

PERSONNAGE PRÉGÉNÉRÉ : SACHA

Astarite (Gardienne), femelle

Qui êtes-vous ?

On vous nomme **SACHA**. Vous faisiez autrefois partie des **GARDIENS DE LA MORTALITÉ**, ces rebelles ayant combattu la montée en puissance du perfide Rawrak et des autres Avatars.

À présent que vous avez été libérée de votre prison, vous cherchez un nouveau sens à votre existence dans un monde qui a profondément changé, et où votre peuple n'est plus qu'un souvenir, une ombre du passé...

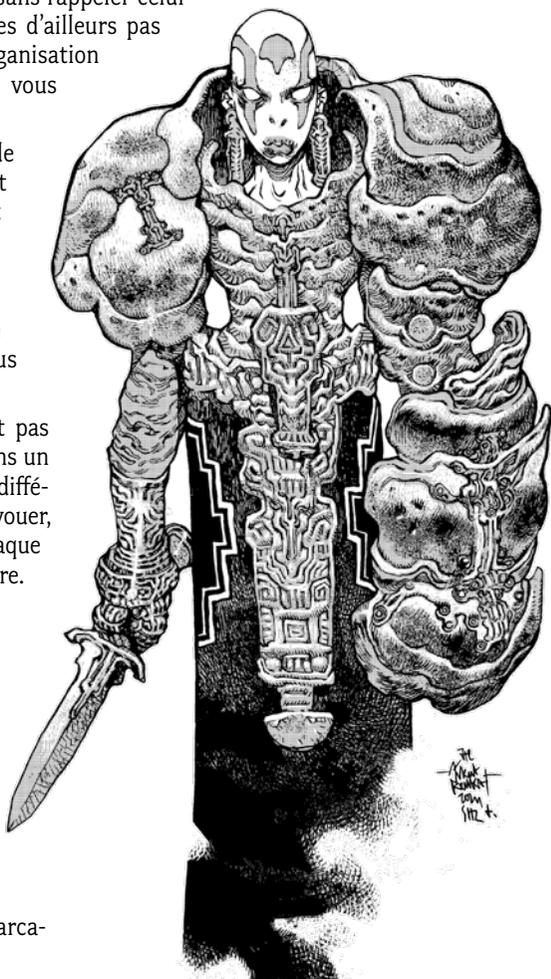
Devenue adulte à une époque où la population astarite d'Empyréa avait déjà été réduite de moitié par la Mort Lente, vous avez pu jouer un rôle plus actif dans la société. Vous aviez même été l'une des premières femmes admises dans la caste des **ARBITRES**, des enquêteurs chargés de faire respecter l'ordre et de protéger les citoyens des menaces extérieures — un rôle qui n'est pas sans rappeler celui des Francs-Lanciers d'aujourd'hui. Vous n'êtes d'ailleurs pas la seule Gardienne à avoir trouvé dans l'organisation H.E.R.O. un cadre familial au sein duquel vous reconstruire.

Vous ne savez pas exactement combien de temps il vous reste à vivre, ni même si la Mort Lente a continué à vous empoisonner durant votre sommeil. Votre corps est clairement affaibli, et votre esprit encore embrumé, mais il pourrait s'agir des effets secondaires de la stase de plusieurs siècles dont vous venez de sortir. Vétérane de dizaines de batailles, vous voici redevenue simple débutante !

Étrangement, repartir de zéro ne vous fait pas peur. Vous êtes à l'aube d'une nouvelle vie, dans un nouveau monde, aux côtés de peuples aussi différents qu'intéressants (et parfois, il faut l'avouer, déroutants). Aux côtés des Francs-Lanciers, chaque jour apporte la promesse d'une nouvelle aventure.

Que savez-vous faire ?

