

## COMPÉTENCES

Sauter (X S)  
 Escalader (X S)  
 (E S)  
 (E S)

(E S)  
 (E S)  
 (E S)  
 (E S)

Interactions sociales (X S)  
 Perception (X S)  
 (E S)  
 (E S)

## APTITUDES SPÉCIALES

Entraîné au maniement des armes légères et moyennes

Flexibilité

Coup (1 point de Puissance)

Contact influent

\* a besoin de soins spéciaux

Aventurier expérimenté (un niveau d'effort ajoute des effets mineurs)

Interface

**Incapacité** : savoir ou connaissance

**Incapacité** : résister aux attaques mentales

EFFORT 2 2 1  
 RANG PX

RÉSERVE 18  
**PUISSANCE**

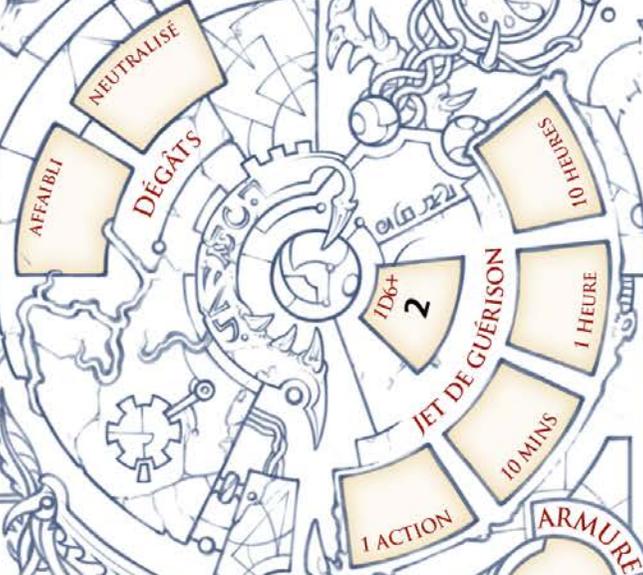
AVANTAGE 1

RÉSERVE 16  
**CÉLÉRITÉ**

AVANTAGE 1

RÉSERVE 14  
**INTELLECT**

AVANTAGE



ATTAQUES	MOD	DGTS
Masse		4
Anneau Rasoir	-1	2

## CYPHERS

LIMITE 2

Émetteur de rayon magnétique (niveau 6)  
 Projecteur d'écran de force (niveau 5)

## POSSESSIONS

### EQUIPEMENT

- Vêtements
- Brigandine
- Masse
- Anneau Rasoir
- Équipement d'explorateur
- Trousses de petits outils et de pièces détachées

SHINS

18

### ARTEFACTS & CURIOSITÉS

Un collier qui, si on le porte, colore vos cheveux en gris

## HISTORIQUE

Vous vous rappelez peu de choses de votre passé ce qui vous a toujours semblé étrange. Vous parlez rarement de votre nature partiellement mécanique et vous usez de votre charme naturel pour convaincre les autres que vous n'êtes rien d'autre que ce que vous semblez être. Aussi, personne ne connaît vos composantes artificielles mis à part \_\_\_\_\_ (choisir un PJ), qui a récemment découvert votre secret.

Vous êtes à l'origine de la mission actuelle de votre groupe pour aller explorer les régions sauvages. Vous vous verriez bien chef de l'équipe.

## NOTES

# NUMENÉRA

**Benthe**

NOM

**Charmant**

TYPE

**Jack**

DESCRIPTEUR

QUI

**allie la Chair et l'Acier**

FOCUS

EST

## COMPÉTENCES

Nager

X S

E S

E S

E S

Défense de Célérité

X S

X S

E S

E S

E S

Géographie

X S

Botanique

X S

Astronomie

X S

Orientation

X S

E S

## APTITUDES SPÉCIALES

Entraîné au maniement des armes légères et moyennes

Flexibilité

Perforation (1 point de Célérité)

Armure de glace (1 point d'Intellect)

Toucher de givre (1 point d'Intellect)

Bousculade (2 points d'Intellect)

**Incapacité** : charme, persuasion ou étiquette

2

RANG

EFFORT

2

1

PX

PUISSANCE

RÉSERVE 11

AVANTAGE

CÉLÉRITÉ

RÉSERVE 14

AVANTAGE 1

INTELLECT

RÉSERVE 17

AVANTAGE 1

NEUTRALISÉ

AFFAIBLI

DÉGATS

10 HEURES

ID6+

2

JET DE GUÉRISON

1 HEURE

10 MINS

1 ACTION

ARMURE

1 (2)

