



## Nouveaux Jobs

L'Univers Zéro regorge de possibilités, et les Personnages peuvent donc être de nature et de fonction très éclectiques. Cependant, le livre de règles est loin de proposer toute une liste exhaustive de Jobs, et certains semblent même manquer plutôt cruellement.

Voici une liste de Jobs supplémentaires. Cette liste est complètement non-officielle, mais elle permettra à donner à vos joueurs de nouvelles idées. Les Jobs sont présentés de la même façon que ceux présentés dans les livres de règles de *Space Adventure Cobra – Le Jeu de Rôle* de Laurent Rambour. Les Challenges et Bonus de Job seront inventés en tâchant de respecter le même modèle que ceux des Jobs officiels.

## Officier militaire



Dans l'immensité de l'Univers Zéro, chaque jour, une guerre éclate. Des peuples sont anéantis, des planètes ravagées. Heureusement, les nombreux corps d'armée comme le vôtre veillent. Qu'il s'agisse de milices locales ou de légions intersidérales, le but premier de toute armée est de protéger l'entité à laquelle elle appartient. Après, tout est une question d'interprétation ; protéger un monde implique souvent l'annexion du monde voisin. Quoi qu'il en soit, l'Armée garantit l'ordre, et impose le respect. Et vous êtes l'un des officiers qui coordonnent cette fantastique machine de guerre. Vous ne faillirez pas à votre tâche, et rien ne vous détournera de votre devoir.

**Ce que vous savez faire :** Après quelques années passées à l'Académie Militaire, vous connaissez l'histoire de votre corps d'armée, ses plus grands noms, et les rouages de son administration. Vous avez également été formé à élaborer une stratégie en fonction des différents paramètres, et à donner les bons ordres aux bonnes personnes. Votre expérience sur le terrain vous a également familiarisé avec les gestes les plus courants de la vie quotidienne des militaires, même si vous restez plus à l'aise derrière un bureau.

**Spécialités suggérées :** établir une stratégie, donner des ordres, connaître l'étiquette au sein d'une armée, comprendre des messages codés de l'Armée, briquer et utiliser une arme, connaître l'histoire militaire

**Bonus de Job :** [Nd] par aventure, vous pouvez coordonner vos alliés (minimum 2 personnes en plus de vous) durant un combat pour vous battre de manière plus efficace. Faites un Test de Job. En cas de réussite, chaque jet de dé de vous et vos alliés se verra attribuer un bonus de +1 sur la Table Delta pour toute la durée de la scène d'action.

**Challenge :** Vous gagnez 1 XP supplémentaire si vous avez rétabli l'ordre selon les méthodes de l'Armée là où a éclaté un conflit impliquant au moins une demi-douzaine de personnes. Si vous n'avez pas eu besoin d'user de violence physique, vous gagnez 2 XP.

## Politicien



Enfant d'élite local, passionné par l'art de diriger une nation, ou bien victime d'un député véreux, vous avez été plongé très tôt dans le monde de la politique. Vous avez rapidement compris les tenants et aboutissants de cette discipline, et nager dans les eaux saumâtres du milieu politique est devenu un sport dans lequel vous vous débrouillez vraiment. Cependant, vous vous considérez comme un héros – tout du moins un « anti-héros » : certes, vous avez déjà quelques squelettes dans votre placard, mais vous avez mis un point d'honneur à ce que ces squelettes soient ceux de gens ayant moins de scrupules que vous. Puiser dans les caisses publiques et rouler les petites gens honnêtes, c'est trop facile et trop peu glorieux. Non, vous préférez vous occuper des politiciens vraiment pourris qui méritent leur sort.

**Ce que vous savez faire** : vous connaissez le fonctionnement du système politique dans lequel vous travaillez, qu'il s'agisse d'un pays, d'un monde ou d'une organisation interplanétaire. Vous savez comment gérer une situation de manière légale ou illégale. Vous êtes aussi rompu dans l'art du verbiage juste et efficace.

**Spécialités suggérées** : Proposer un pot-de-vin, contacts dans la sphère politique, débattre à la télévision, négocier un accord, organiser une élection, faire chanter, prononcer un discours, psychologie, rhétorique, garder son sang-froid...

**Bonus de Job** : [Nd] par aventure, vous pouvez tirer parti de votre position et de vos contacts pour obtenir quelque chose d'un politicien, soit par corruption, soit par chantage. Le politicien doit être en mesure de vous procurer ce « quelque chose ». Faites un test de Job. S'il est réussi, vous l'obtenez. En cas de complication (6), le politicien se rétracte et fera passer le mot à ses collègues, vous grillant définitivement au sein de son administration. En cas de catastrophe (66), votre cible vous dénonce aux autorités si elle est intègre, ou à la mafia à laquelle elle est soumise si elle est déjà pourrie, ce qui risque fort de vous attirer de très gros ennuis.

