



CORIOLIS

LIVRET DÉCOUVERTE
SCÉNARIO



Traduction Coriolis : Kit de Découverte

FREE LEAGUE PUBLISHING

Christian Granath, Tomas Härenstam, Nils Karlén, Kosta Kostulas, Simon Stålenhag

Chef de projet
Kosta Kostulas

Création du scénario
Nils Karlén

Création des règles
Tomas Härenstam

Direction graphique
Christian Granath

Illustrations
Martin Bergström

Plans
Christian Granath

Traduction en français
Nelly Prioux

Relecture
Florent Martin
Valérie Laproye

CORIOLIST™ Copyright© 2016 Paradox Interactive AB.
Tous droits réservés. www.paradoxplaza.com
Version française, AKA Games 2018. Tous droits réservés.
<http://www.aka-games.fr>



CHAPITRE 4

LES FLEURS SOMBRES

Et ainsi parla le Messager : Va de l'avant et trouve les semences des Icônes, les Fleurs du paradis. Avec elles, tu apporteras la prospérité à ton monde agonisant et sauveras les tiens de la famine et de la pauvreté.

Mais prends garde, bon pèlerin, certaines d'entre elles ont été contaminées par l'Ombre entre les Étoiles. Ces fleurs sombres ne sont pas porteuses de prospérité... mais de souffrance et de mort.

Les Fleurs Sombres est une courte aventure d'introduction à *Coriolis – Le Troisième Horizon*. Elle relate l'histoire d'une station spatiale disparue depuis longtemps, évanouie dans sa quête d'une plante fabuleuse, et d'une scientifique obsédée par l'accomplissement de sa mission, jusqu'à la mort.

TOUT CE DONT VOUS AVEZ BESOIN pour jouer le scénario se trouve dans ce document. Afin de vous préparer en tant que MJ, vous devez lire le livret de découverte et l'aventure dans leur intégralité. Utilisez les personnages pré-tirés que vous

trouverez à la fin de ce PDF et munissez-vous d'au moins une dizaine de dés à six faces, ainsi que d'une douzaine de jetons ou marqueurs pour représenter les Points d'Ombre. Gardez-les à portée de main, sur la table de jeu.

HISTORIQUE

Il y a de cela plus d'un siècle, sur les plaines desséchées et poussiéreuses de Dabaran, vivait un puissant émir dans la cité de Yehenna. Celui-ci s'inquiétait pour ses terres et son peuple car les récoltes étaient mauvaises et la nourriture se faisait rare. Alors que d'autres cités s'évertuaient à développer de nouvelles technologies pour fertiliser ces terres arides, l'Émir de Yehenna se tourna vers sa bibliothèque. Il y trouva un texte du fameux érudit Suleiman qui mentionnait une fleur bénie par le pouvoir des Icônes. Selon la légende, cette plante avait la capacité d'apporter la prospérité aux terres les plus désolées. L'Émir se mit en tête de trouver la fleur providentielle, et envoya des explorateurs à travers tout le système dabarani.

C'était un homme sage et précautionneux. L'ancien texte mentionnait des fleurs sombres, spécimens de la plante fabuleuse contaminés par l'Ombre entre les Étoiles. Il fit donc bâtir expressément une station spatiale aux confins du système, où les explorateurs pouvaient déposer leurs trouvailles. Celle-ci incarnait le cœur du projet visant à découvrir les Fleurs du Paradis. Des centaines de scientifiques dabarani travaillèrent avec acharnement au fil des ans, dans l'unique but de mettre la main sur le trésor recherché. La station fut confiée à la scientifique en chef Wahina, érudite passionnée et professeur à l'Université de Dadah.

Un jour, un explorateur lui rapporta une histoire étrange. Il avait trouvé une fleur, belle et gracile, dans les profondeurs des mines de gaz de Salamanx. Or les scientifiques n'ignoraient pas qu'aucune plante connue ne pouvait survivre à des conditions aussi austères. Avaient-ils enfin obtenu l'objet de leur quête ? Mais avant tout début de réponse, le désastre frappa.

Les Guerres des Portails touchaient à leur fin, aux derniers jours du conflit. Le peuple Dabarani s'était vu épargné par la plupart des violences, mais cette fois il se vit abandonné par la chance. Une flotte indépendante du Premier Horizon engagea une flottille de vaisseaux dabarani dans la noirceur de l'espace et, dans la confusion de la bataille, une torpille perdue frappa la station de recherche, neutralisant ses stabilisateurs et son système de survie.

La majorité du personnel de recherche mourut instantanément. Toutefois, Wahina et trois de ses assistants purent survivre. La station dévia de sa trajectoire, dans l'incapacité de contacter qui que ce soit ou de réactiver ses propulseurs. Elle fut déclarée perdue avec tous ses effectifs, et l'Émir de Yehenna dut s'avouer vaincu. Le projet fut annulé. Il mourut peu de temps après.

Cependant, Wahina survécut. Et continua son travail. Elle s'aperçut rapidement que la plante des profondeurs de Salamanx présentait effectivement des pouvoirs spéciaux, car elle pouvait maintenir la vie dans les environnements les plus hostiles. Alors que les provisions diminuaient, elle réalisa ainsi que leur salut pouvait résider dans la fleur. Elle commença donc à s'injecter la biomatière issue de la plante, puis ce fut au tour de ses assistants. Dans un premier temps, elle ne constata aucune variation mais alors que tout espoir semblait perdu, ils remarquèrent un détail...

Ils commençaient à changer.

ÉVÉNEMENTS RÉCENTS

Cent ans s'écoulèrent et l'Horizon, lui aussi, changea. Les Guerres des Portails s'achevèrent par l'isolement complet de l'Horizon. La Longue Nuit suivit. Les économies s'écroulèrent, les cultures se

désagrégèrent et le tissu même de la civilisation se désintégra. Les émirs de Dabaran survécurent, mais oublièrent les jours anciens d'avant-guerre. Le destin de la station de recherche fut ainsi enterré au fond d'archives poussiéreuses. Jusqu'au jour où le chercheur astronomique Siyab Ahiljaba repéra une chose étrange dans le ciel nocturne. Il découvrit ce qui semblait être un objet créé par la main de l'homme, à l'extrémité du système stellaire. Après avoir étudié la question, il fut convaincu d'avoir trouvé là quelque chose d'important : une station de recherche dabarani depuis longtemps disparue. Grâce au financement de la Fondation et de l'Institut Zénithien de Recherche Planétaire, Dahiljaba se mit en route à bord de l'un des navires d'exploration de l'institut, dans le but de visiter et cataloguer sa découverte. C'était il y a deux mois de cela. Personne ne l'a revu depuis.

LA SITUATION

Le vaisseau courrier Shamza et son équipage de cinq personnes, engagés par le Professeur Dahiljaba, arrivèrent et accostèrent sans problème à bord de la station. L'équipage entier monta à bord et fut immédiatement confronté à l'Apostème. Au début, l'exploration se déroula pacifiquement. L'équipe arpenta le complexe et commença à découvrir ses secrets. Cependant, lorsque l'officier de sécurité du navire, l'ancienne Légionnaire Amirah, rencontra l'un des assistants de recherche de Wahina, devenu un avatar sans âme de l'Apostème, les problèmes ne firent que commencer. Amirah crut les intentions de l'avatar hostiles et le tua derechef, condamnant inconsciemment par son action le reste de l'équipage.