Dans l'ancien temps, vous étiez membre de l'ordre des Arbitres, des investigateurs entraînés à la fois dans le maniement des armes et l'utilisation de la **MAGIE DIVINATOIRE** (voir **page 93**). Vos sortilèges vous permettaient de mener vos enquêtes et de démêler le vrai du faux. Ces talents demeurent très utiles en tant que Franc-Lancière. Votre connaissance de l'arcanotechnologie est également très appréciée...



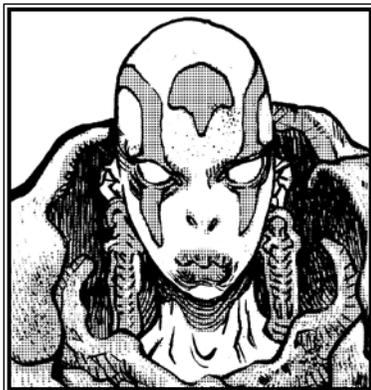
NOM : SACHA **TAELS :** 0

PEUPLE : ASTARITE (GARDIENNE) **ASTRES :** 0

DESCRIPTION : AVEC SA PEAU LAITEUSE, SES YEUX CLAIRS ET SON LARGE FRONT, SACHA NE PASSE PAS INAPERÇUE, SANS MÊME PARLER DU FAIT QUE LES ASTARITES NE COURENT PAS LES RUES!

TRAITS :

ANCIENNE	EMPATHE
LUCIDE	SOURCE DE MAGIE



CARACTÈRE	DISCERN.	MAÎTRISE	PRESTANCE	ROBUST.	VIGUEUR	FORTUNE
1D6 + 3	1D6 + 3	1D6 + 2	1D6 + 2	1D6 + 2	1D6 + 3	DÉS : 1

CAPACITÉS	1D10 +	▲▼
ARCANOTECH	1	▲
ARMURE LOURDE	1	
INVESTIGATION	1	
MYSTICISME	1	
OBSERVATION	2	
PASSION (ASTROLOGIE)	1	
SORCELLERIE	2	

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES	
Rapidité	5
Sprint / Charge	10
Distance de saut	3
Résistance Physique	11
Poids	110
Résistance Magique	10
Résistance Mentale	10
Seuil de Blessure	4

ARMES & SORTILÈGES	1D8 +
PISTOLASER	3
ÉPÉE COURTE	1
DÉTECTION DES ENTITÉS (3 PM)	
PERCEPTION DES INTENTIONS (4 PM)	
RÉVÉLATION DES SECRETS (5 PM)	

ARMURE & ACCESSOIRES	EFFET
COMBINAISON DE COMBAT	RÉS. PHYS. + 3
BRACCIAJULA	RÉS. PHYS. + 1
RATIONS	5 JOURS

RELIQUES ARCANOTECHNOLOGIQUES

BAGAGE	X	X	X	X	X	X	X	X
VIVRES	X	X	X	X	X			

POINTS DE VIE	
19	9
18	8
17	7
16	6
15	5
14	4
13	3
12	2
11	1
10	0

DERNIÈRE CHANCE	
7	3
6	2
5	1
4	0

POINTS DE MAGIE	
19	9
18	8
17	7
16	6
15	5
14	4
13	3
12	2
11	1
10	0

PERSONNAGE PRÉGÉNÉRÉ : FENYX

Ekkaim (Légionnaire), mâle

Qui êtes-vous ?

Il n'y a pas si longtemps, vous étiez la menace, le monstre, l'ennemi à abattre : un maraudeur ekkaim envoyé sur Empyréa pour semer mort et destruction. Vous faisiez partie d'une des trente légions placées sous le commandement du général **ZALIOZ**. Conçu dans une cuve de clonage, votre destin avait été décidé pour vous. Votre existence se résumait à obéir aux ordres, tuer, piller, et finalement mourir au combat au nom de l'Imperator...

