

Milicien

Contre les attaques de Goules, contre le despotisme des Caïds, contre l'anarchie générale, l'Assemblée vous a choisi pour représenter l'ordre et la sécurité. Souvent respectés, quelque fois corrompus, vous êtes l'élite militaire de l'Arche.

Attribut clé : Vigueur

Compétence de spécialiste : *Autorité*

Autorité : vous donnez un ordre à un simple membre de l'Arche ou un Milicien de grade inférieur.

Note : chaque point en Autorité indique votre grade de Milicien.

Talents de Milicien :

Stratège : vous obtenez un modificateur de +2 en Autorité lorsque cette compétence est utilisée dans le but de défendre l'Arche ou de lancer une offensive contre un groupe ennemi.

Défenseur de l'Arche : lorsque l'on doit évaluer le niveau de Bataille de l'Arche, effectuez un Test de Vigueur + Autorité. Chaque 6 obtenu augmente le niveau de Défense de 2 (seulement lors de la Bataille).

Chef d'Escouade : Vous avez directement sous vos ordres un groupe de 3 Miliciens par point en Autorité. Vous pouvez les envoyer accomplir certaines missions. Attention tout de même, les Miliciens morts pendant une mission seront très rarement remplacés.

Arme de départ : au choix entre une batte, un poing américain, un pistolet de fortune et un fusil de fortune.

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

Note MJ : Concernant le projet Milice, que les joueurs peuvent lancer lors de l'Assemblée, vous pouvez considérer qu'il est déjà terminé dans l'Arche, ou attendre que les joueurs le lancent et l'achèvent pour rendre ce Rôle jouable, ou encore considérer que les Miliciens existent déjà mais que le lancement de ce projet permettra de mieux les équiper et les entraîner.



Renaissant

Le reste de l'Arche vous croit être un rêveur oisif, mais vous savez que l'avenir de ce monde est entre vos mains. Vous pouvez faire partie du Sanctuaire du Renouveau, ou être un chercheur solitaire. Votre objectif : redonner vie à ce monde bouffé par votre plus grand ennemi, la Souillure, cela parfois au péril de votre vie.

Attribut clé : Intellect

Compétence de spécialiste : Renaître

Renaître : vous pouvez soigner la Confusion ou le Doute, vous pouvez vous occuper des plantes et des bêtes. Vous n'avez pas besoin des autres pour aller mieux, il vous suffit de travailler sur la croissance d'une plante, ou d'aider un animal à mettre bas par exemple.



Talents de Renaissant

Botaniste : vous avez un modificateur de +2 en Renaître lorsque vous vous occupez de plante.

Zoologue : vous avez un modificateur de +2 en Renaître lorsque vous vous occupez de bête.

Éliminer la Souillure : une fois par jour, vous pouvez aider un personnage (ou vous-même) à se décontaminer de la Souillure. Faites un Test d'Intellect + Renaître. Pour chaque 6 obtenu, le personnage ciblé perd un point de Souillure sans faire de Test.

Arme de départ : Vous n'avez pas d'arme de départ. En revanche, vous possédez une combinaison anti-souillure.

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