L'Apostème et Wahina perçurent alors les nouveaux-venus comme des ennemis et une menace pour le projet, et répondirent logiquement par la violence. Un par un, l'équipage fut tué par l'Apostème ou l'un des avatars. L'Apostème recouvrit également le Shamza, l'immobilisant complètement. Finalement, les seuls survivants furent le Professeur Dahiljaba et Amirah elle-même. Ils se réfugièrent dans différents secteurs de la station et y demeurent à présent cachés. Leur unique espoir réside dans une éventuelle réponse au signal de détresse qu'ils ont réussi à envoyer.

C'est ici que l'équipage du Narzalus entre en scène.

LA MISSION

Les Personnages-Joueurs traversent le système Dabaran lors d'une mission commerciale de routine lorsqu'ils sont contactés par la Fondation. Il leur est demandé de se rendre à certaines coordonnées et d'enquêter sur la situation d'un vaisseau porté disparu. L'appareil transportait parmi ses passagers un chercheur de la Fondation, le Professeur Siyab

PETIT GLOSSAIRE

- ◆ **ASTRODIARIUM** – Une base de données trouvable sur la plupart des navires. Elle contient des informations de navigation, des données astronomiques, ainsi que le registre des planètes, vaisseaux et stations spatiales connus.
- ◆ **CC** – Cycle Coriolis. Le nombre d'années depuis la fondation de la station spatiale Coriolis.
- ◆ **DABARAN** – Un système stellaire, et sa planète éponyme.
- ◆ **ICÔNES** – Les entités mystiques priées comme des divinités dans l'Horizon.
- ◆ **L'INSTITUT** – Raccourci pour l'« Institut Zénithien de Recherche Planétaire ». Une organisation rattachée à la faction zénithienne appelée Le Consortium, se concentrant sur la recherche scientifique et l'exploration.
- ◆ **FLEUR DU PARADIS** – Une plante fabuleuse dont on dit qu'elle aurait le pouvoir de donner la vie. Elle est mentionnée par Suleiman l'Ancien.
- ◆ **LES GUERRES DES PORTAILS** – Une guerre catastrophique qui s'est étendue à tout le Troisième Horizon, avant de s'achever avec l'écroulement des portails stellaires et son isolement complet.
- ◆ **SALAMANX** – Une énorme géante gazeuse. Célèbre pour ses profondes mines de gaz.
- ◆ **SULEIMAN L'ANCIEN** – Un érudit Dabarani premier.
- ◆ **STASE** – Technologie permettant de plonger les gens dans un sommeil suspendu. Utilisé au court des voyages dans l'espace et parfois à des fins médicales.

Dahiljaba. S'ils découvrent d'importantes informations sur le sort du bâtiment, ils seront payés 10 000 birrs. S'ils peuvent ramener le navire ou le chercheur, ils recevront le double.

Le scénario commence au moment où les PJ arrivent aux coordonnées et trouvent l'ancienne station de recherche. Malheureusement pour eux (comme pour l'équipage du navire d'exploration), ils viennent de tomber sur un secret centenaire, et devront faire face aux étranges résidents de la station.

VUE D'ENSEMBLE

L'aventure est divisée en trois parties. Dans la première, les PJ s'approcheront de la station et essayeront d'y pénétrer. Dans la deuxième, la plus importante de l'aventure, les PJ exploreront la station, rencontreront ses habitants et trouveront des indices sur les événements passés. Dans la dernière partie les PJ seront entraînés de force dans le conflit entre Wahina / l'Apostème et les survivants de l'expédition de recherche. En conclusion, ils devront faire un choix et se ranger du côté des vivants, ou bien aider Wahina à réaliser son rêve centenaire d'amener la Semence des Icônes à Dabaran.

PNJ IMPORTANTS

Wahina	La scientifique en chef de SRAI-18. Elle est la créatrice et le premier esprit de l'Apostème.
Professeur Siyab	Le chercheur disparu. La personne que la Fondation souhaite trouver avec l'aide des PJ.
Amirah	Le second membre survivant du vaisseau d'exploration. Une ancienne Légionnaire, officier de sécurité à bord du vaisseau disparu. Un allié ou un ennemi potentiel pour les PJ.

CRÉATURES

L'Apostème	Le système végétal semi-intelligent issu des fleurs de Salamanx et des expériences de Wahina.
Un, Deux et Quatre	Les trois assistants de recherche ayant survécu. À présent des avatars sans âme de l'Apostème.



L'aventure commence au moment où les PJ approchent des dernières coordonnées connues du vaisseau d'exploration disparu. Lisez à haute voix, ou bien paraphrasez le texte ci-dessous.

Le pont du Narzalus est silencieux, excepté le bourdonnement constant du système de ventilation et le faible bruit des senseurs avioniques. Vous avez passé une semaine à voyager à travers les profondeurs du système Dabaran. Au début, c'était juste un autre boulot sans difficulté, la routine. Récupération et livraison. Vous avez déjà fait ça une bonne centaine de fois. Et puis il s'est passé quelque chose. Un signal brouillé en provenance d'un représentant de la Fondation. Une offre de mission lucrative pour trouver un navire disparu, le Shamza, avec à son bord un professeur de Dabaran. La paye était trop bonne pour la refuser, et les coordonnées de la dernière position connue du navire vous détournent juste un peu de votre trajet, de toute façon. Vous avez donc accepté. C'était il y a deux jours. Soudainement, les senseurs du vaisseau se sont activés. Les messages d'alerte vous informent maintenant de la proximité d'un objet. Il ne s'agit pas d'un vaisseau. C'est une station.

Quand le vaisseau des PJ s'approche de la station, ils sont accueillis par un bien étrange spectacle. Soudain, la console des biosenseurs s'éclaire. Après vérification, les PJ constatent qu'elle est recouverte d'un nuage de biomatière non identifiée.

EXAMINER LA STATION

Les PJ ont quelques options pour examiner la station, avant de chercher à y pénétrer.

* BALAYAGE DES SENSEURS

L'axe d'action le plus évident pour l'opérateur consiste à effectuer un balayage de la station à l'aide des senseurs. Cette opération ne prend que quelques minutes et requiert un test de **GÉNIE NUMÉRIQUE**. En cas de réussite, le balayage révèle les informations suivantes.

- ◆ La station n'est pas alimentée en énergie, mais son cœur fonctionne tout de même.
- ◆ Il signale de faibles signes de vie dans le biodôme.
- ◆ Il décèle une gravité artificielle sur la station.

Si le test est un échec, les senseurs sont brouillés par le nuage de biomatière autour de la station, et fournissent des informations contradictoires.

* RECHERCHE DANS LA BASE DE DONNÉES

Une recherche dans la base de données de l'astrodarium du vaisseau révèle les informations suivantes sur la station.

- ◆ Il s'agit de la « Station de Recherche Astronomique de l'Institut Dabarani Royal N°18 – SRAI-18 ».
- ◆ C'est un vieux modèle de station Dabarani, construit il y a de cela 146 ans.
- ◆ La station fut déclarée perdue avec tout son personnel 101 ans auparavant, lors des derniers événements des Guerres des Portails.
- ◆ La station faisait partie d'un programme de recherche créé par le dernier émir de Yehenna sur Dabaran. Aucune autre information n'est connue à son propos.

* EXAMEN VISUEL

Un survol prudent et un examen visuel de la station révèlent les informations suivantes.

