

Androïde pilote de chasse agent 1

Humanoïde (androïde) de taille M, NB

**Init** +5 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; **Perception** +5

**DÉFENSES** **PE 6 PV 10 PP 5**

**CAE** 14 ; **CAC** 15

**Réf** +6 ; **Vig** +2 ; **Vol** +2 ; +2 contre les maladies, les effets mentaux, le poison et les effets de sommeil (sauf si l'effet peut cibler les créatures artificielles en particulier)

#### ATTAQUE

**VD** 9 m

**Corps à corps** couteau de survie, +4 (1d4+1 T ; agent, analogique)

**Distance** pistolet semi-automatique tactique, +4 (1d6 P ; analogique) ou grenade à fragmentation I, -3 (explosion [4,50 m, 1d6 P, DD 10])

**Capacités offensives** feinte offensive

#### STATISTIQUES

**For** 12 (+1) ; **Dex** 18 (+4) ; **Con** 10 (+0) ; **Int** 12 (+1) ; **Sag** 10 (+0) ; **Cha** 11 (+0)

**Compétences** Acrobaties +11, Athlétisme +6, Bluff +5, Déguisement +5, Discrétion +11, Escamotage +9, Informatique +6 (1 rang), Ingénierie +6 (1 rang), Intimidation +5, Perception +5, Pilotage +10 (1 rang), Psychologie -1; (réduisez de 5 le DD des tests de Culture pour se rappeler quelque chose sur les modèles et les pièces détachées de vaisseaux spatiaux et de véhicules, ainsi que des pilotes célèbres) ; (spécialisation fantôme : +4 aux tests de Discrétion pour effectuer des feintes offensives)

**Dons** Talent (Acrobaties, Discrétion), Vigueur surhumaine

**Langues** commun, shirren

**Autres capacités** spécialisation fantôme

**Équipement de combat** *sérum de soins mk 1*, grenade à fragmentation I, patch médical ; **Équipement divers** tenue de station (tenue de vol), pistolet semi-automatique tactique avec 30 munitions pour armes légères, couteau de survie, vêtements quotidiens, rations de survie (1 semaine), trousse hygiénique, communicateur individuel, trousse de piratage, créditstick (37 crédits)

#### POUVOIRS SPÉCIAUX

**Émotions contrôlées.** Le DD des tests de Psychologie effectués contre Iseph est augmenté de 2.

**Emplacement d'amélioration.** Iseph dispose d'un fourreau réactif normalement intégré dans son armure en guise d'amélioration. Ce fourreau permet de stocker une seule arme à une main qu'Iseph peut dégainer par une action rapide.

**Fabriqué.** En ce qui concerne les effets qui ciblent des créatures en fonction de leur type, Iseph est considéré à la fois comme une créature artificielle et comme un humanoïde (on sélectionne le type le plus désavantageux pour lui).

**Feinte offensive.** Par une action complexe, Iseph peut se déplacer d'une distance maximale de 9 mètres et effectuer une unique attaque avec une arme légère (ou une arme de corps à corps dotée de la propriété

spéciale agent) en guise de feinte offensive. Juste avant d'attaquer, Iseph effectue un test de Bluff, d'Intimidation ou de Discrétion (il choisit le plus avantageux) contre un DD de 20 + le FP de la cible. Si le test de compétence est réussi, l'attaque inflige 1d4 points de dégâts supplémentaires et la cible est prise au dépourvu contre cette attaque.

**Vision dans le noir.** Iseph voit dans le noir total jusqu'à une distance de 18 mètres.

**Vision nocturne.** Iseph voit dans les zones de lumière faible comme s'il s'agissait d'une lumière vive.

#### DESCRIPTION DE L'ÉQUIPEMENT

**Patch médical.** Iseph peut utiliser ce patch pour faire un test de Médecine sans formation en bénéficiant d'un bonus de +10 pour les tâches de premiers soins, de stabilisation à long terme, de traitement des maladies, des drogues ou des poisons.

**Pistolet semi-automatique tactique.** Cette arme peut tirer neuf fois avant de devoir être rechargée.

**Sérum de soins mk 1.** Boire une fiole de ce sérum permet de récupérer 1d8 points de vie.

**Tenue de station (tenue de vol).** Lorsqu'il porte cette armure, Iseph peut activer le dispositif de protection environnementale pour survivre dans le vide (ou dans un autre environnement hostile) pendant un maximum de 24 heures.

Iseph s'est éveillé dans une crèche du renouveau dans une installation d'entreposage sur Aballon. Le bâtiment était vide, à l'exception d'une note et d'un stylo sur le sol. Sur cette note visiblement gribouillée à la va-vite, on pouvait lire ceci : *Fuis. Cache-toi. Venge-toi. Prend garde à la marque.* À côté de ces mots était dessiné un symbole – le même qui marquait de manière inexplicable la poitrine d'Iseph. Mais c'est quand Iseph s'est emparé du stylo que le choc fut terrible, car tout ceci avait été prévu par celui qui avait rédigé la note. En effet, l'écriture était celle d'Iseph.

Désorientés, Iseph a fait de son mieux pour se faire oublier en se mêlant à la communauté animée d'androïdes d'Aballon. Il a finalement trouvé le courage nécessaire pour entamer des recherches furtives sur le mystérieux symbole et son propre passé. Ses efforts n'ont rien donné mais Iseph a commencé à se sentir observé. Quand un contact qui affirmait détenir des informations a trouvé la mort dans une explosion massive visiblement destinée à Iseph, celui-ci s'est enfui dans la Diaspora. Là-bas, il a rejoint le Front abolitionniste androïde pour travailler en tant que spécialiste des opérations secrètes jusqu'au moment où un désaccord avec son officier traitant l'a poussé à devenir indépendant. À présent, Iseph loue officiellement ses services à des équipages indépendants en tant que pilote d'élite spécialisé dans le transport à risques ou les missions d'exploration. Et si ces boulots nécessitent parfois un peu d'infiltration ou un tireur embusqué – et bien, il fait payer un supplément.



Androïde pilote de chasse agent 4

Humanoïde (androïde) de taille M, NB

**Init** +6 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; **Perception** +9

**DÉFENSES** **PE** 24 **PV** 28 **PP** 6

**CAE** 19 ; **CAC** 19

**Réf** +8 ; **Vig** +1 ; **Vol** +4 ; +2 contre les maladies, les effets mentaux, le poison et les effets de sommeil (sauf si l'effet peut cibler les créatures artificielles en particulier)

**Capacités défensives** esquive totale

#### ATTAQUE

**VD** 12 m, vol 9 m (réacteurs de saut, moyenne)

**Corps à corps** couteau de survie, +7 (1d4+3 T ; agent, analogique)

**Distance** pistolet semi-automatique tactique, +7 (1d6+2 P ; analogique) ou pistolet arc statique, +7 (1d6+2 E, critique – propagation 2, étourdissant) ou grenade incendiaire I, +0 (explosion [1,50 m, 1d6 F plus 1d4 combustion, DD 1])

**Capacités offensives** feinte offensive, séquelle handicapante

#### STATISTIQUES

**For** 12 (+1) ; **Dex** 18 (+4) ; **Con** 10 (+0) ; **Int** 12 (+1) ; **Sag** 10 (+0) ; **Cha** 11 (+0)

**Compétences** Acrobaties +14, Athlétisme +10, Bluff +9, Déguisement +9, Discrétion +14, Escamotage +13, Informatique +10 (4 rangs), Ingénierie +10 (4 rangs), Intimidation +9, Perception +9, Pilotage +14 (4 rangs), Psychologie +0 ; (réduisez de 5 le DD des tests de Culture pour se rappeler quelque chose sur les modèles et les pièces détachées de vaisseaux spatiaux et de véhicules, ainsi que sur les pilotes célèbres) ; (spécialisation fantôme : +4 aux tests de Discrétion pour effectuer des feintes offensives)

**Dons** Combat à plusieurs armes, Kip up, Plonger à l'abri, Talent (Acrobaties, Discrétion),

**Langues** commun, shirren

**Autres capacités** spécialisation fantôme

**Équipement de combat** *sérum de soins mk 1* (2), *sérum de soins mk 2*, grenade incendiaire I, patch médical ; **Équipement divers** peau de défrex (amélioration : réacteurs de saut), pistolet arc statique avec 1 batterie (20 charges), pistolet semi-automatique tactique avec 30 munitions pour armes légères, couteau de survie, vêtements quotidiens, rations de survie (1 semaine), trousse hygiénique, communicateur individuel, filin câblé en alliage de titane (12 m), trousse de piratage, créditstick (39 crédits)

#### POUVOIRS SPÉCIAUX

**Combat à plusieurs armes.** Quand Iseph effectue une attaque à outrance avec au moins deux armes de corps à corps d'agent ou deux armes légères, le malus sur chaque attaque est de -3 au lieu de -4.

**Émotions contrôlées.** Le DD des tests de Psychologie effectués contre Iseph est augmenté de 2.

**Emplacement d'amélioration.** Iseph dispose d'un fourreau réactif normalement intégré dans son armure en guise d'amélioration. Ce

fourreau permet de stocker une seule arme à une main qu'Iseph peut dégainer par une action rapide.

**Esquive totale (Ext).** Si Iseph réussit un jet de Réflexes contre un effet dont les conséquences sont partielles en cas de jet de sauvegarde réussi, il ne subit aucun effet à la place.

**Fabriqué.** En ce qui concerne les effets qui ciblent des créatures en fonction de leur type, Iseph est considéré à la fois comme une créature artificielle et comme un humanoïde (on sélectionne le type le plus désavantageux pour lui).

**Feinte offensive.** Par une action complexe, Iseph peut se déplacer d'une distance maximale de 12 mètres et effectuer une unique attaque avec une arme légère (ou une arme de corps à corps dotée de la propriété spéciale agent) en guise de feinte offensive. Juste avant d'attaquer, Iseph effectue un test de Bluff, d'Intimidation ou de Discrétion (il choisit le plus avantageux) contre un DD de 20 + le FP de la cible. Si le test de compétence est réussi, l'attaque inflige 1d8 points de dégâts supplémentaires et la cible est prise au dépourvu contre cette attaque.

**Kip Up.** Iseph peut se relever par une action rapide au lieu d'une action de mouvement lorsqu'il est à terre.

**Pilote exceptionnel (Ext).** Quand Iseph attaque en pilotant un véhicule, il ne subit que la moitié du malus normal du véhicule sur son jet d'attaque. Lors d'une course-poursuite, Iseph bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de compétence lorsqu'ils effectuent les actions de pilotage manœuvre d'évitement ou manœuvre agressive.

**Plonger à l'abri.** Quand Iseph effectue un jet de Réflexes contre une attaque de zone ou un effet de zone, il peut décider de se jeter à terre dans une case adjacente afin de faire deux jets de sauvegarde et de conserver le meilleur des deux résultats.

**Séquelle handicapante (Ext).** Quand Iseph réussit une attaque de feinte offensive, Iseph choisit si l'ennemi est pris au dépourvu ou imprécis jusqu'au début du prochain tour d'Iseph.

**Vision dans le noir.** Iseph voit dans le noir total jusqu'à une distance de 18 mètres.

**Vision nocturne.** Iseph voit dans les zones de lumière faible comme s'il s'agissait d'une lumière vive.

#### DESCRIPTION DE L'ÉQUIPEMENT

**Filin câblé en alliage de titane.** Ce câble de 12 mètres de long est conçu pour l'escalade ou pour maintenir en place une cargaison.

**Patch médical.** Iseph peut utiliser ce patch pour faire un test de Médecine sans formation en bénéficiant d'un bonus de +10 pour les tâches de premiers soins, de stabilisation à long terme, de traitement des maladies, des drogues ou des poisons.

**Peau de défrex.** Lorsqu'il porte cette armure, Iseph peut activer le dispositif de protection environnementale pour survivre dans le vide (ou dans un autre environnement hostile) pendant un maximum de 4 jours. L'armure dispose de réacteurs de saut en guise d'amélioration, ce qui permet à Iseph de voler sur une distance maximale de 9 mètres au cours d'une

action de mouvement. À la fin de ce déplacement en vol, Iseph doit se poser ou chuter s'il ne le peut pas. Iseph peut effectuer ce déplacement en vol 10 fois avant de devoir recharger ou remplacer les batteries des réacteurs de saut.

**Pistolet électrique arc.** Cette arme tire des décharges électriques. En cas de coup critique, l'électricité se propage et inflige 2 dégâts d'électricité à une nouvelle cible de votre choix adjacente à la première. Par une action de mouvement, le pistolet peut être réglé pour qu'il inflige des dégâts non létaux. Il peut tirer dix fois avant de devoir recharger ou remplacer sa batterie.

**Pistolet semi-automatique tactique.** Cette arme tire des balles physiques et peut tirer neuf fois avant de devoir être rechargée.

**Sérum de soins mk 1.** Boire une fiole de ce sérum permet de récupérer 1d8 points de vie.

**Sérum de soins mk 2.** Boire une fiole de ce sérum permet de récupérer 3d8 points de vie.

Né sur Aballon, Iseph a passé la plupart de son temps à fuir des forces mystérieuses qui voulaient sa mort. En tant que spécialiste « à la retraite » des opérations secrètes, Iseph loue ses services de pilote spécialisé dans le transport à risques ou les missions d'exploration à des équipages d'aventuriers indépendants. Et si ces boulots nécessitent parfois un peu d'infiltration ou un tireur embusqué – et bien, il fait payer un supplément.



Shirren (m) prêtre mystique 1

Humanoïde (shirren) de taille M, NB

**Int** +1 ; **Sens** perception aveugle (vibration) 9 m ; **Perception** +8

**DÉFENSES** PE 7 PV 12 PP 5

**CAE** 12 ; **CAC** 13

**Réf** +1 ; **Vig** +1 ; **Vol** +6

**ATTAQUE**

**VD** 9 m

**Corps à corps** bâton de combat, +0 (1d4 C ; critique – renversement ; analogique, garde)

**Distance** pistolet pulseur, +1 (1d4 E non létaux) ou grenade choc I, -4 (explosion [4,50 m, 1d8 E, DD 7])

**Sorts de mystique connus** (NLS 1 ; distance +1)

1e (3/jour) – *assaut mental*, *guérison mystique*, *partage de la langue*

0 (à volonté) – *détection de la magie*, *détection des afflictions*,

*stabilisation*, *projectile télékinésique*,

**STATISTIQUES**

**For** 10 (+0) ; **Dex** 13 (+1) ; **Con** 12 (+1) ; **Int** 12 (+1) ; **Sag** 18 (+4) ; **Cha** 8 (-1)

**Compétences** Diplomatie +5, Informatique +2 (1 rang), Médecine +5, Mysticisme +9, Perception +8, Pilotage +2 (1 rang) Sciences de la vie +5 ; (réduisez de 5 le DD des tests de Culture et de Mysticisme pour se rappeler quelque chose sur les traditions religieuses, les symboles religieux et les chefs religieux célèbres)

**Dons** Mise à mal des morts-vivants

**Langues** céleste, commun, shirren, vesk ; télépathie limitée 9 m

**Autres capacités** contact guérisseur, focalisation curative

**Équipement de combat** sérums de soins mk 1 (2), grenade choc I ;

**Équipement divers** seconde peau, bâton de combat, pistolet pulseur avec 2 batteries (20 charges chacune), medkit basique, vêtements quotidiens, rations de survie (1 semaine), trousse hygiénique, communicateur individuel, créditstick (19 crédits)

**POUVOIRS SPÉCIAUX**

**Communautarisme.** Une fois par jour, tant qu'un allié est situé à 3 mètres ou moins, Keskodai peut relancer un seul jet d'attaque ou test de compétence et choisir le meilleur résultat.

**Contact guérisseur (Sur).** Une fois par jour, en y consacrant 10 minutes, Keskodai peut soigner un allié pour qu'il récupère 5 points de vie.

**Focalisation curative (Sur).** Keskodai peut dépenser 1 PP pour récupérer 2d8 points de vie (par une action de mouvement), pour soigner un allié qu'il touche (par une action simple) ou tous les alliés situés à 9 mètres ou moins (par une action complexe).

