

MegaTraveller

Le Mercenaire

Le mercenaire est une nouvelle profession à utiliser avec les règles de base de création de personnage. Les compagnies de mercenaires sont indépendantes et travaillent contre rétribution. Discrètes pendant la période pré-rebellion, elles se développent pendant la période des "Hard Times" (Starmercs).

Le mercenaire doit venir d'un monde de niveau technologique Pré-Stellaire+.

	Jet nécessaire	DM +1	DM +2
Engagement	11+	Dex 10+	Int 12+
Survie	6+	-	End 8+
Position	9+	End 8+	-
Promotion	8+	Edu 8+	-
Mission spéciale	5+	-	-
Réengagement	5+	-	-

Talents:

- talents par défaut (voir *Players' Manual* page 13)
- deux talents lors du premier terme
- un talent pour chaque terme suivant
- un talent supplémentaire pour chaque commission, promotion, ou mission spéciale reçue
- un talent supplémentaire si le jet de commission, promotion, ou de mission spéciale est réussi de plus de quatre
- Vacc Suit-0 et O-G Environ-1 en entrant dans la profession
- Handgun-1 au grade de Caporal

Table des Grades:

- 1) Caporal
- 2) Sergent
- 3) Lieutenant
- 4) Commandant
- 5) Major
- 6) Colonel

Tables de Talents:

<i>Jet</i>	Développement personnel	<i>Jet</i>	Services
1	Physical	1	Hand Combat
2	Hand Combat	2	Spl Combat
3	Physical	3	Vehicle
4	Electronics	4	Gun Combat *
5	O-G Environ	5	Spl Combat
6	Mental	6	Recon
<i>Jet</i>	Education	<i>Jet</i>	Education avancée
1	Spl Combat	1	Interpers
2	Space Tech	2	Inborn
3	Space Combat	3	Medical
4	Space Combat	4	Tactics
5	Space	5	Exploratory
6	Space	6	Tactics

**Gun Combat*: Comprend le talent Combat Rifleman

Bénéfices:

Deux bénéfices par terme de service.
 Un bénéfice supplémentaire si rang 1 ou 2.
 " " " " " 3 ou 4.
 " " " " " 5 ou 6.

<i>Jet</i>	Bénéfices en nature	<i>Jet</i>	Argent (en Cr)
1	Passage en 3 ^{ème} classe	1	2000
2	+1 Int	2	5000
3	+2 Edu	3	10000
4	Arme	4	10000
5	Passage en 1 ^{ère} classe	5	10000
6	Passage en 2 ^{ème} classe	6	20000
7	Croiseur Mercenaire	7	30000
+1 si rang 5+		+1 si Gambling-1+ ou retiré	