- ◆ Il semble que la station ne soit pas alimentée en énergie, car elle est plongée dans les ténèbres.
- ◆ On aperçoit des dégâts visibles, des chocs d'astéroïdes mais aussi ce qui ressemble fort à des dommages causés par des souffles d'explosions, à l'arrière de la partie supérieure de la station.
- ◆ La station effectue une rotation complète sur son axe toutes les deux minutes.
- ◆ On peut percevoir quatre sas d'entrée visibles, dont deux semblent couverts d'une biomatière sombre.
- ◆ Un vaisseau est apponté sur l'un des sas, le Shamza. Son alimentation est coupée et il est infecté par la même biomatière.

ENTRER DANS LA STATION

Les PJ ont deux options. Ils peuvent synchroniser le mouvement de leur navire sur la rotation de la station, afin d'effectuer une sortie dans l'espace vers l'un des sas d'entrée, ou bien simplement tenter d'amarrer le vaisseau à la station.

* S'AMARRER À LA STATION

Le pilote du vaisseau doit synchroniser son déplacement sur la rotation de la station et effectuer un verrouillage manuel du sas afin de pouvoir l'utiliser. Cela requiert un test de **PILOTAGE**. Si le test est un



FLEURS DU VIDE

La biomatière que les joueurs ont vu sur l'extérieur de la station doit leur faire comprendre qu'il s'y déroule quelque chose de très étrange. Cette substance se trouve partout et s'agrippe spontanément au vaisseau des PJ ainsi qu'aux exocombis, obstruant les hublots comme les visières. Pensez également à suggérer la dépendance de l'Apostème à la lumière en décrivant comment la biomatière, quand elle est face à l'étoile de Dabaran, ressemble à une véritable plante avec ses petites fleurs violettes. Il s'agit certainement là de quelque chose d'inédit pour les PJ.

échec le vaisseau encaisse 1 point de dommages structurels, mais il parvient tout de même à se verrouiller au sas.

✳ SORTIE SPATIALE

Cette manœuvre est plus facile pour le pilote, mais nécessite une sortie audacieuse de la part d'une personne qui doit attacher un câble à la coque de la station, pour que les autres puissent traverser en toute sécurité dans leurs exocombis.

Le premier PJ à traverser doit effectuer un test de **DEXTÉRITÉ**. Un succès signifie qu'il atteint la coque sans incident, et peut donc attacher le câble. Un échec signifie que le PJ lâche le câble ou manque la station (au choix du joueur). Si le PJ perd le câble, un autre PJ devra retenter la manœuvre. Si le PJ manque la coque, il peut faire un nouvel essai mais il sera plus difficile (-1 dé). Un échec signifie que le PJ heurte la station et subit 2 points de dégâts (l'exocombi peut encaisser de tels dommages).

Une fois les PJ amarrés à un sas ou bien la traversée accomplie sans danger, ils peuvent déverrouiller manuellement l'ouverture. Cela devrait prendre quelques minutes, mais ne nécessite aucun jet de dés. Ensuite, les PJ peuvent entrer dans la station.

MENACES

- ◆ **La biomatière.** Même si elle ne représente pas une menace immédiate pour les PJ ou leur vaisseau, la biomatière qui entoure la station est une extension de l'Apostème et donc un possible problème à venir (si l'Apostème/Wahina considère les PJ comme hostiles).
- ◆ **Enchevêtrement (coût : 1 Point d'Ombre).** Si les PJ effectuent une sortie spatiale pour explorer l'extérieur de la station, vous pouvez empêtrer brusquement l'un d'eux au sein de l'étrange biomatière. Demandez un test de **CALME** au joueur. Si c'est un succès, il parvient à se libérer et continue son chemin. S'il échoue, il subit un point de stress et ne peut plus bouger avant d'être secouru par un autre PJ (test facile (+1) de **DEXTÉRITÉ**).

La station mesure approximativement 200 mètres de haut pour 160 mètres à son point le plus large. La vue de SRAI-18 est dominée par le grand macro-senseur qui s'étend sur 80 mètres d'un côté de la station. La coque est composée d'un métal au léger reflet verdâtre et on trouve la grande bulle en verre du biodôme à son sommet.

CERTAINS SIGNES MONTRENT que la station a subi des dommages. Elle a sans doute été percutée en plusieurs endroits par de petits astéroïdes, qui ont laissé des creux en forme de cratères sur la coque. En d'autres endroits, principalement le module des quartiers d'habitation, les traces ressemblent davantage aux conséquences d'explosions. Une grande partie de cette section est à présent béante sur la noirceur de l'espace.

Certaines parties de la station sont recouvertes d'une biomatière végétale sombre (voir ci-dessus).

LE SAS

Vous entrez dans le sas et fermez la trappe extérieure derrière vous. Les rayons de lumière émanant de votre combinaison percent l'obscurité régnant à l'intérieur, mettant à jour la poussière... Non, il s'agit d'autre chose : des particules sombres. Des vieux symboles apparaissent sur la porte menant à la station. Un casque est posé sur le sol. Le seul son venant briser le silence est celui de votre respiration.

Lorsqu'ils pénétreront dans le sas, les PJ constateront que la chambre de cycle contient des fragments de cette biomatière végétale observée à l'extérieur de la station. Sinon, il ressemble à un sas de décompression banal, même s'il semble évident qu'il n'a pas été utilisé depuis longtemps, et correspond à un ancien standard. Des grandes portes blindées, des panneaux affichant des instructions écrites en Dar Ancien, un casque ayant probablement appartenu à un membre d'équipage au destin tragique... Les écrans indiquent la présence d'oxygène dans la station, et c'est en effet le cas. Après une analyse du sas, les capteurs de leurs exocombis les avertit qu'ils peuvent retirer leurs casques sans danger.

POPULATION : personne.

OBJETS : un vieux casque exo rouge. Un PJ avec la compétence **SCIENCE** peut détecter quelque chose d'inhabituel à l'intérieur. Sur la partie interne, il y a une tache de biomatière sombre. Identique à la matière observée en dehors de la station.

MENACES : aucune

LE COULOIR

Devant vous, un couloir s'éloigne dans l'obscurité de la station. L'air est humide et il règne une étrange odeur de pourriture, pareille à celle des feuilles en décomposition. Dès l'instant où vous posez un pied dans le couloir, un son de craquement se fait entendre sous vos bottes. Les faisceaux de vos lampes éclairent le sol et révèlent un spectacle inédit : le sol est jonché de lianes sombres et de mauvaises herbes noueuses.

Pour les PJ, la première expérience avec l'intérieur de la station sera ce couloir menant au sas. Son contour est de forme octogonale et ses murs métalliques d'un gris terne. Le plafond comporte des bandes lumineuses qui n'ont pas été allumées depuis très, très longtemps. Plus important : le sol est entièrement recouvert par l'Apostème. Une sorte de taillis sombre et épais de lianes filandreuses et d'étranges feuilles noirâtres tapis le sol et grimpe le long des murs jusqu'à environ la moitié de leur hauteur. Le corridor est complètement sombre et il n'existe aucun moyen d'activer les bandes de lumière à partir de l'endroit où ils se trouvent.

POPULATION : personne

OBJETS : un gant. Partiellement caché dans l'Apostème. À l'évidence, il faisait autrefois partie d'une exocombi. Un examen révèle que les restes squelettiques d'une main humaine se trouvent encore à l'intérieur du gant.

