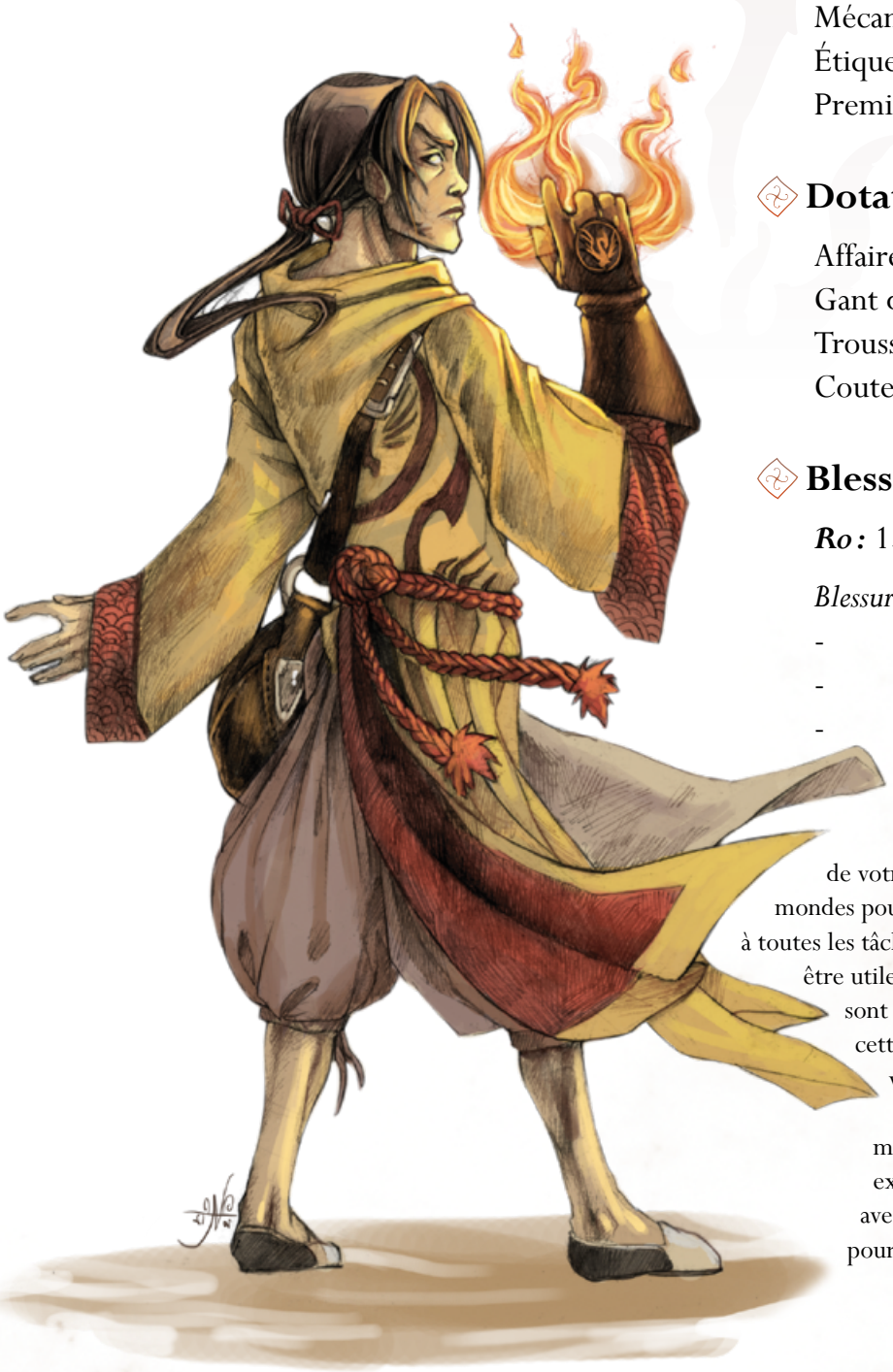
Ivan de Forn

L'apprenti prêtre guerrier du Phénix

Caractéristiques

Agilité :	20
Dextérité :	40
Initiative :	30
Force :	30
Endurance :	30
Intelligence :	35
Volonté :	35
Perception :	30



Aspect élémentaire et sort

Percuter : + 60

Projection brûlante (100 D, 6 m)

Echelle : [50 - 100] les dégâts peuvent s'améliorer de 100 D et/ou la portée de 1m. Chaque amélioration augmente l'échelle de [+10 +10].

