

Flingueur

Éternel solitaire, vous ne comptez que sur vous-même... et votre flingue. Craint par beaucoup, vous savez comment trouver des balles mais aussi précisément où les envoyer dans le corps de vos ennemis.

Attribut clé : Agilité

Compétence de spécialiste : *Chargeur plein*

Chargeur plein : au début de chaque session, faites un Test d'Agilité + Chargeur plein ; pour chaque 6, vous obtenez une balle.

Talents de Flingueur :

Fusillade : Faites un Test d'Agilité + Tir. Pour chaque 6 obtenu, vous tirez une balle.

Tireur fou : Vous pouvez tirer avec un pistolet dans chaque main.

Sniper : Quand vous tirez, vous avez un bonus de +2 si votre cible est à portée Longue, même avec un pistolet.

Arme de départ : Revolver

Équipement de départ : 2D6 balles, D6 rations de nourriture, D6 rations d'eau.



Croyant

Dans ce monde perdu, vous êtes l'incarnation de l'espoir. Votre Culte passe avant votre ego, vos sentiments et la vie de ces impurs qui peuplent l'Arche. Vous savez que beaucoup vous écoute plus par crainte que par véritable foi, car vous savez comment convaincre.

Attribut clé : Empathie

Compétence de spécialiste : *Divination*

Divination : au début de chaque session, faites un Test d'Empathie + Divination. En cas de réussite, le MJ vous fera une description floue d'un événement qui va vous arriver prochainement. Pour chaque 6 supplémentaire, le MJ doit donner un détail supplémentaire.

Note : Si un joueur joue un Croyant, le MJ doit se préparer à faire une description et inclure cet événement dans son scénario. Ainsi, il peut s'amuser à induire le Croyant en erreur mais sans lui mentir. Exemple : « *Dans une obscurité quasi-totale, tu crois reconnaître le poing insectoïde de ton ami Gren qui tiens un couteau et s'élance vers ton torse* ». En réalité, Gren est un PNJ ami qui se jettera sur le Croyant pour tuer une sangsue de la Zone agrippée à son épaule.



Talents de Croyant :

Prêcheur : Vous avez un bonus de +2 lorsque vous invoquez vos croyances pour Manipuler quelqu'un.

Fanatique : Une fois par jour, vous pouvez pousser un Test raté sans subir de traumatismes. Vos équipements sont quand même dégradés et vous gagnez quand même des points de Mutation.

Faire la Quête : Une fois par session, vous faites un discours religieux qui appelle à aider la Foi Nouvelle dans ce monde dévasté. Faites un Test d'Empathie + Manipulation. Pour chaque 6 obtenu, vous gagnez D6 rations d'eau ou de bouffe.

Arme de départ : au choix entre une chaîne de fer, une barre de fer ou un couteau de fortune.

Équipement de départ : D6 balles, D6 rations de nourriture, 2D6 rations d'eau.