MENACES : aucune

Si les PJ analysent des échantillons de l'Apostème en utilisant la compétence **SCIENCE** ou qu'ils les ramènent sur leur vaisseau pour analyse, ils découvriront les éléments suivants.

- ◆ C'est en effet une plante biologique.
- ◆ Cette plante semble extrêmement résistante aux conditions difficiles.
- ◆ Elle est de même nature que la biomatière à l'extérieur de la station.
- ◆ Elle ne correspond à aucune plante enregistrée dans les bases de données.



VUE D'ENSEMBLE DE LA STATION

1. Macro-senseur à large spectre
2. Sas
3. Biodôme
4. Quartiers de l'équipage (partiellement détruits)
5. Laboratoire médical
6. Salle des machines
7. Sas
8. Laboratoire

LES QUARTIERS DE L'ÉQUIPAGE

De ce qui devait être autrefois un lieu de vie assez somptueux pour l'équipage de la station, il ne reste aujourd'hui que son ombre et de tristes vestiges. Une allée, de plusieurs mètres de large et peut-être cinq mètres de hauteur, s'étend devant vous. L'ancienne pièce-maîtresse du module d'habitation n'est maintenant plus qu'un monument pourrissant en mémoire des gens qui ont un jour vécu ici. Des fenêtres brisées, un plafond peint de la couleur rougeâtre du ciel de Dabaran, et même quelques balcons.... Tout cela englouti par la sombre croissance végétale.

Les quartiers de l'équipage constituent la zone la plus touchée par la catastrophe ayant condamné la station et ses habitants. On trouve encore des traces d'occupation de l'ancien équipage dispersées un peu partout : des vêtements, des bijoux fantaisie et des souvenirs personnels. Une table encore dressée, témoin d'un dernier repas de famille. Un lit défait. Une pièce utilisée comme studio par un membre d'équipage doté de talents artistiques, redécorée par les peintures poussiéreuses d'une Dabaran verte et florissante. Et partout, ce sombre Apostème. Avec ses lianes tordues agrippées aux murs, et développées en formes contre-nature. Elles ont pris possession du moindre recoin de ce qui fut par le passé un territoire humain.

POPULATION : Deux. Jadis un membre de l'équipage. À présent un réceptacle pour l'Apostème. En train de surveiller les PJ dans l'allée, depuis l'une des fenêtres du deuxième étage. Peut être repéré en cas de réussite sur un jet Très Difficile [-2] d'**OBSERVATION**.

OBJETS : lancez 1D6

1. Une carte mémoire encore fonctionnelle sur laquelle on peut trouver un enregistrement de la chanteuse Dani Durrah, une artiste autrefois célèbre de Yehenna, Dabaran.
2. Une veste verte poussiéreuse. Inscrit au dos, en Dar ancien : « Équipage IAR-18 ».
3. Une ration alimentaire. « Kodh avec du riz et des tomates ». Toujours comestible. Plus ou moins.
4. Un holo-cube avec un enregistrement de ce qui semble être six membres de l'équipage occupés à s'amuser dans cette zone. Ils rient et sourient en parlant à la personne qui tient l'appareil d'enregistrement.
5. Un cahier dont les antiques pages sont à moitié moisies. Les dernières semblent indiquer qu'une sorte de catastrophe a frappé la station... « Nous sommes en train de mourir. Que les Icônes bénissent nos âmes. Je t'aime, mère. »
6. Une espèce de jeu de société, contenu dans une boîte en plastique avec des incrustations, pour contenir des pièces de jeu soignées. Des soldats, des créatures démoniaques et des vaisseaux spatiaux. Pas de règles.

MENACES : l'avatar de l'Apostème, Deux.

LE LABORATOIRE

Des rangées de capsules en verre céramique recouvrent les murs. À l'intérieur, toutes sortes de plantes, mortes depuis longtemps. Certains de ces récipients sont brisés et des lianes de l'Apostème en émergent, comme autant de doigts grêles, pour s'en extraire. L'Apostème a tout envahi : il recouvre le sol, grimpe le long des murs et pend au plafond.

Le laboratoire était autrefois le cœur de la station. C'est ici que les scientifiques ont recueilli tous les spécimens ramenés par les explorateurs pour les soumettre à des expériences et les observer. On trouve des milliers d'espèces différentes rassemblées ici et toutes sont à présent mortes, momifiées dans leurs cartouches. On peut également y découvrir une douzaine de postes de travail munis d'anciens terminaux.

POPULATION : l'avatar de l'Apostème, Un.

OBJETS : un terminal encore en état de marche. Un test réussi de **GÉNIE NUMÉRIQUE** ou l'utilisation de la clé magnétique trouvée dans la salle des machines permet de le faire redémarrer, et d'accéder à ses données. L'antique système révèle une énorme base de données pleine d'informations indéchiffrables. Mais également un message...

MENACES : Un. Il est dissimulé derrière des cuves envahies par la végétation. Il s'agit de l'un des assistants survivants de Wahina, à présent rien de plus qu'un avatar sans cervelle de la Croissance. Tapi dans l'ombre, il observe. S'il est repéré, il fuira vers le biodôme. S'il se retrouve acculé ou attaqué, il utilisera la violence.

LE MESSAGE

- ◆ À : l'éminente chef scientifique royale Wahina Adala
- ◆ De : l'Honorable Ministre Royal des Affaires liées à l'Agriculture

L'Émir n'est pas satisfait des efforts de votre équipe. Il souhaite vous rappeler expressément que votre mission est sacrée et ordonnée par les Icônes elles-mêmes, et que l'Émir espère obtenir bientôt de véritables résultats.

L'avenir du peuple de l'émirat est en jeu.
Si vous échouez, l'Histoire ne sera pas indulgente.

Que les Icônes bénissent votre travail.



UN, AVATAR POUR L'APOSTÈME

Autrefois membre de l'équipage d'origine de la station et de l'équipe de recherche qui travaillait directement avec Wahina. L'avatar connu sous le nom de « Un » est grand et filiforme, avec un visage pâle et un regard vide mais intense.

ATTRIBUTS : (LES SCORES ENTRE PARENTHÈSES SONT UTILISÉS LORSQUE LE BIODÔME EST ALLUMÉ) - VIGUEUR 3 (6), AGILITÉ 3 (5), ASTUCE 2 (3), EMPATHIE 2 (3)

POINTS DE VIE : 6 (11) **POINTS D'ESPRIT :** 4 (6)

COMPÉTENCES : Mêlée 2 (4), Observation 2 (4), Infiltration 2 (4)

ARMURE : 2 (6)

ARMES : Mains nues (Bonus 0, INIT +2, Dégâts 2, CRIT 2, Bout Portant)

- ◆ **ATTAQUE DE SPORES :** l'avatar peut agripper une victime et lui cracher ses spores au visage. Lancez les dés comme s'il s'agissait d'une attaque de Mêlée normale. En cas de succès, l'agression provoque des dégâts normaux, ainsi que 3 points de stress.
COÛT : 1 Point d'Ombre.

LE BIODÔME

L'odeur vous assaille dès l'entrée. Elle évoque la puanteur de feuilles en décomposition et d'une eau croupie. Il fait chaud, et l'air est si lourd qu'il en devient quasiment irrespirable. L'Apostème est partout : il recouvre le sol, les murs et même le dôme de verre.