Compétences

Évaluation :	+20
Mécanique:	+15
Étiquette :	+15
Premier soins :	+15

Dotations

Affaires de voyages
Gant de pyrotechnie
Trousse de secours
Couteau, gourde, manteau…

Blessures

Ro : 15 ***Sb :*** 100 ***Protection :*** 15

Blessure légère	*Blessure grave*
-	-
-	-
-	-

Sans avoir jamais été le préféré du mentor, vous êtes un ardent défenseur de votre maître. Vous l'avez suivi sur plusieurs mondes pour parfaire votre apprentissage. Vous avez aidé à toutes les tâches possibles pour améliorer vos talents et être utile à ses yeux. Pourtant même si les voyages ne sont pas votre spécialité votre désir de terminer cette formation a été le plus fort. On a senti en vous une force de caractère pouvant s'avérer néfaste pour les autres apprentis. Voilà un mois qu'il vous a poussé à partir pour un examen qui achèvera votre apprentissage. Vous avez acceptéavec amertume mais vous ferez tout pour en revenir grandi.

Lidia

Courtisane de la Licorne noire

Caractéristiques

Agilité :	30
Dextérité :	40
Initiative :	30
Force :	20
Endurance :	20
Intelligence :	40
Volonté :	40
Perception :	30

Compétences

Étiquette :	+15
Déguisement :	+15
Enquête :	+15
Escamotage :	+20
Séduction :	+20

Talent

Beauté fatale : *ajoute 20 pts à ses marges de réussite (jet d'opposition) lors d'une action basée sur la séduction.*

Dotations

Vêtements de voyages (2 tenues),
Tenue de soirée (1 tenue),
Valise, Dague (30 D)
Titre de réservation de transport

Blessures

Ro : 10 ***Sb :*** 100 ***Protection :*** 10

Blessure légère	*Blessure grave*
-	-
-	-
-	-

Voyager est le moyen le plus simple de se faire des relations, mais c'est aussi un bon moyen de se faire oublier, c'est là votre force. Vous êtes une inconnue aux yeux de tous, enfin presque, quelques personnes n'oublieront jamais votre visage et le vide laissé dans leur cœur et leur porte-monnaie. Votre pouvoir de séduction allié à de solides connaissances des usages de la noblesse assure vos entrées un peu partout, mais pas à vos frais évidemment.

Simon de la Lisandière

Chevalier du Griffon à la retraite

Caractéristiques

Agilité :	40
Dextérité :	30
Initiative :	30
Force :	40
Endurance :	40
Intelligence :	30
Volonté :	30
Perception :	20

Compétences

Escrime :	+20
Etiquette :	+5
Intimidation :	+5
Esquive :	+10

Talents

Combat à deux armes *(épée, bouclier)* : *peut échanger son action défensive (réaction) contre une action offensive réalisée avec ce qu'il tient dans son autre main.*

Dur à cuir : *Seuil de blessure amélioré.*

Voilà maintenant trois cycles que vous ne faites plus partie de l'armée du Griffon. Vous avez quitté le service après la campagne sur Syrius Prime qui vous a valu les honneurs et la possibilité d'une retraite immédiate. Vous cherchez un coin tranquille pour y passer vos vieux jours. Un endroit où le manque d'action et de rivalité assurera la quiétude recherchée. Mais pour ne pas finir complètement rouillé il vous arrive de réclamer un peu d'action. Vous évitez de trop en faire car vos faits d'armes vous rappellent souvent un passé meurtrier et l'inépuisable ambition de votre culte.

