

# KARA ROSENBERG

## *Capitaine de l'Argès*

Vous êtes née peu avant l'avènement du nouveau siècle et avez grandi à bord de la station **HÉCATE**, un des habitats orbitaux du système Terre-Lune. Vous aviez 15 ans lorsque la Grande Guerre spatiale a éclaté. Avec la disruption des routes commerciales, Hécate s'est trouvée en proie à de multiples pénuries. Ces années sombres ont forgé votre caractère : vous avez connu la misère et la faim, mais aussi la bonté, l'entraide et la résilience. Au contact d'une bande de contrebandiers menés par **WILSON STARKER**, vous avez appris qu'il ne fallait pas compter sur les autorités, mais que chacun devait devenir maître de son destin et vivre selon ses convictions.

Après l'armistice, le ravitaillement d'Hécate était bas sur la liste de priorités de la jeune Union Solaire. En revanche, ces ploutocrates étaient prompts à dépêcher leurs âmes damnées, les Tinkertons, pour mater toute protestation, même pacifique. Vous avez commencé à vous impliquer dans la vie politique de la station, et votre activisme vous a valu quelques séjours en station de correction... Si l'objectif était de vous faire renier vos engagements, ce fut un échec total. À peine de retour sur Hécate, vous étiez en première ligne lors des tristement célèbres manifestations de 12922. C'est là que le tir « accidentel » d'un Tinkerton vous toucha au visage.

Après quelques années d'errance à travers le Système solaire, vous avez fini par acquérir votre propre vaisseau, l'**ARGÈS**. Puisque vous étiez déjà borgne et rebelle, vivre sous le pavillon noir était la suite logique de votre carrière...

## **Que savez-vous faire ?**

Vous êtes la capitaine de l'Argès. Vous êtes à votre place sur la passerelle de votre navire, à galvaniser votre équipage tout en vous montrant plus rusée — et parfois, plus téméraire — que vos adversaires. Vous avez le caractère bien trempé et savez vous faire respecter. Vous êtes capable de vous défendre dans une rixe ou une fusillade, mais n'êtes pas pour autant invincible.

## **Votre Antécédent**

- **Rébellion** : Très jeune, vous avez participé à des manifestations contre l'Union Solaire qui vous ont valu quelques séjours en cellule et une réputation de fauteuse de troubles.

## **Vos Traits**

- **Borgne** : Vous avez perdu l'usage d'un de vos yeux. Un point a été soustrait à votre Maîtrise, mais vous bénéficiez d'un dé de fortune sur tous vos jets liés à la Prestance.
- **Stellarienne** : Vous êtes née à bord d'un habitat spatial et ne vous considérez pas comme originaire d'une planète en particulier. La mer d'étoiles est votre foyer.
- **Style Unique** : Vous portez toujours le même vieux manteau, et ne vous sentez bien qu'avec lui. Toute autre armure voit son bonus de Résistance réduit de moitié.



# AVIS DE RECHERCHE



## ATTRIBUTS (D6+)

CARACTÈRE	4	△△
DISCERNEMENT	3	△△
MAÎTRISE	3	△△
PRESTANCE	3	△▲
ROBUSTESSE	1	△
VIGUEUR	2	△
=====		
FORTUNE	2	



PRIME : .. 8.000.. ☉

## CARAC. SECONDAIRES

CARRURE	8
RAPIDITÉ	10
RÉS. PHYSIQUE	8
BONUS D'ESQUIVE	+2
RÉS. MENTALE	16
APLOMB	16
SEUIL DE BLESSURE	5

## POINTS DE VIE

## KARA ROSENBERG

**ORIGINE :** *Stellarienne.* **ÂGE :** *36.* **TRAITS :** *Borgne, Style Unique.....*  
**NAVIRE :** *Argès.....* **CRIMES :** *Rébellion, Flibuste spatiale.....*  
**DESCRIPTION :** *1m90, cheveux blond cendré, cicatrice au niveau de l'œil gauche.....*

## CAPACITÉS (D10+)

<i>Armes à distance</i>	3	△△
<i>Armes de mêlée</i>	2	△△
<i>Commandement</i>	4	△△
<i>Marchandage</i>	3	△▲
<i>Navigation spatiale</i>	4	△△
<i>Pilotage</i>	2	△
.....		△
.....		△
.....		△
.....		△
.....		△
.....		△

PÉCULE : ..... 0. ☉

## ÉQUIPEMENT

ARMES	D8 +
MÉLÉE : <i>Sabre d'abordage</i>	2
DISTANCE : <i>Révolaser</i>	3
JET :	

ARMURE & ACCESSOIRES	EFFET
<i>Manteau long</i>	<i>Rés. Phys. + 2</i>
.....	
.....	