Le biodôme abritait jadis le grand jardin d'oxygène de la station. Depuis la catastrophe, Wahina s'en est servie pour abriter l'Apostème. La mauvaise herbe aux teintes violet foncé a tout envahi : elle jonche le sol, escalade les murs et atteint même le dôme de verre céramique. La couche supérieure de la texture végétale est couverte de petites fleurs sombres, toutes tournées vers le dôme, figées dans leur effort pour accéder à la lumière diffuse de Dabaran filtrée par la végétation.

POPULATION : Wahina.

MENACES : l'Apostème.

OBJETS : rien d'important.

WAHINA ADALA, SCIENTIFIQUE PREMIÈRE ET SURVIVANTE

Autrefois brillante scientifique de l'Université de Dadah, Wahina est devenu obsédée par la recherche de la Semence des Icônes. Elle pensait, et elle le croit toujours, que la bio-ingénierie de plantes particulièrement résistantes pouvait représenter la clé d'une vie meilleure pour les gens de l'Horizon. Cependant, quand la catastrophe a frappé et que des membres de l'équipage de la station ont été tués, tout a changé. Elle est parvenue à s'accrocher à la vie pour ensuite

trouver la rédemption dans cette plante étrange née dans les mines de gaz de Salamanx. Elle a survécu, mais pour devenir partie intégrante de l'expérience de bio-ingénierie. À présent Wahina est toujours humaine, mais pourtant elle est devenue autre chose... Elle ne fait plus qu'un avec l'Apostème.

ATTRIBUTS : (LES SCORES ENTRE PARENTHÈSES SONT UTILISÉS LORSQUE LE BIODÔME EST ALLUMÉ) - VIGUEUR 3 (5), AGILITÉ 3 (5), ASTUCE 4 (6), EMPATHIE 4 (5)

POINTS DE VIE : 6 (10) **POINTS D'ESPRIT :** 8 (11)

COMPÉTENCES : Science 5, Manipulation 3, Culture 2, Tir 2

ARMURE : 0 (4)

ARMES : Pistolet à accélérateur (Bonus +1, INIT 0, Dégâts 2, CRIT 1, Longue Portée)

- ◆ **CONTRÔLE DE L'APOSTÈME :** Wahina peut faire bondir l'Apostème sur un PJ. Si le MJ dépense un Point d'Ombre, un PJ se retrouve automatiquement coincé dans l'Apostème et doit réussir un test de **FORCE** pour se libérer au tour suivant. Cela nécessite bien entendu que l'Apostème ait envahi l'endroit en question.
COÛT : 1 PO.

LA SALLE DES MACHINES

Ici, l'apparence des couloirs diffère sensiblement. Les plafonds sont plus bas, les murs tapissés de tuyaux et de câbles, et les panneaux recouverts d'inscriptions en Dar ancien. Le tout évoque une sorte de machine gargantuesque.

Ce labyrinthe de tuyaux, de panneaux et de générateurs de gravité était autrefois la salle des machines de la station. Maintenant, ses couloirs poussiéreux sont abandonnés et inutilisés. Le cœur du réacteur se trouve au centre de ce secteur. C'est une chambre ovale et haute de trois étages, qui abrite le réacteur à fusion de la station. Il fonctionne actuellement au ralenti. Les systèmes automatiques demeurent toujours actifs, malgré toutes ces années.

POPULATION : l'avatar de l'Apostème, Quatre.

MENACES : Quatre. Le dernier avatar de l'Apostème se cache dans ce secteur. Il connaît la disposition des couloirs et des corridors comme sa poche, et suivra les PJ discrètement dans toute la zone. S'il est repéré, il essaiera de s'échapper ou d'attaquer, selon les circonstances.

OBJETS : des consoles à l'aide desquelles vous pouvez contrôler l'alimentation, les générateurs de gravité et l'éclairage de la station. Pour les faire fonctionner, un PJ doit réussir un jet de **GÉNIE NUMÉRIQUE**. Chaque manipulation sur un système différent nécessite un test séparé. En cas d'échec, les PJ doivent étudier les commandes pendant 1D6x10 minutes avant de pouvoir réessayer.

LE CŒUR DU RÉACTEUR : le réacteur fonctionne toujours, mais ce dernier siècle sans maintenance de ses systèmes de

contrôle l'a dégradé. S'ils réussissent un test Très Difficile [-2] de TECHNOLOGIE, les PJ peuvent le surcharger et ainsi démarrer un processus de fusion. Cela provoquera la destruction de la station au bout de 1D6x10 minutes.

QUATRE, AVATAR DE L'APOSTÈME

Autrefois membre de l'équipage, à présent un avatar sans âme de l'Apostème. Quatre n'est pas très grand, mais il dispose d'un corps bien bâti. Le crâne rasé, des yeux sombres et vêtu d'un vieil uniforme d'équipage déchiré.

ATTRIBUTS : (LES SCORES ENTRE PARENTHÈSES SONT UTILISÉS LORSQUE LE BIODOME EST ALLUMÉ) - VIGUEUR 4 (8), AGILITÉ 3 (5), ASTUCE 2 (3), EMPATHIE 2 (3)

POINTS DE VIE : 7 (13)

POINTS D'ESPRIT : 4 (6)

COMPÉTENCES : Mêlée 2(4), Observation 2 (4), Infiltration 2 (4)

ARMURE : 2 (6)

ARMES : Mains nues (Bonus 0, INIT +2, Dégâts 2, CRIT 2, Bout Portant)

◆ **RÉGÉNÉRATION :** l'avatar peut récupérer tous ses points de vie perdus. Ce processus prend 1 tour et peut être répété. Pour deux Points d'Ombre, il peut également se soigner d'une blessure critique.

COÛT : ½ Points d'Ombre

LE LABORATOIRE MÉDICAL

Une grande salle circulaire avec deux plates-formes surélevées, équipées de ce qui ressemble à des machines médicales. Au fond de la pièce, vous pouvez distinguer un certain nombre de lits de stase, la plupart sont détruits mais d'autres semblent intacts. Des décombres ont été entassés devant l'une des portes. On dirait qu'on a essayé d'empêcher quelqu'un – ou quelque chose – d'entrer.

Le laboratoire médical abritait autrefois les installations médicales de pointe de la station. Depuis le désastre, l'inactivité l'a fait sombrer dans un état de délabrement avancé. Il se présente comme un dôme d'environ 8 mètres de hauteur à son point le plus élevé, et ses murs sont bordés de vieilles machines médicales. Certaines d'entre elles paraissent technologiquement plus avancées que le fleuron du genre actuellement en activité dans l'Horizon. Le laboratoire médical repose en mode veille, mais il peut être activé depuis la salle des machines.

On trouve également huit lits de stase dans une alcôve, dont trois sont complètement détruits et les autres usés à divers stades de décrépitude. Le Professeur Sayib se cache dans l'un d'entre eux, recroquevillé sur lui-même et tremblant de peur. Si les PJ enquêtent sur les lits et regardent à travers les plaques frontales, ils se retrouveront directement confrontés à son regard horrifié.



POPULATION : Siyab Dahiljaba

MENACES : aucune

OBJETS : divers équipements médicaux. Si le laboratoire est alimenté, il peut être utilisé par un PJ avec la compétence **MÉDIRURGIE**.