Dotations

Épée (60 D)
Dagues x2 (30 D)
Armure légère (+ 60)
Rondache

Blessures

Ro : 20 ***Sb :*** 120 ***Protection :*** 80

Blessure légère	*Blessure grave*
-	-
-	-
-	-

Eth

Chasseuse de fées de la Chimère

Caractéristiques

Agilité :	30
Dextérité :	40
Initiative :	30
Force :	25
Endurance :	30
Intelligence :	30
Volonté :	25
Perception :	40

Compétences

Armes à feu :	+20
Discrétion :	+15
Survie :	+15
Athlétisme :	+15
Pistage :	+20

Talent

Implant mécanique : *capable de sentir les traces de magie quand elles sont résiduelles ou actives.*

Dotations

Fusil à poudre noire (140 D, 125 m), 5 recharges de 8 tirs, sauf-conduit du culte Chimère

Blessures

Ro : 14 ***Sb :*** 100 ***Protection :*** 14

Blessure légère	*Blessure grave*
-	-
-	-
-	-
-	-

Le métier de chasseur d'êtres surnaturels est un travail complexe et méconnu. Pour certains votre gibier n'existe pas, pour d'autres, vous êtes une extravagance de plus. Solitaire et effacée vous parcourez les stations à la recherche d'informations et de «on-dit» sur ces créatures rares. L'appareil métallique greffé à votre crâne et mal dissimulé par votre chevelure ne laisse aucun doute sur vos activités. Vos supérieurs réclament régulièrement des rapports sur vos proies et jusqu'à présent aucune ne vous a échappé, mais à en croire leur discours, ce n'était que du petit gibier.

Joris

Pilote indépendant de l'Hydre

Caractéristiques

Agilité :	20
Dextérité :	40
Initiative :	30
Force :	40
Endurance :	40
Intelligence :	30
Volonté :	30
Perception :	20

Compétences

Pilotage (engin spatial) :	+20
Mecanique :	+15
Bavardage :	+15
Arme à feu :	+20
Esquive :	+15

Dotations

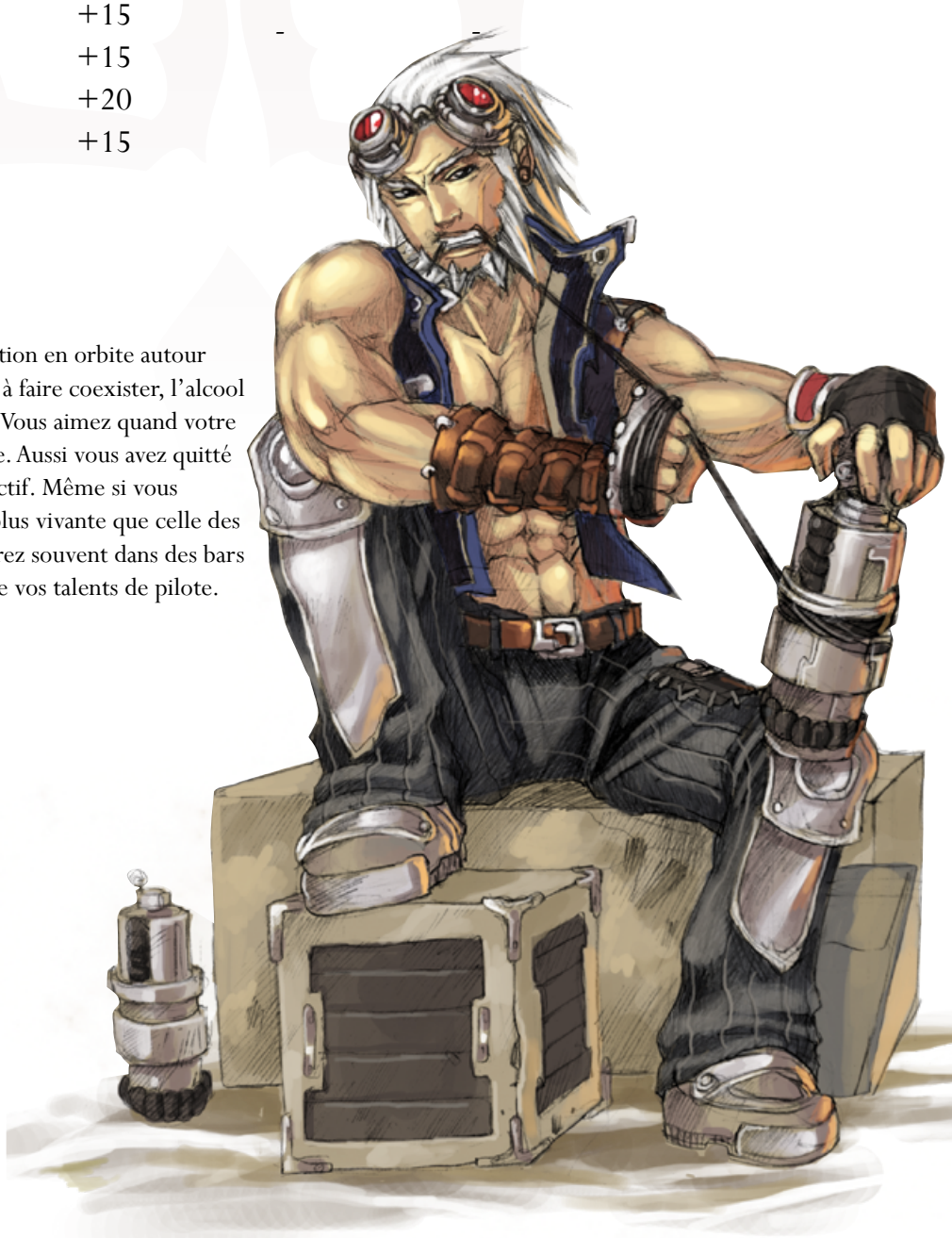
Navette de transport (6 personnes), trousse à outils, boussole, jeu de cartes, pistolet à poudre noire. (120 D, 25 m), 2 recharges de 6 tirs