INVENTAIRE
.....
.....
.....
.....

## DERNIÈRE CHANCE

- 20
- 19
- 18
- 17
- 16
- 15
- 14
- 13
- 12
- 11
- 10
- 9
- 8
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 2
- 1
- 0
- 8
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 2
- 1
- 0

# SUERO ZAMBRANO

## *Chef mécanicien de l'Argès*

Certains imaginent **AGARTHA**, la grande colonie minière de Mercure, comme un enfer souterrain, perpétuellement plongé dans les ténèbres et rythmé par le vacarme incessant des excavateurs. Mais c'était plus que votre foyer, c'était toute votre vie. L'espace vous semblait alors si vaste qu'il en était même effrayant. Il l'est toujours un peu...

Très jeune, vous avez démontré une affinité pour les machines de toutes sortes. Malheureusement, ce qui s'annonçait comme une carrière prometteuse en tant qu'ingénieur roboticien tourna court après quelques initiatives malavisées (en tout cas, selon votre hiérarchie). On vous affecta à la maintenance des convois de marchandises en partance pour la Terre. Vous l'avez vécu comme une punition — avec le recul, c'en était probablement une.

Un jour, le train spatial sur lequel vous vous trouviez fut attaqué par la frégate *Black Sabbath* commandée par le grand pirate **OZZY HELL**. Vous aviez toujours eu envie de voir un générateur d'interscission spatiotemporelle de près, et Hell avait besoin d'un mécanicien. C'est ainsi, tout bêtement, que commença votre carrière de pirate... Quand Hell prit sa retraite, vous avez cherché un nouveau capitaine et rencontré Kara Rosenberg.

## **Que savez-vous faire ?**

Vous n'êtes pas très sociable : vous préférez les machines aux humains. Malgré votre corpuence, vous savez ne pas attirer l'attention afin qu'on vous laisse tranquille. Vous connaissez l'Argès comme votre poche, et vous pourriez passer votre vie entière sans jamais quitter ses coursives. Il vous faut parfois enfiler votre combinaison et sortir en gravité zéro pour ajuster une antenne ou colmater une fuite, mais le silence éternel des espaces infinis vous effraie...

## **Votre Antécédent**

- **Conspiration** : Vous avez tenté de reprogrammer vos « amis », les robots d'Agartha, afin de les doter d'un libre arbitre. Les autorités corporatistes n'ont pas vraiment apprécié la plaisanterie.

## **Vos Traits**

- **Agoraphobe** : Vous souffrez d'un dé d'adversité sur toutes vos actions dans un espace ouvert. Cela inclut malheureusement le vide spatial...
- **Enveloppé** : Votre Carrure est augmentée de 2 points.
- **Mercurien** : Vous avez grandi dans les mines souterraines de Mercure.
- **Technophile** : Vous aimez la technologie, et bénéficiez d'un dé de fortune sur vos Jets de Mécanique et de Systèmes.

## **Équipement spécial**

- **Lunettes grossissantes** : Ces lunettes vous permettent de bénéficier d'un dé de fortune sur vos Jets d'Observation lorsqu'il s'agit d'examiner un objet de près.
- **Boîte à outils** : Le matériel indispensable de tout bon mécanicien. Sans lui, un Jet de Réparation souffrirait d'un dé d'adversité (voir **page 213**). Contient suffisamment de pièces détachées pour effectuer trois réparations.