ATTAQUES

Arc

MOD

DGTS

4

Lame d'avant-bras

-1

2

Hache de bataille

4

## CYPHERS

LIMITE

2

Détonateur de feu (niveau 5)

Revitaliseur de Puissance (niveau 6)

## POSSESSIONS

### EQUIPEMENT

Vêtements

justaucorps de cuir

Arc / 12 flèches

Lame d'avant-bras

Hache de bataille (lame en verracier)

Équipement d'explorateur

Trousses de petits outils

Deux livres de cartes

SHINS

8

### ARTEFACTS & CURIOSITÉS

Une boîte en synth qui affiche une nouvelle image d'un endroit du Neuvième Monde tous les deux jours.

## HISTORIQUE

À part une bibliothèque, le seul endroit où vous préférez être, c'est une taverne à boire avec vos amis dont la plupart sont des glaives et des guerriers. Il y a très longtemps, un de ces amis vous a donné un étrange appareil à étudier. Après l'avoir activé accidentellement, vous avez découvert qu'il pouvait tellement refroidir l'air autour de vous que vous vous êtes retrouvé couvert de glace. Vous pouvez étendre ce revêtement protecteur à \_\_\_\_\_ (choisir un PJ) si cette personne est proche de vous. Vous ignorez pourquoi cela ne fonctionne pas avec d'autres individus.

Alors que ce PJ s'apprêtait à partir pour une mission d'exploration dans les régions sauvages, vous l'avez convaincu de vous accepter dans son groupe.

## NOTES

# NUMENÉRA

**Daylen**

NOM

**Érudit**

TYPE

**Jack**

DESCRIPTEUR

QUI

**porte un vernis de glace**

FOCUS

EST

## COMPÉTENCES

Nager (X S)

Doué à l'attaque (X S)

(E S)

(E S)

(E S)

Courir (X S)

(E S)

(E S)

(E S)

(E S)

Numenéra (X S)

(E S)

(E S)

(E S)

(E S)

## APTITUDES SPÉCIALES

- Entraîné au port des armures
- Entraîné au maniement de toutes les armes
- Taille (1 point de Puissance)
- Entraîné sans armure
- Sentir la "magie"
- Prestidigitation (1 point d'Intellect)
- Planer (1 point d'Intellect)
- Attaque successive (2 points de Célérité)
- Incapacité** : charme, persuasion ou supercherie

EFFORT 2

RANG 2

PX 1

RÉSERVE 13

PUISSANCE

AVANTAGE 1

RÉSERVE 14

CÉLÉRITÉ

AVANTAGE 2

RÉSERVE 13

INTELLECT

AVANTAGE 1

AFFAIBLI

NEUTRALISÉ

DÉGATS

1D6+ 2

JET DE GUÉRISON

1 HEURE

10 MINS

1 ACTION

ARMURE 2

ATTAQUES	MOD	DGTS
Épée large		4

## CYPHERS

LIMITE 2

- Détonateur à entoilement (niveau 6)
- Ceil d'aigle (niveau 4)

## POSSESSIONS

### EQUIPEMENT

- Vêtements
- Haubert de mailles
- Épée large
- bouclier
- Équipement d'explorateur

SHINS 5

### ARTEFACTS & CURIOSITÉS

Une curiosité de la taille d'un stylo qui indique le poids de tout ce vers quoi vous le pointez (à courte distance). Un cube de glace scellé qui contient un petit insecte toujours en vie bien qu'il n'ait ni air, ni nourriture, ni eau. Un minuscule poinçon qui ne fait pas mal quand il perce la chair.

## HISTORIQUE

Vous avez commencé votre vie dans les rues où, à cause de vos mauvaises fréquentations, vous êtes retrouvé en prison. En détention, vous avez rencontré une femme affirmant être une mystique. Elle vous a appris certains secrets de sa « magie ». Vous croyez en l'occulte et vous pensez que votre pouvoir sur la gravité vient de ces arts ésotériques.

Vous avez rejoint votre groupe actuel de compagnons car les présages étaient favorables. Cependant, peu de temps après, vous avez accidentellement envoyé \_\_\_\_\_ (choisir le nom d'un PJ) dans les airs après avoir mal contrôlé vos pouvoirs (le PJ peut choisir la manière dont il a réagi à cet incident).

