

Création de Personnage Mechanical Dream

Ce document est un résumé de la création de personnage pour le jeu de rôle Mechanical Dream, édité par SteamLogic.

<http://www.steamlogic.com>

Dernière mise à jour du fichier : 12/02/2004

Il a été rédigé par Thomas « Rolapin » Zuliani à partir des éléments de :

- 1.The Core's Crusade (CC)
- 2.The Mechanical Boxed Set – Coffret Mécanique (MBS)
- 3.Wilderness Bestiary (WB)
- 4.Thirteenth Wheel – Broken Sanctuary (TW-BS)

Si vous avez des remarques ou des questions, n'hésitez pas :

zulianit@free.fr

La création d'un personnage de Kaïnas suit plusieurs étapes nécessaires :

- 1) Choix de la race
- 2) Choix des attributs
- 3) Choix du ou des métiers et des compétences
- 4) (Optionnel) Choix d'une Vocation
- 5) Utilisation des points de bonus

1) CHOISIR LA RACE (50 PTS)

- Émovane [5 pts]

Corps

Taille/Poids	Mâle & Femelle : 1,60m-1,75m / 50-65 kg
Espérance de vie	120 ans
Couleur de Peau	grise, verte, argentée (des tons appuyés)
Tailles	5 / 4
Niv. de Blessure	5 / 5

Noms : des noms durs mais aquatiques comme Bloba ou Gobli. Souvent courts, à cause de leur esprit communautaire

Les Émovanes vivent dans les océans souterrains de Naakinis. Ils sont constamment affectés par le Rêve et ils en possèdent une certaine compréhension. D'autre part, ils sont les seuls à faire la culture du Sastak une forme de corail quasi-indestructible, qu'ils peuvent façonner pour en faire des outils et/ou des armes.

Modificateurs aux caractéristiques :

Physique		Mental		Social	
Force	+1	Force	0	Apparence	0
Résistance	+1	Résistance	0	Présence	0
Agilité	+2	Agilité	0	Charisme	+2
Rapidité	+1	Rapidité	0	Expression	-1
Perception	0				

Compétences de combat :

- Armes de Mêlée	1
- Bagarre	1
- Esquive	1
- Sens du Combat	1

Connaissances :

- Culture (Emovan)	1
- Histoire (Emovan)	1
- Race (Emovan)	1
- Rêve	4

Compétences :

- Équilibre	1
- Escalade	1
- Natation	1

Capacités Raciales :

- Amphibien
- Artisans (Maîtrise +1 dans un artisanat, possibilité de l'augmenter par l'expérience) (CC-MS page 62)
- Proche du Rêve (+4 dans les interactions avec le Rêve) (MBS-PD page 59)

- Odwoane [5 pts]

Corps

Taille/Poids	Mâle & Femelle : 1,20m-1,35m / 60-75 kg
Espérance de vie	70 ans
Couleur de Peau	tons de bois (du brun léger au noir ébène)
Tailles	4 / 4
Niv. de Blessure	5 / 5

Noms : des noms mécaniques dont on se souvient facilement comme n°3 ou Teko

Les Odwoanes sont les travailleurs de la société Gnath. Ils ne demandent pas plus que ce qu'ils ont besoin et ils semblent vraiment aimer leur travail. Le seul bémol est quand le rêve arrive et que sa manifestation est particulièrement puissant : ces gentilles créatures deviennent complètement folles de rage et se lancent dans une série de meurtres sordides surtout envers des Gnaths.

Modificateurs aux caractéristiques :

Physique		Mental		Social	
Force	0	Force	-1	Apparence	0
Résistance	+1	Résistance	-1	Présence	-2
Agilité	+2	Agilité	-2	Charisme	0
Rapidité	+2	Rapidité	-2	Expression	-1
Perception	-1				

Compétences de combat :

- Armes de Mêlée	1
- Bagarre	1
- Esquive	1
- Sens du Combat	1

Connaissances :

- Culture (Odwoane)	1
- Histoire (Odwoane)	1
- Race (Odwoane)	1

Compétences :

- Équilibre	1
- Escalade	1

Capacités Raciales :

- Frénésie (pendant le Rêve jet de Force Mentale contre le Facteur de Réalité ou frénésie meurtrière)
- Mimétisme (Coût et Temps d'apprentissage divisé par 2 avec un maître)
- Solidarité (les Odwoanes sont attirés par les autres Odwoanes) (CC-MS page 67)

- Frilin [20 pts]

Corps

Taille/Poids	1,50m-1,65m / 30-45 kg
Espérance de vie	1000 ans
Couleur de Peau	toutes les couleurs végétales
Tailles	4 / 12
Niv. de Blessure	5 / 6

Noms : nom spirituel avec de nombreuses références données par son mentor. Le nom est aussi donné à l'endroit de sa naissance et peut avoir des références avec ce lieu.

Les Frilins sont des créatures végétales. Ils poussent dans les forêts de Kaïnas. À maturité, ils émettent un son seulement perceptible par un autre Frilin, ce dernier prendra en charge l'éducation de cette « jeune pousse », à titre de mentor. Les Frilins ont la capacité de « marcher dans les esprits. » Il est connu que les Frilins créent des sociétés d'esprits et ces derniers préfèrent communiquer de cette façon.

Modificateurs aux caractéristiques :

Physique		Mental		Social	
Force	-2	Force	+1	Apparence	-1
Résistance	-1	Résistance	+3	Présence	0
Agilité	0	Agilité	+7	Charisme	0
Rapidité	-1	Rapidité	0	Expression	+3
Perception	+3				

Compétences de combat :

- Armes de Mêlée	1
- Bagarre	1
- Esquive	1
- Sens du Combat	1

Connaissances :

- Culture (Frilin)	1
- Histoire (Frilin)	1
- Race (Frilin)	1

Compétences :

- Équilibre	1
- Escalade	1

Capacités Raciales :

- Marche Spirituelle (accède à l'esprit d'autres personnes)
- Méditation (récupère 3 points d'Eflow / heure de méditation) (CC-MS page 63)
- Connaissances Natales (Jet d'Esat gratuit à la création) (MBS-PD page 59)

- Gnath [20 pts]

Corps

Taille/Poids	Mâle : 1,55m-1,75m / 55-70 kg Femelle : 1,50m-1,65m / 45-55 kg
Espérance de vie	60 ans
Couleur de Peau	ocre, brun, jaune
Tailles	5 / 5
Niv. de Blessure	6 / 6

Noms : un nom court avec une syllabe dure comme pour Droliath et Tasrath

Les Gnaths sont des êtres d'une ingéniosité sans autre borne que leur souffrance. En effet, les Gnaths ont une relation très amère avec leur Eflow, l'énergie vitale qui existe dans toutes les créatures, car cette dernière leur inflige une douleur pratiquement intolérable dans tout leur corps. Afin d'échapper à cette douleur, les Gnaths vont se tenir occuper ou vont consommer des produits leur permettant d'oublier cette douleur.

Modificateurs aux caractéristiques :

Physique		Mental		Social	
Force	+1	Force	+1	Apparence	0
Résistance	+2	Résistance	+2	Présence	+2
Agilité	+1	Agilité	+2	Charisme	-3
Rapidité	+3	Rapidité	+5	Expression	+2
Perception	+2				

Compétences de combat :

- Armes de Mêlée	1
- Bagarre	1
- Esquive	1
- Sens du Combat	1

Connaissances :

- Culture (Gnath)	1
- Histoire (Gnath)	1
- Race (Gnath)	1

Compétences :

- Équilibre	1
- Escalade	1

Capacités Raciales :

- Eflow brûlant (dégâts si surplus d'Eflow)
- Espèce dominante de Kaïnas (CC-MS page 64)

- Inaïs [25 pts]

Corps

Taille/Poids	Mâle : 1,75m-2,05m / 65-115 kg Femelle : 1,65m-1,90m / 50-75 kg
Espérance de vie	125 ans
Couleur de Peau	extrêmement variable, toutes les couleurs possibles
Tailles	6 / 5
Niv. de Blessure	5 / 8

Noms : fluides et aériens comme Filomée et Cassiopée

Les Inaïs sont un peuple souterrain qui vit paisiblement et de façon harmonieuse. Contrairement aux Gnatbs, les Inaïs ont une bonne relation avec leur Eflow. Ils sont capables de résister à une surcharge de cette énergie. Leur capacité à gérer cette énergie leur est très utile puisqu'ils sont les principaux extracteurs de l'Orpée, un fruit vital que la majorité des races doivent consommer de manière hebdomadaire s'ils ne veulent pas mourir, puisqu'il s'agit de la principale source d'Eflow de toutes les races.