**Challenge** : Vous gagnez 1 XP supplémentaire si vous réussissez à élever votre position sur l'échiquier de votre système politique, et 1 XP supplémentaire si vous compromettez la carrière d'un politicien rival. Vous pouvez, bien sûr, cumuler les deux.

## Combattant



Né sur un monde au niveau technologique particulièrement faible, ou au contraire issu d'une planète où le premier citoyen venu peut s'offrir un voyage sur la lune la plus proche, qu'importe. Vous êtes champion d'un sport particulier : le combat en arène. En un mot, tel les combattants de la Rome de l'Antiquité de la Terre, vous êtes un gladiateur. Vous avez été formé par un professeur émérite, à moins que vous ne soyez tout simplement autodidacte. De la chance, du talent, et une absence totale de pitié font de vous un redoutable combattant... mais ce n'est pas pour autant que vous êtes complètement dépourvu d'honneur, ni de *fair play*.

**Ce que vous savez faire :** Vous savez vous battre de nombreuses façons : avec des armes au corps à corps, des armes de tir, ou bien à mains nues. Vous savez aussi bien neutraliser quelqu'un avec un minimum de dégâts que trucidar salement et douloureusement. Vous avez quelques notions en anatomie, très pratiques pour déterminer le point faible de vos adversaires. Vous connaissez aussi les premiers secours. Les règles, les us et coutumes d'un grand nombre de sports de combat vous sont familiers. Enfin, vous êtes au fait des différents événements sportifs concernant le combat, officiel ou clandestin.

**Spécialités suggérées :** Combat (préciser l'arme), premiers soins, code de conduite d'arts martiaux, entretien d'arme (à préciser), endurance, acrobaties, lutte, anatomie, milieu du combat professionnel, résister aux tentatives d'apitoiement...

**Bonus de Job :** Vous êtes rompu à l'exercice du combat, et vous savez frapper là où ça fait mal. [NdJ] par aventure, une de vos attaques réussies ignore un niveau de protection.

**Challenge :** Vous gagnez 1 XP si vous réussissez à vaincre à vous seul un adversaire bien plus puissant que la moyenne (Acolyte ou Grand Vilain), et 3 XP si vous l'avez battu en étant passé par l'état Mourant durant le combat.

## Joueur professionnel



L'Univers Zéro a ses règles, moins changeantes qu'on pourrait croire. Il y a, en effet, certains grands principes immuables : l'argent est le pouvoir, la vie est trop courte pour ne pas en profiter pleinement chaque minute, et d'autres grandes phrases qui donnent un sens à votre carrière de joueur professionnel. Vous vivez en jouant dans les plus grands casinos, dans les arrière-salles des bouges les plus sordides, et vos adversaires n'ont pas de visage. Vous savez que vous ne serez jamais à la rue. Votre argent est bien en sécurité, dans les poches des autres, et il vous suffit presque de vous baisser pour le ramasser. Bien sûr, il faut toujours faire attention. Des mauvais perdants vous ont déjà couru après, même si vous aviez joué honnêtement. Bon, il arrive que vous forciez un peu la chance en votre faveur au cours d'une partie. Mais après tout, ça ne justifiait pas les tentatives de meurtre ou les passages à tabac !

**Ce que vous savez faire** : Vous êtes expert dans la pratique d'une multitude de jeux ; cartes, paris sportifs, martingales à la roulette vénusienne, tant de langages dont vous connaissez la moindre virgule, et que vous pratiquez comme vous respirez. Vous savez aussi décoder les émotions en regardant les petits signes inconscients qui trahissent le fond de la pensée de votre interlocuteur. Comme vous n'êtes jamais à l'abri d'un groupe de mauvais perdants, vous avez également appris à courir, à disparaître dans une foule, ou à vous cacher dans une poubelle ou un placard. Enfin, vous connaissez bien le milieu des loisirs clandestins.

**Spécialités suggérées** : Jeu d'argent (à préciser), bluff, tours de passe-passe, crocheter des menottes, vous cacher dans des endroits improbables, étiquette (milieu du jeu clandestin), œnologie, psychologie...

**Bonus de Job** : Vous êtes capable de lire dans le cœur des autres comme dans un livre ouvert. [NdJ] fois par aventure, vous saurez immédiatement et sans erreur si quelqu'un essaie de vous mentir ou pas.

**Challenge** : Si vous réussissez à gagner une somme d'argent d'au moins 20 DSP en jouant une seule partie, vous remporterez 2 XP supplémentaires. La durée de la partie est sans importance – elle peut durer toute une nuit.