## NOTES

# NUMENÉRA

**Hawmett**

NOM

EST

**Mystique/Mécanique**

TYPE

**Glaive**

DESCRIPTEUR

QUI

**contrôle la gravité**

FOCUS

## COMPÉTENCES

ES ES ES ES

ES ES ES ES

EX XS XS ES

## APTITUDES SPÉCIALES

Entraîné au maniement des armes légères  
 Assaut (1 point d'Intellect)  
 Garde  
 Éclair (4 points d'Intellect)  
**Incapacité** : énigmes, problèmes, savoir, mémorisation

EFFORT 2 1  
 RANG 2 PX

RÉSERVE 11  
**PUISSANCE**  
 AVANTAGE

RÉSERVE 11  
**CÉLÉRITÉ**  
 AVANTAGE

RÉSERVE 25  
**INTELLECT**  
 AVANTAGE 2

NEUTRALISÉ  
 DÉGÂTS  
 AFFAIBLI  
 JET DE GUÉRISON  
 10 HEURES  
 1 HEURE  
 10 MINS  
 1 ACTION  
 ARMURE 1  
 ID6+ 2

ATTAQUES	MOD	DGTS
Rapide		2
Assaut		4/2

## CYPHERS

LIMITE 3

Détonateur à entoilement (niveau 6)  
 Détonateur à gaz (peur, niveau 5)  
 Projecteur d'image (niveau 6)

## POSSESSIONS

### EQUIPEMENT

Vêtements  
 Rapière  
 Deux livres de Numenéra

## SHINS

8

### ARTEFACTS & CURIOSITÉS

Un dodécaèdre cristallin en forme d'étoile qui change de couleur en fonction du nombre de numenéras à proximité (plus il y en a, plus il devient rouge)

## HISTORIQUE

Vous étiez l'apprenti d'un célèbre nano connu sous le nom de Binthius et, comme tous les apprentis, vous portez sa marque sur le front. Il vous a non seulement enseigné ses compétences mais aussi la compassion. Votre grande intelligence est donc tempérée par la nécessité d'aider les autres. C'est ce qui vous a conduit à votre situation actuelle afin d'utiliser vos pouvoirs pour veiller sur vos amis.

Pour vous aider dans cette tâche, vous avez placé une Garde spéciale sur \_\_\_\_\_ (choisir un PJ) qui l'immunise contre vos ésotéries à moins qu'il ne veuille être affecté.

## NOTES

# NUMENÉRA

Leve

NOM

Volontaire

TYPE

Nano

DESCRIPTEUR

QUI

manie le pouvoir avec précision

FOCUS

# COMPÉTENCES

[E] [S]  
 [E] [S]  
 [E] [S]  
 [E] [S]  
 [E] [S]

[X] [S] Équilibre  
 [X] [S] Défense de célérité  
 [X] [S] Arts du spectacle physiques  
 [X] [S] Travail du bois  
 [E] [S]  
 [X] [S] Numenéra  
 [X] [S] Tâches liées aux machines électriques  
 [E] [S]  
 [E] [S]

# APTITUDES SPÉCIALES

Entraîné au maniement des armes légères  
 Bousculade (2 points d'Intellect)  
 Scanner (2 points d'Intellect)  
 Activation à distance (1 point d'Intellect)  
 Pouvoir de persuasion (2 points d'Intellect)  
 Charmer les machines (2 points d'Intellect)  
 Stase (3 points d'Intellect)

**EFFORT**  
 2 RANG 2 1 PX

**PUISSANCE**  
 RÉSERVE 7  
 AVANTAGE

**CÉLÉRITÉ**  
 RÉSERVE 16  
 AVANTAGE 1

**INTELLECT**  
 RÉSERVE 17  
 AVANTAGE 1

AFFAIBLI  
 DÉGÂTS  
 NEUTRALISÉ

ID6+ 2  
 JET DE GUÉRISON  
 1 HEURE  
 10 MINS  
 1 ACTION  
 ARMURE 0

ATTAQUES	MOD	DGTS
Dague de poing	1 niv	2

# CYPHERS

**LIMITE**  
 3

Serviteur instantané (niveau 4)  
 Forêt d'attaque magnétique (niveau 5)

# POSSESSIONS

**EQUIPEMENT**  
 Vêtements  
 Dague de poing  
 Livre sur les numenéras  
 Trousse de petits outils

**SHINS**  
 4

**ARTEFACTS & CURIOSITÉS**  
 Un bracelet métallique qui sent le sucre.

## HISTORIQUE

Plusieurs appareils et composants discrets sont implantés dans votre corps et vous confèrent des pouvoirs ésotériques. Ils vous ont été donnés dans le temple caché de Prov, un obscur dieu machine.