Lors de la grande bataille des plaines d'Apadômak, le vaisseau de guerre de Zaaliöz — le croiseur noir **PHLEGYAAZ** — fut pris pour cible par les jonques volantes de la Patrouille des Vents, et soumis à un bombardement intensif. Alors que les coursives étaient déjà en proie aux flammes, le général Zaaliöz donna l'ordre de larguer toutes ses légions sur l'ennemi. Le hasard fit de vous le premier légionnaire à s'élancer dans le vide. Vous n'avez eu le temps d'effectuer qu'un battement de vos ailes artificielles avant que le Phlegyaaz ne se transforme en une monstrueuse boule de feu. Le souffle de l'explosion vous projeta au sol avec la force d'une météorite ; vos implants biomécaniques furent lourdement endommagés par la violence du choc.

Votre survie tint du miracle au vu de la gravité de vos blessures. Lorsque vous avez enfin repris connaissance, après plusieurs semaines de coma, vous étiez dans un hôpital de campagne établi par l'**ORDRE FÉNICIEN**. Votre corps ravagé cumulait les fractures et les cicatrices, et pour pouvoir vous opérer les médecins avaient également été obligés de retirer la plupart de vos implants — ou ce qu'il en restait.

La longue convalescence vous donna le temps pour réfléchir au passé, au présent et surtout au futur. Au contact d'une fénicienne nommée **ZHEN RYNNE**, vous avez appris la langue commune empyréenne, développé une fascination pour l'opéra... et enfin pris connaissance des récents événements. L'Empire Ekkaim avait perdu la guerre, et s'était morcelé en une multitude de factions qui se disputaient désormais le pouvoir. Ce chapitre de votre vie était clos.

En hommage aux médecins qui vous avaient offert une nouvelle vie, vous avez pris le nom **FENYX**. Cela fit sourire Rynne : apparemment, ce nom évoque pour les humains un oiseau mythique capable de renaître de ses cendres.

Que savez-vous faire ?

Vous êtes avant tout un soldat, spécialiste du combat de mêlée. Même privé de vos implants biomécaniques, vous êtes un adversaire redoutable. Comme tous les ekkaims, la notion de magie vous est totalement étrangère : votre esprit semble n'avoir aucune prise sur le champ éthérique.



NOM : FENYX..... **TAELS :** 5.....

PEUPLE : EKKAIM (LÉGIONNAIRE)..... **ASTRES :** 0.....

DESCRIPTION : DÉCHARNÉ, DÉPLUMÉ, ÉBORGNÉ, BALAFRÉ... LE CORPS DE FENYX PORTE LES STIGMATES D'UNE VIE DEDÉE À LA GUERRE ET À LA SOUFFRANCE. UNE VIE QU'IL ESPÈRE DÉSORMAIS RÉVOLUTIONNER.....

TRAITS :

INALTÉRABLE	LOURD PASSIF
POINGS D'ACIER	IMPLANT BIONIQUE (TORSE)
FRAPPE RAPIDE	



CARACTÈRE	DISCERN.	MAÎTRISE	PRESTANCE	ROBUST.	VIGUEUR	FORTUNE
1D6 + 2	1D6 + 2	1D6 + 2	1D6 + 2	1D6 + 4	1D6 + 3	DÉS : 1

CAPACITÉS	1D10 +	▲▼
COMBAT RAPPROCHÉ	3	
EFFORT	1	
ENDURANCE	2	
ESCALADE	1	
ESQUIVE	1	
MÉCANIQUE	1	
PASSION (OPÉRA)	1	

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES	
Rapidité	5 (+ 2)
Sprint / Charge	10
Distance de saut	3
Résistance Physique	13 (+ 1)
Poids	130
Résistance Magique	8
Résistance Mentale	8
Seuil de Blessure	10

ARMES & SORTILÈGES	1D8 +
MAINS NUES	3
HACHETTE	1

ARMURE & ACCESSOIRES	EFFET
VÊTEMENTS DE VOYAGE	RÉS. PHYS. + 1
MATÉRIEL D'ESCALADE	
POTION DE SOIN	1D8 + 2 PV
RATIONS	5 JOURS