**Mise à mal des morts-vivants.** Quand Keskodai utilise sa focalisation curative par une action complexe, il peut dépenser 1 point de persévérance pour infliger également des dégâts à tous les morts-vivants situés à 9 mètres ou moins. Le montant de dégâts est égal à celui qu'il soigne avec sa focalisation curative, mais les morts-vivants peuvent effectuer un jet de Volonté (DD 14) pour réduire ces dégâts de moitié.

**Perception aveugle.** Keskodai ignore toutes les formes d'invisibilité et de camouflage visuels quand il effectue des tests de Perception pour repérer des créatures à 9 mètres ou moins, même si les créatures qu'il ne peut pas voir bénéficient d'un camouflage total.

**Sorts.** Keskodai peut lancer chacun des sorts suivants par une action simple :

*Assaut mental* : ce sort inflige 2d10 points de dégâts (Volonté DD 15, 1/2 dégâts) à une créature ayant une valeur d'Intelligence.

*Détection de la magie* : ce sort permet de savoir si les créatures ou les objets visibles dans un cône de 18 mètres sont magiques et de déterminer, en se concentrant, si une source de magie est un sort, un objet magique ou un autre effet, ainsi que son niveau de lanceur de sorts.

*Détection des afflictions* : Keskodai peut déterminer si une créature ou un objet est maudit, malade ou empoisonné. Il peut également déterminer l'affliction exacte en réussissant un test de Sciences de la vie, de Médecine ou de Sagesse.

*Guérison mystique* : Keskodai peut soigner une créature vivante qu'il touche pour qu'elle récupère 1d8+4 points de vie. L'incantation de ce sort ne provoque aucune attaque d'opportunité.

*Partage de la langue* : Keskodai peut conférer à une créature qu'il touche la capacité de lire, comprendre et parler (si elle en est capable) jusqu'à trois langues que Keskodai connaît.

*Projectile télékinésique* : Keskodai peut projeter par télékinésie un objet d'un poids maximum de 2,5 kilos sur une cible à 9 mètres ou moins, en effectuant un jet d'attaque (bonus de +1) contre sa CAC. S'il la touche, la cible et l'objet subissent chacun 1d6 points de dégâts contondants.

*Stabilisation* : ce sort permet de stabiliser une créature agonisante qui a 0 point de vie.

**Télépathie limitée (Sur).** Keskodai peut communiquer par télépathie avec les créatures situées à 9 mètres ou moins et avec lesquelles il a un langage en commun.

**DESCRIPTION DE L'ÉQUIPEMENT**

**Bâton de combat.** Si Keskodai parvient à frapper un adversaire avec cette arme à deux mains, il bénéficie d'un bonus de +1 à sa CA contre les attaques au corps à corps de cet adversaire pendant 1 round.

**Medkit basique.** Keskodai peut utiliser ce kit pour traiter les blessures mortelles en effectuant un test de Médecine DD 25.

**Pistolet pulseur.** Cette arme inflige des dégâts d'électricité non létaux. Elle peut tirer 20 fois avant de devoir être rechargée ou que l'on remplace sa batterie.

**Seconde peau.** Le dispositif de protection environnementale de cette armure permet de survivre dans un environnement hostile pendant une journée.

**Sérum de soins mk 1.** Boire ce sérum permet de récupérer 1d8 points de vie.



Shirren (m) prêtre mystique 4  
 Humanoïde (shirren) de taille M, NB

**Init** +1 ; **Sens** perception aveugle (vibration) 9 m ; **Perception** +11

**DÉFENSES** PE 28 PV 30 PP 6

**CAE** 16 ; **CAC** 16

**Réf** +2 ; **Vig** +3 ; **Vol** +8

**ATTAQUE**

**VD** 9 m

**Corps à corps** bâton de combat, +3 (1d4+4 C ; critique – renversement ; analogique, garde)

**Distance** pistolet sonique tonnerre, +4 (1d8+2 S ; critique – assourdissement [DD 13]) ou grenade choc I, -1 (explosion [4,50 m, 1d8 E, DD 7])

**Pouvoirs magiques** (NLS 4)

0 (à volonté) – *lien mental*

**Sorts de mystique connus** (NLS 4 ; distance +5)

2e (3/jour) – *assaut mental\**, *guérison mystique\**, *nappe de brouillard*

1e (4/jour) – *armure réfléchissante*, *déguisement*, *injonction*, *neutralisation d'état mineur*, *partage de la langue*,

0 (à volonté) – *détection de la magie*, *détection des afflictions*, *fatigue*, *main psychocinétique*, *projectile télékinésique*, *stabilisation*

\* Ce sort peut être lancé en utilisant un emplacement de sort de niveau 1 ou 2 afin de produire des effets différents. Voir la description du sort.

## STATISTIQUES

**For** 10 (+0) ; **Dex** 13 (+1) ; **Con** 12 (+1) ; **Int** 12 (+1) ; **Sag** 18 (+4) ; **Cha** 8 (-1)

**Compétences** Diplomatie +8, Informatique +5 (4 rangs), Médecine +9, Mysticisme +13, Perception +11, Pilotage +5 (4 rangs) Sciences de la vie +8 ; (réduisez de 5 le DD des tests de Culture et de Mysticisme pour se rappeler quelque chose sur les traditions religieuses, les symboles religieux et les chefs religieux célèbres)

**Dons** Magie renforcée, Mise à mal des morts-vivants

**Langues** céleste, commun, shirren, vercite, vesk ; télépathie limitée 9 m

**Autres capacités** contact guérisseur, focalisation curative, lien de vie

**Équipement de combat** sérums de soins mk 1 (2), grenades choc I (2) ;

**Équipement divers** peau de défrex, bâton de combat, pistolet sonique tonnerre avec 2 batteries (20 charges chacune), *anneau de résistance mk 1*, medkit basique, vêtements quotidiens, rations de survie (1 semaine), trousse hygiénique, communicateur individuel, créditstick (44 crédits)

## POUVOIRS SPÉCIAUX

**Communautarisme.** Une fois par jour, tant qu'un allié est situé à 3 mètres ou moins, Keskodai peut relancer un seul jet d'attaque ou test de compétence et choisir le meilleur résultat.

**Contact guérisseur (Sur).** Une fois par jour, en y consacrant 10 minutes, Keskodai peut soigner un allié pour qu'il récupère 20 points de vie.

**Focalisation curative (Sur).** Keskodai peut dépenser 1 PP pour récupérer 4d8 points de vie (par une action de mouvement), pour soigner un

allié qu'il touche (par une action simple) ou tous les alliés situés à 9 mètres ou moins (par une action complexe).

**Lien de vie (Sur).** Au début de son tour, Keskodai peut sélectionner un allié situé à 9 mètres ou moins qui a perdu des points de vie. Keskodai permet à cet allié de récupérer 4 points de vie (sans dépasser son total maximum de pv) et subit ce même montant de dégâts qu'il défalque de ses propres points de vie (en ignorant ses points d'endurance). Aucun moyen ne permet de réduire ou d'éviter les dégâts subis à cause du lien de vie. L'utilisation du lien de vie ne nécessite aucune action.

**Lien mental (Mag).** Keskodai peut toucher une créature pour transmettre par télépathie autant d'informations que ce qu'il pourrait communiquer par des moyens normaux en 10 minutes. Keskodai ne peut utiliser le lien mental sur un même individu qu'une seule fois seulement toutes les 24 heures.

**Mise à mal des morts-vivants.** Quand Keskodai utilise sa focalisation curative par une action complexe, il peut dépenser 1 point de persévérance pour infliger également des dégâts à tous les morts-vivants situés à 9 mètres ou moins. Le montant de dégâts est égal à celui qu'il soigne avec sa focalisation curative, mais les morts-vivants peuvent effectuer un jet de Volonté (DD 16) pour réduire ces dégâts de moitié.

**Perception aveugle.** Keskodai ignore toutes les formes d'invisibilité et de camouflage visuels quand il effectue des tests de Perception pour repérer des créatures à 9 mètres ou moins, même si les créatures qu'il ne peut pas voir bénéficient d'un camouflage total.

**Sorts.** Keskodai peut lancer chacun des sorts suivants par une action simple :

**Armure réfléchissante :** une fois lancé, ce sort dure 40 minutes ou jusqu'à révocation. Quand Keskodai subit des dégâts qui réduisent ses points de vie suite à une attaque effectué avec une arme à 30 mètres ou moins, en réaction, il peut révoquer ce sort pour que l'attaquant subisse le même montant de dégâts (jusqu'à un maximum de 10 points de dégâts, Réflexes DD 16, 1/2 dégâts).

**Assaut mental (sort de niveau 1) :** ce sort inflige 2d10 points de dégâts (Volonté DD 16, 1/2 dégâts) à une créature ayant une valeur d'Intelligence et située à 10,50 mètres ou moins.

**Assaut mental (sort de niveau 2) :** ce sort inflige 4d10 points de dégâts (Volonté DD 17, 1/2 dégâts) à une créature ayant une valeur d'Intelligence et située à 10,50 mètres ou moins.

**Déguisement :** Keskodai peut changer son apparence pour prendre celle d'un autre humanoïde pendant 40 minutes. Il bénéficie d'un bonus de +10 aux tests de Déguisement. Les créatures qui



interagissent avec lui sous cette forme peuvent effectuer un jet de Volonté DD 16 pour s'apercevoir que son apparence est illusoire.

**Détection de la magie :** ce sort permet de savoir si les créatures ou les objets visibles dans un cône de 18 mètres sont magiques et de déterminer, en se concentrant, si une source de magie est un sort, un objet magique ou un autre effet, ainsi que son niveau de lanceur de sorts.

**Détection des afflictions :** Keskodai peut déterminer si une créature ou un objet est maudit, malade ou empoisonné. Il peut également déterminer l'affliction exacte en réussissant un test de Sciences de la vie, de Médecine ou de Sagesse.

**Fatigue\* :** Keskodai effectue une attaque au corps à corps en appliquant son bonus de base à l'attaque plus son modificateur de Sagesse (total de +7) contre la CAE de sa cible. En cas d'attaque réussie, la cible est fatiguée pendant 4 rounds (Vigueur DD 15, annule).

**Guérison mystique\* (sort de niveau 1) :** Keskodai peut soigner une créature vivante qu'il touche pour qu'elle récupère 1d8+4 points de vie.

**Guérison mystique\* (sort de niveau 2) :** Keskodai peut soigner une créature vivante qu'il touche pour qu'elle récupère 3d8+4 points de vie.

**Injonction :** Keskodai peut donner un ordre verbal (qui doit être « approche », « lâche », « tombe », « fuis » ou « halte ») en prenant pour cible une créature vivante à 10,50 mètres ou moins. Pendant un round, la cible obéit à cet ordre (Volonté DD 16, annule). C'est un effet mental de coercition dépendant du langage.

**Main psychocinétique :** une fois ce sort lancé, aussi longtemps que Keskodai reste concentré (ce qui nécessite une action simple chaque round), il peut effectuer une action de mouvement pour déplacer de 4,50 mètres au maximum un objet situé à 10,50 mètres ou moins et d'un poids maximal de 5 kilos. Il ne peut pas effectuer de manipulations requérant de la précision (tirer avec une arme ou utiliser un ordinateur, par exemple) mais peut appuyer sur un bouton ou fermer le couvercle d'un récipient.

**Nappe de brouillard :** ce sort crée une nappe de brouillard en forme d'étendue de 6 mètres de rayon qui confère un camouflage normal (20 % de chances d'échec des attaques) ou total (50 % de chances d'échec) pour les créatures à l'intérieur et distantes de plus de 1,50 mètre de leurs agresseurs.

**Neutralisation d'état mineur\* :** ce sort élimine l'un des états suivants dont est affublée la créature touchée : secoué, fiévreux ou chancelant. Il n'élimine pas une maladie ou un autre effet en cours susceptible de provoquer la réapparition de l'état sur la cible.

**Partage de la langue :** Keskodai peut conférer à une créature qu'il touche la capacité de lire, comprendre et parler (si elle en est capable) jusqu'à trois langues que Keskodai connaît.

**Projectile télékinésique :** Keskodai peut projeter par télékinésie un objet d'un poids maximum de 2,5 kilos sur une cible à 9 mètres ou moins, en

effectuant un jet d'attaque (bonus de +4) contre sa CAC. S'il la touche, la cible et l'objet subissent chacun 1d6 points de dégâts contondants.

**Stabilisation :** ce sort permet de stabiliser une créature agonisante qui a 0 point de vie.

\* L'incantation de ce sort ne provoque aucune attaque d'opportunité.

**Télépathie limitée (Sur) :** Keskodai peut communiquer par télépathie avec les créatures situées à 9 mètres ou moins et avec lesquelles il a un langage en commun.

#### DESCRIPTION DE L'ÉQUIPEMENT

**Anneau de résistance mk 1.** Cet anneau magique confère un bonus de résistance de +1 au jet de sauvegarde le moins élevé de Keskodai (ce bonus a déjà été pris en compte dans le calcul de son jet de Vigueur).

**Bâton de combat.** Si Keskodai parvient à frapper un adversaire avec cette arme à deux mains, il bénéficie d'un bonus de +1 à sa CA contre les attaques au corps à corps de cet adversaire pendant 1 round.

**Medkit basique.** Keskodai peut utiliser ce kit pour traiter les blessures mortelles en effectuant un test de Médecine DD 25.

**Peau de défrex.** Lorsqu'il porte cette armure, Keskodai peut activer le dispositif de protection environnementale pour survivre dans le vide (ou un autre environnement hostile) pendant un maximum de 4 jours.

**Pistolet sonique tonnerre.** Ce pistolet tire de dangereuses décharges d'énergie sonique. Elle peut tirer 10 fois avant de devoir être rechargée ou que l'on remplace sa batterie.

**Sérum de soins mk 1.** Boire une fiole de ce sérum permet de récupérer 1d8 points de vie.

Keskodai a grandi sur Verces. Enfant d'un prêtre de Hylax, il s'est toujours senti extrêmement lié au divin, même si l'idée de servir le même dieu que ses parents lui déplaisait. Il n'était pas encore sûr du dieu qu'il allait servir, jusqu'à l'apparition de la Tremblante grise.

Résultat désastreux, semble-t-il, d'une expérience biotechnologique, l'épidémie appelée la Tremblante grise s'est propagée dans la ville comme un feu de brousse. La chitine des shirrens prenait une teinte grisée, leurs antennes se décomposaient, et leurs fonctions motrices et télépathiques dépérissaient, les laissant certes éveillés mais incapables de communiquer jusqu'à ce que mort s'ensuive. Plusieurs semaines se sont écoulées avant que le gouvernement ne trouve un remède, période pendant laquelle trente pour cent des shirrens de la cité ont péri.

Au cœur de l'horreur, le jeune Keskodai a d'abord rencontré les prêtres de Pharama. Ceux-ci marchaient d'un air sombre parmi les affligés en dispensant soins lorsqu'ils le pouvaient et dernier réconfort pour ceux au stade terminal, en leur parlant tout bas du Cycle des âmes et des nouveaux mondes qui les attendaient. La beauté de leurs tâches émut Keskodai. Il s'est joint à eux pour lui-aussi dispenser des soins et a quitté sa maison pour étudier dans un temple de l'Anneau des nations une fois l'épidémie contenue.

Après des années passées en tant qu'initié, Keskodai est revenu chez lui après avoir été promu véritable prêtre de la Dame des tombes. Il est rapidement tombé amoureux de deux membres de sa congrégation, un hôte et une femelle, avec lesquels il s'est marié. Mais une partie en lui demeurait insatisfaite et il commençait à se demander s'il avait fait le bon choix en revenant chez lui. Comment pouvait-il savoir si c'était vraiment cela qu'il voulait alors qu'il y avait tant de choses dont il n'avait pas encore fait l'expérience ? Le désir d'exploration grandissait toujours plus jusqu'à ce qu'arrive enfin le moment où, après la naissance de son premier fils, lui et ses partenaires s'accordent pour qu'il puisse partir voir la galaxie en emportant avec lui leur enfant afin de lui faire vivre, tout comme lui, de nouvelles expériences. Une fois l'enfant suffisamment grand pour sortir de son berceau-bocal, Keskodai saurait s'il en a assez vu pour rentrer la conscience tranquille, auquel cas les deux seraient accueillis à bras ouverts. Dans le cas contraire, l'enfant reviendrait seul.