SIYAB DAHILJABA, CHERCHEUR ASTRONIQUE ET PROFESSEUR

C'est un universitaire compétent mais assez quelconque de l'Université de Dabaran. Dahiljaba voyait la découverte de la station perdue comme un moyen d'améliorer sa réputation et d'impressionner ses pairs. Il n'avait toutefois pas pris en considération le fait que la station pouvait toujours être occupée. Quand Amirah a tué l'un des avatars de l'Apostème, une vague de violence a déferlé sur la station, conduisant à la mort de l'équipage du Shamza. Ces événements l'ont profondément traumatisé. Depuis, il se cache dans le laboratoire avec ses derniers espoirs, priant pour que l'on vienne le sauver.

ATTRIBUTS : VIGUEUR 2, AGILITÉ 2, ASTUCE 5, EMPATHIE 4

POINTS DE VIE : 4

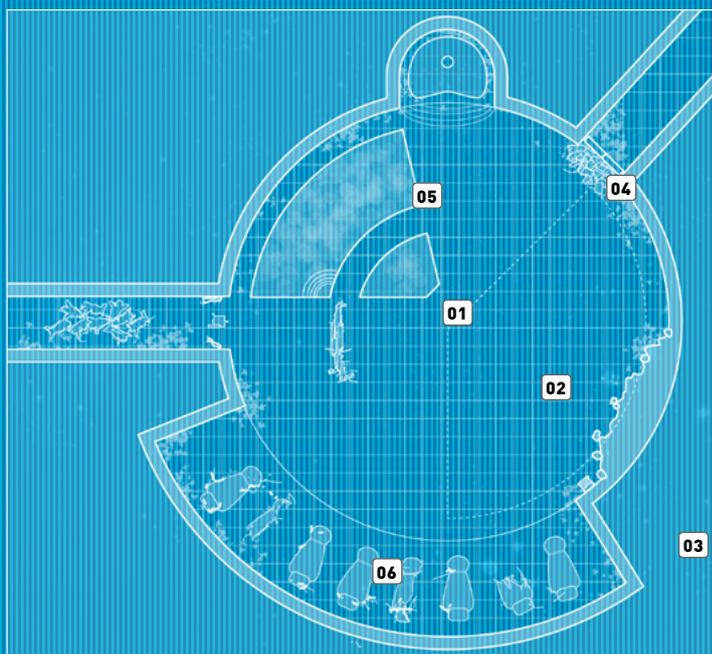
POINTS D'ESPRIT : 9

COMPÉTENCES : Science 5, Culture 4, Observation 2, Manipulation 2

ARMES : Aucune

RESSENTIR LA TENSION

Il est très important que les joueurs ressentent un malaise progressif lors de l'exploration. Utilisez les sinistres avatars et la sournoise mercenaire Amirah afin de provoquer des scènes de tension. Les joueurs doivent en permanence avoir l'impression d'être observés et suivis. L'Apostème constitue également un dispositif efficace pour terroriser les PJ. Plongez-les dedans, recouvrez leurs habits de spores et faites en sorte qu'ils recouvrent des zones auparavant intactes. L'Apostème est un organisme vivant en constante évolution qui change la configuration de l'antique station. À cause de lui, des portes sont condamnées et oubliées, certains couloirs sont quasiment infranchissables. Il peut s'avérer très efficace de bloquer le retour vers le vaisseau et d'obliger les PJ à trouver un autre chemin. Utilisez les événements décrits à la page suivante comme source d'inspiration.



LE LABORATOIRE MÉDICAL

1. Panneau de contrôle
2. Bloc opératoire
3. Biodôme
4. Décombres
5. Appareillages médicaux
6. Lits de Stase

La dernière partie de cette aventure concerne les événements opposant les PJ et les membres survivants du Shamza aux plans de Wahina et de l'étrange Apostème qui domine la station.

L'Apostème est un système biologique de plantes connectées qui a infecté l'intérieur et l'extérieur de la station. Elle n'est pas intelligente en elle-même, mais la fusion avec Wahina a uni leurs « consciences ». Cette dernière reste toujours humaine, mais elle fait dorénavant partie intégrante de l'Apostème. Ses anciens assistants ont échoué à intégrer l'Apostème et à conserver leur intégrité mentale. Ils vivent et respirent, mais ont perdu toute capacité à penser de manière indépendante comme des êtres humains. Cela les rend dépendants de l'Apostème et de Wahina concernant toutes les prises de décisions rapides.

LE CYCLE DE LUMIÈRE JOUR/NUIT

L'Apostème a besoin de la lumière du Soleil. Elle l'utilise pour maintenir correctement le lien entre Wahina et les avatars. Dans la mesure où la station tourne autour de son propre axe, le biodôme est envahi par la lumière rouge de la lointaine Dabaran à intervalles de quelques minutes seulement. Lorsque le dôme est exposé à la lumière, l'Apostème et ses avatars deviennent plus forts et plus rapides. Des PJ attentifs peuvent remarquer la corrélation entre l'agressivité et la vitesse de l'Apostème et ses avatars et la rotation de la station vers l'étoile de Dabaran. S'ils se déplacent dans la station pendant les périodes où le biodôme est dans l'obscurité, ils se rendront compte que leur progression est grandement facilitée. En tant que MJ, vous pouvez exploiter les variations entre la lumière rouge de l'étoile et l'obscurité du vide extérieur pour susciter une certaine tension.

ÉVÉNEMENTS

Les événements suivants peuvent être utilisés si le MJ pense qu'ils pourraient rendre l'aventure plus excitante.

* COINCÉ !

Un PJ ou son équipe se retrouve soudainement coincé dans le taillis. Il est incapable de faire le moindre mouvement tant qu'il ne parvient pas à se libérer. Cela peut survenir au milieu d'un conflit avec Wahina ou l'un des avatars. Pour se dégager, tout PJ bloqué doit réussir un jet Très Difficile de **FORCE** (-1).

Coût : 1 Point d'Ombre.

* LUMIÈRE ROUGE

Alors que la station tourne autour de son axe, le MJ peut choisir de dépenser deux Points d'Ombre pour faire pivoter la station vers la lumière de l'étoile Dabaran. Au moment où elle survient, l'Apostème est dynamisé par l'afflux de lumière et peut utiliser ses avatars beaucoup plus efficacement.

Coût : 2 Points d'Ombre.

* EMBUSCADE D'AMIRAH

Amirah est responsable du conflit avec l'Apostème, et elle se sent impatiente d'y mettre fin une bonne fois pour toutes. Pour cela, l'ex-Légionnaire a l'intention de détruire la station puis de prendre la fuite à bord du Shamza, ou avec le vaisseau des PJ. Pour ce faire, elle attendra, embusquée, que le groupe passe à proximité de sa cachette, puis soudainement se rapprochera pour attraper l'un des PJ afin de s'en servir comme bouclier humain. Elle racontera son histoire (dans son esprit, l'Apostème est une aberration qui doit absolument être détruite) et demandera aux personnages de l'aider à faire exploser la station. La proposition sera formulée alors qu'elle braquera un pistolet Vulcain sur la tempe de son otage.

Coût : 1 Point d'Ombre.