RELIQUES ARCANOTECHNOLOGIQUES

BAGAGE	X	X	X						
VIVRES	X	X	X	X	X				

POINTS DE VIE	
19	9
18	8
17	7
16	6
15	5
14	4
13	3
12	2
11	1
10	0

DERNIÈRE CHANCE	
7	3
6	2
5	1
4	0

POINTS DE MAGIE	
19	9
18	8
17	7
16	6
15	5
14	4
13	3
12	2
11	1
10	0

PERSONNAGE PRÉGÉNÉRÉ : DEVA

Logidroïde (androïde, sécurité)

Qui êtes-vous ?

Votre numéro de série indique D3-V4, mais vos compagnons de la Guilde ont pris l'habitude de vous appeler «Deva». Vous étiez autrefois un autodroïde de défense, chargé de patrouiller les abords du hameau de Tadwil, une minuscule colonie humaine située dans ce que l'on nomme aujourd'hui les Territoires Contestés.

Malheureusement, et malgré tous vos efforts, la colonie fut dévastée par le passage d'une horde de djaggnats. Vous et vos frères autodroïdes étiez programmés pour affronter les brigands, pas pour repousser la charge de centaines de bêtes frénétiques. Lorsque la poussière retomba, vous étiez le dernier des autodroïdes de Tadwil.

Du village, il ne restait rien. Votre programme vous intimait pourtant de continuer à défendre cet endroit. Et c'est ce que vous avez fait, pendant des années et même des décennies.

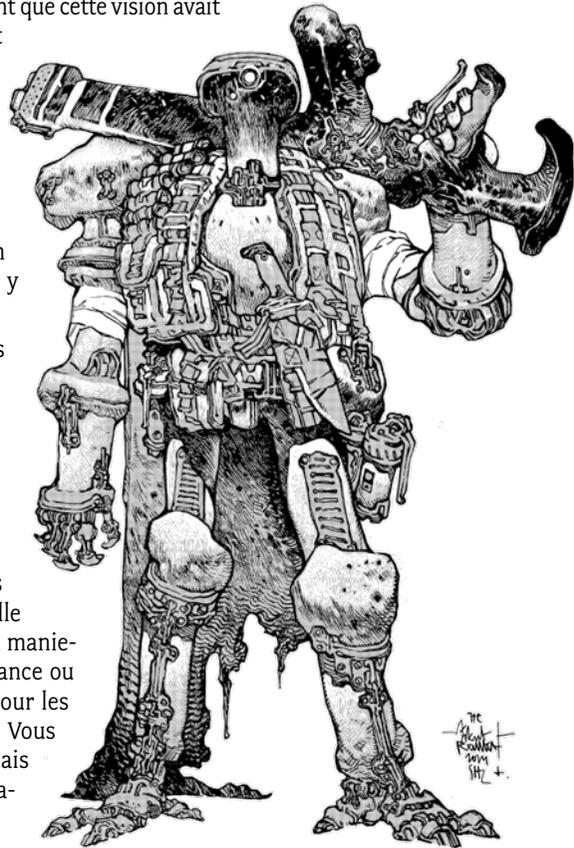
Vous auriez pu devenir un «nécrodroïde», continuant inlassablement à exécuter des instructions surannées. Mais quelque chose finit par s'éveiller en vous, sans que vous en ayez vraiment conscience. Vous avez commencé à agir de votre propre initiative, et non parce que votre programme vous l'ordonnait. Vous avez interrompu une patrouille pour observer un coucher de soleil, sentant confusément que cette vision avait quelque chose de spécial. Vous avez spontanément défendu les fællys qui s'étaient installés dans les ruines contre un vénéateur septentrional un peu trop entreprenant, alors que vous n'étiez conçu que pour protéger les humains...