# AVIS DE RECHERCHE



## ATTRIBUTS (D6+)

CARACTÈRE	3
DISCERNEMENT	4
MAÎTRISE	3
PRESTANCE	1
ROBUSTESSE	4
VIGUEUR	2
=====	
FORTUNE	2



PRIME : ..7.000.. ☉

## CARAC. SECONDAIRES

CARRURE	12
RAPIDITÉ	10
RÉS. PHYSIQUE	14
BONUS D'ESQUIVE	+2
RÉS. MENTALE	8
APLOMB	14
SEUIL DE BLESSURE	8

## POINTS DE VIE

20
19
18
17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0
8
7
6
5
4
3
2
1
0

## SUERO ZAMBRANO

ORIGINE : *Mercurien*.. ÂGE : 43. TRAITS : *Agoraphobe, Enveloppé, Technophile*.....  
 NAVIRE : *Argès*..... CRIMES : *Conspiration, Flibuste spatiale*.....  
 DESCRIPTION : *1m60, ne porte que peu d'intérêt à son apparence.*.....

## CAPACITÉS (D10+)

<i>Armes de mêlée</i>	2
<i>Artillerie</i>	2
<i>Déplacements en apesanteur</i>	2
<i>Discrétion</i>	1
<i>Mécanique</i>	4
<i>Observation</i>	2
<i>Réparation</i>	4
.....	
.....	
.....	

PÉCULE : ....20. ☉

## ÉQUIPEMENT

ARMES	D8 +
MÊLÉE : <i>Clef à molette</i>	1
DISTANCE :	
JET :	

ARMURE & ACCESSOIRES	EFFET
<i>Vêtement de travail</i>	<i>Rés. Phys. + 1</i>
<i>Lunettes grossissantes</i>	<i>Voir ci-contre</i>

INVENTAIRE
<i>Boîte à outils (Utilisations : 3)</i>
.....
.....
.....

## DERNIÈRE CHANCE

# LUCILLE MOORE

## *Pilote de chasseur*

Vous êtes née sur Mars, quelques mois après le début de la Grande Guerre spatiale. Votre père, Lewis Moore, était pilote — l'un des meilleurs. Il partit combattre pour l'indépendance de Mars et des colonies, pour que sa fille à naître puisse grandir sur une planète libérée de l'hégémonie terrienne. Malheureusement, il perdit la vie quelques semaines plus tard durant la **BATAILLE D'ARIADNE**, lorsqu'une avarie moteur le laissa à la merci d'une escadre du Gacom. Il est désormais considéré comme un héros de l'indépendance martienne — comme tant d'autres...

Après la guerre, l'épave de son chasseur fut découverte par des prospecteurs d'astéroïdes qui le rapatrièrent ; parmi ses possessions se trouvait son fidèle pistolaser, sur la crosse duquel il avait gravé ses initiales, « LM ». Ce pistolaser vous accompagne dans toutes vos aventures — une manière pour ce père que vous n'avez pas connu d'être à vos côtés.

Cela brisa le cœur de votre mère, mais il fut rapidement évident que vous aviez hérité de Lewis un talent inné pour le pilotage. Mais vous ne partagez pas son patriotisme. Bien sûr, vous aimez profondément Mars, la planète que votre père a défendue au prix de sa vie. Mais vous êtes un esprit libre. L'armée, les uniformes et les médailles ? Très peu pour vous. Quand vous laisserez votre empreinte dans l'histoire du Système solaire, ce sera d'une manière bien plus spectaculaire qu'un simple nom listé sur un monument aux morts.

## **Que savez-vous faire ?**

Vous êtes pilote de chasse. À bord de votre fidèle Trygon, vous effectuez toutes sortes de missions pour l'Argès : transport, escorte, reconnaissance, et mêmes frappes chirurgicales pour paralyser les navires ennemis. En dehors du cockpit, vous êtes du genre débrouillarde, qu'il s'agisse de bidouiller un moteur ou de crocheter une serrure.

## **Votre Antécédent**

- **Pilotage sans permis** : Pour votre quinzième anniversaire, vous êtes montée à bord d'un intercepteur Phalène de la patrouille martienne et vous vous êtes offert une petite virée... Même si cela a inauguré votre casier judiciaire, les autorités vous ont par la suite enrôlé dans une école de pilotage.

## **Vos Traits**

- **As** : Vous êtes une pilote hors pair, et bénéficiez d'un dé de fortune sur vos Jets de Pilotage.
- **Flingue Fétiche** : Vous avez une arme de prédilection. L'utilisation de toute autre arme à distance entraîne un dé d'adversité.
- **Martienne** : Vous êtes née sur la planète rouge, et êtes fière de représenter le dernier bastion de liberté de l'humanité.

