

AQUABLUE

CREATION DE PERSONNAGE

1/ Choisir le type de personnage qu'il va incarner (Humain, Mēume, Métis, Robot).	6/ Noter le rang 1 et 2 de la « maîtrise » liée à l'occupation. Les maîtrises sont des compétences spéciales qui offrent des bonus.
2/ Noter les dons qui correspondent à son type de personnage.	7/ Noter l'équipement de départ fourni par la Fondation.
3/ Répartir 8 points dans les trois caractéristiques (minimum 2, maximum 4).	8/ Choisir cinq nouvelles maîtrises : deux au rang 2 et trois au rang 1 (<i>note : il n'est pas possible de commencer avec une maîtrise au rang 3 lors de la création de personnage, sauf pour les Robots</i>).
4/ Calculer et noter la réserve de PE (Physique + Mental).	9/ Déterminer un défaut.
5/ Choisir son occupation	10/ Choisir son nom, sa description, son historique.

RACES

Humain	+3 PE, pas de Prodige
Métis	+1 PE, Plongeur né
Mēume	Vision nocturne, Immunité, Plongeur né
Robot	Augmentation, Expert, Etanche, pas de Prodige
Celbican	+1 PE, Vision nocturne

OCCUPATIONS HUMAINES

Pilote	Maîtrise : Pilotage Equipement de départ : un hovercraft, une carte stellaire, une caisse de produits de contrebande
Scientifique	Maîtrise : Erudition, Technologie ou Médecine Equipement de départ : un laboratoire de campagne ou une cuve médicale, un médikit, un ERIOS (connexion par faisceau avec la Terre)
Mercenaire	Maîtrise : Corps à corps ou Armes à distance Equipement de départ : deux armes au choix, un scaphandre de plongée, un explosif
Journaliste	Maîtrise : Investigation Equipement de départ : un enregistreur multimédia, une arme légère, un micro-espion
Mécano	Maîtrise : Technologie Equipement de départ : une caisse à outils, une arme légère, un générateur portable
Colon	Maîtrise : Survie Equipement de départ : un kit de survie, un logement sur la planète (mais aussi une famille sur la planète)
Enfant	Maîtrise : Au choix Equipement de départ : lance-pierre, jouets

OCCUPATIONS METIS

Enfant	Maîtrise : Au choix Equipement de départ : lance-pierre, jouets
---------------	--

OCCUPATIONS MEUMES	
Chasseur/Pêcheur	Maîtrise : Chasse & Pêche Équipement de départ : pirogue, harpon, fétiche (2 PE)
Artisan	Maîtrise : Artisanat Équipement de départ : outils d'excellente qualité, produits manufacturés
Chaman	Maîtrise : Chamanisme Équipement de départ : un artefact contenant 2d6 PE, tenue de cérémonie, une conque, un bâton
Guerrier	Maîtrise : Corps à corps Équipement de départ : deux armes aux choix
Agriculteur	Maîtrise : Survie Équipement de départ : un compagnon animal, une arme de contact, outils
Soigneur	Maîtrise : Médecine Équipement de départ : plantes diverses, 2d6 potions (rendant +1d6 PE chacune)
Enfant	Maîtrise : Au choix Équipement de départ : lance-pierre, jouets

OCCUPATIONS ROBOTS	
Robot nurse	Maîtrise : Médecine Équipement de départ : synthétiseur vocal, chenilles, caméra, un médikit
Robot spectacle	Maîtrise : Performance Équipement de départ : synthétiseur vocal, quatre membres articulés, projecteur holographique, sono
Robot militaire	Maîtrise : Corps à corps ou Armes à distance Équipement de départ : synthétiseur vocal, chenilles, deux armes à distance, une arme de contact
Robot usine	Maîtrise : Technologie ou Artisanat Équipement de départ : membres articulés, outils d'usines
Robot pilote	Maîtrise : Pilotage Équipement de départ : synthétiseur vocal, propulseur dorsal, caméra, base de données stellaire
Robot de manut.	Maîtrise : Athlétisme ou Plongée ou Artisanat Équipement de départ : quatre équipements liés à la fonction du Robot

DEFAUTS	
Addict	Vous êtes dépendant à une substance. Choisissez-la. <i>Règle : vous avez besoin d'en consommer au moins une fois par jour. Sans quoi vous perdez 4 PE par jour d'abstinence et subissez un désavantage à toutes vos actions.</i>
Banni par Uruk-Uru	Le dieu des océans est en colère contre vous. Choisissez pourquoi. <i>Règle : une fois par session de jeu, le Gardien décide de l'échec automatique d'une de vos actions</i>
Banni par la technologie	L'utilisation d'un équipement plus perfectionné qu'un objet mécanique simple vous est difficile. <i>Règle : l'objet fonctionne mal, la batterie s'épuise en un instant, le pistolet s'enraye après un tir...</i>
Cicatrices de la guerre	Vos parents ou vous-mêmes avez combattu lors de la première guerre d'Aquablue contre la TEXEC. Cela a des conséquences encore aujourd'hui. Choisissez sa nature avec le Gardien. <i>Règle : cela peut être un choc post-traumatique (échec automatique durant une scène qui vous rappelle la guerre), la réapparition d'un enfant qui vous accuse de l'avoir abandonné, etc. À la discrétion du Gardien, un deuxième Défaut peut vous être imposé s'il simule mieux cette cicatrice (Handicap, Colérique, Faction ennemie, Dette, etc.).</i>
Code d'honneur	Vous suivez un code d'honneur contraignant (à déterminer avec le Gardien). <i>Règle : le Gardien peut utiliser ce code pour contraindre les actions de votre personnage.</i>