Lors de sa démarche consistant à explorer le plus de mondes possibles, Keskodai a œuvré auprès d'aventuriers indépendants. Même s'il se débrouille en combat, il préfère remplir le rôle de médecin du vaisseau, réparer les alliés cassés ou les bénir avant leur périple vers le Grand Au-delà. Sa manière de parler joyeusement de la mort déroute souvent ceux dont il prend soin, mais tous ceux qui passent beaucoup de temps avec le shirren comprennent rapidement que son approche apaisée et fataliste de la vie et de la mort fait de lui un excellent soigneur.

Comme de nombreux shirrens, Keskodai est un individu sociable à l'esprit d'équipe qui adore faire de nouvelles connaissances. Un équipier a une fois dit de lui qu'il était « le prêtre de la mort le plus sympathique de la galaxie » et il est fier de cette désignation. Malgré sa passion pour les barres d'options et autres moyens artificiels qui stimulent sa faculté à faire des choix, il fait de son mieux pour ne pas tomber dans l'excès... le plus souvent. Il est extrêmement fier de l'esthétisme de son équipement, de sa collection de trophées et de sa moustache (car il considère qu'elle lui donne un air sérieux). Quoi qu'il en soit, sa plus grande fierté reste son fils Chk Chk, toujours à l'état de larve. Comme de nombreux parents shirrens, Keskodai transporte Chk Chk dans un berceau-bocal très résistant conçu pour permettre à l'enfant d'en apprendre toujours plus sur le monde depuis ce réceptacle relativement sûr. Chk Chk n'est pas suffisamment âgé pour véritablement parler, mais Keskodai s'entretient régulièrement avec lui, alors que Chk Chk tapote sur le verre du bocal pour lui répondre.

Humain (f) hors-la-loi émissaire 1  
 Humanoïde (humain) de taille M, CB

**Init** +2 ; **Perception** +4

**DÉFENSES** **PE 6 PV 10 PP 3**

**CAE** 13 ; **CAC** 14

**Réf** +4 ; **Vig** +0 ; **Vol** +4

**ATTAQUE**

**VD** 9 m

**Corps à corps** couteau de survie, +2 (1d4 T ; agent, analogique)

**Distance** pistolet laser azimut, +2 (1d4 F ; critique - combustion 1d4) ou grenade à fragmentation I, +0 (explosion [4,50 m, 1d6 P, DD 12]) ou grenade fumigène, +0 (explosion [6 m, nuage de fumée 1 minute])

**Capacités offensives** finissons-en

**STATISTIQUES**

**For** 10 (+0) ; **Dex** 14 (+2) ; **Con** 11 (+0) ; **Int** 14 (+2) ; **Sag** 10 (+0) ; **Cha** 14 (+2)

**Compétences** Acrobaties +6, Athlétisme +4, Bluff +6, Culture +6, Diplomatie +6, Discrétion +6, Escamotage +7, Informatique +6 (1 rang), Perception +4, Pilotage +6 (1 rang), Psychologie +4 ; (réduisez de 5 le DD des tests de Culture pour se rappeler quelque chose à propos du milieu criminel de la pègre)

**Dons** Science de la feinte, Volonté de fer

**Autres capacités** maîtrise

**Langues** commun, kasatha, vercite, vesk

**Équipement de combat** *sérum de soins mk 1*, grenade à fragmentation I, grenade fumigène, patch médical ; **Équipement divers** seconde peau, pistolet laser azimut avec 2 batteries (20 charges chacune), couteau de survie, vêtements quotidiens, rations de survie (1 semaine), lampe torche, trousse hygiénique, communicateur individuel, trousse de piratage, créditstick (17 crédits)

**POUVOIRS SPÉCIAUX**

**Finissons-en (Ext)**. Par une action de mouvement, Navasi sélectionne un adversaire à 18 mètres ou moins qu'elle peut voir ou entendre et qui la voit ou l'entend. Navasi et ses alliés bénéficient d'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque contre cet adversaire jusqu'à la fin du prochain tour de Navasi.

**Maîtrise (Ext)**. Si Navasi possède encore au moins 1 point de persévérance quand elle effectue un test de Bluff ou de Psychologie, elle peut lancer 1d6 et ajouter le résultat au test en guise de bonus d'intuition.

**Science de la feinte**. Par une action de mouvement, Navasi peut effectuer un test de Bluff contre un unique adversaire (DD = la plus élevée des valeurs entre 10 + le bonus total en Psychologie de son adversaire ou 15 + 1,5 × le FP de son adversaire) pour qu'il soit pris au dépourvu lors de la prochaine attaque qu'elle effectuera contre lui avant la fin de son prochain tour.

### DESCRIPTION DE L'ÉQUIPEMENT

**Grenade fumigène**. Cette grenade produit de la fumée dans une zone de 6 mètres de rayon pendant 1 minute.

**Lampe torche**. La lampe torche de Navasi augmente le niveau de luminosité d'une catégorie dans un cône de 6 mètres. Elle a une autonomie de 10 heures.

**Patch médical**. Navasi peut utiliser ce patch pour faire un test de Médecine sans formation en bénéficiant d'un bonus de +10 pour les tâches de premiers soins, de stabilisation à long terme, de traitement des maladies, des drogues ou des poisons.

**Pistolet laser azimut**. Cette arme peut tirer 20 fois avant de devoir recharger ou remplacer sa batterie.

**Seconde peau**. Lorsqu'elle porte cette armure, Navasi peut activer le dispositif de protection environnementale pour survivre dans le vide (ou dans d'autres environnements hostiles) pendant 24 heures.

**Sérum de soins mk 1**. Boire une fiole de ce sérum permet de récupérer 1d8 points de vie.

Né au sein d'une famille aisée de Station Absalom, l'émissaire qui se fait appeler Navasi a passé la plupart de son enfance à éviter ses parents dans sa vaste demeure à six étages dans les Palissades de Nyori. La vie dans la haute société a rapidement plongé Navasi dans l'insatisfaction et celle-ci a commencé à rêver qu'elle prenait aux riches pour donner à ceux dans le besoin. Elle s'est finalement enfuie sans bruit pour rejoindre les Capitaines libres et pirates de la Diaspora. Cependant, une fois là-bas, la pauvreté l'a poussé à accepter n'importe quels types de travail et ses maîtres de guildes l'ont obligée à voler aux riches mais aussi aux pauvres. Quelques années vécues dans les rues lui ont montré que rien de sa vie précédente n'était à considérer comme acquis et que si elle voulait prendre soin des autres, il fallait d'abord qu'elle pense à elle. Elle est rapidement devenue la meilleure baratineuse au joli minois du gang, avec la réputation d'une femme d'esprit réactive capable d'ourdir des plans audacieux et très lucratifs.

Tout ceci a changé quand elle a rencontré une autre jeune rebelle dont elle est tombée amoureuse. Ensemble, elles ont cherché à rouler les patrons de Navasi dans la farine, en sabotant une opération de détournement d'un vaisseau-infirmerie aux soutes pleines en partance pour Station Absalom. Lors de l'abordage, la compagne de Navasi s'est sacrifiée pour la sauver, en donnant à la jeune émissaire l'occasion de fuir la Diaspora. Alors qu'elle revenait vers Station Absalom à bord du vaisseau-infirmerie, sachant que ni les pirates, ni sa famille rejetée ne cesseraient de la rechercher, elle a tout abandonné de ses deux vies précédentes et a pris le nom de son amour perdu - Navasi - en jurant qu'à l'avenir, elle poursuivra le combat qu'elles avaient entamé ensemble et à voler uniquement ceux qui le méritent, en crachant au visage de ceux qui prospèrent en exploitant autrui.



Humain (f) hors-la-loi émissaire 4  
Humanoïde (humain) de taille M, CB

**Init** +2 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; **Perception** +7

**DÉFENSES** **PE 24 PV 28 PP 4**

**CAE** 17 ; **CAC** 18

**Réf** +6 ; **Vig** +1 ; **Vol** +6

**Capacités défensives** à terre

**ATTAQUE**

**VD** 9 m

**Corps à corps** épée de duel tactique, +3 (1d6+4 T ; analogique)

**Distance** pistolet semi-automatique tactique, +5 (1d6+2 P ; analogique) ou pistolet lance-flammes anarchique, +5 (1d4+2 F ; critique - combustion 1d4 ; ligne de 6 m, peu maniable) ou grenade fumigène, +3 (explosion [6 m, nuage de fumée 1 minute]) ou grenade collante I, +3 (explosion [3 m, enchevêtré 2d4 rounds, DD 12])

**Capacités offensives** finissons-en

**STATISTIQUES**

**For** 10 (+0) ; **Dex** 14 (+2) ; **Con** 11 (+0) ; **Int** 14 (+2) ; **Sag** 10 (+0) ; **Cha** 14 (+2)

**Compétences** Acrobaties +9, Athlétisme +7, Bluff +9, Culture +9,

Diplomatie +9, Discrétion +9, Informatique +9

(4 rangs), Escamotage +10, Perception +7, Pilotage +9 (4 rangs),

Psychologie +7 ; (réduisez de 5 le DD des tests de Culture pour se rappeler quelque chose à propos du milieu criminel de la pègre)

**Dons** Diversion, Science de la feinte, Volonté de fer

**Langues** akitonien, aklo, commun, kasatha, shirren, vercite, vesk, ysoki

**Autres capacités** maîtrise, menteur persuasif, stimulation inspirante

**Équipement de combat** sérums de soins mk 1 (2), grenades fumigènes (2), grenades collantes I (2), patch médical ; **Équipement divers** combi-D I (amélioration : capteurs infrarouges), pistolet lance-flammes anarchique avec 1 réservoir d'essence standard (20 charges), pistolet semi-automatique tactique avec 40 balles pour armes légères, épée de duel tactique, medkit basique, ordinateur (échelon 2, personnalité artificielle, miniaturisation x2, auto-alimenté), vêtements quotidiens, rations de survie (1 semaine), lampe torche, trousse hygiénique, communicateur individuel, trousse de piratage, créditstick (103 crédits)

**POUVOIRS SPÉCIAUX**

**À terre (Ext).** Quand un ennemi effectue une attaque à distance contre un allié situé à 18 mètres ou moins de Navasi, elle peut l'avertir par une réaction. L'allié peut alors utiliser une réaction pour bénéficier d'un bonus de +4 à la CA contre cette seule attaque puis se mettre à terre.

**Diversion.** Quand Navasi réussit à utiliser le Bluff pour faire diversion, elle peut permettre à un allié de se cacher en effectuant un test de Discrétion (au lieu d'en faire un pour elle-même). Elle peut permettre à plusieurs alliés d'utiliser la Discrétion pour se cacher mais elle subit un malus de -5 à son test de Bluff pour chaque allié en plus du premier. De plus, en cas d'échec, aucun allié ne peut tenter de se cacher.

**Finissons-en (Ext).** Par une action de mouvement, Navasi sélectionne un adversaire à 18 mètres ou moins qu'elle peut voir ou entendre et qui la voit ou l'entend. Navasi et ses alliés bénéficient d'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque contre cet adversaire jusqu'à la fin du prochain tour de Navasi.

**Maîtrise (Ext).** Si Navasi possède encore au moins 1 point de persévérance quand elle effectue un test de Bluff ou de Psychologie, elle peut lancer 1d6 et ajouter le résultat à celui de ce test en guise de bonus d'intuition.

**Menteur persuasif (Ext).** Quand Navasi effectue un test de Bluff, elle peut décider de ne pas ajouter son dé de maîtrise après avoir vu le résultat de son d20. Une fois qu'elle connaît le résultat de son d20, elle peut lancer son dé de maîtrise et ajouter son résultat normalement ou relancer le d20 et conserver le meilleur des résultats des deux jets du d20 (mais sans ajouter son dé de maîtrise).

**Science de la feinte.** Par une action de mouvement, Navasi peut effectuer un test de Bluff contre un unique adversaire (DD = la plus élevée des valeurs entre 10 + le bonus total en Psychologie de son adversaire ou 15 + 1,5 × le FP de son adversaire) pour qu'il soit pris au dépourvu lors de la prochaine attaque qu'elle effectuera contre lui avant la fin de son prochain tour.

**Stimulation inspirante (Ext).** Par une action simple, Navasi peut motiver un allié qui a subi des dégâts depuis la fin du dernier tour de Navasi. L'allié doit pouvoir la voir et l'entendre, et il doit se trouver à 9 mètres ou moins d'elle. Il récupère 11 points d'endurance, sans pouvoir dépasser son total maximum. Une fois qu'un allié a bénéficié de la stimulation inspirante de Navasi, il ne peut plus en profiter tant qu'il ne s'est pas reposé au moins 10 minutes pour récupérer des points d'endurance.

**Vision dans le noir.** Navasi voit dans le noir total jusqu'à une distance de 18 mètres.

**DESCRIPTION DE L'ÉQUIPEMENT**

**Combi-D I.** Lorsqu'elle porte cette armure, Navasi peut activer le dispositif de protection environnementale pour survivre dans le vide ou dans d'autres environnements hostiles pendant un maximum de 5 jours. Ses capteurs infrarouges confèrent à Navasi la vision dans le noir sur une distance de 18 mètres.

**Grenade collante I.** Les créatures situées dans la zone d'explosion de cette grenade et qui ratent un jet de Réflexes DD 12 subissent l'état enchevêtré jusqu'à ce qu'elles parviennent à se dégager en réussissant un test d'Acrobaties DD 13 ou de Force DD 18 par une action de mouvement, ou jusqu'à ce que 2d4 rounds se soient écoulés.

**Grenade fumigène.** Elle produit de la fumée dans une zone de 6 mètres de rayon pendant 1 minute.

**Lampe torche.** La lampe torche de Navasi augmente le niveau de luminosité d'une catégorie dans un cône de 6 mètres. On peut l'utiliser 10 heures avant de devoir la recharger ou remplacer ses piles.



**Medkit basique.** Navasi peut utiliser ce kit pour traiter les blessures mortelles en effectuant un test de Médecine DD 25.

**Ordinateur, échelon 2.** Cet ordinateur bénéficie des améliorations personnalité artificielle, miniaturisation jusqu'à un volume F et auto-alimenté. Il peut recevoir des ordres et donner des informations verbalement. La personnalité artificielle de l'ordinateur est suffisamment évoluée pour effectuer des tests de Bluff, Diplomatie, Intimidation et Psychologie avec un bonus de +4.

**Patch médical.** Navasi peut utiliser ce patch pour faire un test de Médecine sans formation en bénéficiant d'un bonus de +10 pour les tâches de premiers soins, de stabilisation à long terme, de traitement des maladies, des drogues ou des poisons.

**Pistolet lance-flammes anarchique.** Cette arme magique alignée sur le Chaos crée un jet de flammes prenant pour cible toutes les créatures dans une ligne de 6 mètres. Effectuez un seul jet d'attaque et comparez le résultat à la CAE de chaque cible. Faites un seul jet de dégâts et chaque cible touchée subit le montant déterminé. Cette arme ignore la résistance aux énergies des extérieurs et des dragons d'alignement Loyal. Cette arme peut tirer cinq fois avant qu'il soit nécessaire de refaire le plein de son réservoir d'essence ou de le remplacer.

