



PÉRIODES SUPPLÉMENTAIRES

Le personnage peut continuer dans la carrière de son premier poste, en commencer une nouvelle, apprendre des pouvoirs occultes ou se doter d'implants cybernétiques. Un personnage peut choisir DEUX temps de service parmi les options suivantes : Temps de service standard, Second temps de service, Service impérial, Pouvoirs occultes, Implants cybernétiques. (Exception : les personnages qui prennent Implants cybernétiques/Chargé à mort ne peuvent choisir que cette seule option).

EXEMPLE : *un noble peut continuer sa carrière en tant qu'officier (il prend un Temps de service standard) et éveiller ses pouvoirs mentaux (il prend Psi natif) – ou il peut passer tout son temps dans sa carrière (il prend un Temps de service standard, puis un Second temps de service).*

TEMPS DE SERVICE STANDARD

Caractéristique (une au choix) +1, Caractéristique (une autre au choix) +1, Compétences (en choisir de nouvelles ou améliorer celles déjà acquises) +14.

Atouts matériels

Choisissez l'un des atouts suivants :

- **Promotion et récompenses :** Augmentez votre rang d'un niveau (Noblesse, Ordination ou Commission), choisissez entre Investissements (Aisé) ou Liquidités (1 000 fénix).
- **Promotion élevée :** Augmentez votre rang de deux niveaux (Noblesse, Ordination ou Commission), choisissez Investissements (Nanti) ou Liquidités (600 fénix).
- **Riche récompense :** Investissements (Prospère) ou Liquidités (600 fénix).
- **Amis :** Liquidités (100 fénix), choisissez 6 points en Allié, Contact, Réseau d'informateurs, Serviteurs, Contrat de passage ou Refuge.
- **Promotion et Amis :** Augmentez votre rang d'un niveau (Noblesse, Ordination ou Commission), Liquidités (100 fénix), choisissez 4 points en Allié, Contact, Réseau d'informateurs, Serviteurs, Contrat de passage ou Refuge.

SECOND TEMPS DE SERVICE

(Il faut d'abord acheter le Temps de service standard)

Caractéristique (une au choix) +1, Caractéristique (une autre au choix) +1, Compétences (en choisir de nouvelles ou améliorer celles déjà acquises) +10.

D'autres atouts matériels

Choisissez l'un des atouts suivants :

- **Promotion et récompenses :** Augmentez votre rang d'un autre niveau (Noblesse, Ordination ou Commission), et gagnez de nouveaux Investissements ou Liquidités (un niveau supplémentaire).
- **Promotion élevée :** Augmentez votre rang de deux niveaux (Noblesse, Ordination ou Commission).
- **Riche récompense :** Gagnez de nouveaux Investissements ou Liquidités (deux niveaux supplémentaires).
- **Amis :** Choisissez 4 points en Allié, Contact, Réseau d'informateurs, Serviteurs, Contrat de passage ou Refuge.

SERVICE IMPÉRIAL

Les nobles, les prêtres et les guildiens peuvent prêter serment de vassalité à l'empereur Alexius et passer un temps de service dans la compagnie d'élite de l'Ordre du Phénix. Les nobles deviennent des Chevaliers errants, les prêtres et guildiens des Fidèles impériaux.

Les personnages qui achètent des Pouvoirs occultes ou des Implants cybernétiques peuvent prendre le Service impérial comme deuxième option. Les autres personnages doivent prendre le Service impérial à la place du Temps de service standard ; un Second temps de service peut être pris en deuxième option (il est considéré comme une extension du Service impérial).

Temps de service, Chevalier errant

Ce sont les mêmes bonus que pour le Temps de service standard, sauf que le personnage ne gagne que 10 points de compétences. Le personnage obtient une Charte impériale (voir Atouts, p. 131).

Temps de service, Fidèle impérial

Ce sont les mêmes les bonus que pour le Temps de service standard, sauf que le personnage ne gagne que 11 points de compétences. Le personnage obtient un insigne de Fidèle impérial (voir Atouts, p. 132).