Vous êtes en mission pour explorer une région sauvage car \_\_\_\_\_ (choisir un PJ) vous a dit quelque chose qui vous a laissé croire que vous pourriez y trouver un élément important pour Prov.

Cette même personne semble avoir un très mauvais rapport avec les machines ou, tout du moins, les machines avec lesquelles vous communiquez. S'il se trouve près d'une machine avec laquelle vous interagissez, cette dernière est considérée comme ayant un niveau de moins que la normale (sauf si cela vous permet d'en tirer un bénéfice, dans ce cas le niveau n'est pas modifié).

## NOTES

# NUMENÉRA

**Reminel**

NOM

**Gracieux**

TYPE

**Nano**

DESCRIPTEUR

QUI

**parle aux machines**

FOCUS

EST

## COMPÉTENCES

- Escalader (X S)
- Doué à l'attaque (X S)
- (E S)
- Supercheries et mensonges (X S)
- Évaluer le danger (X S)
- Résistance mentale (X S)
- Traque (X S)
- (E S)

## APTITUDES SPÉCIALES

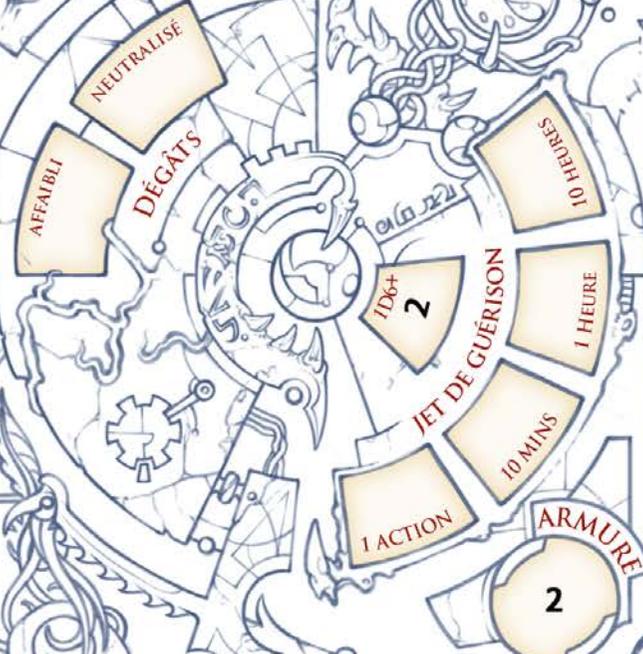
- Entraîné au port des armures
- Entraîné au maniement de toutes les armes
- Perforation (1 point de Célérité)
- Coup (1 point de Puissance)
- Recharger (1 point de Célérité)
- Défense martiale
- Incapacité** : Savoir, connaissance et compréhension

EFFORT 2 2 1  
RANG PX

RÉSERVE 17  
PUISSANCE  
AVANTAGE 1

RÉSERVE 14  
CÉLÉRITÉ  
AVANTAGE 2

RÉSERVE 9  
INTELLECT  
AVANTAGE



ATTAQUES	MOD	DGTS
Dague	-1	2
Arbalète lourde		6
Épée bâton		7

## CYPHERS

LIMITE 2

- Revitaliseur de Puissance (patch, niveau 7)
- Nodule de choc (niveau 5)

## POSSESSIONS

### EQUIPEMENT

- Vêtements
- Armure peau de bête
- Dague
- Arbalète lourde / 12 carreaux
- Épée-bâton
- Équipement d'explorateur
- Compas

SHINS 5

### ARTEFACTS & CURIOSITÉS

- Une minuscule poupée de seskii qui grogne quand on l'embrasse.

## HISTORIQUE

Vous avez passé de nombreuses années en tant que milicien chargé de la protection d'une grande communauté. Quand vous avez découvert que votre supérieur était corrompu, vous avez quitté votre emploi, écœuré, et vous avez tout perdu. Vous avez désormais besoin d'argent. Aussi, quand vous avez entendu dire que des explorateurs parlaient dans les régions inexplorées, vous vous êtes joint à eux dans l'espoir de pouvoir en tirer un profit.

Bien que vous soyez nouveau dans ce groupe, vous avez remarqué que \_\_\_\_\_ (choisir un PJ) avait un grand potentiel dans le maniement de l'épée-bâton. Vous êtes suffisamment qualifié pour lui enseigner cet art mais il se peut qu'il ne soit pas intéressé.

## NOTES

# NUMENÉRA

**Satha**

NOM

**Malin**

TYPE

**Glaive**

DESCRIPTEUR

QUI

**maîtrise les armes**

FOCUS

EST