**Pistolet semi-automatique tactique.** Cette arme peut tirer neuf fois avant de devoir être rechargée.

**Sérum de soins mk 1.** Boire une fiole de ce sérum permet de récupérer 1d8 points de vie.

Né au sein d'une éminente famille de la Station Absalom, l'émisaire qui se fait appeler Navasi a passé la plupart de son enfance à éviter ses parents dans leur « villa céleste », un terme qu'ils utilisent pour désigner leur vaste demeure à six étages dans les Palissades de Nyori. La mère de Navasi avait des projets pour sa fille futée mais têtue en lui léguant l'entreprise familiale. Son père la voyait telle une jeune femme au port royal et parée de soie, entourée des plus importantes personnalités de la station.

Navasi ne souhaitait ni l'un ni l'autre. Elle évitait avec diplomatie ses rendez-vous galants mais trop clinquants et les soirées familiales pour passer du temps avec ses meilleurs amis, les enfants des employés de maison, dans les rues d'Absalom. Elle préférerait largement conduire à toute vitesse un hover-cycle rugissant que de subir les ricanements des riches prétentieux.

Alors qu'elle se liait d'amitié avec de plus en plus d'habitants de la station issus de milieux moins privilégiés, l'agacement de Navasi envers ses parents et leur attitude délibérément hautaine vis-à-vis du reste de la société s'est mué en véritable dégoût. Les injustices de la Station Absalom, où les riches vivaient dans des enclaves fortifiées et les pauvres dans à peine plus que des boîtes métalliques, l'attristaient. Elle a commencé à rêver d'une vie idéale où elle volerait les richesses imméritées des fortunés pour les donner à ceux véritablement dans le besoin, et à idolâtrer

les Capitaines libres de la Diaspora – des pirates qui vivaient selon leurs propres règles. Navasi ne pouvait qu'imaginer le plaisir qu'elle prendrait en bénéficiant d'une telle liberté – et le bien qu'elle ferait, évidemment.

La veille de son dix-huitième anniversaire, Navasi était assise dans ses quartiers luxueux, les yeux rivés sur sa tenue de première dame de la famille, une robe holographique aux fibres d'or. Deux choix s'offraient alors à elle : soit elle enfilaient cette tenue factice, participait au gala et acceptait le cadeau de sa mère en devenant la directrice de l'entreprise familiale. Soit elle s'en allait.

Navasi a mis moins d'une heure à filer discrètement hors de la grande demeure et à monter clandestinement à bord d'un vaisseau en partance pour la Diaspora.

Navasi est arrivée sur le Roc Brisé, avec une poignée de creditsticks volés et des étoiles dans les yeux. Elle a rapidement signé un contrat pour devenir la « spécialiste des approvisionnements » d'une firme appelée le Sixième doigt – à peine plus qu'une guilde de voleurs pilotes – prête à se servir de cette nouvelle position pour voler les corporations fondées sur l'exploitation d'autrui et devenir une héroïne pour ceux dans le besoin.

La réalité de la vie au sein d'une enclave pirate l'a rattrapée aussi vite qu'une météorite. Après avoir rapidement dépensé tout son argent, et trop bornée pour retourner chez elle couverte de honte, Navasi ne pouvait plus se permettre de faire la fine bouche quant au travail. Contrainte par les chefs de guilde, elle a frappé des innocents, volé des pauvres, et pire encore. Même si elle n'a pas complètement oublié ses convictions d'égalité, elle reconnaissait à peine la rêveuse naïve qu'elle était autrefois. Quelques années vécues dans les rues lui ont montré que rien de sa vie précédente n'était à considérer comme acquis et que si elle voulait prendre soin des autres, il fallait d'abord qu'elle pense à elle. Ça, au moins, elle savait le faire et elle est rapidement devenue la meilleure baratineuse au joli minois du gang, avec la réputation d'une femme d'esprit réactive capable d'ourdir des plans audacieux et très lucratifs.

Navasi trouvait que la fortune amassée grâce à ses succès n'apportait que peu de joie sans amis avec qui la partager et elle a trouvé du réconfort auprès des rudes survivalistes et des canailles au cœur tendre, malgré les apparences, qu'elle avait recrutés pour former ses équipages. C'est toutefois grâce à une femme en particulier que Navasi a pu de nouveau renouer avec elle-même. Tatouée, les cheveux violets et des yeux comme deux étoiles supergéantes bleues, la nouvelle venue était véhémement envers ceux au pouvoir. Elle rejetait l'autorité des pirates et agissait seule, en effectuant le genre de boulots vertueux que Navasi avait toujours rêvé d'accomplir. Elle était la femme la plus courageuse et la plus excitante que Navasi avait rencontrée jusqu'à maintenant et les deux sont rapidement devenues inséparables.

Tout ceci a périçité le jour où le Sixième doigt s'est arrangé pour capturer un vaisseau-infirmerie aux soutes pleines en partance pour la Station Absalom. Pour les chefs du gang, la mission du vaisseau – venir en aide aux réfugiés d'un système stellaire en guerre – ne pesait pas lourd

comparé aux soutes pleines de précieux médicaments. Les objections de Navasi n'ont pas été entendues.

C'était la goutte d'eau qui a fait déborder le vase. Ensemble, Navasi et sa partenaire ont mis au point un plan en alertant le vaisseau-infirmerie du casse imminent et en sabotant minutieusement les chasseurs que le gang avait assignés à l'abordage. Tout ceci aurait pu passer inaperçu si le technomancien attiré du gang n'avait vérifié une dernière fois les caméras de sécurité. Lors de l'embuscade, Navasi et sa partenaire se sont retrouvées acculées, le dos contre le seul vaisseau capable de voler dans l'espace – un chasseur à une place dont le système ne pouvait maintenir en vie que l'une d'elles. Incapable de se séparer de sa compagne, Navasi était sur le point de faire une sortie pleine d'éclat et de gloire – mais sa partenaire l'a poussée dans le cockpit en refermant l'ouverture du vaisseau derrière elle. Alors que Navasi se débattait pour ouvrir le battant, sa compagne lui a fait un clin d'œil, dégoupillé ses grenades et courut tout droit vers leurs agresseurs.

La fille riche de la Station Absalom est morte ce jour-là, tout comme la pirate qu'elle était devenue. Alors qu'elle revenait vers la Station Absalom, sachant que ni les pirates, ni sa famille rejetée ne cesseraient de la rechercher, elle a tout abandonné de ses deux vies précédentes et s'est débarrassée de son ancienne identité pour prendre le nom de son amour perdu – Navasi – en jurant qu'à l'avenir, elle poursuivrait le combat qu'elles avaient entamé ensemble, à voler uniquement ceux qui le méritent et en crachant au visage de ceux qui prospèrent en exploitant autrui. Sachant qu'elle aurait aussi besoin de changer d'apparence, elle continua la transformation pour ressembler à sa partenaire en teintant ses cheveux noir de jais en violet et en portant une seule lentille de contact bleue.

Navasi s'est bâti une réputation – peut-être plus importante que de raison pour une femme dont la tête est mise à prix – de capitaine indépendante talentueuse, en formant des équipages pour partir en missions de reconnaissance planétaire ou de sécurité privée, ou pour fournir des « approvisionnements » comme autrefois, même si elle et ses amis veillaient à ne pas accepter n'importe quels types de boulot. Navasi croit encore à la justice pour tous, en distribuant équitablement l'argent et en rabaisant les ploutocrates – mais elle connaît également la valeur de l'argent gagné et veille avec fierté sur elle et les membres de son équipage (même si elle a toujours tendance à vider parfois ses poches, même aux mauvais moments, pour donner à ceux dans le besoin). Scélérate et brillante négociatrice, Navasi n'est jamais plus heureuse que lorsque les conversations se font à cœur ouvert et que des vies sont en jeu, car pour elle, c'est dans ces moments-là qu'elle sait avec certitude qui sont ses véritables amis. Par-dessus tout, elle sait qu'il ne faut jamais se fier aux apparences car, comme Navasi elle-même, celles-ci sont souvent trompeuses.

Vesk (f) mercenaire soldat 1  
 Humanoïde (vesk) de taille M, N

**Init** +7 ; **Sens** vision nocturne ; **Perception** +0

**DÉFENSES** **PE 8 PV 13 PP 4**

**CAE** 14 ; **CAC** 16

**Réf** +3 ; **Vig** +3 ; **Vol** +2 ; +2 contre les effets de terreur

**ATTAQUE**

**VD** 9 m

**Corps à corps** doshko tactique, +4 (1d12+3 P ; analogique, peu maniable) ou combat à mains nues, +4 (1d3+3 C)

**Distance** canon à réaction léger, +4 (1d10 P ; pénétrant) ou grenade à fragmentation I, +4 (explosion [4,50 m, 1d6 P, DD 13]) ou grenade choc I, +4 (explosion [4,50 m, 1d8 E, DD 13])

**Capacités offensives** style de combat principal (blitz)

**STATISTIQUES**

**For** 16 (+3) ; **Dex** 16 (+3) ; **Con** 13 (+1) ; **Int** 8 (-1) ; **Sag** 10 (+0) ; **Cha** 10 (+0)

**Compétences** Athlétisme +6, Intimidation +4, Survie +4 ; (réduisez de 5 le DD des tests de Culture et de Profession [mercenaire] pour se rappeler quelque chose sur les procédures et le personnel militaires)

**Dons** Manœuvrabilité

**Langues** commun, vesk

**Équipement de combat** sérums de soins mk 1 (2), grenades à fragmentation I (2), grenade choc ; **Équipement divers** armure de cérémonie de soldat, canon à réaction léger avec 20 munitions pour armes lourdes, doshko tactique, vêtements quotidiens, rations de survie (1 semaine), trousse hygiénique, communicateur individuel, créditstick (9 crédits)

**POUVOIRS SPÉCIAUX**

**Armes naturelles.** Les attaques à mains nues d'Obozaya infligent des dégâts létaux et ne sont pas considérées comme archaïques.

**Manœuvrabilité.** Obozaya bénéficie d'un bonus de +4 à sa CA contre les attaques d'opportunité qu'elle provoque en se déplaçant hors d'une case menacée.

**Vision nocturne.** Obozaya voit dans les zones de lumière faible comme s'il s'agissait d'une lumière vive.

**DESCRIPTION DE L'ÉQUIPEMENT**

**Armure de cérémonie de soldat.** Lorsqu'elle porte cette armure, Obozaya peut activer le dispositif de protection environnementale pour survivre dans le vide (ou dans un autre environnement hostile) pendant un maximum de 24 heures.

**Canon à réaction léger.** Cette arme à distance à deux mains peut tirer six fois avant de devoir être rechargée. Elle ignore 1 point de solidité quand elle endommage des objets.

**Doshko tactique.** Il n'est possible de faire qu'une seule attaque par round avec cette arme à deux mains à cause de sa propriété spéciale peu maniable.

**Sérum de soins mk 1.** Boire ce sérum permet de récupérer 1d8 points de vie.

Obozaya est née sur Vesk Prime dans une famille de bureaucrates militaires de peu d'importance. Elle est rapidement devenue une excellente élève officier militaire et s'est engagée dès la fin de ses études de base. Dans la société du Veskarium, c'est l'excellence qui permet d'améliorer facilement son statut social et Obo n'a pas tardé à faire ses preuves dans ce domaine lors de plusieurs batailles.

Toutefois, dans l'arrogance de sa jeunesse, Obozaya n'a pas tenu compte de l'importance des relations politiques. Après avoir provoqué en duel un membre de son unité et l'avoir couvert d'une honte profonde – un membre dont la famille est liée à des officiers militaires de haut rang – elle a été assignée au patrouillage d'un secteur de toundra gelée sur Vesk-8, où les habitants pacifistes refusaient de lui donner la moindre occasion de se battre. Lorsqu'il est devenu évident que les sollicitations de ses supérieurs n'allaient pas lui permettre d'améliorer sa situation, Obozaya, frustrée, a attendu la fin de son engagement puis est partie pour travailler en tant que mercenaire dans les Mondes du Pacte. Là-bas, enfin, elle a trouvé ce qu'elle recherchait : une suite sans fin de combats et d'aventures. Au lieu de s'engager dans une compagnie de mercenaires, Obozaya a trouvé que sa présence au sein de petits groupes d'aventuriers était plus utile et adaptée. Dans les équipes de taille réduite, chaque individu peut récolter plus de gloire et elle était souvent la seule combattante en première ligne au sein d'une équipe, ce qui satisfaisait sa vanité et son style démonstratif. Comme elle aime à le dire, le combat est un domaine trop important pour le confier à des amateurs et elle pense que la meilleure façon de remporter une bataille consiste à bouger vite et frapper fort.

Obozaya apprécie l'argent mais c'est surtout la reconnaissance qu'elle recherche. Et c'est surtout grâce au projecteur holographique fixé sur son dos, qui projette l'hologramme d'une bannière de guerre personnalisée lors des combats pour veiller à ce que l'ennemi sache à qui ils ont affaire, qu'elle acquiert cette reconnaissance. Malgré son excellence sur le champ de bataille, Obozaya est un peu lente à la détente en ce qui concerne les activités intellectuelles et se montre peu patiente lors des apprentissages qui ne sont pas directement liés à sa vocation. Elle estime qu'il n'y a pas d'honneur sans honnêteté et, même si elle n'est pas contre le mensonge par omission, elle préférerait mourir que de renier sa parole. Lors des conversations avec de nouvelles personnes, elle se montre directe jusqu'à l'impolitesse et pense que la plupart des espèces parlent trop dans une tentative de camoufler leur lâcheté.



Vesk (f) mercenaire soldat 4

Humanoïde (vesk) de taille M, N

**Init** +7 ; **Sens** vision nocturne ; **Perception** +0

**DÉFENSES** **PE 32 PV 34 PP 5**

**CAE** 21 ; **CAC** 23

**Réf** +4 ; **Vig** +5 ; **Vol** +4 ; +2 contre les effets de terreur

**ATTAQUE**

**VD** 10,50 m

**Corps à corps** doshko ardent braise, +7 (1d8+8 F ; critique - blessure ; alimentée) ou combat à mains nues, +7 (1d3+10 C)

**Distance** lance-flammes ifrit, +5 (1d6+4 F ; critique - combustion 1d6 ; analogique, dispersion 4,50 m) ou fusil automatique, +7 (1d6+4 P ; analogique, automatique) ou grenade choc I, +7 (explosion [4,50 m, 1d8 E, DD 13])

**Capacités offensives** expert du corps à corps, style de combat principal (blitz)

**STATISTIQUES**

**For** 16 (+3) ; **Dex** 16 (+3) ; **Con** 13 (+1) ; **Int** 8 (-1) ; **Sag** 10 (+0) ; **Cha** 10 (+0)

**Compétences** Acrobaties +7, Athlétisme +8, Intimidation +7, Survie +7 ; (réduisez de 5 le DD des tests de Culture et de Profession [mercenaire] pour se rappeler quelque chose sur les procédures et le personnel militaires)

**Dons** Enchaînement, Manœuvrabilité, Tir coordonné, Viser

**Langues** commun, vesk

**Équipement de combat** *sérum de soins mk 1*, patch médical, grenades choc I (2) ; **Équipement divers** armure anelée lashunta II, fusil automatique avec 25 munitions pour armes longues, doshko ardent braise avec 1 batterie (20 charges), lance-flammes ifrit avec un réservoir d'essence standard (20 charges), vêtements quotidiens, rations de survie (1 semaine), trousse hygiénique, communicateur individuel, créditstick (169 crédits)

**POUVOIRS SPÉCIAUX**

**Armes naturelles.** Les attaques à mains nues d'Obozaya infligent des dégâts létaux et ne sont pas considérées comme archaïques. De plus, elle ajoute 1,5 × son niveau de personnage aux dégâts (au lieu d'ajouter seulement son niveau grâce à la Spécialisation martiale).

**Enchaînement.** Obozaya peut s'imposer un malus de -2 à la CA jusqu'à son prochain tour afin de pouvoir utiliser le don Enchaînement qui lui permet d'effectuer une attaque au corps à corps contre un adversaire adjacent par une action simple. Si elle réussit cette attaque, elle peut effectuer une deuxième attaque au corps à corps contre un adversaire différent et adjacent à elle et au premier adversaire.