Modificateurs aux caractéristiques :

Physique	Mental	Social
Force 0	Force +2	Apparence +4
Résistance 0	Résistance +2	Présence +2
Agilité +2	Agilité +1	Charisme +6
Rapidité 0	Rapidité 0	Expression +1
Perception +1		

Compétences de combat :

- Armes de Mêlée	1
- Bagarre	1
- Esquive	1
- Sens du Combat	1

Connaissances :

- Culture (Inaïs)	1
- Histoire (Inaïs)	1
- Race (Inaïs)	1

Compétences :

- Équilibre	1
- Escalade	1

Capacités Raciales :

- Enfants de l'Eflow (dégâts réduits en cas d'overdose d'Eflow)
- Réceptifs à l'Eflow (2 bonus de +2 aux caractéristiques) (CC-MS page 65)
- Résistance aux chocs traumatiques (MBS-PD page 59)

- Nayane [25 pts]

Corps

Taille/Poids	Mâle : 2,0m-2,15m / 90-135 kg (un peu moins pour la femelle)
Espérance de vie	160 ans
Couleur de Peau	tons de bleu, (profond durant l'enfance devenant gris-blanc avec l'âge)
Tailles	7 / 9
Niv. de Blessure	5 / 5

Noms : nobles et féériques comme Elina-Ja et Lio'nyr

Les Nayanes sont un peuple charismatique, calme et extrêmement altruiste. Ils ont la tendance maladroite de se sacrifier pour les autres, peu importe si cela en vaut la peine ou non. Il arrive que certains d'entre eux soient capables de rediriger cette tendance à aider les autres, mais ces derniers deviennent alors aussi cyniques qu'un Gnatb dans le processus.

Modificateurs aux caractéristiques :

Physique	Mental	Social
Force 0	Force +2	Apparence +2
Résistance 0	Résistance +2	Présence +6
Agilité +3	Agilité +1	Charisme +5
Rapidité 0	Rapidité +2	Expression +2
Perception +2		

Compétences de combat :

- Armes de Mêlée	1
- Bagarre	1
- Esquive	1
- Sens du Combat	1

Connaissances :

- Culture (Nayan)	1
- Histoire (Nayan)	1
- Race (Nayan)	1

Compétences :

- Équilibre	1
- Escalade	1

Capacités Raciales :

- Sacrifice (besoin de se sacrifier pour les autres) (CC-MS page 66)

- Volkoï [30 pts]

Corps

Taille/Poids	1,80m-1,95m / 110-160 kg
Espérance de vie	50 ans (né adulte)
Couleur de Peau	tons sombres de rouge, bleu ou vert
Tailles	7 / 6
Niv. de Blessure	6 / 5

Noms : moyen-orientaux avec une touche de scandinave. Les Volkoï sont la plus récente des races de Kaïnas et leur nom varie avec le lieu d'origine.

Les Volkoï ont été créés, il y a 200 ans, pour faire la guerre. Ils ont une force et une énergie qui dépasse l'entendement. Leur babilité à faire la guerre est aussi leur principale faiblesse, puisque ces derniers doivent, pour survivre, dépenser énormément d'adrénaline. Ils ont énormément de difficulté à s'adapter aux mentalités provenant du passé mais semble trouver dans le Pilier une mentalité qui reflète leur génération.

Modificateurs aux caractéristiques :

Physique		Mental		Social	
Force	+5	Force	+2	Apparence	0
Résistance	+4	Résistance	+1	Présence	+4
Agilité	+2	Agilité	+1	Charisme	-1
Rapidité	+1	Rapidité	+2	Expression	-2
Perception	+1				

Compétences de combat :

- Armes de Mêlée	1
- Bagarre	1
- Esquive	1
- Sens du Combat	1

Connaissances :

- Culture (Volkoï)	1
- Histoire (Volkoï)	1
- Race (Volkoï)	1

Compétences :

- Équilibre	1
- Escalade	1

Capacités Raciales :

- Combattant à l'Adrénaline (en cas de Peur, +2 en Combat et +2 en Réflexes)
- Addiction à l'Adrénaline (frénésie en cas de manque de drogue)
- Queue (attaque possible à 2D de Dégâts)
(CC-MS page 69)

- Solek [35 pts]

Corps

Taille/Poids	Mâle : 1,80m-1,95m / 80-95 kg Femelle : 1,95m-2,05m / 90-110 kg
Espérance de vie	130 ans
Couleur de Peau	noire ou très foncée
Tailles	Mâle : 6 / 8 - Femelle : 7 / 8
Niv. de Blessure	6 / 6

Noms : des noms tribaux avec des symboles et des liens à la tribu. Les variantes urbaines utilisent des noms basés sur le lieu de vie.

Les Soleks sont arrivés depuis peu. Ils sont arrivés par le Sofé il y a près de 250 ans et maintenant. Ils se sont divisés en plusieurs tribu qui voyagent le monde, un peu comme les Yaki. Certains d'entre eux ont pleinement intégré les sociétés existantes. Ces derniers ont un esprit impénétrable les rendant donc immunisés aux attaques mentales.

Modificateurs aux caractéristiques :

Physique		Mental		Social	
Force	+2	Force	+5	Apparence	-1
Résistance	+5	Résistance	+6	Présence	+3
Agilité	+2	Agilité	0	Charisme	-2
Rapidité	+2	Rapidité	+1	Expression	-2
Perception	+4				

Compétences de combat :

- Armes de Mêlée	1
- Bagarre	1
- Esquive	1
- Sens du Combat	1

Connaissances :

- Culture (Solek)	1
- Histoire (Solek)	1
- Race (Solek)	1

Compétences :

- Équilibre	1
- Escalade	1

Capacités Raciales :

- Esprit Impénétrable (rien ne peut pénétrer l'esprit d'un Solek)
(CC-MS page 68)

- Yaki [Urbain 20 pts / Tribal 40 pts]

Corps

Taille/Poids	Mâle : 1,75m-1,95m / 75-100 kg Femelle : 1,65m-1,85m / 55-75 kg
Espérance de vie	175 ans
Couleur de Peau	bronzé, sable, cuir, rouge, rien de doux
Tailles	6 / 7
Niv. de Blessure	5 / 5

Noms : des noms tribaux avec des symboles et des liens à la tribu. Les variantes urbaines utilisent des noms basés sur le lieu de vie.

Les Yakis sont un peuple toujours en mouvement. Ils vivent en tribus vivant sur de gigantesques créatures appelées Huoras, des bêtes naakinisienne, afin de faire du troc et explorer ce monde. Les Yakis sont des chasseurs, commerçants et des adeptes de la survie dès leur naissance. D'autre part, ils sont très habiles à gérer le Rêve.

Modificateurs aux caractéristiques :

Physique		Mental		Social	
Force	+2	Force	+1	Apparence	+1
Résistance	+2	Résistance	+1	Présence	+1
Agilité	+2	Agilité	+2	Charisme	+2
Rapidité	+2	Rapidité	+2	Expression	+2
Perception	+2				

Compétences de combat :

- Armes de Mêlée	1	- Culture (Yaki)	1
- Bagarre	1	- Histoire (Yaki)	1
- Esquive	1	- Race (Yaki)	1
- Sens du Combat	1		

Compétences :

- Équilibre	1
- Escalade	1

Capacités Raciales (Yaki tribal uniquement) :

- Armure natale (armure corporelle évolutive, armure souple -3 au départ)
- Tribu (un Yaki aide et est aidé par sa tribu) (CC-MS page 70)

- Zin [50 pts]

Corps

Taille/Poids	1,20m / 90 kg (densité)
Espérance de vie	au moins 3000 ans
Couleur de Peau	blanc sale
Tailles	8 / 8 (dus à la densité)
Niv. de Blessure	6 / 5

Noms : des noms bizarres comme Tasphir. La plupart sont nommés par leur découvreur qui leur donne un nom héroïque du à leur statut.

Les Zins sont l'espèce la plus rare de Kaïnas. Ils préfèrent une vie solitaire mais de temps à autre ils se joindront à des groupes pour une raison que seule eux connaissent. Ils sont toujours à la recherche du perfectionnement et désirent être aptes à se maîtriser physiquement, intellectuellement et mentalement, pour ne faire qu'un avec eux même.

Modificateurs aux caractéristiques :

Physique		Mental		Social	
Force	+3	Force	+3	Apparence	+1
Résistance	+5	Résistance	+2	Présence	+4
Agilité	+2	Agilité	+2	Charisme	0
Rapidité	+6	Rapidité	+3	Expression	-3
Perception	+4				

Compétences de combat :

- Armes de Mêlée	1	- Culture (Zin)	1
- Bagarre	2	- Histoire (Zin)	1
- Endurance	2	- Race (Zin)	1
- Esquive	2		
- Résistance	2		
- Sens du Combat	2		

Connaissances :

Compétences :

- Discrétion	2	- Intimidation	2
- Empathie	2	- Survie	2
- Équilibre	2	- Vigilance	2
- Escalade	2		

Capacités Raciales :

- Instinct (2D dans toutes les compétences instinctives)
- Métamorphose (transformation en sa créature mentale) (CC-MS page 71)

2) CHOISIR SES CARACTÉRISTIQUES (50 PTS)

Il y a 50 points au total. Les 50 points sont distribués en 3 catégories : Physique, Mental et Social. Les points sont dépensés indépendamment pour chaque catégorie.

Coût pour chaque catégorie :

- 0 pts : jeter 4 fois 3D
- 5 pts : jeter 5 fois 3D, garder les 4 meilleurs jets
- 10 pts : jeter 6 fois 3D, garder les 4 meilleurs jets
- 15 pts : jeter 4 fois 4D(-1)
- 20 pts : jeter 5 fois 4D(-1), garder les 4 meilleurs jets
- 25 pts : jeter 6 fois 4D(-1), garder les 4 meilleurs jets

NB : il est conseillé de ne pas dépenser trop de points dans les caractéristiques car le tirage des caractéristiques est de toute manière aléatoire. Les points restants peuvent être utiles en tant que points de bonus à la fin de la création de personnage.