POUVOIRS OCCULTES

Même s'il est théoriquement possible qu'un personnage possède à la fois des pouvoirs mentaux et de la théurgie, c'est très rare et très mal vu par l'Église. Les personnages débutants peuvent acheter des pouvoirs mentaux ou théurgiques, mais pas les deux.

Éveil mental

Tous les personnages peuvent devenir psychomanciens, à l'exception des Vorox.



- **Psychomancien natif**: Psi 3, Anima +2. Choisissez une voie principale. Vous recevez les pouvoirs de niveau 1, niveau 2 et niveau 3. +1 dans une compétence liée à l'un de ces pouvoirs.
- **Psychomancien érudit** (il faut d'abord acheter Psychomancien natif): Psi +2, Anima +1. Pouvoirs de la voie principale: niveau 4, niveau 5. Choisissez une voie secondaire: niveau 1, niveau 2. Choisissez un Atout matériel de la liste du Temps de service standard.

Vocation théurgique

- **Théurge néophyte**: Théurgie 3, Anima +2, Rites: un pour chacun des niveaux 1, 2 et 3. +1 dans une compétence liée à un rite.
- **Théurge adepte** (il faut d'abord acheter Théurge néophyte): Théurgie +2, Anima +1, Rites: un pour chacun des niveaux 4 et 5 + deux rites (niveau 1 & niveau 2) ou un rite de niveau 3. Choisissez un Atout matériel de la liste du Temps de service standard.

IMPLANTS CYBERNÉTIQUES

Certaines personnes aiment tant les machines qu'elles en placent dans leur corps. La réprobation de l'Église ne les freine pas, surtout s'ils appartiennent à la noblesse ou à une guilde (ce qui aide à garder l'Inquisition à distance).

Retouché

Dépensez 20 points joker en implants cybernétiques, caractéristiques (coût: 3 pts par +1) et/ou compétences associées (coût: 1 pt par +1). Consultez le chapitre VII pour avoir la liste des implants disponibles.

Chargé à mort

NOTE: un personnage qui achète cette option ne peut pas prendre d'autre temps de service!

Dépensez 20 points joker en implants cybernétiques, caractéristiques (coût: 3 pts par +1) et/ou compétences associées (coût: 1 pt par +1). Consultez le chapitre VII pour avoir la liste des implants disponibles. Choisissez aussi un Atout matériel de la liste du Temps de service standard.

LA TOUCHE FINALE

S'il le désire, le joueur peut maintenant acheter des Défauts et des Handicaps pour son personnage, et dépenser les points joker ainsi gagnés. Il doit aussi choisir ses caractéristiques d'Esprit dominantes (consultez l'encadré sur les caractéristiques d'Esprit, p. 90), et les souligner sur sa fiche. Puis il calcule son score de Vitalité (5 + Endurance) et ses points d'Anima (consultez le paragraphe sur l'Anima au chapitre IV).

Le personnage est maintenant prêt à entrer dans les palais, les bazars et les déserts des Mondes Connus.

RÉPARTITION DES POINTS DE PERSONNAGE DANS LA CRÉATION BIOGRAPHIQUE

Pour les curieux, voici comment les points de personnages et les points joker sont dépensés avec la méthode de création biographique:

- **Enfance**: 5 pts dans les caractéristiques, 5 pts dans les compétences.
- **Apprentissage**: 5 pts dans les caractéristiques, 10 pts dans les compétences.
- **Premier poste**: 10 pts dans les caractéristiques, 15 pts dans les compétences.

Les points joker sont dépensés durant les périodes supplémentaires:

- **Temps de service**: deux périodes, 20 pts par période.
- **Éveil mental**: deux périodes, 20 pts par période.
- **Vocation théurgique**: deux périodes, 20 pts par période.
- **Implants cybernétiques**: deux options, une période à 20 pts, une période à 40 pts.

Les 10 pts d'Atouts de base sont dépensés pour le rang (Noblesse, Ordination, Commission) du Premier poste, et dans les Atouts matériels des périodes supplémentaires.

Les Vorox font exception. Ils ont dépensé une grande partie de leurs points joker durant leur Enfance (ces caractéristiques renforcées coûtent cher!), ce qui fait qu'ils ne peuvent prendre qu'une seule période supplémentaire.