Blessures

Ro : 20 ***Sb :*** 100 ***Protection :*** 20

Blessure légère	*Blessure grave*
-	-
-	-
-	-
-	-

Autrefois en service sur la station en orbite autour d'Hyrtar, vous aviez du mal à faire coexister, l'alcool de brugnon et votre mal de l'espace. Vous aimez quand votre vaisseau bouge, pas quand il stationne. Aussi vous avez quitté ce coin perdu pour un endroit plus actif. Même si vous trouvez la compagnie des machines plus vivante que celle des hommes ou des bêtes, vous vous égarez souvent dans des bars où vos ardoises sont plus connues que vos talents de pilote.



Bérenisse Wayath

Future pilote d'élite de la Licorne

Caractéristiques

Agilité :	40
Dextérité :	40
Initiative :	35
Force :	30
Endurance :	25
Intelligence :	30
Volonté :	30
Perception :	30

Talent

Pilote émérite : *ajoute 20 pts à ses marges de réussite (jet d'opposition) lors d'une action basée sur le pilotage d'un chasseur spatial léger.*

Compétences

Escrime :	+20
Pilotage *(chasseur monoplace)* :	+20
Étiquette :	0
Esquive :	+10
Athlétisme :	+10

Dotations

Épée fine (+60 D), combinaison de pilotage, vêtements civils, sac de voyage

Blessures

Ro : 14 ***Sb :*** 100 ***Protection :*** 14

Blessure légère	*Blessure grave*
-	-
-	-
-	-
-	-

L'académie militaire Licorne ouvre de nombreuses portes et permet d'accéder à du matériel de pointe. Bientôt, vous ferez partie de l'élite de la cavalerie impériale mais pour l'instant vous devez suivre les mouvements de votre garnison, qui parcoure les différentes colonies afin de multiplier les environnements de manœuvre.

En raison d'une coupe budgétaire vous n'avez pas encore été assignée à l'escorte des croiseurs impériaux. Cette perspective vous encourage à donner le meilleur de vous même sur tous les plans. Vous ne disposez pas encore de vaisseau à vous mais vos compétences sont appréciées et c'est avec enthousiasme que vous prétez main forte aux petites colonies.

Ecus Pegrym

Mécanicien spatial du Griffon

Caractéristiques

Agilité :	30
Dextérité :	35
Initiative :	20
Force :	35
Endurance :	35
Intelligence :	35
Volonté :	30
Perception :	30

Talent

Habitant des stations : *aucun malus en apesanteur et un bonus de +40 à sa marge d'Initiative pour déterminer l'ordre des actions.*

Compétences

Mécanique :	+15
Orientation :	+10
Survie :	+10
Baratin :	+10
Arme improvisée :	+15
Propulsion spatiale :	+5
Pilotage :	+10

Dotations

Scaphandre étanche (+ 20 en armure, 3H de réservesd'oxygène, Boite à outil *(clef à molette, torche à plasma 50D...)*, ration de voyage.