Pour la Perception : jeter 4D et rejeter le plus faible gratuitement. Il est possible de relancer et prendre le meilleur jet pour 3 points.

Une fois que chaque score de caractéristique est tiré, on regarde dans la table des effets ci-dessous pour déterminer le type de dé associé.

Table des effets des caractéristiques :

Score	Type de Dé	Combat	Réflexes	Armure M.	Poids
01 à 05	D4	2	0	1	x 3
06 à 10	D6	3	1	2	x 5
11 à 15	D8	4	2	3	x 7
16 à 20	D10	5	3	4	x 9
21 à 25	D12	6	4	5	x 11
26 à 30	D12+2	7	5	6	x 13
31 à 35	D12+4	8	6	7	x 15

Caractéristiques Secondaires :

- **Points de vie** (Physiques et Mentaux) : Taille + Résistance + Maîtrise en Résistance
- **Combat** : (Agilité + Rapidité + Agilité M. + Rapidité M.) / 4
-> Regarder la table des effets
- **Réflexes** : (Rapidité + Rapidité M.) / 2
-> Regarder la table des effets
- **Armure Mentale** : Force M. -> Regarder la table des effets
- **Poids portable** : (Force + Résistance) / 2
-> Regarder la table des effets
- **Soulever** : Force x 2 -> Regarder la table des effets
- **Portée de Perception** : Vue : Perception x 5, Odorat : x 2, Oûie : x 3 (en mètres)
- **Mouvement** : Marche : Rapidité + Taille, Course : x 3, Sprint : x 5

3) CHOISIR SES COMPÉTENCES (50 PTS)

Les compétences sont classées par type et par difficulté d'apprentissage.

Difficulté	Coût à la création	Coût en expérience
Normale	2 par niveau	Niveau souhaité x 2
Complexe	4 par niveau	Niveau souhaité x 3
Exceptionnelle	6 par niveau	Niveau souhaité x 4

Types :

Compétences de combat : servent uniquement en situation de combat

Compétences : toutes les autres compétences

Connaissances : savoir

Traditions : savoir non vérifié, transmis de génération en génération, parfois faux

Sciences (Toujours Complexes) : connaissances scientifiques dédiées, rares

Spéciales : des compétences Exceptionnelles et rares que peu maîtrisent

Liste des Compétences :

- Combat :	Riposte (Complexe)	Entraînement	Raconter
Arme Secondaire (Complexe)	Sens du Combat	Équilibre	Réparation
Arme Technologique	Stratégie (Complexe)	Équitation	Sabotage
Armes de Jet	- Compétences :	Escalade	Sens de la Rue
Armes de Mêlée (Longues)	Agriculture	Étiquette	Self-contrôle *
Armes de Mêlée (Normales)	Armurerie	Évaluation	Subterfuge
Armes de Trait	Artisanat	Extraction	Survie
Bagarre / Combat à Mains Nues	Commandement	Fabrication d'équipements*	Trucs du maître (Complexe)*
Capturer *	Conduite	Falsification	Vigilance
Combat Monté	Construction	Gymnastique	- Connaissances :
Coup Acrobatique (Complexe)	Déguisement	Interrogation	Académies
Désarmer	Dessin industriel	Intimidation	Architecture
Embuscade *	Diplomatie	Maîtrise des Cordes	Armée du Pilier
Esquive	Discrétion	Marchandage	Armes
Feinte	Dressage	Natation	Armures
Manoeuvres de Bouclier	Empathie	Organisation	Biens
Parade	Endurance	Orientation	Bureaucratie
Résilience	Enquête	Pièges *	Canalisations
	Enseignement	Pilotage	Combat
		Premiers Soins	

Construction	Marché Noir	Lieux Légendaires	Sociologie
Créatures	Matériaux	Monde des Esprits - Aran	- <i>Spéciales</i> :
Culture	Nouvelles Technologies	Mythes de Naissance	Arts (Complexe) : <i>capacité artistique</i>
Dialectes	Orpée	Orpée	Langage de la Nature
Distribution d'Orpée	Pilier	Rêve	(Complexe) : <i>capacité à communiquer avec toute forme de vie</i>
Échos	Plantes	- <i>Sciences (Complexes)</i> :	Marche Mentale
Eflow	Politique	Agriculture technologique	(Exceptionnelle) : <i>la capacité de voyager dans l'esprit d'autrui</i>
Entreprises	Propagande	Biologie	Persistance (Exceptionnelle) :
Esprit	Publicité	Botanique	<i>Capacité de résister là où d'autres sombreraient</i>
Esthétique	Races	Chimie	Technologie de Taudis
Faune & Flore	Raffinage	E. Médecine	(Exceptionnelle) : <i>capacité de créer du matériel à partir de déchets trouvés dans les taudis</i>
Fonds sous marins	Réseaux marins	Économie	
Géographie	Rêve	Étymologie	Les compétences marquées d'un * proviennent du Wilderness Bestiary.
Histoire	Routes	Histoire	
Hydro technologie	Sastak	Ingénierie	
Ingénierie	SecureStock	Lois	
Kioux	Social	Mathématiques	
Langage Animal (Complexe)	Taudis	Médecine	
Langage Bestial (Complexe)	Véhicules	Orpée	
Langue	- <i>Traditions</i> :	Physique	
Lire & Écrire	Armes Légendaires	Politique	
Maladies, Drogues & Poisons	Histoire	Psychologie	

Métiers :

Les métiers offrent un panel de compétences variées qui cible un emploi spécifique. Tous les métiers offrent plusieurs variations ou grades qui définissent les possibilités du travailleur.

Chaque métier est donné avec un coût en pts et un salaire hebdomadaire (en Pièces de Sang et en Orpée).

Le nombre de Pièces de Sang disponible à la création est égal à 10 x salaire.

La quantité d'Orpée disponible à la création est égale à 1 x salaire.

Chaque métier donne accès à deux points de Contacts par grade.

- Coureur Maximum

Rang :	Messager à pied	Infiltrateur	Accélérateur Temporel	Coureur Noir	Seigneur de Transport Lourds
Coût :	15	25	45	65	95
Salaire :	50 / 1	75 / 1	200 / 1	500 / 5	1000 / 10
Comp de Combat :	Esquive 2 Arme de Mêlée 2				
Compétences :			Conduite 3		Commandement 5
		Discrétion 3	Équitation 4	Discrétion 5	
	Gymnastique 2			Intimidation 4	Organisation 5
		Subterfuge 4		Sabotage 4	
Connaissances :	Survie (Cité) 2	Survie (Cité) 3	Géographie 5	Marché Noir 4	Politique 5
Sciences :			Véhicules 5		Économie 4

- Travailleur Aquatique

Rang :	Machiniste	Mécanicien	Contrôleur de Département	Ingénieur Qualité	Technicien en réseaux hydrauliques
Coût :	10	25	35	60	90
Salaire :	50 / 1	75 / 1	200 / 1	400 / 2	650 / 5
Compétences :	Réparation 2	Réparation 4	Commandement 3 Organisation 2	Évaluation 3	
Connaissances :	<i>Ingénierie 2</i> <i>Raffinage 2</i>	<i>Ingénierie 4</i> <i>Raffinage 3</i>	<i>Raffinage 5</i>	<i>Réseaux Marins 4</i>	<i>Réseaux Marins 6</i> <i>Géographie 5</i>
Sciences :				Chimie 4	Chimie 6 Économie 5 Ingénierie 4

- Plombier Aquatique

Rang :	"Sesgid" d'égouts	Laveur d'égouts	Creuseur d'égouts	Ingénieur Hydraulique	Seigneur des égouts
Coût :	10	30	45	70	100
Salaire :	50 / 1	90 / 1	200 / 1	450 / 3	800 / 5
Comp de Combat :		Esquive 2 Arme de Mêlée 3			
Compétences :	Hydro réparation 2	Orientation 3	Construction 4	Hydro réparation 4	Marchandage 4
Connaissances :	<i>Géographie (Égouts) 2</i> <i>Réseaux Marins 2</i>	<i>Géographie (Égouts) 4</i> <i>Race (Emovans) 3</i> <i>Fonds sous-marins 5</i>	<i>Hydro technologie 2</i>	<i>Hydro technologie 5</i>	<i>Géographie (Souterraine) 5</i> <i>Réseaux Marins 5</i> <i>Race (Emovans) 5</i>
Sciences :				Ingénierie 4 Mathématiques 4	<i>Histoire 2</i> <i>Politique 5</i>

- Constructeur de Cité

Rang :	Travailleur de Fondation	Structuraliste	Méta-Contrôleur	Pro-Gnath	Architecte
Coût :	15	30	45	65	95
Salaire :	60 / 1	100 / 1	175 / 1	400 / 3	700 / 5
Comp de combat :	Résilience 2	Résilience 4			
Compétences :	Construction 2	Construction 4	Construction 6	Évaluation 3 Commandement 5	Dessin 3
Connaissances :	<i>Matériaux 2</i>	<i>Matériaux 5</i>	<i>Matériaux 4</i> <i>Construction 4</i>	<i>Matériaux 5</i>	<i>Esthétique 4</i> <i>Histoire 2</i>
Sciences :				Mathématiques 3 Physique 2	Mathématiques 5 Physique 5 Économie 4
Comp Spéciales :	Persistance 1	Persistance 3			