**Expert du corps à corps.** Obozaya ajoute un bonus supplémentaire à ses dégâts au corps à corps égal à la moitié de son bonus de Force. Ce bonus est déjà pris en compte dans ses statistiques d'attaque ci-dessus.

**Manœuvrabilité.** Obozaya bénéficie d'un bonus de +4 à sa CA contre les attaques d'opportunité qu'elle provoque en se déplaçant hors d'une case menacée.

**Tir coordonné.** Quand Obozaya menace un adversaire avec une arme de corps à corps, les alliés ayant une ligne de vue sur cet adversaire bénéficient d'un bonus de +1 à leurs jets d'attaque à distance effectués contre lui, à condition qu'Obozaya ne lui confère pas un abri.

**Viser.** Quand Obozaya effectue l'action d'attaque ou d'attaque à outrance avec une arme, elle peut s'imposer un malus de -2 à ses jets d'attaque pour augmenter de 2 ses dégâts.

**Vision nocturne.** Obozaya voit dans les zones de lumière faible comme s'il s'agissait d'une lumière vive.

**DESCRIPTION DE L'ÉQUIPEMENT**

**Armure anelée lashunta II.** Lorsqu'elle porte cette armure, Obozaya peut activer le dispositif de protection environnementale pour survivre dans le vide (ou dans un autre environnement hostile) pendant un maximum de 5 jours.

**Doshko ardent braise.** Cette arme à deux mains est dotée d'une batterie contenant 20 charges et utilise 1 charge par minute lorsqu'elle est active.

**Fusil automatique.** Ce fusil à deux mains tire des balles physiques et peut tirer 10 fois avant de devoir être rechargé. Par une action complexe, Obozaya peut attaquer avec cette arme en mode automatique en utilisant le reste des munitions dans le chargeur et en attaquant plusieurs cibles dans un cône de 9 mètres. En commençant par la cible la plus proche, Obozaya effectue un jet d'attaque contre chaque cible dans le cône. Deux munitions sont dépensées par cible attaquée et le fusil ne peut plus prendre pour cible d'autres créatures quand son chargeur est vide. Obozaya ne fait qu'un seul jet de dégâts qu'elle applique à toutes les cibles touchées.

**Lance-flammes ifrit.** Cette arme à distance à deux mains peut tirer cinq fois avant qu'il soit nécessaire de faire le plein de son réservoir d'essence ou de le remplacer. Il prend pour cible toutes les créatures dans un cône de 4,50 mètres. Obozaya effectue un jet d'attaque contre chaque cible dans cette zone, puis un jet de dégâts qu'elle applique à toutes les créatures touchées.

**Patch médical.** Obozaya peut utiliser ce patch pour faire un test de Médecine sans formation en bénéficiant d'un bonus de +10 pour les tâches de premiers soins, de stabilisation à long terme, de traitement des maladies, des drogues ou des poisons.

**Sérum de soins mk 1.** Boire une fiole de ce sérum permet de récupérer 1d8 points de vie.



Kasatha (m) érudit solarien 1  
Humanoïde (kasatha) de taille M, LN

Init +1 ; Perception +1

**DÉFENSES** PE 8 PV 11 PP 2

CAE 12 ; CAC 13

Réf +1 ; Vig +3 ; Vol +3

**ATTAQUE**

VD 9 m

**Corps à corps** arme solaire, +4 (1d6+2 T)

**Distance** pistolet laser azimut, +2 (1d4 F ; critique - combustion 1d4) ou grenade à fragmentation I, -1 (explosion [4,50 m, 1d6 P, DD 7])

**Capacités offensives** manifestation solaire (arme solaire), supernova, trou noir

**STATISTIQUES**

For 14 (+2) ; Dex 12 (+1) ; Con 12 (+1) ; Int 11 (+0) ; Sag 12 (+1) ; Cha 12 (+1)

**Compétences** Acrobaties +7, Athlétisme +8, Diplomatie +5, Sciences de la vie +4 ; (réduisez de 5 le DD des tests de Sciences de la vie pour se rappeler quelque chose sur la xénobiologie)

**Dons** Arme de prédilection (armes de corps à corps évoluées)

**Langues** commun, kasatha

**Autres capacités** foulée du désert, mode stellaire, quatre bras

**Équipement de combat** sérums de soins mk 1 (2), grenades à fragmentation I (2), patch médical ; **Équipement divers** seconde peau, pistolet laser azimut avec 1 batterie (20 charges), balise, vêtements quotidiens, rations de survie (1 semaine), lampe torche, trousse hygiénique, communicateur individuel, filin câblé en alliage de titane (30 m), créditsstick (33 crédits)

**POUVOIRS SPÉCIAUX**

**Foulée du désert.** Altronus peut traverser à sa vitesse normale des terrains difficiles non magiques dans les déserts, les collines et les montagnes.

**Manifestation solaire (arme solaire).** Une particule de lumière jaune tourne autour d'Altronus. Il peut l'attraper et la transformer en arme solaire comme s'il dégainait une arme. Altronus la considère comme une arme de corps à corps évoluée à une main qui inflige 1d6 points de dégâts tranchants.

**Mode stellaire.** Au début du premier round de combat d'Altronus, celui-ci doit sélectionner l'un de ces trois modes - graviton, photon ou désynchronisé. Si le mode graviton ou photon est choisi, il récupère 1 point d'harmonisation du mode approprié. Chaque round, soit il maintient ce mode (en récupérant un autre point d'harmonisation, jusqu'à un maximum de 3), soit il devient désynchronisé (il perd alors tous les points d'harmonisation et peut ensuite sélectionner un nouveau mode lors du tour suivant). Si Altronus a 1 ou 2 points dans un mode, il est synchronisé à ce mode. S'il a 3 points dans un mode, il est harmonisé avec ce mode. Certains de ses pouvoirs fonctionnent

uniquement lorsqu'il est synchronisé ou harmonisé au mode graviton ou photon.

Quand il est synchronisé au mode graviton, Altronus bénéficie d'un bonus d'intuition de +1 à ses jets de Réflexes.

Quand il est synchronisé au mode photon, Altronus bénéficie d'un bonus d'intuition de +1 aux jets de dégâts.

**Quatre bras.** Altronus a quatre bras capables de manier et de porter des objets normalement. Ces bras supplémentaires n'affectent toutefois pas le nombre d'attaques qu'il peut effectuer chaque round.

**Supernova (Sur).** Par une action simple, quand Altronus est harmonisé avec les photons, il peut infliger 2d6 points de dégâts de feu à toutes les créatures situées à 3 mètres ou moins de lui (Réflexes DD 11, 1/2 dégâts). Après avoir utilisé ce pouvoir, Altronus devient désynchronisé.

**Trou noir (Sur).** Par une action simple, quand il est harmonisé avec les gravitons, Altronus peut attirer vers lui les créatures situées à 6 mètres ou moins qu'il prend pour cible. Chaque cible doit réussir un jet de Vigueur DD 11 pour ne pas se déplacer de 1,50 mètre vers lui. Ce déplacement ne provoque pas d'attaques d'opportunité. Après l'utilisation de ce pouvoir, Altronus devient désynchronisé.

**DESCRIPTION DE L'ÉQUIPEMENT**

**Balise.** Cet éclairage portable augmente d'une catégorie le niveau de luminosité dans un rayon de 15 mètres. Elle fonctionne pendant 10 heures avant de devoir être rechargée ou que l'on remplace sa batterie.

**Filin câblé en alliage de titane.** Ce câble de 30 mètres de long est conçu pour l'escalade ou pour maintenir en place une cargaison.

**Lampe torche.** Cet éclairage portable augmente d'une catégorie le niveau de luminosité dans un cône de 6 mètres. Elle fonctionne pendant 10 heures avant de devoir être rechargée ou que l'on remplace sa batterie.

**Patch médical.** Altronus peut utiliser ce patch pour faire un test de Médecine sans formation en bénéficiant d'un bonus de +10 pour les tâches de premiers soins, de stabilisation à long terme, de traitement des maladies, des drogues ou des poisons.

**Pistolet laser azimut.** Cette arme peut tirer 20 fois avant de devoir être rechargée ou que l'on remplace sa batterie.

**Seconde peau.** Lorsqu'il porte cette armure, Altronus peut activer le dispositif de protection environnementale pour survivre dans le vide (ou un environnement hostile) pendant un maximum de 24 heures.

**Sérum de soins mk 1.** Boire une fiole de ce sérum permet de récupérer 1d8 points de vie.



Kasatha (m) érudit solarien 4

Humanoïde (kasatha) de taille M, LN

**Init** +1 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; **Perception** +7

**DÉFENSES** **PE** 32 **PV** 32 **PP** 3

**CAE** 16 ; **CAC** 16

**Réf** +2 ; **Vig** +5 ; **Vol** +5

**Capacités défensives** matière noire

#### ATTAQUE

**VD** 9 m

**Corps à corps** arme solaire, +7 (1d6+1d3+6 T ; critique – renversement)

**Distance** pistolet semi-automatique tactique, +5 (1d6+2 P ; analogique) ou grenade à fragmentation I, +2 (explosion [4,50 m, 1d6 P, DD 7])

**Capacités offensives** manifestation solaire (arme solaire), revêtement plasmique, supernova, trou noir

#### STATISTIQUES

**For** 14 (+2) ; **Dex** 12 (+1) ; **Con** 12 (+1) ; **Int** 11 (+0) ; **Sag** 12 (+1) ; **Cha** 12 (+1)

**Compétences** Acrobaties +10, Athlétisme +10, Diplomatie +8,

Discrétion +6, Perception +5, Sciences de la vie +5 ; (réduisez de 5 le DD des tests de Sciences de la vie pour se rappeler quelque chose sur la xénobiologie)

**Dons** Arme de prédilection (armes de corps à corps évoluées), Combat en aveugle

**Langues** commun, kasatha

**Autres capacités** foulée du désert, influence sidérale, mode stellaire, quatre bras

**Équipement de combat** sérums de soins mk 1 (2), grenades à fragmentation I (2), patch médical ; **Équipement divers** peau de défrex (amélioration : capteurs infrarouges), cristal gravitationnel moindre, pistolet semi-automatique tactique avec 30 munitions pour armes légères, balise, vêtements quotidiens, rations de survie (1 semaine), lampe torche, trousse hygiénique, communicateur individuel, filin câblé en alliage de titane (30 m), créditsstick (33 crédits)

#### POUVOIRS SPÉCIAUX

**Combat en aveugle.** Quand Altronus rate une attaque au corps à corps à cause d'un camouflage, il peut relancer une fois ses chances d'échec pour tenter de remplacer son échec par une réussite. Il n'est pas pris au dépourvu contre les attaques au corps à corps des créatures qu'il ne peut pas voir, il peut se replier face à des créatures qu'il ne peut pas voir et n'a pas besoin d'effectuer un test d'Acrobaties pour se déplacer à sa vitesse normale lorsqu'il est aveuglé.

**Foulée du désert.** Altronus peut traverser à sa vitesse normale des terrains difficiles non magiques dans les déserts, les collines et les montagnes.

**Influence sidérale.** En dehors des combats, Altronus peut puiser dans les forces stellaires pour obtenir de l'aide lors de l'accomplissement de certaines tâches. Il doit méditer pendant 1 minute puis choisir la Diplomatie ou la Discrétion. Il ajoute un bonus d'intuition de +1d6

aux tests de la compétence choisie jusqu'à ce qu'il engage le combat, tombe inconscient, dorme ou médite de nouveau pour choisir une autre compétence.

**Manifestation solaire (arme solaire).** Une particule de lumière jaune tourne autour d'Altronus. Il peut l'attraper et la transformer en arme solaire comme s'il dégainait une arme. On considère que c'est une arme de corps à corps évoluée à une main qui inflige 1d6 points de dégâts tranchants.

**Matière noire.** Par une action de mouvement, Altronus bénéficie d'une RD 1/- pendant 1 round.

Quand Altronus est synchronisé ou harmonisé avec les gravitons, il peut à la place bénéficier d'une RD 2/-, et la RD dure aussi longtemps qu'il reste synchronisé aux gravitons.

**Mode stellaire.** Au début du premier round de combat d'Altronus, celui-ci doit sélectionner l'un de ces trois modes – graviton, photon ou désynchronisé. Si le mode graviton ou photon est choisi, il récupère 1 point d'harmonisation du mode approprié. Chaque round, soit il maintient ce mode (en récupérant un autre point d'harmonisation, jusqu'à un maximum de 3), soit il devient désynchronisé (il perd alors tous les points d'harmonisation et peut ensuite sélectionner un nouveau mode lors du tour suivant). Si Altronus a 1 ou 2 points dans un mode, il est synchronisé à ce mode. S'il a 3 points dans un mode, il est harmonisé avec ce mode. Certains de ses pouvoirs fonctionnent uniquement lorsqu'il est synchronisé ou harmonisé au mode graviton ou photon.

Quand il est synchronisé au mode graviton, Altronus bénéficie d'un bonus d'intuition de +1 à ses jets de Réflexes.

Quand il est synchronisé au mode photon, Altronus bénéficie d'un bonus d'intuition de +1 aux jets de dégâts.

**Quatre bras.** Altronus a quatre bras capables de manier et de porter des objets normalement. Ces bras supplémentaires n'affectent toutefois pas le nombre d'attaques qu'il peut effectuer chaque round.

**Revêtement plasmique.** Par une action de mouvement, Altronus peut transformer tous les dégâts de son arme solaire en dégâts de feu (même si ses attaques ciblent toujours la CAC) pendant 1 round. S'il est synchronisé ou harmonisé au mode photon, il augmente également de 2 les dégâts infligés et les effets durent aussi longtemps qu'il maintient la synchronisation ou l'harmonisation stellaire.

**Supernova (Sur).** Par une action simple, quand Altronus est harmonisé avec les photons, il peut infliger 5d6 points de dégâts de feu à toutes les créatures situées à 3 mètres ou moins de lui (Réflexes DD 13, 1/2 dégâts). Après avoir utilisé ce pouvoir, Altronus devient désynchronisé.



**Trou noir (Sur).** Par une action simple, quand il est harmonisé avec les gravitons, Altronus peut attirer vers lui les créatures situées à 6 mètres ou moins qu'il prend pour cible. Chaque cible doit réussir un jet de Vigueur DD 13 pour ne pas se déplacer de 1,50 mètre vers lui. Ce déplacement ne provoque pas d'attaques d'opportunité. Après l'utilisation de ce pouvoir, Altronus devient désynchronisé.

**Vision dans le noir.** Altronus voit dans le noir total jusqu'à une distance de 18 mètres.

#### DESCRIPTION DE L'ÉQUIPEMENT

**Balise.** Cet éclairage portable augmente d'une catégorie le niveau de luminosité dans un rayon de 15 mètres. Elle fonctionne pendant 10 heures avant de devoir être rechargée ou que l'on remplace sa batterie.

**Cristal gravitationnel moindre.** Ce cristal de combat solaire fait partie de la manifestation solaire d'Altronus. Il ajoute 1d3 points de dégâts et l'effet critique renversement à son arme solaire (ces avantages sont déjà pris en compte dans le calcul de l'attaque de son arme solaire ci-dessus).

**Filin câblé en alliage de titane.** Ce câble de 30 mètres de long est conçu pour l'escalade ou pour maintenir en place une cargaison.

**Lampe torche.** Cet éclairage portable augmente d'une catégorie le niveau de luminosité dans un cône de 6 mètres. Elle fonctionne pendant 10 heures avant de devoir être rechargée ou que l'on remplace sa batterie.

**Patch médical.** Altronus peut utiliser ce patch pour faire un test de Médecine sans formation en bénéficiant d'un bonus de +10 pour les tâches de premiers soins, de stabilisation à long terme, de traitement des maladies, des drogues ou des poisons.

**Peau de défrex.** Lorsqu'il porte cette armure, Altronus peut activer le dispositif de protection environnementale pour survivre dans le vide (ou dans un autre environnement hostile) pendant un maximum de 4 jours. Les capteurs infrarouges confèrent à Altronus la vision dans le noir.