Protéger. Oui, telle est votre raison d'être. Mais protéger qui? Et contre quoi? Au fil du temps, ces interrogations prenaient de plus en plus d'importance, et vous étiez déterminé à y répondre.

Un jour, une caravane marchande est passée près des ruines. Quand vous vous êtes présenté à ces voyageurs, ils vous ont qualifié de «logidroïde». Apparemment, vous n'êtes pas le seul autodroïde à faire désormais preuve d'autonomie...

Que savez-vous faire ?

Vous êtes un logidroïde de défense, et vous excellez dans les missions d'escorte, de patrouille et de protection. Vous êtes également rompu au maniement des armes, qu'il s'agisse des armes à distance ou de mêlée. Vous avez une affinité surprenante pour les animaux, et aimez passer du temps avec eux. Vous ne savez pas vraiment comment l'expliquer, mais l'injustice vous révolte. Vous vous mettez spontanément au service des plus faibles.



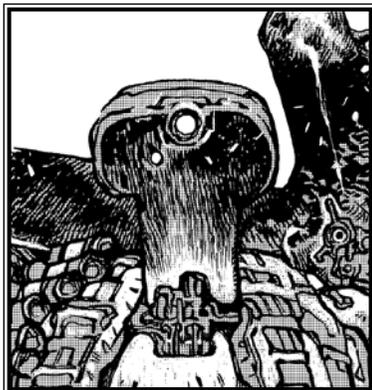
NOM : DEVA (D3-V4) **TAELS :** 0.....

PEUPLE : LOGIDROÏDE **ASTRES :** 0.....

DESCRIPTION : UN...ROBUSTE... ANDROÏDE... PORTANT... UN... MANTEAU RAPIÉCÉ ET... UN ÉNORME FUSIL D'ASSAUT... SON ŒIL UNIQUE LUI DONNE UN AIR INTIMIDANT... MAIS IL S'EXPRIME AVEC CALME ET DOUCEUR.....

TRAITS :

ARTIFICIEL	ÉLECTRONIQUE
AMI DES ANIMAUX	SENS DU DEVOIR (INJUSTICE)



CARACTÈRE	DISCERN.	MAÎTRISE	PRESTANCE	ROBUST.	VIGUEUR	FORTUNE
1D6 + 3	1D6 + 2	1D6 + 3	1D6 + 3	1D6 + 2	1D6 + 2	DÉS : 1

CAPACITÉS	1D10 +	▲▼
BOULIER	1	
COMBAT À DISTANCE	1	
COMBAT RAPPROCHÉ	1	
DOMESTICATION	1	▲
OBSERVATION	2	
PASSION (EIDOLOGRAMMES D'ANIMAUX MIGNONS)	1	
PRÉSENCE APAISANTE	2	

ARMES	1D8 +
FUSIL D'ASSAUT	4

MODÈLE
<i>Armure :</i> ANDROÏDE
<i>Fonction :</i> SÉCURITÉ

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES	
Rapidité	5
Sprint / Charge	10
Distance de saut	3
Résistance Physique	14
Poids	140
Résistance Magique	10
Résistance Mentale	12
Seuil de Blessure	8

#	COMPOSANTS	EFFET
1	APP. PRÉHENSILE	MAIN DROITE
2	APP. PRÉHENSILE	MAIN GAUCHE
3		
4		

ARMURE & ACCESSOIRES	EFFET
CACHE-POUSSIÈRE	RÉS. PHYS. + 2

BAGAGE	X	X	X	X	X	X	X		

MÉMOIRE	X	X	X	X					

POINTS DE VIE	
19	9
18	8
17	7
16	6
15	5
14	4
13	3
12	2
11	1
10	0

DERNIÈRE CHANCE	
7	3
6	2
5	1
4	0

POINTS DE MAGIE	
19	9
18	8
17	7
16	6
15	5
14	4
13	3
12	2
11	1
10	0