- Ingénieur

Rang :	Apprenti	Technicien de taudis	Étudiant Ingénieur	Ingénieur post-cerveau	Ingénieur Créateur
Coût :	15	25	40	65	95
Salaire :	30 / 1	40 / 1	100 / 1	600 / 3	1000 / 5
Compétences :	Réparation 1	Réparation 2	Réparation 3		
Connaissances :			Histoire (Ingénierie) 5	Nouvelles Technologies 5	Académies 4
Sciences :	Chimie 1 Ingénierie 1 Mathématiques 1 Physique 1	Ingénierie 2	Chimie 2 Ingénierie 3 Mathématiques 2 Physique 2	Chimie 4 Mathématiques 4 Physique 3	Chimie 5 Mathématiques 6 Physique 5
Comp Spéciales :		Technologie de taudis 2			

- Pilote du Pilier

Rang :	Chevaucheur de bête	Chevaucheur de moteur	Pilote de caravane	Conducteur de train du ciel	Cocher Noble
Coût :	20	30	55	75	105
Salaire :	70 / 1	120 / 1	230 / 1	400 / 3	700 / 4
Compétences :	Équitation 1 Dressage 1 Premiers Soins 2	Conduite 2	Conduite 4	Pilotage 3	Pilotage 5
Connaissances :	Faune et Flore 2 Routes 2	Réparation 2	Réparation 4		Étiquette 5
		Routes 4	Routes 5 Géographie 4 Véhicules 4	Ingénierie 5 Mécanismes 5	Véhicules 6
					Esthétique 4 Histoire 5

- Guerrier recruté

Rang :	Combattant de taudis	Gladiateur	Garde du corps	Mercenaire	Chasseur de primes
Coût :	20	45	70	80	90
Salaire :	100 / 1	300 / 2	600 / 3	1000 / 4	2000 / 5
Comp de Combat :	Esquive 2 Arme de Mêlée 2 Résilience 2 Sens du Combat 2	Esquive 3 Arme de Mêlée 3	Résilience 2 Sens du Combat 3 Feinte 2 Stratégie 2	Arme de Mêlée 4	Arme de Mêlée 5
Compétences :	Survie (Taudis) 3	Endurance 3 Gymnastique 2	Étiquette 2	Stratégie 3 Arme Techno (une) 2 Combat monté 2	
Connaissances :				Vigilance 2 Organisation 2	Discrétion 3 Survie 3 Pilier 5 Races 4
Comp Spéciales :		Persistance 2	Persistance 3		Persistance 4

- Portailleur (Garde de portail)

Rang :	Opérateur de portail	Garde de portail	Investigateur	Garde d'élite	Coordinateur
Coût :	10	25	45	60	85
Salaire :	40 / 1	80 / 1	150 / 2	350 / 2	700 / 4
Comp de combat :	Arme de Mêlée 2	Arme de Mêlée 4 Esquive 2			
Compétences :	Réparation 2	Vigilance 2 Organisation 3	Vigilance 5 Évaluation 4	Organisation 4 Intimidation 3	Commandement 5 Interrogation 4
Connaissances :	Ingénierie 2		Marché Noir 5	Lois 3	Lois 5 Politique 3
Sciences :	Ingénierie 2			Économie 3	Économie 5

- Diplomate

Rang :	Interprète	Négociateur	Ambassadeur	Chancelier	Politicien
Coût :	15	30	55	75	100
Salaire :	60 / 1	100 / 1	300 / 2	500 / 3	700 / 5
Compétences :	Étiquette 2 Vigilance 2	Intimidation 2 Subterfuge 2	Étiquette 4		Subterfuge 4
Connaissances :	Dialectes 2 Races 2	Pilier 3 Politique 2	Politique 3 Langage 3	Organisation 3	Politique 5 Histoire 3 Ingénierie Politique 2
Sciences :				Mathématiques 3 Ingénierie Politique 3 Psychologie 2	

- Ramasse-miettes (Nettoyeur de Débris)

Rang :	Laveur de Taudis	Maître de Taudis	Laveur de Rêve	Officier des Poubelles	Laveur des Plaques Supérieures
Coût :	10	30	50	60	90
Salaire :	70 / 1	120 / 1	200 / 1	400 / 2	750 / 3
Comp de Combat :	Arme de Mêlée 1	Arme de Mêlée 3 Sens du Combat 2	Arme de Mêlée 5 Esquive 3 Résilience 3		
Compétences :	Discrétion 2 Sagesse de la Rue 2	Sagesse de la Rue 3		Marchandage 4 Interrogation 3	Intimidation 4 Évaluation 4
Connaissances :	Sens de la Rue 2	Sens de la Rue 3	Combat 3	Politique 3 Économie 3 Persistance 3	Politique 5 Économie 6
Sciences :			Persistance 1		
Comp Spéciale :					
Avantage :		Rat des Rues			

- Soldat de l'Armée du Pilier (S.A.P.)

Rang :	Grunt	Scout	Sarg'	Troupe d'élite	Tacticien
Coût :	15	35	60	85	100
Salaire :	70 / 1	120 / 1	300 / 1	600 / 3	1000 / 5
Comp de Combat :	Esquive 2 Arme de Mêlée 2 Résilience 2	Esquive 3	Arme de Mêlée 4		
Compétences :		Sens du Combat 2 Discrétion 2 Vigilance 2 Orientation 2	Intimidation 4 Commandement 4	Subterfuge 3 Stratégie 3	Stratégie 5 Armée du Pilier 5
Connaissances :	<i>Armée du Pilier 1</i>	<i>Armée du Pilier 2</i> <i>Armes 2</i>	<i>Politique 2</i>	<i>Armes 5</i> <i>Politique 4</i> <i>Lois 5</i>	<i>Pilier 4</i> <i>Combat 5</i>
Comp Spéciales :	Persistance 1		Persistance 3		

- Seigneur du Commerce

Rang :	Nouveau Négociant	Administrateur de S.E.B	Dirigeant de S.E.B	Seigneur de S.E.I.	Commandant de S.E.I.
Coût :	20	40	60	85	105
Salaire :	100 / 1	300 / 2	800 / 4	1500 / 7	3000 / 10
Compétences :	Intimidation 2 Commandement 2		Commandement 3 Vigilance 3 Organisation 3	Étiquette 3	
Connaissances :	<i>Lire e3 Écrire 1</i>	<i>Lire e3 Écrire 5</i> <i>Politique 2</i>	<i>Pilier 2</i>	<i>Politique 4</i> <i>Pilier 5</i>	<i>Pilier 5</i> <i>Lois 5</i> Économie 5
Sciences :	Économie 2	Économie 3 Mathématiques 3		Économie 4	
Avantages :			Contact (4)	Ingénierie 3 Sociologie 3	Sociologie 5
Défauts :		Ennemi (2)	Ennemi (4)	Contact (6) Ennemi (6)	Contact (8) Ennemi (8)

- Notaire - GRP (Gestion des Ressources du Pilier)

Rang :	Notaire des Taudis	Secrétaire	Comptable Noble	Manager	Banquier
Coût :	11	20	35	60	85
Salaire :	30 / 1	70 / 1	150 / 1	300 / 2	500 / 4
Compétences :	Étiquette 2	Organisation 3		Organisation 5 Subterfuge 3	Étiquette 4
Connaissances :	<i>Lire e3 Écrire 2</i> <i>Bureaucratie 2</i>	<i>Lire e3 Écrire 4</i>	<i>Gestion économique 5</i>	<i>Propagande 5</i> <i>Publicité 5</i>	<i>Esthétique 5</i> <i>Pilier 5</i>
Sciences :			Mathématiques 3 Économie 3	<i>Races (Une) 3</i>	<i>Histoire 5</i> Économie 5

- Bûcheron Aérien

Rang :	Fabriqueur de fil de bois	Bûcheron	Aérien	Ancien Aérien	Superjack
Coût :	10	30	55	80	100
Salaire :	60 / 1	100 / 1	400 / 3	600 / 5	900 / 10
Comp de Combat :	Sens du Combat 2	Arme de Mêlée 2 Esquive 2	Arme de Mêlée 4	Résilience 1	Résilience 3
Compétences :	Artisanat (Kioux) 2 Survie (Monde Sauvage) 2	Orientation 2	Survie (Monde Sauvage) 4	Gymnastique 3 Maîtrise des cordes 3	Gymnastique 5 Maîtrise des cordes 6
Connaissances :	<i>Faune & Flore</i> 2	<i>Faune & Flore</i> 4 <i>Créatures</i> 2 <i>Kioux</i> 2	<i>Créatures</i> 4	<i>Géographie</i> 2	Marchandage 4 <i>Kioux</i> 5 <i>Géographie</i> 4 Économie 3
Sciences :				Persistance 3	
Comp Spéciales :					