Colérique	<p>Vous êtes prompt à réagir et vous ne pouvez pas arrêter un combat par votre propre volonté.</p> <p><i>Règle : même si le combat est perdu d'avance, vous ne pouvez pas fuir.</i></p>
Dettes	<p>Vous avez une dette (d'argent, d'honneur, peu importe) et vous devez la rembourser.</p> <p><i>Règle : le Gardien peut utiliser cette dette pour imposer une mission risquée et imprévue à votre personnage. La dette sera alors remboursée et le défaut annulé.</i></p>
Faction ennemie	<p>Vous détestez les membres d'une faction spécifique (une mégacorpo au choix, une tribu mēume, des pirates, la Légion, ou une secte) et ils vous le rendent bien. Ils sont agressifs à votre égard.</p> <p><i>Règle : si un de ses membres vous attaque, il cause 1 point de dégâts supplémentaire chaque fois qu'il vous blesse.</i></p>
Faux élu	<p>Vous avez failli être l'Élu d'Uruk-Uru à la place de Nao, mais le destin ne vous a pas choisi (expliquez pourquoi). Vous êtes jaloux de Nao.</p> <p><i>Règle : vous subissez un désavantage à toutes les interactions avec les personnages officiels de la BD alliés de Nao, et avec Nao lui-même.</i></p>
Handicapé	<p>Votre personnage ne peut pas parler, ne peut pas voir, ne peut pas marcher ou tout autre handicap physique. Il compense au moins partiellement par de la cybernétique ou du chamanisme, par exemple.</p> <p><i>Règle : le handicap provoque un désavantage à toutes les actions directement liées à ses conséquences.</i></p>
Hors-la-loi	<p>Vous être recherché par une autorité pour vous punir de vos crimes dont vous devez déterminer la nature avec le Gardien. Vous êtes en fuite et vous dissimulez votre identité.</p> <p><i>Règle : si vous faites un échec critique lors d'une action liée à la nature de ce crime, on vous repère et vous êtes automatiquement recherché dans les jours qui suivent.</i></p>
Malade	<p>Vous avez contracté une maladie sur Aquablue, et aucun médecin ne parvient à comprendre son fonctionnement.</p> <p><i>Règle : vous débutez chaque session de jeu avec 1 PE en moins.</i></p>
Marqué	<p>Votre peau est couverte d'une marque visible et identifiable révélant une partie de vos origines ou de votre passé.</p> <p>Les gens vous remarquent plus facilement et ne vous oublient pas.</p> <p><i>Règle : vos tests de discrétion en pleine lumière sont des échecs automatiques.</i></p>
Objet fétiche	<p>Votre personnage ne peut pas se séparer d'un objet fétiche étonnant et/ou très encombrant, vous faisant passer à coup sûr pour un individu très original.</p> <p><i>Règle : vous subissez un désavantage à toutes vos actions si vous ne portez pas votre objet fétiche.</i></p>
Obsession	<p>Vous êtes obsédé par un sujet au choix.</p> <p><i>Règle : vous souffrez d'un désavantage à chaque fois que vous faites des recherches sur un autre sujet.</i></p>
Pacifiste	<p>Vous refusez totalement d'utiliser des armes ou de frapper un membre d'un des peuples d'Aquablue.</p> <p><i>Règle : si un membre d'un des peuples d'Aquablue (Mēume, Terrien, etc.) vous attaque, il vous blesse automatiquement au premier tour du combat.</i></p>
Phobie des (élément effrayant)	<p>Vous avez peur d'une chose (choisissez) : du noir, des araignées, etc.</p> <p>La phobie de la mer ou des sujets relatifs ne peut être choisie.</p> <p><i>Règle : lorsque vous êtes confronté à l'objet de votre peur, vous subissez un désavantage à toutes vos actions tant que la source de votre frayeur n'a pas disparu de votre vue.</i></p>
Suicidaire	<p>En combat, vous ferez tout votre possible pour attaquer l'adversaire le plus puissant.</p> <p><i>Règle : contre tous les autres adversaires qui participent au combat, vous subissez un désavantage.</i></p>

CARACTERISTIQUE	PR égal au niveau à atteindre +2 (max. 5), augmente d'1 point les PE		
	MAÎTRISE PHYSIQUE	MAÎTRISE MENTAL	MAÎTRISE SOCIAL
Humain	PR égal au rang acheté	PR égal au rang acheté +1	PR égal au rang acheté +1
Mēume	PR égal au rang acheté +1	PR égal au rang acheté +1	PR égal au rang acheté
Métis	PR égal au rang acheté	PR égal au rang acheté +2	PR égal au rang acheté
Robot	PR égal au rang acheté	PR égal au rang acheté	PR égal au rang acheté