AMIRAH TASCH, EX-LÉGIIONNAIRE ET OFFICIER DE SÉCURITÉ

Elle était autrefois membre d'une force d'élite de la Légion, en tant que Capitaine de la redoutée Compagnie de la Fureur de Shiyams. Amirah a quitté la Légion après avoir franchi une limite dans l'exercice de ses fonctions, en tuant un garde sur Coriolis. Elle gagne à présent sa vie comme mercenaire et sa dernière affectation était auprès de l'équipage hétéroclite du Shamza. Coriace, agressive, intrépide... Le sang des soldats coule dans ses veines. Son caractère impitoyable et son manque d'empathie la font paraître froide et hostile aux yeux des autres. Son but est de sortir vivante de la station, et de détruire l'Apostème par la même occasion. Elle ne laissera personne se mettre en travers de sa route.

ATTRIBUTS : VIGUEUR 4, AGILITÉ 5, ASTUCE 3, EMPATHIE 2

POINTS DE VIE : 9

POINTS D'ESPRIT : 5

COMPÉTENCES : Tir 5, Mêlée 4, Force 3, Commandement 2

ARMURE : 6

ARMES : Carabine thermique (Bonus 2, INIT 0, Dégâts 4, CRIT 2, Longue, Balayage thermique), Épée de Mercurium (Bonus 2, INIT 0, Dégâts 3, CRIT 2, Légère, Mercurium), Sacoche d'explosifs

✳ ATTAQUE COORDONNÉE

Les avatars vont travailler en tandem pour attaquer les PJ. Ils utiliseront l'avantage de l'obscurité, l'Apostème et leur connaissance de l'agencement de la station pour essayer d'acculer les PJ vers là où ils seront les plus faibles.

Coût : 2 Points d'Ombre.

✳ LE PLAIDOYER DE WAHINA

Les enceintes des haut-parleurs centenaires de la station vont soudainement crépiter. Une voix féminine se fait entendre à travers toute la structure. Elle racontera aux PJ l'histoire de la Semence des Icônes et du projet sacré qu'elle dirige sur la station, avant de les enjoindre à ne pas interférer. Elle les avertira de ne pas suivre l'exemple de l'équipage meurtrier du Shamza. S'ils prennent le même chemin, elle les tuera. Rien n'est plus important que son travail.

Coût : gratuit

✳ LES ENFANTS DE L'APOSTÈME

Les cadavres des membres de l'équipage du Shamza ont été placés dans des capsules dans la zone du laboratoire. Ils sont en train d'être lentement transformés en nouveaux avatars pour l'Apostème. Si le MJ dépense trois Points d'Ombre, ce processus est accéléré, et trois nouveaux avatars sont aussitôt lâchés sur la station.

Coût : 3 Points d'Ombre.

LA FIN

La manière dont ce conte macabre prendra fin dépend entièrement des PJ. Vont-ils mettre un terme définitif au rêve de Wahina d'apporter la Semence des Icônes aux plaines brûlées de Dabaran, ou bien vont-ils choisir de croire en son rêve et arrêter l'équipage du Shamza avant qu'il ne puisse détruire la station ? En fin de compte, seules les Icônes détermineront s'ils auront pris, ou non, la bonne décision. Si le groupe aide Wahina à survivre à la menace d'Amirah et la laisse utiliser le Shamza, ils n'entendront plus jamais parler d'elle. Cependant, quelque temps après leur aventure sur l'antique station, ils recevront des rapports d'événements étranges survenus dans un ancien émirat de Dabaran. Des champs de fleurs à l'étrange teinte mauve ont fertilisé le sol autour des anciens palais de sa capitale. Certains parlent d'un miracle, d'autres affirment que c'est là un mauvais présage de l'Ombre entre les Étoiles.

LA REVANCHE D'AMIRAH

Amirah n'a qu'un but dans cette aventure : détruire l'Apostème, quoi qu'il en coûte. Avant que les PJ n'arrivent sur la station, elle s'est faite discrète, consciente d'être en infériorité numérique. Cela ne l'a pas empêchée, toutefois, de préparer sa revanche... Elle a installé un certain nombre de pièges et d'engins explosifs tout autour de la station. En tant que MJ, c'est à vous de décider où ils se trouvent et lorsqu'ils sont déclenchés (utilisez un Point d'Ombre pour cela). Elle est tellement déterminée qu'elle ne craint pas de sacrifier sa vie. Si les PJ ne sont pas enclins à l'aider à provoquer une surcharge du réacteur, elle aura peut-être à s'en charger elle-même, bien qu'elle n'ait aucune chance de survie.

LE RÊVE DE WAHINA

Le but ultime de Wahina est de ramener l'Apostème à l'ancien émirat sur Dabaran et d'apporter la prospérité à ses habitants. Elle n'était pas encore prête à cela, mais l'arrivée du Shamza puis du vaisseau des PJ lui a fait comprendre que le moment venait d'agir. Elle veut donc se rendre sur Dabaran, mais il lui faut un appareil. Une solution possible à l'aventure consisterait à lui faire voler un vaisseau pour que Wahina puisse s'enfuir avec sa précieuse cargaison...



DR WANA

Archéologue renvoyée et Capitaine

La recherche de la vérité est plus importante que tout le reste. Vous avez dévoué votre vie à éclaircir les mystères du Troisième Horizon. Bon, c'est vrai, peut-être pas toujours avec les moyens les plus conventionnels, ce qui vous a causé pas mal d'ennemis en cours de route. Mais au bout du compte, dans votre domaine la fin justifie les moyens, et vous n'avez pas d'égal en la matière.

DR ARMITA WANA

- ◆ **Concept** : Scientifique (Archéologue)
- ◆ **Poste** : Capitaine
- ◆ **Icône** : Le danseur
- ◆ **Problème** : Rival (un chasseur d'artefacts originaire d'Algol)

ATTRIBUTS : VIGUEUR 2, AGILITÉ 4, ASTUCE 4, EMPATHIE 3

POINTS DE VIE : 6

POINTS D'ESPRIT : 7

RÉPUTATION : 7

COMPÉTENCES : Culture 3, Science 3, Observation 2, Manipulation 2, Tir 1, Commandement 1

DONS : À la recherche de la vérité (talent de groupe), Famille fortunée, Le don du Danseur

ARMES : Pistolet à accélérateur (Bonus +1, INIT 0, Dégâts 2, CRIT 1, Longue Portée, Silencieux)

Équipement : Capteur de proximité, Laboratoire portable, Bibliothèque de données, Médiokit, Exocoque.

✳ RELATIONS AVEC LES AUTRES PJ

- ◆ **Zebo** : un ingénieur clairement qualifié, mais il prend vos ordres trop à la légère.
- ◆ **Rouya** : vous ne savez pas à quoi vous en tenir concernant ses valeurs morales, mais elle est inestimable dans les situations difficiles.
- ◆ **Samioh** : un manipulateur dans l'âme. Vous n'êtes pas complètement insensible à ses charmes.
- ◆ **Nima** : il est digne de confiance et c'est quelqu'un que vous écoutez, même s'il a l'air d'avoir l'esprit ailleurs de temps en temps.

✳ HISTORIQUE

Vous étiez l'une des archéologues les plus éminentes de la sphère de Kua, associée via un contrat lucratif à la Fondation. Mais lors d'une affectation sur la Bordure Frontalière, votre curiosité a pris le pas sur la raison. Au nom de la science, vous n'avez pas hésité à vous faufiler en douce à travers un blocus placé par la Légion autour d'un ancien cimetière de vaisseaux premiers. Malheureusement, l'expédition a horriblement mal tourné. Prise en flagrant délit, on a détruit vos conclusions avant de vous incarcérer. Ce faux-pas a entraîné la perte de tous vos biens et relations : vos sponsors, votre mandat, vos collègues qui vous ont rejetée... À présent à la tête d'une équipe de marginaux sur le cargo léger Narzalus, personne ne vous dira quoi faire.