## **Équipement spécial**

- **Casque** : Vous protégez des Blessures à la tête.
- **Pistolaser personnalisé** : Votre père Lewis a perdu la vie lors de la Grande Guerre spatiale, quelques semaines avant votre naissance. Son pistolaser est désormais le vôtre — après tout, vous partagez les initiales gravées sur la crosse.



# AVIS DE RECHERCHE



## ATTRIBUTS (D6+)

CARACTÈRE	3
DISCERNEMENT	3
MAÎTRISE	4
PRESTANCE	3
ROBUSTESSE	2
VIGUEUR	2
FORTUNE	3



PRIME : .. 8.000.. ☉

## CARAC. SECONDAIRES

CARRURE	10
RAPIDITÉ	11
RÉS. PHYSIQUE	11
BONUS D'ESQUIVE	+ 4
RÉS. MENTALE	12
APLOMB	12
SEUIL DE BLESSURE	6

## POINTS DE VIE

20
19
18
17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0

## LUCILLE MOORE

ORIGINE : *Martienne*. ÂGE : *21*. TRAITS : *As, Flingue Fétiche*.....  
 NAVIRE : *Argès*..... CRIMES : *Pilotage sans permis, Flibuste spatiale*.....  
 DESCRIPTION : *1m65, cheveux noirs frisés, rarement vue sans son blouson d'aviatrice.*

## CAPACITÉS (D10+)

Armes à distance	2
Artillerie	2
Dextérité	2
Escalade	2
Mécanique	2
Pilotage	4
Réflexes	3

PÉCULE : .... 20. ☉

## ÉQUIPEMENT

ARMES	D8 +
MÉLÉE : <i>Couteau</i>	1
DISTANCE : <i>Pistolaser personnalisé</i>	1
JET :	

ARMURE & ACCESSOIRES	EFFET
<i>Blouson de pilote</i>	<i>Rés. Phys. + 3</i>
<i>Casque</i>	<i>Voir ci-contre</i>

INVENTAIRE

## DERNIÈRE CHANCE

# MINATO MORI

## Abordeur de l'Argès

On vous a déjà dit que votre nom évoquait une vieille locution latine : *memento mori*, « souviens-toi que tu vas mourir ». Vous ne risquez pas de l'oublier. Vous étiez adolescent lorsque le gouverneur de Titan a donné les clefs de la lune à l'Empire Jovien. Du jour au lendemain, les légions cybernétiques de Konrad paraissent dans les rues. La mécanisation « volontaire » était encouragée avec une insistance grandissante... Au fil des semaines, les droits des citoyens organiques étaient réduits, certains disparaissaient sans laisser de trace...

Vous ne détestez pas tous les cyborgs : vous n'avez pas oublié que de nombreuses personnes mécanisées de Titan ont risqué leur vie pour permettre à un maximum d'organiques de fuir. Mais vous haïssez l'Empire et ses brigades de choc, et vous n'avez que du mépris pour certains cyborgs titaniens — parmi lesquels plusieurs de vos voisins et « amis » — qui se sont empressés de prêter allégeance au Citoyen K.

Vous avez fui Titan dans la soute d'un navire-cargo en partance pour Hygée, avec la complicité des marins. De là, vous êtes parvenu à vous rendre à Cérés, où vous vous êtes rapidement attiré des ennuis. Une chose entraînant une autre, vous avez commencé à prendre part à des combats clandestins. Vous n'aviez pas encore 20 ans, et déjà du sang sur les mains.

Et puis un jour votre route a croisé celle de Kara Rosenberg... Elle a décelé quelque chose en vous et vous a proposé de rejoindre son équipage. Elle vous a offert un foyer, une famille, et surtout... un peu d'espoir. *Memento mori* ? Bien sûr. Mais pas tout de suite.

## Que savez-vous faire ?

Vous êtes un bagarreur. Votre vie n'a pas été un long fleuve tranquille, et vous avez souvent dû utiliser vos poings pour survivre. Aujourd'hui, cela fait de vous une recrue précieuse pour l'Argès. Sans être un *crack* de l'informatique, vous savez également vous servir d'un ordinateur.