Blessures

Ro : 18 ***Sb :*** 100 ***Protection :*** 38

Blessure légère	*Blessure grave*
-	-
-	-
-	-
-	-

Les combinaisons spatiales sont réputées pour être rare, chère et grouillante de technologies dont vous même ignorez l'utilité. Pour vous c'est une seconde peau autant qu'un outil indispensable à votre travail. Né en apensanteur, la gravité vous donne la nausé et c'est avec plaisir que restez dans les conduits. Vous n'êtes plus trés nombreux à travailler dans la station et ceux qui vous ont précédé ont recyclé leur compétences ailleurs. Vous concidérez votre travail comme supérieur à tous les autres car vous être l'intrument du progrés et indispensable à la reconstruction. Votre hiérarchie vous force parfois à descendre dans les colonies car vos compétences techniques et votre expertise sont recquises sur les chantiers ou par quelques indépendants ignorant mais trés riche.

Marek Topleski

Recéleur d'objets rares du Phénix

Caractéristiques

Agilité :	20
Dextérité :	30
Initiative :	30
Force :	20
Endurance :	30
Intelligence :	40
Volonté :	40
Perception :	30

Talent

Beau parleur : *ajoute 20 pts à ses marges de réussite (jet d'opposition) pour les actions basées sur la séduction ou la négociation.*

Compétences

Armes à feu :	+15
Esquive :	+15
Marchandage :	+20
Estimation :	+20
Minosys :	+20
Survie :	+15

Dotations

Épée fine (+60 D), combinaison de pilotage, vêtements civils, sac de voyage

Blessures

Ro : 13 ***Sb :*** 100 ***Protection :*** 14

Blessure légère	*Blessure grave*
-	-
-	-
-	-
-	-

Vous ne fréquentez pas les milieux sociaux favorisés, mais vos clients en font souvent partie. Ces investisseurs privés se font discret, car le minerai qu'ils recherchent fait l'objet d'une sévère législations. Vous servez alors d'interlocuteur privilégier et vous leur procurez ce dont ils ont besoin, prenant les risques de cette entreprise pour eux. Par chance vous connaissez des solutions et des techniques pour vous procurer ce métal précieux et vous vendez vos bons tuyaux à prix d'or. Vous savez reconnaitre et extraire le précieux métal des pièces détachées disparues ou récupérées, dont l'usage futur vous indiffère. Vous n'hésiterez pas à vous joindre aux groupes d'explorateurs pour vous rapprocher des sites riches en minosys et les ajouter votre liste que vous revendrez certainement un bon prix.

Igor Vlodanov

Arcaniste solitaire du Phénix

Caractéristiques

Agilité :	30
Dextérité :	40
Initiative :	20
Force :	20
Endurance :	30
Intelligence :	30
Volonté :	40
Perception :	30

Compétences

Minosys :	+15
Caligraphie :	+15
Intimidation :	+15

Aspect élémentaire et sort

Bénir : 50 (+20 *talismant*)

Bouclier de flammes *(+ 40 Ro)*
Echelle : [40 - 90] le personnage s'entoure d'une bulle de chaleur qui amortie les coups pendant 3 tours.

Muse de chaleur *(+50 Caligraphie)*
Echelle : [50 - 110] les talents du personnage son améliorés pendant 4 tours.

Dotations

Talisman de soutien : Ce pendentif expérimental, sculpté sous la menace de vos exigeances par un prêtre du culte phénix, s'active par *contact* et améliore de 20 pts l'aspect ***Bénir*** de son utilisateur.

Affaires de voyages, rations, certificat de détention de minosys (6 unités).

Blessures

Ro : 15 *(+40)* ***Sb :*** 100 ***Protection :*** 15

Blessure légère	*Blessure grave*
-	-
-	-
-	-
-	-

L'homme s'emploie à dominer la magie, mais sa maîtrise se borne à ses propres limites physiques. Il faut s'élever, utiliser ce que les Dieux ont laissé pour améliorer son potentiel.

Le travail du minosys et l'étude de ses applications magiques vous à toujours fait passer pour un marginal aux yeux des lanceurs de sorts bien éduqués. Selon vous, la magie ne devrait pas être cantonnée à la simple fabrication de filtre et de réacteurs, elle devrait servir à enfoncer des portes et conduire l'homme vers un destin plus grand. La possession d'un artefact magique vous a rendu méfiant à l'égard de la Guilde et des politiciens, mais vous ne perdez pas patience, un jour vos recherches vous apporteront une puissance telle que votre nom sera connue dans toutes les colonies.