- Extracteur

Rang :	Récupérateur d'Écorce de Kioux	Mineur de Chair de Kioux	Extracteur de sève	Chercheur de minerai	Seigneur Minier
Coût :	15	45	55	75	100
Salaire :	50 / 1	80 / 1	200 / 1	400 / 2	700 / 3
Comp de Combat :		Arme Techno (Tronçonneuse) 2 Résilience 2			
Compétences :	Extraction 2	Extraction 3	Extraction 4	Extraction 5	Construction (Mines) 4
	Survie (Monde Sauvage) 2		Artisanat (Sève) 3	Vigilance 4	Enquête 4
Connaissances :	<i>Kioux</i> 5	<i>Kioux</i> 4	<i>Kioux</i> 5	Artisanat (Minerais) 3 <i>Kioux</i> 6	Organisation 4
Sciences :					Économie 3 Mathématiques 2
Comp. Spéciales :	Persistance 1	Persistance 3			
Avantages :		Tronçonneuse			

- Marchand

Rang :	Gardien de stock	Vendeur	Marchand ambulant	Fournisseur Routier	Propriétaire de Théâtre
Coût :	20	30	50	70	95
Salaire :	100 / 1	300 / 2	500 / 4	800 / 8	1400 / 12
Compétences :	Intimidation 2 Marchandage 2	Marchandage 3	Marchandage 4 Organisation 3 Équitation 3	Conduite 3 Subterfuge 2	Conduite 4
Connaissances :	<i>Biens (les siens)</i> 2	<i>Lire & Écrire</i> 2	<i>Géographie</i> 3 <i>Routes</i> 2	<i>Routes</i> 4 <i>Créatures</i> 2	<i>Lire & Écrire</i> 4
Sciences :		Économie 2		Économie 3	<i>Pilier</i> 4 <i>Culture</i> 6 <i>Faune & Flore</i> 5 <i>Politique</i> 3

- Forgeron

Rang :	Néophyte	Novice	Initié	Expert	Maître
Coût :	10	20	30	50	75
Salaire :	50 / 1	90 / 1	250 / 2	600 / 3	1000 / 5
Comp de Combat :				Arme de Mêlée 3	Arme Techno(x2) 3
Compétences :	Artisanat (Kioux) 2	Artisanat (Plantes) 2	Artisanat (Minéraux) 3	Artisanat (Organique) 3	Artisanat (Sang) 4
		Réparation 2	Armurerie 2	Réparation 4 Armurerie 4	Armurerie 5
Connaissances :	<i>Matériaux 5</i>		<i>Armures 2</i>	<i>Armes 5</i>	<i>Matériaux (Sang) 5</i>
Comp Spéciales :		Persistence 1			Persistence 3

- Docteur

Rang :	Chamane Herboriste	Apothicaire	Guérisseur de Baraquement	Médecin Kaïnas	Docteur de Guerre
Coût :	10	25	45	65	90
Salaire :	50 / 1	120 / 1	250 / 2	500 / 3	900 / 5
Compétences :	Premiers Soins 2	Premiers Soins 3	Premiers Soins 5		Stratégie 3
Connaissances :	<i>Plantes 2 Mōps 1</i>	<i>Plantes 5 Mōps 5</i>	<i>Mōps 4 Races (Anatomie) 2 (Deux races)</i>	<i>Races (Anatomie) 4 (Cinq races) Biologie 2 Faune e3 Flore 4</i>	<i>Biologie 4 Eflow 5 Combat 4 Orpée 5</i>
Sciences :		Médecine 2	Médecine 3	Médecine 5 E. Médecine 3	E. Médecine 4 Outils de E. Médecine 10
Avantages :					
Notes :	<i>Mōps signifie Maladies, Drogues e3 Poisons, l'équivalent de Dōps</i>				

- Aubergiste

Rang :	Propriétaire de maison de route	Propriétaire d'Auberge de Taudis	Maître d'hôtel	Propriétaire d'un Café	Seigneur Terrien
Coût :	15	25	40	60	80
Salaire :	100 / 1	200 / 1	500 / 3	900 / 5	1500 / 8
Comp de Combat :	Arme de Mêlée 1				
Compétences :	Marchandage 2	Marchandage 3 Construction 2 Étiquette 2		Étiquette 3 Diplomatie 3	Étiquette 5 Organisation 4
Connaissances :	<i>Races 2</i>	<i>Lire e3 Écrire 2 Échos 1</i>	<i>Échos 2 Pilier 5 Rêve 5</i>	<i>Lire e3 Écrire 4 Échos 5</i>	<i>Pilier 4 Rêve 5 Histoire 5</i>
Sciences :		Économie 1	Économie 3		Légendes 4
Traditions :				Contacts 4	Contacts 6
Avantages :					

- Ouvrier du Rêve

Rang :	Travailleur de base	Travailleur Expérimenté	Travailleur Onirique	Dirigeant de Département	Patrouille de Section
Coût :	15	30	45	60	80
Salaire :	60 / 1	120 / 1	200 / 2	450 / 3	650 / 4
Comp de Combat :			Arme de Mêlée 3		
Compétences :		Intimidation 1		Intimidation 3 Organisation 3 Commandement 3	Vigilance 4
Connaissances :	<i>(Une) 2</i>	<i>(Deux) 3</i>	<i>Rêve 2</i>	<i>Entreprises 3</i>	<i>Pilier 3</i> <i>Politique (Entreprises) 4</i> <i>Lire 3 Écrire 5</i> <i>Lois 3</i>
Sciences :					
Comp Spéciales :			Persistance 2		
Avantages :	Amis 2	Amis 4	Volonté forte		

- Assembleur de Taudis

Rang :	Mécanicien de Taudis	Assembleur Technicien	Travailleur de Moteur	Fabriquant d'Idées	Assembleur de Moteurs
Coût :	15	25	40	60	90
Salaire :	100 / 1	300 / 1	500 / 1	800 / 1	1200 / 1
Comp de Combat :		Arme de Mêlée 2			
Compétences :	Réparation 2 Équitation 1	Artisanat 2	Réparation 3		Réparation 5 Équitation 2
Connaissances :		<i>Taudis 2</i>	<i>Véhicules 2</i>	<i>Espit 1</i>	Pilotage 2
Sciences :			Mathématiques 1 Physique 1		Mathématiques 3 Physique 3 Ingénierie 3
Comp Spéciales :	Persistance 1	Tech de Taudis 1	Tech de Taudis 2	Tech de Taudis 3	Tech de Taudis 4

- Employé de SecureStock

Rang :	Remplisseur d'Orpée	Premier Garde	Second Garde	Homme de Loi Kaïnas	Gardien de l'Eflow
Coût :	15	25	45	75	90
Salaire :	60 / 1	100 / 1	300 / 2	600 / 3	1000 / 4
Comp de Combat :	Esquive 2 Arme de Mêlée 2 Bouclier 2	Arme de Mêlée 3	Esquive 4 Arme de Mêlée 4		
Compétences :	Vigilance 2	Stratégie 2 Gymnastique 1	Stratégie 3		
Connaissances :	<i>Distribution de l'Orpée 2</i>		Conduite 2 Équitation 4	Organisation 4 <i>Distribution de l'Orpée 4</i> <i>Orpée 4</i> <i>Politique 5</i>	<i>Eflow 3</i> <i>Secure-Stock 4</i> <i>Pilier 3</i>
Sciences :				Économie 3 Lois 3	
Traditions :					
Comp Spéciales :		Persistance 1	Persistance 3		Orpée 2

- Évaluateur (Informateur)

Rang :	Livreur de papier de Kioux	Commerçant d'Informations	Partageur de Savoir	Écrivain Public	Analyste
Coût :	15	25	40	65	100
Salaire :	50 / 1	150 / 1	300 / 1	500 / 2	900 / 3
Comp de combat :	Endurance 2		Commandement 3		
Compétences :	Empathie 1	Discrétion 2	Étiquette 2	Diplomatie 3	Évaluation 4
	Gymnastique 2	Intimidation 2 Vigilance 2	Organisation 2 Subterfuge 4	Vigilance 3	Vigilance 4
Connaissances :		Subterfuge 2 <i>Lire c³ Écrire 2</i> <i>Marché Noir 1</i>	<i>Lire c³ Écrire 4</i>	<i>Lire c³ Écrire 6</i> <i>Pilier 5</i> <i>Politique 2</i>	<i>Lire c³ Écrire 7</i> <i>Pilier 4</i> <i>Politique 4</i>
Sciences :			<i>Psychologie de Masse 2</i>	Économie 2	Économie 4
Spéciales :	Persistance 1				

- Cultivateur

Rang :	Travailleur	Ouvrier de Grange	Ancien	Cultivateur de Kioux	Ingénieur de Ranch
Coût :	5	15	30	45	60
Salaire :	40 / 1	100 / 1	200 / 2	300 / 2	500 / 3
Comp de combat :	Esquive 2 Arme de Mêlée 2				
Compétences :	Construction 2	Agriculture 3	Dressage 3	Équitation 2	Réparation 4
		Marchandage 3		Vigilance 3 Piloteage 2	
Connaissances :	<i>Fermier 2</i>	<i>Fermier 5</i>	<i>Géographie 5</i> <i>Politique 2</i>	<i>Kioux 5</i>	<i>Politique 5</i> <i>Techno-Fermier 2</i>
Sciences :			Économie 2		