## Votre Antécédent

- **Coups et blessures** : Que dire ? Quand on vous cherche, on vous trouve. Celui qui vous a manqué de respect dans ce bouge de Cérés n'est pas près d'oublier la raclée que vous lui avez infligée.

## Vos Traits

- **Alerte** : Vous êtes toujours sur vos gardes et peut-être même un peu paranoïaque, ce qui est somme toute excusable, vu ce que vous avez traversé. Cela vous permet en tout cas de bénéficier de 2 points d'Esquive supplémentaires.
- **Hardi** : Vous êtes jeune et en pleine santé, ce que reflète votre total de Points de Vie. Comme disait votre maman, « *il faut manger pour être fort !* »
- **Titaniens** : Vous êtes un réfugié de Titan, la lune de Saturne récemment annexée par l'Empire Jovien. Vous êtes parvenu à vous échapper, mais d'autres n'ont pas eu cette chance. Vous pensez souvent à la famille et aux amis qui sont toujours piégés là-bas.

## Équipement spécial

- **Fusil mitrailleur** : Vous pouvez tirer 4 fois avec cette arme avant de devoir la recharger.



# AVIS DE RECHERCHE



## ATTRIBUTS (D6+)

CARACTÈRE	3	△
DISCERNEMENT	2	△
MAÎTRISE	4	△
PRESTANCE	2	△
ROBUSTESSE	3	△
VIGUEUR	3	△
=====		
FORTUNE	3	



PRIME : ..7.000.. ◉

## CARAC. SECONDAIRES

CARRURE	10
RAPIDITÉ	14
RÉS. PHYSIQUE	16
BONUS D'ESQUIVE	+ 4
RÉS. MENTALE	10
APLOMB	10
SEUIL DE BLESSURE	8

## POINTS DE VIE

- 20
- 19
- 18
- 17
- 16
- 15
- 14
- 13
- 12
- 11
- 10
- 9
- 8
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 2
- 1
- 0
- 8
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 2
- 1
- 0

## MINATO MORI

ORIGINE : *Titanien*... ÂGE : 23. TRAITS : *Alerte, Hardi*.....  
 NAVIRE : *Argès*..... CRIMES : *Coups et blessures, Flibuste spatiale*.....  
 DESCRIPTION : *1m80, cheveux châtain ébouriffés. Un feu brûle dans son regard.*.....

## CAPACITÉS (D10+)

Armes à distance	3	△
Armes de mêlée	3	△
Armure légère	3	△
Artillerie	3	△
Lancer	2	△
Systèmes	2	△
.....		△
.....		△
.....		△
.....		△
.....		△
.....		△

PÉCULE : .....0. ◉

## ÉQUIPEMENT

ARMES	D8 +
MÉLÉE :	
DISTANCE : <i>Mitrailleuse légère</i>	3
JET :	

ARMURE & ACCESSOIRES	EFFET
<i>Combinaison astronautique</i>	<i>Rés. Phys. + 1</i>
.....	

INVENTAIRE
<i>Chargeur supplémentaire (4 tirs)</i>
.....
.....

## DERNIÈRE CHANCE



## NASRIN FARAHANI

### *Artilleuse*

Vous êtes née à **LAPUTA**, la plus grande des cités flottantes établies dans la haute atmosphère de **VÉNUS**. Mais vous n'habitez pas les tours rutilantes et lumineuses s'élevant bien au-dessus des nuages toxiques : votre famille faisait partie des classes inférieures, les travailleurs invisibles relégués aux strates les moins salubres de la cité.

À 17 ans, vous avez vu une chance de sortir votre famille de la misère : vous engager dans la **MARINE SPATIALE DE L'UNION SOLAIRE**. La solde était intéressante, et pouvait mettre les vôtres à l'abri du besoin. On vous affecta à la frégate *Bellona*, d'abord en tant que mécanicienne — un poste qui ne vous changeait pas beaucoup des usines de Vénus — puis en tant qu'artilleuse.