**Pistolet semi-automatique tactique.** Cette arme légère tire des balles physiques et peut tirer neuf fois avant de devoir être rechargée.

**Sérum de soins mk 1.** Boire une fiole de ce sérum permet de récupérer 1d8 points de vie.

Altronus Barasul Dovenayan est né dans la maison Holdare, une famille respectée et respectueuse des traditions sur *Idari*, le vaisseau générationnel des kasatha qui est aussi devenu leur monde natal, et il s'est entraîné pour devenir un adata - l'un des prêtres-érudits qui supervisent l'extraction et la préservation de fines tranches de cerveau des kasathas décédés. Altronus était un excellent érudit mais il avait du mal à se concentrer longtemps sur un seul et même sujet. D'autres faits intéressants dans ces études piquaient inévitablement sa curiosité et l'incitaient à mener des recherches annexes sans rapport avec celles sur lesquelles il travaillait sur

l'instant. Cet apprentissage élargi et autodidacte lui a permis de faire des rapprochements entre des champs d'études disparates, ce qui lui a valu le respect de certains enseignants traditionnalistes.

L'un des enseignants d'Altronus, plus sympathique que les autres, a eu le sentiment que cette faculté de concentration fluctuante pouvait être résolue par l'enseignement de la philosophie du Cycle, la philosophie directrice des solariens. Altronus a été accepté en tant qu'étudiant dans un prestigieux cosmonastère et a appris à augmenter sa force et améliorer sa concentration grâce à l'éternelle répétition du cycle de création et de destruction célestes. Il s'est immédiatement mis au travail et s'est rapidement fait une place parmi les élèves les plus doués. Il était pourtant toujours prévu qu'il fasse carrière en tant qu'adata et il appréciait lorsqu'on l'autorisait à faire ses tours de garde au fameux Sholar Adat du vaisseau. Là-bas, il surveillait les salles de caissons de stase où les adatas se connectaient au Sensorium, les archives technomagiques du temple où l'on pouvait revivre les bribes de souvenir extraits des cerveaux kasathiens archivés.

Durant l'un de ses tours de garde, Altronus a été assigné à la surveillance d'un nodule d'accès inactif du Sensorium. Il ne se passait jamais rien lors de la plupart de ses patrouilles mais, durant cette nuit, Altronus a été surpris par l'apparition de Remura Asolla Kaiban du clan Senthén, une supérieure adata, qui montra rapidement un mandat l'autorisant à accéder de manière imprévue à la mémoire d'un citoyen récemment décédé. Grâce aux informations qu'il avait toujours tendance à piocher à droite et à gauche, Altronus savait que Kaiban devait normalement être en train de donner une conférence à l'autre bout de *Idari*. Il se demandait ce qui devait être à ce point important pour que la respectée adata mette fin prématurément à la conférence ?

Altronus savait qu'il valait mieux ne pas se mêler de cette histoire mais il préféra contacter un ami à l'autre bout du vaisseau qui l'informa que l'adata Kaiban n'avait absolument pas quitté la conférence prématurément car elle était encore en train de la donner.

Altronus déclencha immédiatement l'alerte pour avertir de la présence d'intrus et se précipita pour affronter la fausse adata. À sa grande surprise, Altronus découvrit que ce n'était pas une kasatha mais un petit humanoïde gris et chétif avec de longs câbles branchés sur le système de diffusion du Sensorium. Altronus bondit pour activer la déconnexion en urgence du Sensorium mais la créature l'attaqua. Dans le chaos de douleur qui s'ensuivit, Altronus parvint à sceller les champs de force de sécurité du nodule d'accès, en s'enfermant à l'intérieur avec l'intrus gris.

Sans arme, Altronus avait peu de chances de maintenir l'intrus à distance et aucun moyen de soigner ses blessures. Pour la première fois de sa vie, Altronus était confronté au fait qu'il pouvait mourir. Comme les étoiles elles-mêmes, lui aussi allait s'éteindre, son corps se décomposer puis reprendre forme au fil des millénaires sur de nouveaux mondes et de nouvelles étoiles. Enfin, il comprenait véritablement le Cycle. Il touchait enfin l'univers et l'étreignait lors de ces derniers instants de vie. Et l'univers lui a répondu.

Altronus était aussi surpris que l'étrange extraterrestre lorsqu'une longue lame brillante et dorée a soudain surgi de son avant-bras droit. Il avait pourtant déjà vu des solariens s'entraîner et reconnaissait leur lame d'énergie stellaire. Il fit un bond pour se positionner entre la créature et les panneaux d'accès au nodule. Les deux s'affrontèrent dans un silence de mort. Surpassé, Altronus savait qu'il n'avait pas besoin de remporter le combat mais uniquement de gagner du temps en empêchant la créature de terminer son infiltration le temps que les renforts arrivent.

Enfin, les agents de sécurité du vaisseau sont arrivés, en tirant Altronus à moitié mort hors du combat. Prenant conscience qu'il était dépassé en nombre, l'extraterrestre à la tête bulbeuse a activé un appareil sur son bras - et sa tête a explosé comme une bombe.

L'équipe de sécurité a interrogé Altronus. Quand plusieurs véritables adatas sont arrivés, ils ont immédiatement tenté de connaître les raisons de la présence de l'extraterrestre au cerveau dispersé et parvinrent à récupérer deux idées : que les espions gris avaient infiltrés les Mondes du Pacte en profondeur et que quelque chose d'important appelé la « Phase trois » allait bientôt commencer.

Le Doyenat de *Idari* fut informé et la sécurité renforcée autour des nodules d'accès du Sensorium. Le dossier était officiellement ouvert aux enquêtes mais l'attention officielle a rapidement été absorbée par d'autres sujets.

Mais Altronus ne pouvait laisser ce problème sans réponse. Quand est venu le moment pour lui de commencer l'Équilibre, il a pris conscience qu'il ne pourrait jamais accepter le rôle d'adata tant que le mystère de l'envahisseur gris n'était pas résolu. Il a quitté *Idari* en jurant de dénicher tous les faits étranges jusqu'à ce qu'il parvienne à déjouer la conspiration extraterrestre.

À présent adulte, Altronus est resté en Équilibre pendant bien plus de temps que la simple année traditionnelle. Il intègre souvent des compagnies d'aventuriers en tant que garde, chercheur ou éclairer afin de subvenir à ses besoins, mais son objectif principal consiste toujours à démêler la sombre toile de complots qu'il a découverte lors de cette fameuse nuit dans le nodule d'accès. Paradoxalement, alors qu'il a souvent croisé des kasathas impétueux et excentriques, son amour naturel de kasatha pour les traditions, sa dévotion au Cycle et son désir d'érudit de monologuer sur ses recherches font que les membres des autres races le considèrent souvent comme un professeur décalé ou un conspirationniste aux idées confuses. Quoi qu'il en soit, le moindre doute sur son utilité disparaît aussitôt dès les premières fusillades, car Altronus se lance dans la bataille et « laisse le cosmos prendre le contrôle » en tailladant les hordes d'ennemis avec une froideur terrifiante.

Ysoki (m) chasseur de primes mécano 1

Humanoïde (ysoki) de taille P, CN

**Init** +2 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; **Perception** +5

### DÉFENSES

**PE 7 PV 8 PP 4**

**CAE** 13 ; **CAC** 14

**Réf** +4 ; **Vig** +3 ; **Vol** +1

### ATTAQUE

**VD** 9 m

**Corps à corps** gourdin, -1 (1d6-1 C ; analogique, archaïque)

**Distance** pistolet semi-automatique tactique, +2 (1d6 P ; analogique) ou grenade à fragmentation I, -1 (explosion [4,50 m, 1d6 P, DD 12])

### STATISTIQUES

**For** 8 (-1) ; **Dex** 14 (+2) ; **Con** 12 (+1) ; **Int** 16 (+3) ; **Sag** 12 (+1) ; **Cha** 11 (+0)

**Compétences** Acrobaties +3 (+8 pour faire un déplacement acrobatique à travers la case occupée par une créature de taille M ou plus grande), Athlétisme +3, Discrétion +5, Informatique +8 (1 rang), Ingénierie +10 (1 rang), Perception +5, Survie +7,

**Dons** Barricade

**Langues** akitonien, bréthédien, commun, kasatha, shirren, ysoki

**Autres capacités** abajoues, dynamique, intelligence artificielle, interface personnalisée, intrusion, savoir thématique

**Équipement de combat** *sérums de soins mk 1* (2), grenades à fragmentation I (2) ; **Équipement divers** seconde peau, gourdin, pistolet semi-automatique tactique avec 30 munitions pour armes légères, vêtements quotidiens, rations de survie (1 semaine), trousse hygiénique, communicateur individuel, créditsstick (9 crédits)

### POUVOIRS SPÉCIAUX

**Abajoues.** Quig peut stocker dans ses abajoues jusqu'à 30 centimètres cubes d'objets pour un volume transportable de 1. Par une action rapide, il peut transférer un seul objet entre une de ses mains et ses abajoues.

**Barricade.** Par une action de mouvement, Quig peut empiler et renforcer des objets trop petits pour fournir normalement un abri dans une unique case adjacente d'abri partiel. (Le MJ peut décider que les zones particulièrement dépourvues d'objets ne contiennent pas le matériel nécessaire pour créer une barricade.) Si elle est construite dans une case qui fournit déjà un abri partiel, la barricade fournit à la place un abri normal. La barricade a une solidité de 6 et 6 pv. Si la barricade ou une créature adjacente à elle est la cible d'une attaque réussie, la barricade s'effondre 1d4 rounds plus tard, même si elle n'a pas été détruite par des dégâts. Il n'y a normalement pas assez de matériaux pour construire une deuxième barricade dans la même case.

**Dynamique.** Par une action rapide, Quig peut se remettre debout lorsqu'il est à terre. Quand il est en apesanteur, il ne subit pas les malus normaux de cet état et n'est pas pris au dépourvu.

**Intelligence artificielle.** Quig possède un drone volant qu'il a lui-même construit. Chaque round, il agit après le tour de Quig. Si Quig n'effectue

aucune action pour contrôler le drone, celui-ci peut uniquement faire une action simple pour attaquer ou une action de mouvement pour se déplacer à sa vitesse normale. Si Quig effectue une action de mouvement pour le contrôler, le drone peut faire une action simple et une action de mouvement. Si Quig effectue une action de mouvement et une action rapide pour contrôler son drone, celui-ci effectue une action simple, une action de mouvement et une action rapide, ou une action complexe.

**Interface personnalisée.** Quig possède un outil personnalisé qu'il doit tenir en main pour pirater des systèmes ou des appareils. Il le considère comme un outil adéquat pour les tests d'Informatique et d'Ingénierie qu'il effectue. Si elle est détruite, Quig peut fabriquer une nouvelle interface personnalisée à partir de n'importe quelle trousse d'ingénierie, en y consacrant une heure de travail.

**Intrusion.** Quig bénéficie d'un bonus de +1 aux tests d'Informatique et d'Ingénierie. Ce bonus est déjà pris en compte dans le calcul de ses bonus de compétence ci-dessus.

**Savoir thématique.** Quig peut choisir pour cible une créature spécifique douée de conscience dont il connaît le nom, le surnom ou une identité particulière. Il réduit de 5 le DD des tests de Culture ou Profession (chasseur de primes) effectués pour se rappeler quelque chose sur sa cible, ainsi que sur les agents du maintien de l'ordre et leurs pratiques. S'il choisit une cible dont il ne connaît d'elle que son surnom, il ne peut se rappeler que d'informations associées à celui-ci.

**Vision dans le noir.** Quig voit dans le noir total jusqu'à une distance de 18 mètres.

### DESCRIPTION DE L'ÉQUIPEMENT

**Gourdin.** Cette arme archaïque inflige 5 points de dégâts de moins aux adversaires, à moins qu'ils ne portent aucune armure ou une armure archaïque seulement.

**Pistolet semi-automatique tactique.** Cette arme tire des balles physiques et peut tirer neuf fois avant de devoir être rechargée. Quig possède 30 munitions pour armes légères qu'il peut utiliser pour recharger cette arme ou le pistolet de Scout.

**Seconde peau.** Lorsqu'il porte cette armure, Quig peut activer le dispositif de protection environnementale pour survivre dans le vide (ou un environnement hostile) pendant un maximum de 24 heures.

**Sérum de soins mk 1.** Boire une fiole de ce sérum permet de récupérer 1d8 points de vie.

### SCOUT (DRONE DE QUIG)

Drone 1

Créature artificielle de taille TP, N

**Perception** +3

### DÉFENSES

**CAE** 14 ; **CAC** 14

**Réf** +5 ; **Vig** +0 ; **Vol** -1

### ATTAQUE

**VD** 9 m, vol 9 m (Ext, moyenne)

**Distance** pistolet

semi-automatique

tactique, +5 (1d6 P ; analogique)

### STATISTIQUES

**For** 6 (-2) ; **Dex** 16 (+3) ; **Con** - ;

**Int** 6 (-2) ; **Sag** 8 (-1) ; **Cha** 6 (-2)

**Compétences** Acrobaties +7,

Perception +3,

**Dons** Arme de prédilection (armes légères)

**Langues** commun, ysoki

### MODULES DE DRONE

**Caméra.** Tant que Scout reste à portée de l'interface personnalisée de Quig (750 mètres), celui-ci peut voir ce que son drone voit (et peut donc voir ce qu'un humain ordinaire est capable de voir).

**Dispositif de vol.** Scout bénéficie d'un dispositif de vol intégré dans son châssis. Il lui confère la vitesse de vol indiquée dans son profil.

**Emplacement d'arme.** Scout dispose d'un pistolet semi-automatique tactique avec lequel il peut tirer neuf fois avant que Quig ne doive le recharger avec des munitions pour armes légères.



Ysoki (m) chasseur de primes mécano 4

Humanoïde (ysoki) de taille P, CN

**Init** +2 ; **Sens** vision dans le noir 18 m ; **Perception** +8

**DÉFENSES** PE 32 PV 26 PP 5

**CAE** 17 ; **CAC** 17

**Réf** +1 ; **Vig** +3 ; **Vol** +3

**Capacités défensives** bouclier d'énergie

**ATTAQUE**

**VD** 9 m

**Corps à corps** gourdin, +2 (1d6+3 C ; analogique, archaïque)

**Distance** pistolet semi-automatique tactique, +4 (1d6+2 P ; analogique) ou grenade à fragmentation I, +2 (explosion [4,50 m, 1d6 P, DD 12])

**Capacités offensives** amplificateur, surcharge

**STATISTIQUES**

**For** 8 (-1) ; **Dex** 14 (+2) ; **Con** 12 (+1) ; **Int** 16 (+3) ; **Sag** 12 (+1) ; **Cha** 11 (+0)

**Compétences** Acrobaties +6 (+10 pour faire un déplacement acrobatique à travers la case occupée par une créature de taille M ou plus grande), Athlétisme +6, Discrétion +8, Informatique +11 (4 rangs), Ingénierie +13 (4 rangs), Perception +8, Survie +10,

**Dons** Barricade, Robustesse

**Langues** akitonien, bréthédien, commun, kasatha, shirren, ysoki

**Autres capacités** abajoues, dynamique, intelligence artificielle, intrusion, interface personnalisée, savoir thématique,

**Équipement de combat** *sérums de soins mk 1* (2), *ampoule à sort de réparation*, détonateur, explosifs (aveuglant I [2], collant II [2], incendiaire I), grenades à fragmentation I (2) ; **Équipement divers** peau de défrex, gourdin, pistolet semi-automatique tactique avec 30 munitions pour armes légères, vêtements quotidiens, rations de survie (1 semaine), trousse hygiénique, communicateur individuel, créditstick (34 crédits)

**POUVOIRS SPÉCIAUX**

**Abajoues.** Quig peut stocker dans ses abajoues jusqu'à 30 centimètres cubes d'objets pour un volume transportable de 1. Par une action rapide, il peut transférer un seul objet entre une de ses mains et ses abajoues.