Coffret Mécanique :

- Guerrier du Rêve

Rang :	Néophyte	Protecteur	Guerrier	Protecteur du Rêve	Guerrier du Rêve
Coût :	25	50	75	100	125
Salaire :	200 / 2	300 / 2	500 / 3	750 / 3	1500 / 4
Comp. de combat :	Esquive 2 Arme de Mêlée 2 Sens du C. 2 Résilience 1 Parade 1 Stratégie 1 OU Feinte 1 OU Arme 1	Esquive 3 Arme de Mêlée 3 Sens du C. 3 Résilience 2 Parade 2 Même choix 2	Esquive 4 Arme de Mêlée 4 Sens du C. 4 Résilience 3 Parade 3 Même choix 3	Esquive 5 Arme de Mêlée 5 Sens du C. 5 Résilience 4 Parade 4 Même choix 4	Esquive 6 Arme de Mêlée 6 Sens du C. 6 Résilience 5 Parade 5 Même choix 5
Compétences :	Empathie 1 Intimidation 2 Survie (Rêve) 1	Empathie 2 Intimidation 3 Survie (Rêve) 2	Empathie 3 Intimidation 4 Survie (Rêve) 3	Empathie 4 Intimidation 5 Survie (Rêve) 4	Empathie 5 Intimidation 6 Survie (Rêve) 5
Connaissances :	<i>Rêve 1</i>	<i>Rêve 2</i>	<i>Rêve 3</i>	<i>Rêve 4</i>	<i>Rêve 5</i>

- Chamane du Rêve

Rang :	Néophyte	Chamane	Veilleur du Rêve	Gardien du Rêve	Chamane du Rêve
Coût :	25	50	75	100	125
Salaire :	200 / 2	300 / 2	500 / 4	750 / 6	1000 / 8
Compétences :	Vigilance 2 Étiquette 1 Empathie 2 Diplomatie 1	Vigilance 3 Étiquette 2 Empathie 3 Diplomatie 2 Raconter 1	Vigilance 4 Étiquette 3 Empathie 4 Diplomatie 3 Raconter 2	Vigilance 5 Étiquette 4 Empathie 5 Diplomatie 4 Raconter 3	Vigilance 6 Étiquette 5 Empathie 6 Diplomatie 5 Raconter 4
	Commandement 1 Organisation 1	Commandement 2	Commandement 3 Organisation 3	Commandement 4	Commandement 5 Organisation 5
	Premiers Soins 1	Enseignement 1 Premiers Soins 2	Premiers Soins 3	Enseignement 3	Enseignement 5
Connaissances :	Rêve 2	Rêve 5	Rêve 4	Rêve 5	Rêve 7

- Héros des Médias

Rang :	Néo-héros	Connu	Héros	Mythe	Légende
Coût :	20	40	60	80	100
Salaire :	150	300	600	1000	2000
Compétences :	5 Compétences 2	5 Compétences 3 Étiquette 1 Évaluation 2	5 Compétences 4 Étiquette 2 Intimidation 2	5 Compétences 5 Évaluation 4 Subterfuge 3	5 Compétences 6 Étiquette 4 Intimidation 4

Spécial : Le Héros des Média commence avec un Objet Véritable (une sorte d'objet magique) par rang.

- Colporteur

Rang :	Petit Colporteur	Colporteur	Grand Colporteur	Vrai Colporteur	Colporteur Fantastique
Coût :	10	25	35	45	55
Salaire :	100	200	350	550	750
Comp. de combat :	Esquive 2 Arme de Mêlée 2 Sens du C. 1	Esquive 3 Arme de Mêlée 3 Sens du C. 2	Esquive 4 Arme de Mêlée 4 Sens du C. 3	Sens du C. 4	
Compétences :	Discrétion 1 Évaluation 2 Vigilance 1	Discrétion 2 Évaluation 3 Vigilance 2 Subterfuge 1	Discrétion 3 Étiquette 1 Évaluation 4 Vigilance 3 Subterfuge 2 Psychologie 2	Étiquette 2 Évaluation 5 Vigilance 4 Subterfuge 3 Psychologie 3	Étiquette 3 Évaluation 6 Vigilance 5 Subterfuge 4 Psychologie 4

Spécial : À la création, le colporteur possède pour 10 fois son salaire de marchandise.

- Gardien de Route

Rang :	Gardien de Route de Domaine	Gardien de Route Propriétaire	Gardien de Route Urbain	Gardien d'Enclave	Gardien de Route du Fer
Coût :	25	35	55	65	75
Salaire :	75 / 1	150 / 2	300 / 2	900 / 3	2700 / 5
Comp. de Combat :	Désarmer 1 Esquive 2 Arme de Mêlée 2	Désarmer 2 Esquive 3 Arme de Mêlée 3 Résilience 1	Désarmer 3 Esquive 4 Résilience 2	Esquive 5 Arme de Mêlée 4	Esquive 6 Arme de Mêlée 5 Résilience 3
Compétences :	Sens du Combat 2 Évaluation 2 Vigilance 2 Premiers Soins 1	Évaluation 3 Vigilance 3 Premiers Soins 2	Sens du Combat 3 Évaluation 4 Vigilance 4 Premiers Soins 3	Évaluation 5 Vigilance 5 Premiers Soins 4	Sens du Combat 4 Évaluation 6 Premiers Soins 5
Connaissances :	Créatures 2 Dialectes 1 Faune et Flore 1	Dialectes 2 Faune et Flore 2 Politique 3	Créatures 3 Dialectes 3 Faune et Flore 3	Dialectes 4	Dialectes 5 Politique 5
Sciences :	Lois 1	Lois 2	Lois 3	Lois 5	Lois 7

Le Bestiaire des Contrées Sombres :

- Brutabaga

Rang :	Cartographe	Maraudeur	Herbo-Guerrier	Ermite	Force de la Nature
Coût :	50	85	130	165	200
Salaire :	2000	3000	*	*	*
Comp. de Combat :	Arme de Mêlée 2 Arme à distance 2 Arme Longue 2 Équilibre 2 Arme de Jet 2 Bagarre 2 Esquive 2 Sens du Combat 2	Arme de Mêlée 3 Arme à distance 3 Arme Longue 3 Équilibre 3 Arme de Jet 4 Bagarre 3 Esquive 3 Sens du Combat 3	Arme de Mêlée 5 Arme à distance 5 Arme Longue 5 Équilibre 4 Bagarre 5 Esquive 5 Sens du Combat 5	Arme de Mêlée 6 Arme à distance 6 Équilibre 5 Bagarre 6 Sens du Combat 6 Orientation 4 Vigilance 5 Survie (Sauvage) 6 Camouflage 5	Bagarre 8 Esquive 6 Sens du Combat 7 Orientation 6 Survie (Sauvage) 9 Camouflage 6
Compétences :	Orientation 1 Vigilance 2 Survie (Sauvage) 2 Escalade 1 Camouflage 1 Premiers Soins 2	Orientation 2 Vigilance 3 Survie (Sauvage) 3 Escalade 2 Camouflage 2 Premiers Soins 3	Survie (Sauvage) 5 Escalade 4 Camouflage 3 Premiers Soins 5	Herboristerie 1 Biologie 1 Créatures 5 Dialectes 5 Faune & Flore 5 Rêve (Nature) 5 Persistance 2	Créatures 6 Dialectes 5 Faune & Flore 8 Rêve (Nature) 4 Persistance 3 Self-contrôle 1
Connaissances :	Créatures 1 Dialectes 1 Faune & Flore 2	Créatures 2 Dialectes 2 Faune & Flore 5 Rêve (Nature) 1	Herboristerie 1 Biologie 1 Créatures 5 Dialectes 5 Faune & Flore 5 Rêve (Nature) 5	Créatures 4 Dialectes 4 Faune & Flore 6 Rêve (Nature) 4	Créatures 6 Dialectes 5 Faune & Flore 8 Persistance 5 Langage Naturel 1
Spéciales :		Persistance 1 Embuscade 1	Persistance 2	Persistance 3 Self-contrôle 1	Persistance 5 Langage Naturel 1
Avantages :	Sens du Danger	Forteresse	Clef : Nature	Discipline	

- Chasseur

Rang :	Piège à pied	Garde de nuit	Tireur Nocturne	Chasseur de Bête	Nocturomancien
Coût :	30	50	85	125	170
Salaire :	300	1000	2000	3000	4000
Comp. de Combat :	Arme de Mêlée 2 Arme à Distance 2 Esquive 2	Arme à Distance 3 Esquive 3	Arme de Mêlée 3 Arme à Distance 5 Esquive 4	Arme de Mêlée 5 Arme à Distance 6 Esquive 5	Esquive 6
Compétences :	Sens du Combat 2 Camouflage 2 Vigilance 3 Empathie 1 Équilibre 2	Résilience 1 Camouflage 3 Vigilance 4 Équilibre 3 Pièges 3 Survie (Forêt) 4 Pistage 2	Résilience 2 Sens du Combat 3 Camouflage 4 Vigilance 5 Empathie 3 Équilibre 4 Pièges 4 Survie (Forêt) 5 Pistage 4	Camouflage 5 Vigilance 6 Empathie 5 Équilibre 5 Pièges 5 Survie (Forêt) 6 Pistage 5	Résilience 3 Sens du Combat 4 Pièges 6 Survie (Forêt) 7 Pistage 6
Connaissances :	Animaux 1 Monde Sauvage 2	Animaux 3 Monde Sauvage 5 Persistance 2	Animaux 4 Monde Sauvage 4 Persistance 3	Animaux 5 Monde Sauvage 5 Persistance 4	Animaux 6 Monde Sauvage 7
Spéciales :		Persistance 2 Silence	Persistance 3 Vision	Persistance 4 Lien Affaibli	Calme Possession Phare Décrépitude
Rites :					

