

Règles spéciales : Black Pacific Ocean

Professions

Chaque profession offre des points dans les compétences professionnelles : **1 point pour les Compétences d'Investigation, 5 points pour les Compétences Générales**. Le joueur est libre de les augmenter avec ses points de création.

Agent de renseignement (civil)

Compétences professionnelles : Langue, Cryptographie, Géographie, Renseignements, Psychologie, Flatterie, Déguisement, Filature.

Niveau de vie : 2-5

Anthropologue

Compétences professionnelles : Anthropologie, Histoire, Histoire de l'Art, Géographie, 2 Langues, Bibliothèque, Bureaucratie.

Niveau de vie : 3-5

Infirmière militaire

Compétences professionnelles : Biologie, Premiers soins, Médecine, Chimie, Bureaucratie, Psychologie, Réconfort.

Niveau de vie : 2-3

Médecin militaire

Compétences professionnelles : Sciences naturelles, Bureaucratie, Premiers soins, Médecine, Médecine légale, Chimie, Réconfort, Savoir militaire.

Niveau de vie : 4-5

Militaire (Armée de terre)

Compétences professionnelles : Athlétisme, Arme à feu, Intimidation, Mêlée, Savoir militaire, Connaissance de la nature, Conduite, Camouflage.

Niveau de vie : 2-5

Militaire (Marine)

Compétences professionnelles : Athlétisme, Arme à feu, Intimidation, Mêlée, Savoir militaire, Sciences physiques, Navigation, Mécanique.

Niveau de vie : 2-5

Militaire (Armée de l'air)

Compétences professionnelles : Athlétisme, Arme à feu, Intimidation, Savoir militaire, Sciences physiques, Pilotage, Mécanique, Électricité.

Niveau de vie : 2-5

Militaire (Renseignement)

Compétences professionnelles : Athlétisme, Arme à feu, Intimidation, Géographie, Savoir militaire, Bureaucratie, Renseignements, Cryptographie.

Niveau de vie : 2-5

Parapsychologue, Occultiste

Compétences professionnelles : Anthropologie, Bibliothèque, Occultisme, Psychologie, Réconfort, Psychothérapie, Hypnose

Niveau de vie : 2-4

Pilote indépendant

Compétences professionnelles : Sciences physiques, Pilotage, Mécanique, Électricité, Géographie, Vigilance, Conduite, Navigation.

Niveau de vie : 2-5

Motivations

Ambition : Votre propre réussite suffit à justifier tous vos actes. Vous espérez obtenir reconnaissance et promotion sociale ou professionnelle en accomplissant votre mission, et rien ni personne ne se mettra en travers de votre chemin.

Altruisme : Vous êtes là pour protéger les innocents, ceux qui souffrent à cause de la cruauté humaine, quelque soit leur origine ou leur nationalité. Dans vos missions, vous veillez toujours à aider les plus faibles.

Besoin de Savoir : Votre vocation est la découverte de la Vérité. Selon votre spécialité, le savoir que vous recherchez n'est pas le même : vous pouvez vous intéresser aux croyances de certaines peuplades méconnues, ou vouloir mettre à jour les machinations des puissances ennemies, mais la passion que vous mettez dans vos enquêtes est la même.

Camaraderie : Ce qui compte à vos yeux, c'est ce sentiment d'appartenir à un groupe, d'être uni à des compagnons dont la vie repose entièrement sur vous, et inversement.

Choc soudain : Quelque chose vous a ouvert les yeux. Un événement irrationnel, contraire à tout votre système de croyance bien établi. A présent, vous ne pouvez que chercher à en savoir plus.

Cupidité : Le gouvernement qui vous emploie vous paie bien, et vous pouvez espérer une prime substantielle pour chacune de vos missions réussies. Vous faites donc votre boulot du mieux possible, en espérant pouvoir repartir avec les poches bien pleines avant que les choses ne tournent vraiment mal.

Curiosité : Confronté à un mystère, vous ne pouvez pas résister au besoin d'en savoir plus. Peu importe les risques, s'il se passe quelque chose, vous devez absolument découvrir de quoi il s'agit.

Goût de l'Aventure : Rien ne vous motive plus que la promesse d'un peu d'action, ou d'une expérience étrange et inédite. Vous ne pouvez vous contenter d'une existence banale et routinière.

Obligation : Certainement avez-vous commis quelques écarts avec la loi : espionnage contre votre pays, délit financier, insubordination... En tout cas, cela a donné au gouvernement qui vous emploie un moyen de pression sur vous. Vous êtes donc obligé de travailler pour lui jusqu'à ce que vous soyez considéré comme blanchi, et vous avez bien compris qu'il n'est pas dans votre intérêt de jouer au plus malin.

Patriotisme : Votre pays est en danger. Qu'il s'agisse de l'Empire britannique, des États-Unis d'Amérique ou d'une autre nation, vous avez juré de le servir et de le protéger, au péril de votre vie s'il le faut.