**Amplificateur.** Par une action simple, Quig peut utiliser son interface personnalisée pour surcharger une arme de tir à énergie (ou une arme de mêlée qui a la propriété alimentée) en sa possession puis attaquer avec. Par ailleurs, par une action de mouvement, il peut surcharger une arme qu'il touche (et qui est ensuite surchargée lors de la prochaine attaque effectuée avec cette arme avant la fin du prochain tour de Quig). Une attaque avec une arme surchargée inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires et consomment trois fois plus de charges que la normale.

**Barricade.** Par une action de mouvement, Quig peut empiler et renforcer des objets trop petits pour fournir normalement un abri dans une unique case adjacente d'abri partiel. (Le MJ) peut décider que les zones

particulièrement dépourvues d'objets ne contiennent pas le matériel nécessaire pour créer une barricade.) Si elle est construite dans une case qui fournit déjà un abri partiel, la barricade fournit à la place un abri normal. La barricade a une solidité de 9 et 9 points de vie. Si la barricade ou une créature adjacente à elle est la cible d'une attaque réussie, la barricade s'effondre 1d4 rounds plus tard, même si elle n'a pas été détruite par des dégâts. Il n'y a normalement pas assez de matériaux pour construire une deuxième barricade dans la même case.

**Bouclier d'énergie.** Par une action simple, Quig peut utiliser son interface personnalisée pour s'entourer d'un bouclier d'énergie. Il lui confère 7 points de vie temporaires et dure 4 minutes ou jusqu'à la dépense de ses points de vie. Une fois le bouclier utilisé, Quig ne peut l'activer de nouveau tant qu'il ne s'est pas reposé 10 minutes pour récupérer de l'Endurance.

**Dynamique.** Par une action rapide, Quig peut se remettre debout lorsqu'il est à terre. Quand il est en apesanteur, il ne subit pas les malus normaux de cet état et n'est pas pris au dépourvu.

**Intelligence artificielle.** Quig possède un drone volant qu'il a lui-même construit.

Chaque round, il agit après le tour de Quig. Si Quig n'effectue aucune action pour contrôler le drone, celui-ci peut uniquement faire une action simple pour attaquer ou une action de mouvement pour se déplacer à sa vitesse normale.

Si Quig effectue une action de mouvement pour le contrôler, le drone peut faire une action simple et une action de mouvement. Si Quig effectue une action de mouvement et une action rapide pour contrôler son drone, celui-ci effectue une action simple, une action de mouvement et une action rapide, ou une action complexe.

**Interface personnalisée.** Quig possède un outil personnalisé qu'il doit tenir en main pour pirater des systèmes ou des appareils. Il le considère comme un outil adéquat pour les tests d'Informatique et d'Ingénierie qu'il effectue. Si elle est détruite, Quig peut fabriquer une nouvelle interface personnalisée à partir de n'importe quelle trousse d'ingénierie, en y consacrant une heure de travail.

**Intrusion.** Quig bénéficie d'un bonus de +1 aux tests d'Informatique et d'Ingénierie. Ce bonus est déjà pris en compte dans le calcul de ses bonus de compétence ci-dessus.

**Robustesse.** Quig bénéficie d'un bonus de +4 à plusieurs tests de Constitution effectués pour ignorer les conséquences négatives ou les dégâts infligés par des environnements hostiles.



**Savoir thématique.** Quig peut choisir pour cible une créature spécifique douée de conscience dont il connaît le nom, le surnom ou une identité particulière. Il réduit de 5 le DD des tests de Culture ou Profession (chasseur de primes) effectués pour se rappeler quelque chose sur sa cible, ainsi que sur les agents du maintien de l'ordre et leurs pratiques. S'il choisit une cible dont il ne connaît d'elle que son surnom, il ne peut se rappeler que d'informations associées à celui-ci.

**Surcharge.** Par une action simple, Quig peut court-circuiter un appareil technologique adjacent, tel qu'une arme alimentée ou une amélioration d'armure (mais pas une créature ou un objet d'une taille supérieure à Moyenne). L'objet ne fonctionne plus pendant 1 round. Si l'objet est en possession d'un adversaire, celui-ci peut effectuer un jet de Réflexes DD 15 pour annuler cet effet. Une fois l'appareil court-circuité, une charge statique résiduelle l'empêche d'être de nouveau court-circuité pendant 1 minute.

**Vision dans le noir.** Quig voit dans le noir total jusqu'à une distance de 18 mètres.

**DESCRIPTION DE L'ÉQUIPEMENT**

**Ampoule à sort de réparation.** Quig peut injecter cette ampoule à sort dans Scout (ou une autre créature artificielle) pour qu'il récupère 1d4 points de vie.

**Détonateur.** Un détonateur peut être réglé en 1 minute pour qu'il déclenche un explosif à 150 mètres en appuyant sur un bouton (ce qui ne nécessite aucune action si cela est exécuté lors du tour de Quig, ou en réaction dans le cas contraire), en composant un code (une action de mouvement) ou en effectuant une méthode plus complexe telle qu'un scan rétinien (une action complexe). Le détonateur peut s'utiliser 5 fois.

**Explosifs.** Quig possède un certain nombre d'explosifs conçus pour fonctionner avec son détonateur. Leur prix, leur poids et leurs effets sont identiques à ceux des grenades mais la plupart doivent être déclenchés avec un détonateur et non lancés. Quig détient deux explosifs collants II (explosion [4,50 m, enchevêtré 2d4 rounds, DD 13]), deux explosifs aveuglants I (explosion [1,50 m, aveuglé 1d4 rounds, DD 12]) et un explosif incendiaire I (explosion [1,50 m, 1d6 F plus 1d4 combustion, DD 12]).

**Gourdin.** Cette arme archaïque inflige 5 points de dégâts de moins aux adversaires, à moins qu'ils ne portent aucune armure ou une armure archaïque seulement.

**Peau de défrex.** Lorsqu'il porte cette armure, Quig peut activer le dispositif de protection environnementale pour survivre dans le vide (ou dans un autre environnement hostile) pendant un maximum de 4 jours.

**Pistolet semi-automatique tactique.** Cette arme tire des balles physiques et peut tirer neuf fois avant de devoir être rechargée. Quig possède 30 munitions pour armes légères qu'il peut utiliser pour recharger cette arme ou le pistolet de Scout.

**Sérum de soins mk 1.** Boire une fiole de ce sérum permet de récupérer 1d8 points de vie.

**SCOUT (DRONE DE QUIG)**

Drone 4

Créature artificielle de taille TP, N

Sens vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +8

**DÉFENSES**

PV 40

CAE 17 ; CAC 17

Réf +6 ; Vig +1 ; Vol +0

**ATTAQUE**

VD 9 m, vol 9 m (Ext, moyenne)

Distance pistolet semi-automatique tactique, +7 (1d6+2 P ; analogique)

**STATISTIQUES**

For 6 (-2) ; Dex 17 (+3) ; Con - ; Int 6 (-2) ; Sag 9 (-1) ; Cha 6 (-2)

Compétences Acrobaties +10,

Perception +8,

Dons Arme de prédilection (armes légères), Manœuvrabilité

Langues commun, ysoki

**POUVOIRS SPÉCIAUX**

**Manœuvrabilité.** Scout bénéficie d'un bonus de +4 à sa CA contre les attaques d'opportunité qu'il provoque en quittant une case menacée.

**MODULES DE DRONE**

**Caméra.** Tant que Scout reste à portée de l'interface personnalisée de Quig (750 mètres), celui-ci peut voir ce que son drone voit (et peut donc voir ce qu'un humain ordinaire est capable de voir).

**Dispositif de vol.** Scout bénéficie d'un dispositif de vol intégré dans son châssis. Il lui confère la vitesse de vol indiquée dans son profil.

**Emplacement d'arme.** Scout dispose d'un pistolet semi-automatique tactique avec lequel il peut tirer neuf fois avant que Quig ne doive le recharger avec des munitions pour armes légères.

**Sens améliorés.** Scout obtient la vision nocturne et la vision dans le noir qui fonctionnent également par le biais de sa caméra.

Né au sein d'une famille pauvre sur Akiton, Quig Dixel a appris en autodidacte les bases de l'ingénierie en bricolant discrètement les mécanismes de contrôle des valves et les régulateurs d'inversion d'osmose sur les purificateurs d'eau disséminés sur la calotte glaciaire proche. Lorsqu'il avait du temps libre, il fabriquait les premiers prototypes de ce qui allait devenir son compagnon drone, Scout, en utilisant des pièces détachées qu'il grappillait dans les casses et les allées. Un matin, tôt, alors qu'il cherchait des morceaux de ferraille pour bricoler un déclencheur, il a été légèrement blessé lors d'une brève fusillade entre une chasseuse de primes shobhad et l'humain qu'elle traquait. Ignorant le douleur, Quig a lâché le gros morceau de métal qu'il portait et s'est dirigé vers l'endroit où se déroulait l'altercation. Il est arrivé juste au moment où la chasseuse de primes attachait de force le fugitif pour le neutraliser.

Empourpré par l'adrénaline, Quig a alors pris conscience que ce qu'il venait de voir était ce qu'il voulait faire du reste de sa vie.

Il a immédiatement quitté sa maison et s'est fait embaucher en tant que garde dans une caravane. C'est au cours de sa nouvelle carrière professionnelle qu'il a rencontré par hasard Dhareen l'Étau, la même chasseuse de primes shobhad qui l'avait aidé, par-devers elle, à trouver un sens à sa vie. Après avoir travaillé à ses côtés pour l'aider à se venger de quelques bandits voleurs de drones, Quig a persuadé Dhareen de le prendre en apprentissage. L'ysoki a appris beaucoup de choses auprès de la shobhad bourruée lors de l'année suivante et, même s'ils n'étaient pas souvent d'accord sur les méthodes de travail, les deux appréciaient cette relation de respect mutuelle. Quand Dhareen eut finalement terminé un travail suffisamment important pour lui permettre de se mettre à la retraite, Quig et Scout ont continué sans elle.

Quig est avenant et plein d'entrain – ses camarades le trouvent souvent trop bavard – et ses nombreux voyages lui ont permis de nouer des contacts un peu partout dans les Mondes du Pacte. Il est fier de sa capacité à juger correctement le caractère des gens et même s'il se montre suffisamment méfiant pour ne pas confier sa confiance sans l'avoir méritée, il aime se jeter parfois dans la mêlée pour le compte d'un individu qu'il connaît à peine. Bien qu'il soit complètement apte à travailler seul, il a tendance à s'ennuyer facilement sans personne à qui parler et préfère donc se joindre à des équipes d'aventuriers où il peut faire office de pisteur et d'ingénieur de vaisseaux. Il est toujours en contact avec sa famille mais ne parle pas beaucoup de sa ville natale car il est encore un peu gêné lorsqu'il s'agit d'aborder le sujet de son éducation peu glorieuse – c'est souvent en faisant de l'humour qu'il parvient un peu à en parler. Il aime beaucoup garder des trophées mineurs de ses précédentes missions et récupérer des pièces détachées qui, d'après lui, pourront toujours lui servir un jour ou l'autre. Sa cabine est ainsi devenue un capharnaüm de bouts de ferraille sur lequel il veille avec vigilance.

Le compagnon le plus proche de Quig est Scout, son drone, et il passe la majorité de ses périodes de temps libre à bricoler les dispositifs du robot. Il utilise souvent Scout pour exprimer ses pensées les plus intimes à voix haute et il attribue ses paroles au drone pour que ceux qui ne le connaissent pas bien (et parfois ceux qui le connaissent mieux) pensent qu'il est un peu déséquilibré. Lorsqu'il capture un individu recherché et se sent d'humeur farceuse, il consulte souvent son robot pour déterminer le sort de l'individu, en affirmant à la fin de la conversation qu'il trouve son prisonnier si sympathique qu'il l'aurait bien relâché mais que « le robot n'est pas d'accord ».

Lashunta damaya (f) xénochercheur technomancien 1

Humanoïde (lashunta) de taille M, LB

**Init** +2 ; **Perception** +0

**DÉFENSES** **PE 5 PV 9 PP 4**

**CAE** 13 ; **CAC** 14

**Réf** +2 ; **Vig** +0 ; **Vol** +2

**ATTAQUE**

**VD** 9 m

**Corps à corps** matraque tactique, +2 (1d4 C ; agent, analogique)

**Distance** pistolet laser azimut, +3 (1d4 F ; critique - combustion 1d4) ou grenade collante I, -4 (explosion [3 m, enchevêtré 2d4 rounds, DD 8])

**Pouvoirs magiques de lashunta** (NLS 1)

1/jour - *détection des pensées*

À volonté - *hébètement, main psychocinétique*

**Sorts de technomancien connus** (NLS 1 ; distance +2)

1e (3/jour) - *graisse, projectile magique*

0 (à volonté) - *détection de la magie, lumières dansantes, rayon d'énergie, réparation,*

**STATISTIQUES**

**For** 10 (+0) ; **Dex** 14 (+2) ; **Con** 10 (+0) ; **Int** 16 (+3) ; **Sag** 10 (+0) ; **Cha** 13 (+1)

**Compétences** Diplomatie +2, Informatique +9 (1 rang), Ingénierie +7

(1 rang), Mysticisme +4, Pilotage +6 (1 rang), Sciences de la vie +10, Sciences physiques +7 ; (réduisez de 5 le DD des tests de Sciences de la vie pour identifier des créatures rares)

**Dons** Arme de prédilection (armes légères)

**Langues** castrovélien, céleste, commun, elfe, triaxien ; télépathie limitée 9 m

**Autres capacités** cache de sorts

**Équipement de combat** *sérum de soins mk 1*, grenade collante I ;

**Équipement divers** seconde peau, pistolet laser azimut avec 1 batterie (20 charges), matraque tactique, trousse d'ingénierie, vêtements quotidiens, trousse hygiénique, communicateur individuel, créditstick (1 crédit)

**POUVOIRS SPÉCIAUX**

**Cache de sorts (Sur).** Raïa a un implant au bras qui lui sert de cache de sorts. Une fois par jour, elle peut lancer l'un de ses sorts connus, même si elle a déjà dépensé la totalité des emplacements de sorts du niveau qu'elle souhaite lancer.

**Magie lashunta.** Raïa peut utiliser chacun des pouvoirs magiques suivants par une action simple.

*Détection des pensées* : Raïa peut détecter les pensées superficielles des créatures intelligentes situées dans un cône de 18 mètres et, si elle se concentre, elle peut tenter de lire ces pensées (Volonté DD 12, annule).

*Hébètement* : une créature humanoïde de FP 3 ou moins pris pour cible par ce sort devient hébétée pendant 1 round (Volonté DD 11, annule).

*Main psychocinétique* : une fois ce sort lancé, aussi longtemps que Raïa reste concentrée (ce qui nécessite une action simple chaque

round), elle peut effectuer une action de mouvement pour déplacer de 4,50 mètres au maximum un objet situé à 10,50 mètres ou moins et d'un poids maximal de 5 kilos. Elle ne peut pas effectuer de manipulations requérant de la précision (tirer avec une arme ou utiliser un ordinateur, par exemple) mais peut appuyer sur un bouton ou fermer le couvercle d'un récipient.

**Sorts.** Raïa peut lancer chacun des sorts suivants par une action simple : *Détection de la magie* : ce sort permet de savoir si les créatures ou les objets visibles dans un cône de 18 mètres sont magiques et de déterminer, en se concentrant, si une source de magie est un sort, un objet magique ou un autre effet, ainsi que son niveau de lanceur de sorts.

*Graisse* : Raïa peut recouvrir une zone ou un objet de 3 mètres de côté de graisse glissante pour que les créatures dans la zone tombent à terre ou lâchent l'objet (Réflexes DD 14, partiel).

*Lumières dansantes* : Raïa peut créer jusqu'à quatre lumières similaires à celle d'une lampe torche dans une zone de 3 mètres de rayon.

*Projectile magique* : Raïa peut tirer deux projectiles d'énergie magique qui touchent automatiquement et infligent chacun 1d4+1 points de dégâts de force. Elle tire trois projectiles si elle lance ce sort par une action complexe.