- Éleveur

Rang :	Éleveur	Dresseur	Créatureur	Maître Dresseur	Maître Créatureur
Coût :	20	50	85	140	210
Salaires :	100	450	1000	2000	5000
Comp. de Combat :				Arme de Mêlée 3	Arme de Mêlée 5
Compétences :	Vigilance 1 Premiers Soins 1 Orientation 2 Empathie 2 Dressage 1 Organisation 1	Vigilance 2 Premiers Soins 2 Empathie 3 Dressage 3 Entraîneur 1	Vigilance 3 Premiers Soins 4 Empathie 4 Dressage 4 Entraîneur 3 Pièges 1 Équitation 4 Harnais 3	Vigilance 4 Premiers Soins 5 Orientation 3 Empathie 5 Dressage 6 Entraîneur 5 Organisation 3 Camouflage 3 Pièges 2 Capturer 3 Équitation 6 Harnais 4 Trucs de Maître 2	Vigilance 5 Premiers Soins 7 Orientation 4 Empathie 7 Dressage 8 Entraîneur 7 Organisation 5 Camouflage 5 Pièges 4 Capturer 5 Équitation 8 Harnais 6 Trucs de Maître 4
Connaissances :	<i>Animaux 2</i> <i>Créatures 1</i>	<i>Animaux 3</i> <i>Créatures 2</i> <i>Monde Sauvage 2</i>	<i>Créatures 4</i>	<i>Animaux 4</i> <i>Créatures 6</i> <i>Monde Sauvage 4</i>	<i>Animaux 6</i> <i>Créatures 8</i> <i>Monde Sauvage 6</i>
Légendes :	Créatures Légend. 1	Créatures Légend. 2	Créatures Légend. 3	Créatures Légend. 5	Créatures Légend. 7
Avantages :		Dresseur d'animaux	Dresseur de Bêtes	Dresseur de Créatures	Dresseur de Beubs

La Treizième Roue – Sanctuaire Brisé :

- Agent de Contre-espionnage

Rang :	Néophyte	Observateur	Employé	Espion	Commando
Coût :	20	45	65	90	115
Salaires :	250 / 1	525 / 2	800 / 2	1000 / 3	1200 / 5
Comp. de Combat :	Arme de Mêlée 2		Arme de Mêlée 3		Arme de Mêlée 5
	Esquive 1 Bagarre 1	Esquive 2	Arme de Mêlée 2 Esquive 3 Bagarre 3 Arme Techno. 1	Arme de Mêlée 4	Arme de Mêlée 5 Esquive 5 Bagarre 6
Compétences :		Discretion 3 Vigilance 2	Vigilance 3 Réparation (outils) 5	Arme Techno. 2 Discretion 5 Vigilance 5	Arme Techno. 4 Discretion 7
	Réparation (outils) 3	Déguisement 3	Intimidation 3 Enquête 2	Déguisement 5	Intimidation 5
Connaissances :		<i>Pilier 2</i> <i>Marché Noir 2</i>	<i>Pilier 4</i> <i>Marché Noir 4</i>	<i>Marché Noir 5</i>	
Spéciales :	Persistance 1		Persistance 2		Persistance 4

4) CHOISIR SA VOCATION (OPTIONNEL)

Vous devez maintenant décider si votre personnage est un Écho.

Si vous choisissez d'être un Écho, vous commencez avec un Don au niveau 1 avec accès au premier Pouvoir de ce Don. Vous commencez aussi avec le Don Création de Relique au niveau 0.

- Rêveur de Vérité

Les maîtres des traditions, les artisans de l'histoire et les porteurs de la connaissance de Kaïnas. Les Rêveurs de Vérité sont de puissants illusionnistes qui conjurent leurs créations à partir des mots, des cours et de la création de la réalité. Ils sont autant aimés que craints. Leurs chansons et leurs légendes

rendent leurs amis et alliés héroïques tandis qu'elles apportent mépris et déshonneur à leurs ennemis. Parce que la maîtrise des illusions d'un Rêveur Vérité les fait souvent s'interroger sur la réalité du monde autour d'eux, ils sont souvent de sévères critiques sociaux. Et ce questionnement leur donne aussi la capacité de regarder aux racines des causes et des buts derrière les actions et les structures.

Première Sphère :

- Embrasser la Foule
- Racines de la Manipulation
- Visions

Deuxième Sphère :

- Chimères
- Illusions
- Racines de la Vérité

- Cauchemar

Les Cauchemars sont de violentes manifestations du Rêve et de la Réalité : ce sont des personnes nées "du Monde" comme tous les Échos, mais qui disparaissent de l'autre côté, le Rêve, quand leur Murmure d'Échos s'introduit dans leur Esprit, se transformant en un Esprit de Rêve. Ce changement radical les transforme en chasseurs fous, prédateurs suprêmes parcourant Kaïnas en quête d'adrénaline, de sang et de peur. Ceux qui apprennent à contrôler et à connaître leur nouvel être – quelque chose qui n'arrive souvent que quand le Cauchemar atteint la seconde ou troisième Sphère – devenant le maître réel, possédant un nouveau regard sur le monde...

Première Sphère :

Aspect du Prédateur (Rituel)
Cape de Rêve
Hantise Noire

Deuxième Sphère :

Arôme de la Proie
Coup Nocturne
Invasion

- Fils de l'Esprit

Les Fils de l'esprit sont parmi les individus les plus craints des Kaïnisiens et des bêtes Naakinisiennes. La raison de leur mauvaise réputation est que le principal intérêt de ces Marcheurs Spirituels est d'entrer dans l'esprit des gens qu'ils rencontrent, déraciner leurs secrets et apprendre tout ce qu'ils peuvent à propos de la nature intérieure (certains disent sombre) de l'existence. Bien qu'ils puissent être utiles pour détruire les maladies mentales et les mauvaises habitudes, l'esprit est un endroit terrifiant et la plupart des gens souhaitent que le leur demeure vierge de toute intervention. C'est une nouvelle Vocation, ils n'ont pas encore une voix établie comme les autres Vocations. Les jeunes Fils de l'Esprit doivent encore trouver leur chemin vers la maîtrise, tout comme ils doivent trouver leur propre voie vers la connaissance de l'esprit méconnu.

Première Sphère :

Esprit par-delà la Matière
Organisation de l'esprit (Rituel)
Sonde Psychique

Deuxième Sphère :

Construire l'esprit (Rituel)
Explorer l'esprit
Manipuler de l'intérieur

- Éveilleur

"Qu'est-ce qui nous rend conscients ?" Cette simple question est le principal intérêt d'un Éveilleur. Ils sont aussi intéressés par la guérison et la conscience qu'ils sont intrigués par les moyens d'animer l'inanimé. De nombreux Éveilleurs vivent une vie recluse où ils peuvent étudier ce que sont réellement la vie et la mort, se retrouvant le long de ce processus entourés de familiers, se demandant comment répondre à cette question finale. Bien sûr, il y a aussi ceux qui, trop jeunes, terre-à-terre ou simplement énergiques qui tentent

de réveiller ceux qu'ils trouvent endormis même dans le réveil.

Première Sphère :

Artisan
Éveiller le flot de vie
Matière de Jouet

Deuxième Sphère :

Fils de la Création
Manipulation de la Conscience
Royaume de l'entropie

- Gardien

Guerriers du ciel et poètes de fer. Les Gardiens sont le parfait exemple d'une féroce joie de vivre, d'une indépendance et d'une vigueur brutale. A l'origine, les Gardiens étaient les protecteurs de Kaïnas, cependant dans la société contemporaine, leur rôle a évolué loin de ce chemin. Ils sont des tireurs légendaires, capables de faire mouche sur des cibles incroyables à des distances inimaginables.

Première Sphère :

Acrobatie
Garde
Sens Augmentés

Deuxième Sphère :

Améliorer l'Arme
Cible
Protection

- Maître

Cette Vocation est dédiée aux mégalomanes. Les Maîtres cherchent le contrôle. Que ce soit sur les gens, les bêtes, les machines ou la société est une affaire de tempérament. Cependant, cette Vocation n'est pas à confronter à un manque de moralité. Les gens qu'ils manipulent sont juste un moyen d'action vers un but important. Les membres de cette Vocation sont pourtant tolérés parce qu'ils peuvent être doués pour créer une structure sociale et amener les gens à travailler ensemble. Et, avec du temps, peu douteront de leur absolue nécessité : distribution d'orpie, construction de cités, conscription d'armées sont toujours organisés par eux.