Après six ans à bord du *Bellona*, vous étiez théoriquement éligible pour devenir officier. À l'occasion d'une permission, vous êtes retournée sur Vénus pour rendre visite à votre famille. Vous avez découvert avec horreur que vos parents étaient décédés en votre absence, sans que personne ne songe à vous en informer. Une indiscretion de la part d'un fonctionnaire de l'Union révéla par ailleurs que votre candidature pour devenir officier avait été rejetée : un gradé avait décidé qu'une « Laputienne de basse extraction » n'avait rien à faire sur la passerelle d'un navire.

Lorsque le *Bellona* repartit sur la **MER D'ÉTOILES**, vous n'étiez pas à son bord. Depuis, vous tracez votre propre route à travers l'espace.

### **Que savez-vous faire ?**

Bien que votre domaine d'expertise soit l'utilisation et l'entretien des modules d'armement, vous avez également de l'expérience en tant que mécanicienne. Vous n'avez pas peur de vous salir les mains.

### **Votre Antécédent**

- **Désertion** : Vous avez abandonné votre poste dans la marine spatiale de l'Union Solaire, et votre tête est mise à prix depuis lors.

### **Vos Traits**

- **Addiction (forte, nicotine)** : Si vous ne fumez pas au moins une fois toutes les 6 heures, vous commencez à devenir nerveuse et souffrez d'un **dé d'adversité** sur vos actions jusqu'à avoir pu remédier à ce manque.
- **Baraquée** : Vous bénéficiez d'un dé de fortune pour toute action liée à l'Attribut Vigueur.
- **Cythérée** : Vous êtes originaire de la planète Vénus.



# AVIS DE RECHERCHE



## ATTRIBUTS (D6+)

CARACTÈRE	3
DISCERNEMENT	3
MAÎTRISE	3
PRESTANCE	2
ROBUSTESSE	4
VIGUEUR	4
FORTUNE	2



PRIME : .. 9.000 ..

## CARAC. SECONDAIRES

CARRURE	12
RAPIDITÉ	14
RÉS. PHYSIQUE	19
BONUS D'ESQUIVE	+ 2
RÉS. MENTALE	10
APLOMB	12
SEUIL DE BLESSURE	8

## POINTS DE VIE

20
19
18
17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0
8
7
6
5
4
3
2
1
0

## NASRIN FARAHANI

ORIGINE : *Cythéréeenne*. ÂGE : 29. TRAITS : *Addiction (forte, nicotine), Baraquée*  
 NAVIRE : *Argès*. CRIMES : *Désertion, Flibuste spatiale*  
 DESCRIPTION : *1m75, cheveux noirs, grands yeux couleur émeraude, musclée*

## CAPACITÉS (D10+)

Armes à distance	2
Artillerie	3
Débrouille	1
Dextérité	2
Effort	2
Mécanique	2
Réparation	2

PÉCULE : .....5. ☉

## ÉQUIPEMENT

ARMES	DB +
MÉLÉE : <i>Clef à molette</i>	1
DISTANCE : <i>Pistolaser</i>	1
JET : <i>Grenade fumigène</i>	

ARMURE & ACCESSOIRES	EFFET
<i>Combinaison astronautique</i>	<i>Rés. Phys. + 1</i>

INVENTAIRE
<i>Étui à cigarettes (contenu : 50 cigarettes)</i>

## DERNIÈRE CHANCE



# AIDAN FLYNN

## *Maître coq*

Vous êtes un marin stellaire depuis l'âge de vingt ans. Né en **COALITION ATLANTE**, vous avez rejoint la flotte du Gaeen Commonwealth. Vous avez gravi les échelons jusqu'à atteindre le grade de lieutenant en charge des systèmes de communication. Mais votre vraie passion était la cuisine ! Après une quinzaine d'années dans la marine, vous avez d'ailleurs rendu votre uniforme pour ouvrir un petit restaurant de « spécialités spatiales » à **DUBLIN**. L'avenir semblait radieux...

Une décennie plus tard, la Grande Guerre spatiale éclatait. On vous rappela sous les drapeaux. On vous affecta au **GALILEO**, la fierté du Commonwealth. Le navire participa à la bataille de Phobos contre les **FORCES D'AUTODÉFENSE MARTIENNES** et subit de lourds dégâts. Une explosion vous coûta une main, une jambe et une partie du lobe frontal.