*Rayon d'énergie* : Raïa peut tirer un rayon d'énergie (choisissez l'acide, le feu, le froid ou l'électricité) en guise d'attaque à distance (bonus de +2) qui cible la CAE et inflige 1d3 points de dégâts du type d'énergie choisie.

*Réparation* : ce sort permet à un objet ou à une créature artificielle d'un volume de 1 au maximum de récupérer 1d4 points de vie.

**Télépathie limitée (Sur).** Raïa peut communiquer par télépathie avec les créatures situées à 9 mètres ou moins avec lesquelles elle a un langage en commun.

**DESCRIPTION DE L'ÉQUIPEMENT**

**Pistolet laser azimut.** Cette arme peut tirer 20 fois avant de devoir être rechargée ou que l'on remplace sa batterie.

**Seconde peau.** Lorsqu'elle porte cette armure, Raïa peut activer son dispositif de protection environnementale pour survivre dans le vide (ou un autre environnement hostile) pendant 24 heures.

**Sérum de soins mk 1.** Boire une fiole de ce sérum permet de récupérer 1d8 points de vie.

**Trousse d'ingénierie.** Ces outils spécialisés permettent à Raïa d'effectuer des tests d'Ingénierie sans malus.

Érudite en magie de Castrovel, Raïa Danviri vit pour rencontrer de nouvelles cultures et apprendre d'elles.



Lashunta damaya (f) xénochercheur technomancien 4

Humanoïde (lashunta) de taille M, LB

Init +2 ; Perception +0

**DÉFENSES** PE 20 PV 24 PP 6

CAE 16 ; CAC 16

Réf +3 ; Vig +1 ; Vol +4

#### ATTAQUE

VD 9 m

**Corps à corps** matraque tactique, +5 (1d4+2 C ; agent, analogique)

**Distance** pistolet sonique tonnerre, +6 (1d8+2 S ; critique – assourdissement [DD 14])

**Capacités offensives** arme surchargée

**Pouvoirs magiques de lashunta** (NLS 4)

1/jour – *détection des pensées*

À volonté – *hébètement, main psychocinétique*

**Sorts de technomancien connus** (NLS 4 ; distance +6)

2e (3/jour) – *invisibilité, vol\**

1e (3/jour) – *compréhension des langues, graisse, projectile magique, surchauffe*

0 (à volonté) – *détection de la magie, lumières dansantes, rayon d'énergie, réparation, son imaginaire, transfert de charge,*

\* Ce sort peut être lancé en utilisant un emplacement de sort de niveau 1 ou 2 afin de produire des effets différents. Voir la description du sort.

#### STATISTIQUES

For 10 (+0) ; Dex 14 (+2) ; Con 10 (+0) ; Int 18 (+4) ; Sag 10 (+0) ; Cha 13 (+1)

**Compétences** Diplomatie +7, Informatique +14 (4 rangs), Ingénierie +11 (4 rangs), Intimidation +5, Mysticisme +8, Pilotage +9

(4 rangs) Sciences de la vie +14, Sciences physiques +11 ; (réduisez de 5 le DD des tests de Sciences de la vie pour identifier des créatures rares)

**Dons** Arme de prédilection (armes légères), Dysfonctionnement amplifié, Magie renforcée

**Langues** castrovélien, céleste, commun, elfe, shirren, triaxien ; télépathie limitée 9 m

**Autres capacités** cache de sorts

**Équipement de combat** *sérums de soins mk 1 (4)* ; **Équipement divers**

tenu tempérée lashunta basique, pistolet sonique tonnerre avec 2 batteries (20 charges chacune), matraque tactique, trousse d'ingénierie, vêtements quotidiens, rations de survie (1 semaine), trousse hygiénique, communicateur individuel, créditsstick (9 crédits) ;

**Augmentations** accélérateur synaptique mk 1 (Intelligence)

#### POUVOIRS SPÉCIAUX

**Arme surchargée.** Par une action de mouvement, Raïa peut dépenser un emplacement de sort pour conférer à son arme un bonus aux attaques égal au niveau de l'emplacement de sort, et ses attaques avec l'arme concernée infligent +1d6 points de dégâts supplémentaires par niveau

de l'emplacement de sort dépensé. Ce bonus dure jusqu'au début de son prochain tour.

**Cache de sorts (Sur).** Raïa a un implant au bras qui lui sert de cache de sorts. Une fois par jour, elle peut lancer l'un de ses sorts connus, même si elle a déjà dépensé la totalité des emplacements de sorts du niveau qu'elle souhaite lancer.

**Dysfonctionnement amplifié.** Par une action simple, Raïa peut provoquer le bref dysfonctionnement d'appareils technologiques de manière bruyante et surprenante. Elle peut cibler quatre créatures, dont aucune ne peut être éloignée de plus de 6 mètres d'une autre et toutes doivent se trouver à 9 mètres ou moins d'un appareil technologique. En réussissant un test d'Informatique (DD = 15 + 1 par cible + 1,5 × le FP de la cible au FP le plus élevé), elle peut faire en sorte que les cibles soient secouées pendant 1 round, plus 1 round par tranche de 5 points obtenus au-dessus du DD du test. Après avoir été prise pour cible par son don, une créature est immunisée contre ses effets pendant 24 heures.

**Magie lashunta.** Raïa peut utiliser les pouvoirs magiques suivants.

**Détection des pensées :** Raïa peut détecter les pensées superficielles des créatures intelligentes situées dans un cône de 18 mètres et, si elle se concentre, elle peut tenter de lire ces pensées (Volonté DD 12, annule).

**Hébètement :** une créature humanoïde de FP 3 ou moins pris pour cible par ce sort devient hébétée pendant 1 round (Volonté DD 11, annule).

**Main psychocinétique :** une fois ce sort lancé, aussi longtemps que Raïa reste concentrée (ce qui nécessite une action simple chaque round), elle peut effectuer une action de mouvement pour déplacer de 4,50 mètres au maximum un objet situé à 10,50 mètres ou moins et d'un poids maximal de 5 kilos. Elle ne peut pas effectuer de manipulations requérant de la précision (tirer avec une arme ou utiliser un ordinateur, par exemple) mais peut appuyer sur un bouton ou fermer le couvercle d'un récipient.

**Sorts.** Raïa peut lancer chacun des sorts suivants par une action simple :

**Compréhension des langages :** Raïa peut comprendre les langues des signes, ainsi que les langues parlées ou écrites pendant 40 minutes.

**Détection de la magie :** ce sort permet de savoir si les créatures ou les objets visibles dans un cône de 18 mètres sont magiques et de déterminer, en se concentrant, si une source de magie est un sort, un objet magique ou un autre effet, ainsi que son niveau de lanceur de sorts.

**Graisse :** Raïa peut recouvrir une zone ou un objet de 3 mètres de côté de graisse glissante pour que les créatures dans la zone tombent à terre ou lâchent l'objet (Réflexes DD 16, partie).

**Invisibilité :** la créature touchée est invisible pendant 4 minutes ou jusqu'à ce qu'elle attaque.



**Lumières dansantes :** Raïa peut créer jusqu'à quatre lumières similaires à celle d'une lampe torche dans une zone de 3 mètres de rayon.

**Projectile magique :** Raïa peut tirer deux projectiles d'énergie magique qui touchent automatiquement et infligent chacun 1d4+1 points de dégâts de force. Elle tire trois projectiles si elle lance ce sort par une action complexe.

**Rayon d'énergie :** Raïa peut tirer un rayon d'énergie (choisissez l'acide, le feu, le froid ou l'électricité) en guise d'attaque à distance (bonus de +5) qui cible la CAE et inflige 1d3 points de dégâts du type d'énergie choisie.

**Réparation :** ce sort permet à un objet ou à une créature artificielle d'un volume maximum de 1 de récupérer 1d4 points de vie.

**Son imaginaire :** Raïa peut créer un son illusoire (DD 15 pour le réfuter) dont le volume sonore peut être aussi élevé que celui produit par 20 humains normaux.

**Surchauffe :** ce sort inflige 2d8 points de dégâts de feu aux créatures dans un rayonnement de 4,50 mètres (Réflexes DD 16, 1/2 dégâts).

**Transfert de charge :** Raïa peut transférer des charges entre deux batteries ou cellules d'énergie identiques.

**Vol (sort de niveau 1) :** une créature ou un objet par niveau, en train de chuter et de taille M ou plus petit, tous à 6 mètres les uns des autres, chutent à la vitesse de 18 mètres par round et ne subissent aucun dégât lorsqu'ils atteignent le sol. Ce sort peut être lancé par une réaction.

**Vol (sort de niveau 2) :** une créature ou un objet par niveau (d'un maximum de 50 kilos/10 volumes par niveau) et situés à 10,50 mètres ou moins, se déplacent vers le haut ou le bas à une vitesse de 6 mètres par round, dirigés par Raïa par une action de mouvement.

**Télépathie limitée (Sur).** Raïa peut communiquer par télépathie avec les créatures situées à 9 mètres ou moins avec lesquelles elle a un langage en commun.

#### DESCRIPTION DE L'ÉQUIPEMENT

**Accélérateur synaptique mk 1.** Cet implant augmente de 2 la valeur d'Intelligence de Raïa (cette augmentation est déjà prise en compte dans ses statistiques).

**Pistolet sonique tonnerre.** Cette arme peut tirer 10 fois avant de devoir être rechargée ou que l'on remplace sa batterie.

**Sérum de soins mk 1.** Boire une fiole de ce sérum permet de récupérer 1d8 points de vie.

**Tenue tempérée lashunta basique.** Lorsqu'elle porte cette armure, Raïa peut activer son dispositif de protection environnementale pour survivre dans le vide (ou un autre environnement hostile) pendant un maximum de 4 jours.

**Trousse d'ingénierie.** Ces outils spécialisés permettent à Raïa d'effectuer des tests d'ingénierie sans malus.

Raïa Danviri est née et a grandi dans la cité-état lashunta de Koména, près de l'extrémité sud du continent d'Asana sur Castrovel. La proximité

de Koména avec le continent des Colonies occupé par les formiens ont fait de la ville un centre d'activités militaires pendant des milliers d'années, en guerre totale contre les êtres-insectes alors que leurs armées traversaient les îles entre les continents, notoirement prises entre deux feux, pour dévaster leurs territoires. Mais pour les Danviri, cette région a toujours été source d'espoir et de promesses. Les parents de Raïa étaient des diplomates qui ont voué leur vie à négocier la paix entre les lashuntas et les formiens et dont l'objectif n'a pu être atteint qu'au bout de plusieurs dizaines d'années. Ils ont appris à leur fille que toutes les formes de vie douées de conscience sont précieuses, en lui expliquant qu'on peut trouver des points communs – des structures de base comme la culture, la société et la civilisation – même chez les créatures telles que les formiens insectoïdes, pourtant si différents des lashuntas et ennemis depuis toujours. Mais les différences étaient pour eux encore plus importantes : c'étaient les détails qui différenciaient les espèces qui les rendaient justement intéressantes et qui pouvaient enseigner aux observateurs attentifs de nouvelles et incroyables choses et les inciter à interroger et réexaminer leurs propres certitudes et croyances. Au contact d'extraterrestres, lui ont-ils enseigné, ce que l'on sait de soi peut changer.

Le fait que les parents de Raïa aient effectivement réussi à aider à négocier la paix avec les Colonies n'a fait que renforcer la perspicacité de leur enseignement dans l'esprit de la jeune lashunta. Les formes de vie extraterrestres sont presque devenues une obsession pour elle. Elle dévorait tous les écrits qu'elle trouvait décrivant les myriades d'espèces qui habitaient d'autres mondes que celui de Castrovel et elle rêvait du jour où elle partirait vers les étoiles pour les rencontrer. Une fois pubère, Raïa a décidé de devenir une grande damaya intellectuelle, pour suivre l'exemple de ses parents qui étaient aussi tous deux des damayas.

Une fois suffisamment âgée, Raïa s'est inscrite et a été acceptée dans l'une des fameuses universités de Qabarat. Ses examens d'évaluation ont révélé un talent pour la technologie et l'incantation. Elle a donc étudié la discipline de la technomancie et s'est lancée dans des expériences tournant autour de la fusion de la science et de la magie. Toutefois, ses progrès en matière de xénobiologie et de xéno-anthropologie étaient eux-aussi excellents car elle étudiait ces matières avec toute sa rigueur académique et la passion de son enfance. Durant cette période, Raïa a découvert Yaraésa, la déesse lashunta du savoir et de la sagesse, dont la pratique du culte s'avérait proche de la méthode scientifique. Raïa s'est sincèrement ouverte aux enseignements de Yaraésa pour se perfectionner par l'acquisition de connaissances et le développement de son esprit et de son intelligence.

C'est également à l'université que Raïa a rencontré Danèse, une étudiante étrangère originaire de Triaxus. Raïa a immédiatement été fascinée par l'exotique rhyphorienne et sa fourrure blanche et soyeuse, mais c'est l'esprit vif et l'intelligence affûtée de Danèse qui ont transformé cette attirance initiale en quelque chose de plus important. Danèse était la première « extraterrestre » avec laquelle Raïa se liait d'amitié et, au fil des

innombrables sessions d'étude tard dans la nuit et des randonnées lourdement armées dans les jungles environnantes, leur amitié s'est rapidement muée en amour. Raïa et Danèse sont devenues inséparables durant cette période passée ensemble à l'université mais l'une comme l'autre savait qu'elles devraient reconsidérer leur relation une fois leurs études terminées. Danèse s'était déjà engagée dans la Légion du Feu céleste et devait retourner sur Triaxus après l'obtention de son diplôme, tandis que Raïa avait l'occasion de suivre un programme d'étude de troisième cycle à la Station Absalom. Danèse a proposé de résilier son engagement afin de rester avec elle mais Raïa n'a pas voulu accepter cette proposition. D'après elle, aucune ne devait sacrifier sa carrière et son évolution à cause de l'autre ; à la place, chacune devait suivre l'exemple de Yaraésa et découvrir les choses par elle-même – intellectuellement, spirituellement, mais aussi d'un point de vue romantique. Les adieux ont été déchirants et elles ont promis de se revoir dès que les circonstances le leur permettraient.

Après avoir terminé ses études, Raïa a pris conscience que sa passion pour l'étude des formes de vie extraterrestres était en réalité une vocation et ses aptitudes pour la technomancie le moyen qu'elle pourrait utiliser pour gagner sa vie, en proposant ses compétences de scientifique et de technomancienne en échange d'une couchette dans les vaisseaux spatiaux en partance vers des régions du Vaste non répertoriées. Raïa pense qu'il y a une sorte de noblesse à nouer des premiers contacts avec des espèces extraterrestres et à œuvrer pour que celles-ci et les peuples des Mondes du Pacte se développent et progressent grâce aux relations qu'elles entretiennent entre elles. Elle cherche de nouvelles technologies et des techniques magiques alternatives auprès des extraterrestres rencontrés, en les échangeant contre ses connaissances. Raïa fait preuve de réalisme et ne croit donc pas à la non-interférence dans les cultures extraterrestres mais elle est vraiment convaincue de la justesse de ses initiatives toujours motivées par l'honneur, la compassion et la justice.

Malgré sa passion pour l'exploration, Raïa reste très proche des Mondes du Pacte. En plus de ses parents et de ses amis toujours sur Castrovel, Raïa aime toujours Danèse et les deux sont toujours ensemble, malgré la distance extrême qui les sépare lors de leurs voyages interstellaires. Elles communiquent régulièrement et chérissent les rares moments où leurs chemins se croisent et leur permettent de se rapprocher physiquement. Un jour ou l'autre, elles pourraient décider de s'installer quelque part et de vivre ensemble mais Raïa se contente pour l'instant de cette situation. Elle a fait l'expérience de l'amour et sait que sa vie a un sens et que la galaxie est emplie d'innombrables extraterrestres qu'il reste à découvrir, à étudier et avec lesquels on peut se lier d'amitié – une espèce après l'autre.