivre en solitaire est tellement plus plaisant. Pas de responsabilité envers quiconque : il est heureux d'être livré à lui-même. Il ne trouve la paix que dans la solitude absolue.



X. L'HERÉTIQUE

L'Hérétique ne croit en rien, et rien n'est sacré à ses yeux. Les lois, les religions et les traditions : tout peut et doit être passé au peigne fin. Il cherche les failles dans le système et s'efforce de saper la foi de son prochain. Rébellions, révoltes et émeutes sont les marques de fabrique de l'Hérétique. Il veut détruire la stagnation et les traditions, voir la précieuse civilisation se fracasser contre ses propres idéaux. Il sème le doute et s'en réjouit. Plus les gens sont nombreux à dévier le système, plus il récolte de disciples.



XI. LE CONQUÉRANT

Le Conquérant n'existe qu'entre deux pôles de forces contraires. Pour lui, chaque bataille et une lutte de pouvoir ; chaque décision une manœuvre dans le jeu de la vie. La victoire est tout ce qui lui importe : seuls les perdants parlent de morale. Le Conquérant tire sa force de l'ampleur de son égo ; son orgueil démesuré le pousse à accomplir de grands exploits. Il considère la modestie comme fausse et vaine, et se vante de ses succès.



XII. L'ABOMINATION

Certaines personnes ont vu trop d'horreurs au cours de leur vie. Quelque chose s'est brisé en elles, leurs pensées prennent un tour étrange. Personne ne veut les côtoyer. Leur comportement dérange ; les gens tremblent, se sentent mal à l'aise à proximité d'elles. La crainte qu'elle inspire à autrui la nourrit et la perturbe à la fois, paradoxalement. Elle adore se perdre dans ses fantasmes et voit le feu de la peur brûler dans les yeux de ses adversaires. Quand les autres se rendent compte qu'elle est dénuée de toute émotion civilisée, comme la compassion et la responsabilité, ils ne voient plus qu'une bête féroce en train de les dévisager. La folie a pris racine dans le cerveau de l'Abomination. C'est une bombe à retardement sans mécanisme.



XIII. LE DESTRUCTEUR

Pour faire place neuve, tout ce qui est vieux doit être anéanti. Le Destructeur suit ce principe à la lettre et laisse libre court à sa folie. Tout le monde est un ennemi, et une vie ne suffira pas à les détruire tous. Il traque ses adversaires aux quatre coins du monde, les combats, les éradique. Même s'il prétend œuvrer pour une noble cause, il n'agit que dans son propre intérêt. Lorsqu'il a tout rasé et que de nouvelles pousses apparaissent, il a depuis longtemps repris sa route. Il ne regarde jamais en arrière.



XIV. L'ÉLU

Les gens accourent pour le voir, pour se baigner dans la gloire. Tout le monde a toujours bu ses paroles. Tous ses discours semblaient empreints de sagesse. Ce ne fut pas sans conséquence : il se considère comme la solution à tous les problèmes. Il est l'épée tranchant le nœud gordien, le messie que la congrégation attendait. Sa présence inspire les hommes, pour le meilleur ou pour le pire. A ses yeux, ceux qui le méprisent et le traitent d'usurpateur sont condamnés par leur propre incrédulité.



XV. LE PROFANATEUR

Le Profanateur est la jalousie incarnée. Pourquoi les autres devraient-ils toujours avoir plus que lui ? Pourquoi devraient-ils être plus heureux, plus beaux, plus forts ? Le Profanateur ne supporte pas le bonheur d'autrui. Lorsqu'il les traîne dans la boue, quand il fait des vagues, quand il incite des amants à se sauter à la gorge, il accomplit son destin. Le Profanateur règne sur tout ceux qui se sentent lésés et en rejettent la faute sur autrui.



XVI. LE PROTECTEUR

Le monde est rempli de trésors, petits et grands, et ils doivent tous être protégés. Le Protecteur se dresse tel un rempart devant ses protégés, qu'il s'agisse d'êtres humains ou d'objets. Il veut tout préserver : artéfacts, œuvres culturelles ou vies humaines. Quel que soit l'objet de son dévouement, il le défendra jusqu'à la mort.



XVII. LE VISIONNAIRE

Quand le savoir émerge du passé et apparaît au premier plan de la réalité, le Visionnaire l'a déjà vu. Il voit le cours du futur, pense avec des décennies d'avance, dénonce les sceptiques et implore les gens d'être raisonnables. Il espère paver la voie d'un avenir meilleur. L'évolution de l'humanité dépend de son intellect et de ses visions.



XVIII. LE FANATIQUE

La foie du Fanatique soulève des montagnes. Il travaille et souffre au-delà de la compréhension humaine, ne connaît aucune limite. Il tire son pouvoir de son dévouement envers son Seigneur. Il mourrait pour sa religion, son Culte et son idéologie. Il prouve chaque jour sa valeur envers sa cause. La folie le consume, et il enflamme les esprits autour de lui jusqu'à ce qu'il ne reste que des cendres tourbillonnante dans le vent et une foie aveuglante.



XIX. LE DISCIPLE

Le savoir est comme un océan sur lequel le Disciple voguera toute sa vie durant. Il suit les grands professeurs et cherche les bibliothèques oubliées, poussé par une insatiable curiosité. Ses connaissances sont immenses mis il en veut toujours plus. Il réunit en lui plusieurs parcours et spécialisations, mais ne parvient jamais à choisir une voie.



XX. LE VERTUEUX

Action et conscience sont inséparable, et la conscience du Vertueux est pure. Il a une vision du monde extrêmement tranchée et son entourage le trouve arrogant. D'ailleurs, il ne laisse passer aucune occasion de mettre en pratique sa vision de la vertu. En tant que gardien des questions théologiques ou législatives, il juge tout le monde, chaque action, chaque personne, et même chaque émotion. Tout est soit bon, soit mauvais. Jamais il ne se remet en question.



XXI. LE VOYAGEUR

Le Voyageur doit parcourir le monde pour évoluer en le découvrant, lui et ceux qui l'habite. Il accumule les impressions et les expériences comme d'autres collectionnent les cranes de gendos, mais il ne les garde pas pour lui. Il propage les bonnes et les mauvaises nouvelles, relie les terres reculées aux métropoles, établit un lien entre les clans et les Cultes. Il ne tient en place et brûle de reprendre la route.