L'avènement de l'Union Solaire à la fin de la guerre changea votre perspective sur le conflit et le rôle joué par la Terre : il vous apparaissait désormais clair que vous aviez combattu du côté des oppresseurs. Vous ne trouviez plus la paix sur Terre. Après avoir accepté un poste de maître coq à bord d'un navire marchand, le *Grèbe*, vous fîtes vos adieux définitifs à la planète bleue...

## **Que savez-vous faire ?**

Vous êtes le cuisinier de l'Argès. Votre mission est simple : s'assurer que l'équipage mange à sa faim et soit au mieux de sa forme pour faire face à n'importe quel défi. Vous avez par ailleurs quelques connaissances en médecine et bénéficiez de l'expérience apportée par de longues années de service dans la marine spatiale.

## **Votre Antécédent**

- **Contrebande** : À bord du *Grèbe*, vous étiez la personne à qui s'adresser pour acquérir divers produits peu réglementaires, voire illégaux. Ces petits trafics finirent par vous valoir un séjour en prison... et lancèrent votre carrière de pirate !

## **Vos Traits**

- **Âgé** : Vous êtes plus susceptible aux Blessures.
- **Animal (Chat)** : Vous possédez un chat, **KING O'MALLEY** (troisième du nom), auquel vous êtes très attaché.
- **Cyborg Partiel** : Vous avez été en partie mécanisé après de lourdes blessures reçues au front.
- **Discipliné** : Parfois, il faut savoir rester calme et se contenter d'obéir aux ordres. Si le Capitaine obtient un Échec à son Jet de Commandement durant un combat spatial, votre Action de Bord ne souffre pas d'un dé d'adversité.
- **Terrien** : Vous êtes originaire de la Terre. Dans certains coins du Système solaire, cela peut vous être reproché...



# AVIS DE RECHERCHE



## ATTRIBUTS (D6+)

CARACTÈRE	2
DISCERNEMENT	3
MAÎTRISE	4
PRESTANCE	2
ROBUSTESSE	4
VIGUEUR	2
FORTUNE	3



## CARAC. SECONDAIRES

CARRURE	12
RAPIDITÉ	12
RÉS. PHYSIQUE	14
BONUS D'ESQUIVE	0
RÉS. MENTALE	8
APLOMB	10
SEUIL DE BLESSURE	3

## POINTS DE VIE

20
19
18
17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0

## AIDAN FLYNN

**ORIGINE :** ..Terrien... **ÂGE :** 66. **TRAITS :** Âgé, Animal (Chat), Cyborg Partiel, Discipliné...  
**NAVIRE :** Argès..... **CRIMES :** Contrebande, Flibuste spatiale.....  
**DESCRIPTION :** Vétéran, au corps partiellement mécanisé. Rarement vu sans son chat..

## CAPACITÉS (D10+)

Armes à distance	3
Commandement	3
Fabrication (cuisine)	3
Intimidation	2
Médecine	2
Systèmes	3

PÉCULE : .....0. ©

## ÉQUIPEMENT

ARMES	DB +
MÉLÉE : <i>Couteau</i>	1
DISTANCE : <i>Révolaser</i>	3
JET :	

ARMURE & ACCESSOIRES	EFFET

INVENTAIRE
<i>Trousse de secours (Utilisations : 3)</i>
<i>King O'Malley, le chat tigré</i>

## DERNIÈRE CHANCE

## WINCENTY « WICEK » RADIUS

### *Médecin de bord*

Bien que né sur Vesta avant la Grande Guerre spatiale, vous avez passé la majeure partie de votre existence sur **CALLISTO**, le monde principal de l'Empire Jovien.

Diplômé de l'**ACADÉMIE DES SCIENCES DE GLADSHEIM**, vous avez été recruté par la corporation Zeta Technologies. Après quelques années passées à travailler sur de nouveaux modèles d'implants biomécaniques, vous avez été muté au centre de recherche top secret baptisé **KUKULKAN**, en orbite de Neptune. Quelle ne fut pas votre surprise de découvrir que le sujet d'étude de Kukulkan était un vaisseau d'origine extrasolaire.