Première Sphère :

Contrôle des Sens
Conduite (Rituel)
Tête de la Compétition

Deuxième Sphère :

Obéissance
Presser les Masses
Trucs Mécaniques

- Ingénieur

L'ingénieur est né quand les premiers engrenages se sont mis à tourner; cherchant à comprendre. L'Ingénieur est à la fois l'enfant et le père des engrenages. Il est celui qui les met en forme et celui qui joue avec les jouets mécaniques, les horloges et les machines. Ses doigts peuvent construire n'importe quoi d'accessible par la pensée. Quand leurs mains touchent des mécanismes, charpenteries, ressorts, ils sont comme des amants s'unissant avec l'être aimé.

Première Sphère :

Mécanismes
Sens des Formes (Rituel)
Tisseur Social

Deuxième Sphère :

Crissements de Réalité
Ingénierie Subtile
Évolution Mécanique

- Juge

Ce sont ces personnes qui détiennent la loi. Ils voyagent à travers les villages et les cités qui cherchent le désordre et déracinent le chaos. Vérité, responsabilité et justice ne sont pas juste des concepts pour un Juge, c'est un mode de vie. Ce sont des guerriers féroces et les puissants protecteurs des faibles. Quelquefois, un Juge itinérant est le seul voie vers la pitié et la justice pour le pauvre et le non-violent. Et il est tout à fait possible que, sans Juge, le monde de Kaïnas ait depuis longtemps été renversé par les brigands, seigneurs de guerre (et l'occasionnel pillard Volkoi). Bien sûr il y a quelques rares Juges qui ont perdu foi dans l'ordre et la pitié et qui possèdent toujours leurs Dons...

Première Sphère :

Libération
Objectivité
Présence du Juge

Deuxième Sphère :

Emprisonnement
Poids du Devoir (Rituel)
Résistance du Juge

- Justicier

Connus comme les Seigneurs de la Mort, ces personnes ont dédié leur vie – et leur mort – à maintenir l'ordre parmi les Échos. Ils sont à la fois le bras-droit des Juges et leurs surveillants. Leur naissance particulière (nés du sacrifice de leur Père ou Mère Justicier), le pouvoir qu'ils détiennent sont d'une certaine manière encore plus terrifiant qu'aucun autre. Les Lames qu'ils détiennent – conscientes et puissantes – sont différentes de toutes les autres armes. Un Justicier parcourt le monde à la recherche de la mort qui le fera renaître. Sur ce chemin, ils accomplissent la volonté des Juges et tuent sans passion. Mais là où un Juge peut montrer de la pitié et de la clémence, distinguant toutes les nuances de gris dans un problème, le Justicier est infatigable et sans pitié dans sa poursuite de ce qu'il perçoivent comme la droiture.

Première Sphère :

Naissance de la Lame (Rituel)
Racines de Naakinis
Résistance Surnaturelle (Rituel)

Deuxième Sphère :

Instinct Guerrier (Rituel)
Sacrifice
Techniques de Combat

- Engin de Guerre

Ces personnes se trouvent à tous les fronts des formations de combat pour inspirer les troupes. Ce sont eux qui sont à l'arrière, guidant et donnant des ordres. Un Engin de Guerre est un maître dans tous les domaines militaires. Ils sont à la fois les meilleurs guerriers et les meilleurs stratèges. Et contrairement aux Grands Seigneurs, les directions qu'ils imposent ne sont pas forcées mais dues à l'inspiration et au commandement. De plus, les Engins de Guerre modernes semblent recourir de plus en plus à l'aspect machine d'eux mêmes, c'est à dire le mouvement, la vitesse, l'ingénierie et l'organisation. Cela a conduit de nombreux Engins de Guerre à trouver de nouveaux terrains de guerre où ils peuvent exercer à loisir leur férocité et leur commandement, telles l'économie et la politique...

Première Sphère :

Instinct Guerrier (Rituel)
Mouvements d'engagement
Sensibilité Guerrière

Deuxième Sphère :

Corps de Guerre
Destructeur de Moteur
Porteur de Guerre

- Marcheur

Il y a un proverbe qui dit "Un voyage d'un millier de kilomètres commence avec un simple pas". C'est la plus exacte définition de ce qu'est un Marcheur. Que le voyage ne soit qu'une simple route d'un millier de kilomètres ou un pèlerinage vers l'illumination personnelle, le Marcheur est prêt. Ils bougent et voyagent à travers l'immensité du monde ; quasiment indestructibles et ne connaissant aucune limite alors qu'ils explorent partout ils vont.

Première Sphère :

Instinct du Voyage
Résistance Surnaturelle (Rituel)
Sens de la Réalité

Deuxième Sphère :

Éclectisme
Marcher Partout
Toujours Prêt

- Spectre

Les Spectres sont peut-être le triste résultat d'un surplus ; peut-être représentent-ils le point où trop d'information est en circulation et où seul le vide peut alors être créé. Peut-être sont-ils un antidote à toutes les formes de stagnation, à toute idée trop fixée dans le temps. Ils bougent en donnant aux autres la responsabilité d'agir à leur place. Ils ne donnent rien en retour. Aucun Spectre ne peut se sentir proche de vous, que vous soyez un Echo ou une autre créature. Il ne peut pas même se sentir proche d'un autre Spectre. En effet, aucune ombre ne peut trouver de compagnie dans une autre ombre.

Première Sphère :

Dérobade
Discrétion
Embryon (Rituel)

Deuxième Sphère :

Apprendre les Secrets
Évitement
Falsification

5) UTILISER LES POINTS DE BONUS

Tous les points non dépensés deviennent des points de bonus que vous pouvez utiliser comme suit.

On ne peut pas acquérir plus de 3 augmentations dans un même domaine.

Ex : on ne peut pas dépenser plus de 18 points pour augmenter son Combat

Règle Optionnelle : *il est possible d'augmenter n'importe quelle compétence jusqu'au niveau 5 mais il n'est pas possible d'augmenter les compétences de son métier qui sont au-delà de cette limite*

- Compétences :

Acquérir de nouvelles compétences ou augmenter d'anciennes compétences est possible :

Compétence normale	2 / niv
Compétence complexe	4 / niv
Compétence exceptionnelle	6 / niv

- Traits secondaires :

Augmenter la Maîtrise d'une caractéristique :	8 / niv
Augmenter le Combat :	6 / niv
Augmenter les Réflexes :	6 / niv

- Avantages - défauts :

Avantage	1 / point
Défaut	-1 / point

- Équipement :

Il est possible de se procurer de l'équipement en payant le coût en Pièces de Sang (PS).

500 Pièces de Sang	1
--------------------	---

- Dons :

Acquérir un nouveau Don :	10
+1 Niveau :	5
+1 Dé :	6
+1 Maîtrise d'un Niveau :	4

NB : *Il est recommandé aux "guerriers" de dépenser des points pour augmenter leur Combat. Cela leur sera très utile dans les conflits armés...*

De la même manière, les Maîtrises sont très utiles à tout le monde. Ne pas les négliger...

Liste des Avantages / Défauts :

- Avantages :

ADN Amélioré	7
Ambidextrie	3
Ami Inventeur	7
Ami	3-7
Analyste	4
Apprentissage Rapide	8
Aptitudes mécaniques	4
Attribut amélioré (au choix)	5
Chanceux	10
Compagnon Animal	2-20
Connaissance de Soi	15
Contact	1-10
Créatif	4
Détection de Présence	8
Discret	4
Dresseur d'animaux (WB)	1
Dresseur de bêtes (WB)	10
Dresseur de créatures (WB)	15
Dresseur de Beubs (WB)	20
Empathie bestiale	5
Esprit Dirigé	7
Evaluateur	7
Familier	10
Faveur	2-5
Filtre à Eflow	15
Forteresse (WB)	6
Géant	7
Guerrier de Naissance	15
Guerrier	10
Immunité aux Mdps	10
Impression de Sagesse	3
Intimidant	5
Maître des Énigmes	3
Marchand	4
Membre d'une Faction	8
Membre d'une Fraternité	5
Membre d'une guilde	3
Mémoire	3
Menteur	5
Mentor	1-7
Observateur	5
Orientation	2
Rat de la Rue	3
Réflexes	8
Réserve de Connaissance	4
Résistance au Poison	9
Rêveur Serein	3
Sens Accru (au choix)	2
Sens du Danger	7
Visionnaire	5
Volonté Forte	6
Voyageur	7

- Défauts :

Addiction	4-15
Amnésie	5
Aveugle	20
Besoin d'Eflow Doublé	10
Chassé	6
Chétif	7
Compulsion	3-8
Corps ou Esprit Faible	8
Démembré	15-80
DéTECTABLE	5
Dette à la Banque du Pilier	1-10
Ennemi	2-14
Fausse Croyance	3-7
Grande Gueule	4
Guérison Lente	7
Inepte avec la Technologie	3
Insécurité	7
Intellectuel	5
Maladie Mentale	4-9
Maladie Physique	3-15
Malchanceux	12
Mauvais Contrôle de l'Eflow	12
Mauvaise réputation	7
Muet	10
Nerveux	15
Peur de la Violence	5
Peur de Tout	10
Rebelle ou Terroriste Connu	6
Simple	5
Soif de Sang	5
Sourd	10
Surestimé	3
Travailleur Manuel	5

NB : Une limite de 80 points de défauts paraît nécessaire mais espérons qu'aucun personnage n'ira jusque là...