Rédemption : Vous avez fait quelque chose de mal par le passé : vous avez commis un crime, trahi vos amis ou servi la mauvaise personne. Peut-être êtes-vous le seul à penser que vous devez vous repentir, ou peut-être que votre faute vous a sali aux yeux de vos proches ou de la société. Vous espérez qu'en accomplissant votre mission, vous blanchirez votre réputation, ou vous laverez votre conscience.

Sens du Devoir : Vous avez beau savoir que ce n'est pas une bonne idée, et que cela s'avèrera sûrement dangereux, il faut quand même que quelqu'un accomplisse cette mission. Et c'est à vous que revient cette tâche, parce que si vous ne faites rien maintenant, la situation ne fera qu'empirer.

Suiveur : Si ça ne tenait qu'à vous, vous ne vous mettriez pas en danger. Mais pour une raison ou une autre, vous devez accompagner une personne importante pour vous (un autre Investigateur, à choisir en début de campagne), pour veiller à ce qu'il ne lui arrive rien de mal.

Vengeance : On vous a fait du mal. Ou à une personne, ou un groupe de personnes qui compte pour vous. Ceux qui ont fait ça doivent payer, peu importe la manière, ou ce qu'il vous en coûtera pour parvenir à vos fins.

Nouvelles Compétences

Géographie : Vous connaissez différentes villes et régions du globe, pour y avoir voyagé, ou pour les avoir étudié.

Vous pouvez :

- Savoir où vous vous situez en observant une carte.
- Prévoir un itinéraire sûr, quelque soit votre façon de voyager (à pied, en bateau, en train, en métro...).
- Savoir où se situe un lieu peu connu : une petite ville, une île, une montagne...
- Connaître la politique, l'organisation sociale, l'économie d'un pays étranger, ainsi que les événements récents qui s'y sont produits.
- Connaître le plan général et les principaux lieux d'une ville étrangère.
- Avoir des contacts et des amis dans différentes villes du monde.

Savoir militaire : Vous servez ou avez servi dans l'armée, ce qui vous a permis d'apprendre de nombreuses choses dans le domaine militaire.

Vous pouvez :

- Reconnaître les uniformes, les insignes et l'équipement des unités de différents pays.
- Deviner le type d'entraînement et les affectations suivies par un soldat, ou un ancien militaire, en observant son comportement et son langage.
- Organiser une opération militaire sur le terrain, ou découvrir les failles d'une stratégie adverse.
- Connaître l'armement et le matériel militaire de différentes armées, et savoir vous en servir.
- Utiliser Savoir Militaire comme une Compétence Relationnelle pour traiter avec du personnel de l'armée.

Renseignements : Vous maîtrisez les techniques d'espionnage conventionnelles, et savez traiter avec les agents alliés ou ennemis.

Vous pouvez :

- Rassembler des rumeurs issues du milieu du renseignement, en utilisant vos informateurs.
- Connaître le nom des différents services de renseignement étrangers, et savoir où les contacter.
- Connaître certains agents alliés ou ennemis, et prendre contact avec eux.
- Vous remémorer des événements connus concernant les opérations de renseignement.
- Mettre en place et vérifier le contenu d'une boîte aux lettres morte.
- Utiliser Renseignements comme une Compétence Relationnelle pour traiter avec un autre agent.

Jeux d'argent : Vous savez jouer aux principaux jeux d'argent pratiqués dans les casinos et les cercles de jeux.

Vous pouvez :

- Gagner une certaine somme d'argent au cours d'une partie (mais pas devenir incroyablement riche !)
- Battre un adversaire de jeu pour l'obliger à vous donner un objet de valeur ou une information.

Vous pouvez aussi utiliser Jeux d'argent comme une Compétence d'Investigation pour :

- Comprendre les règles d'un jeu inconnu, et vous intégrer à une table.
- Déceler une tricherie d'un autre joueur ou d'un croupier.
- Vous faire remarquer par vos talents de joueur et pouvoir soutirer des informations à un partenaire de table.

Quelques compétences ont changé de nom, ou ont été légèrement modifiées :

Sciences naturelles regroupe Biologie et Géologie.

Sciences physiques regroupe Sciences et Astronomie.

Connaissance de la pègre remplace Connaissance de la rue (pour correspondre à une connaissance du grand banditisme international).

Médecine légale remplace Expertise légale.

Navigation est séparée de Pilotage (qui ne concerne plus que le pilotage d'avion).

Vigilance remplace Sixième sens

Les compétences suivantes ont disparu :

Mythe de Cthulhu

Interrogatoire, qui peut être remplacé par Intimidation, Négociation ou Réconfort (selon si vous jouez le méchant flic ou le gentil flic !).

Pharmacopée, qui peut être remplacé par Chimie ou Médecine.

Piquer, qui peut être remplacé par Camouflage ou Discrétion.