En raison de vos connaissances en médecine, vous avez été assigné à l'équipe en charge de réveiller les Shâhmârânes plongées dans une stase centenaire. Naïvement, vous avez cru que l'objectif du Citoyen K était d'étudier le vaisseau et ses étranges occupantes afin que toute l'humanité profite des avancées technologiques que celui-ci allait permettre. Petit à petit, vous avez commencé à comprendre que les intentions de l'Empire étaient tout sauf altruistes. Les Shâhmârânes furent bientôt soumises à des expériences inhumaines dans le but de leur arracher leurs secrets. Bien que cyborg, il vous restait assez d'humanité pour en être bouleversé. Elles vous faisaient confiance.

Vous avez été un témoin privilégié de la révolution cyborg et de la prise de pouvoir du Citoyen K. Comme beaucoup de cyborgs joviens, vous avez d'abord cru aux promesses d'indépendance et de liberté. Le travail sur Kukulkan vous a ouvert les yeux sur la vraie nature de l'Empire : un état totalitaire déterminé à faire la guerre au reste du Système solaire.

Le choix était donc simple : rester fidèle à l'Empire et devenir complice de ses crimes, ou aider les Shâhmârânes à s'enfuir. Vous avez choisi la deuxième option, et la providence a fait le reste. Vous n'avez toutefois pu tirer qu'une seule extrasolaire des geôles de l'Empire — Ophélie. Ses sœurs sont toujours prisonnières. Peut-être est-il encore possible de les sauver.

### **Que savez-vous faire ?**

Vous êtes le médecin de bord de l'Argès. Votre rôle est de faire en sorte que l'équipage reste en bonne santé. Vous leur faites également bénéficier de vos connaissances scientifiques. Vous évitez la violence, mais vous savez que ce n'est pas toujours possible quand on est un fugitif vivant sous le *Jolly Roger*.

### **Votre Antécédent**

- **Aucun** : en tant qu'ex-citoyen de l'Empire Jovien, vous n'avez pas vraiment eu l'occasion de commettre de crimes dans l'Union Solaire. En revanche, vous êtes considéré comme un pirate depuis que vous avez rejoint l'équipage de l'Argès.

### **Vos Traits**

- **Code de Conduite** : Vous tentez de rester fidèle au Serment d'Hippocrate.
- **Guérisseur** : Vos Jets de Médecine bénéficient d'un dé de fortune.
- **Jovien** : Vous n'êtes pas né sur Callisto, mais vous y avez vécu trente ans.
- **Mécanisation Complète** : Vous êtes un cyborg de la tête aux pieds, mais votre cerveau et votre cœur restent humains.







# AVIS DE RECHERCHE



## ATTRIBUTS (D6+)

CARACTÈRE	4	▲▲
DISCERNEMENT	3	▲▼
MAÎTRISE	3	▲▲
PRESTANCE	4	▲▲
ROBUSTESSE	2	▲▲
VIGUEUR	2	▲▲
=====		
FORTUNE	2	



## CARAC. SECONDAIRES

CARRURE	12
RAPIDITÉ	10
RÉS. PHYSIQUE	9
BONUS D'ESQUIVE	+2
RÉS. MENTALE	16
APLOMB	14
SEUIL DE BLESSURE	4

## POINTS DE VIE

20
19
18
17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0

## OPHÉLIE

**ORIGINE :** *Shâhmârâne* **ÂGE :** ?? **TRAITs :** *Angoisses (logo Zeta), Caméléon, Ingénue*.....  
**NAVIRE :** *Argès*..... **CRIMES :** *Flibuste spatiale*.....  
**DESCRIPTION :** *Gracile et élégante, avec une peau laiteuse et de grands yeux noirs.*.....

## CAPACITÉS (D10+)

<i>Armes à distance</i>	2	▲▲
<i>Déguisement</i>	2	▲▼
<i>Dextérité</i>	2	▲▲
<i>Discrétion</i>	2	▲▼
<i>Fascination</i>	3	▲▲
<i>Intimidation</i>	2	▲▲
.....		▲▲
.....		▲▲
.....		▲▲
.....		▲▲

PÉCULE : ..... 0. ☉

## ÉQUIPEMENT

ARMES	D8 +
MÉLÉE :	
DISTANCE : <i>Pistoplasma</i>	2
JET :	

ARMURE & ACCESSOIRES	EFFET
<i>Costume simple</i>	<i>Rés. Phys. +1</i>
.....	

INVENTAIRE
.....
.....
.....

## DERNIÈRE CHANCE