ZEBARAIMAS « ZEBO » HUTUL

- ◆ **Concept** : Membre d'équipage (Machiniste)
- ◆ **Poste** : Ingénieur
- ◆ **Icône** : Le joueur
- ◆ **Problème** : Accro à l'arrash

ATTRIBUTS : VIGUEUR 4, AGILITÉ 3, ASTUCE 4, EMPATHIE 4

POINTS DE VIE : 7

POINTS D'ESPRIT : 8

RÉPUTATION : 2

COMPÉTENCES : Technologie 3, Mêlée 2, Force 2, Génie numérique 1

DONS : À la recherche de la vérité (talent de groupe), Exospécialiste, Le don du Joueur

ARMES : Marteau hydraulique (Bonus 0, INIT 0, Dégâts 4, CRIT 3, À Bout Portant, Lourd)

ÉQUIPEMENT : Outils, Capteur d'environnement, Exocoque, Hyper corde, Arrash.

✳ RELATIONS AVEC LES AUTRES PJ

- ◆ **Dr Wana** : l'Akbar du navire. Intelligente et dure à cuire, mais parfois trop exigeante...
- ◆ **Rouya** : compétente et mortelle, mais il faut vraiment qu'elle se détende !
- ◆ **Samioh** : absurde et vaniteux, mais il a un cœur d'or. Vous le considérez comme un frère.
- ◆ **Nima** : il se prend toujours pour un combattant. C'est quelque chose dont vous pouvez gentiment vous moquer.

✳ HISTORIQUE

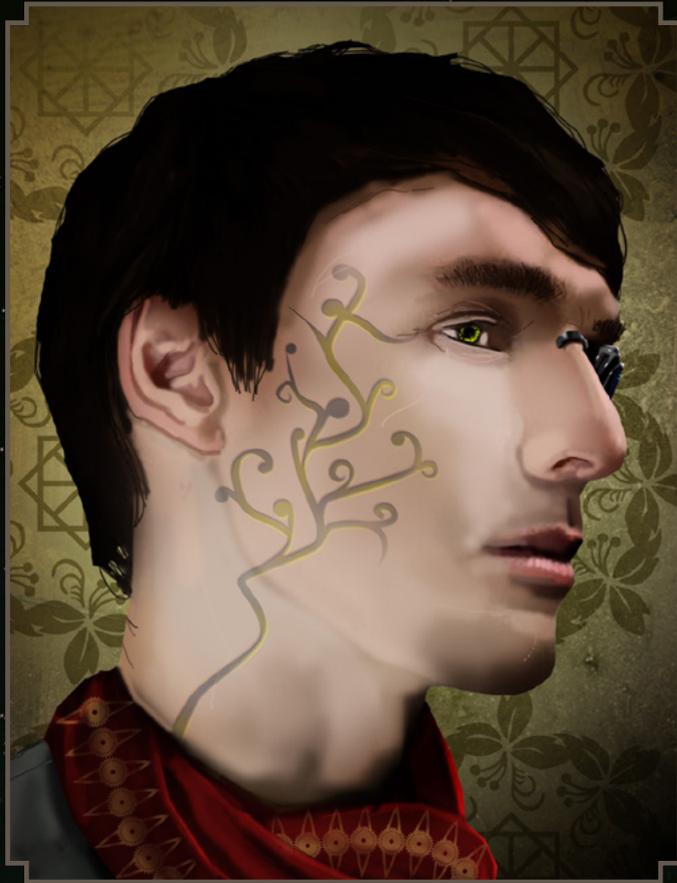
Né sur la lointaine Ehad dans le système Ehadu, vous étiez autrefois un contrebandier, rien de plus qu'un petit malfrat, en somme. Vous n'aimez pas en parler, car tout ça c'est du passé. Mais les cicatrices, physiques et morales, sont toujours là pour en témoigner : les crimes d'antan ont laissé leur marque indélébile sur votre âme. À une période, l'Ombre a plané sur votre tête mais les Icônes ont permis la délivrance et la rédemption d'une conscience embrumée. Maintenant, une vocation lumineuse s'offre à vous, avec la conviction et l'obligation de ne jamais laisser tomber vos amis. Prêt à combattre les ténèbres avec des plaisanteries, de l'amour et de la gaieté... Sans jamais retrouver vos anciens travers.



ZEBO

Machiniste profondément pieux

Vous êtes reconnaissant envers les Icônes pour l'ensemble de votre vie. Vous avez déjà arpenté le mauvais chemin, en vous perdant au passage. Mais à présent, vous êtes sur la bonne voie. Vous gérez le projecteur à gravitons du vaisseau, et prenez soin de vos camarades avec grande fierté. Pour vous, la mission la plus importante consiste à vous assurer que vos amis marchent droit vers la Sainte Lumière des Icônes.



SAMIOH AMIN

Courtisan aventureux

Vous êtes un caméléon social, aussi à l'aise dans les élégants boudoirs de Coriolis que dans les bars mal famés du Mulukhad. Cependant, bien que parfaitement au fait des subtilités de la vie de courtisan, vous êtes accro aux sensations fortes de l'aventure. C'est la raison pour laquelle vous avez rejoint l'équipage hétéroclite de ce vaisseau. Ici, les gens sont différents, mais pourtant tous unis par la recherche d'un même idéal.

SAMIOH AMIN

- ◆ **Concept** : Artiste (Courtisan)
- ◆ **Poste** : Opérateur des senseurs
- ◆ **Icône** : Le Messager
- ◆ **Problème** : Ennemi puissant (dignitaire de Coriolis)

ATTRIBUTS : VIGUEUR 2, AGILITÉ 4, ASTUCE 3, EMPATHIE 5

POINTS DE VIE : 6

POINTS D'ESPRIT : 8

RÉPUTATION : 8

COMPÉTENCES : Manipulation 3, Observation 2, Infiltration 2, Culture 1, Génie numérique 1, Tir 1

DONS : À la recherche de la vérité (talent de groupe), Séducteur, Le don du Messager

ARMES : Criquet Vulcain (Bonus +1, INIT +2, Dégâts 2, CRIT 2, Courte Portée, Léger)

ÉQUIPEMENT : Tabula, Vin dabaran, Vêtements élégants, Communicateur, Exocoque.

✳ RELATIONS AVEC LES AUTRES PJ

- ◆ **Dr Wana** : vive et courageuse, mais pas votre type.
- ◆ **Rouya** : mystérieuse et nerveuse. Vous adorez !
- ◆ **Zebo** : c'est le cœur du vaisseau. Vous pourriez mourir pour lui.
- ◆ **Nima** : excentrique et surtout intéressé par les machines. Vous n'avez jamais senti d'atomes crochus.

✳ HISTORIQUE

Vous étiez le plus talentueux de votre promotion au Lycée de Propagande du Bulletin. Vos parents n'ont jamais pu obtenir gain de cause, sans quoi vous seriez le gouverneur d'une jungle provinciale lointaine. Envers et contre tout, votre envie de croquer la vie à pleines dents et votre curiosité l'ont emporté. Vous n'êtes pas seulement vif comme une lame de Mercurium, mais aussi plus beau qu'un coucher de soleil sur Mira. Passée une période de socialisation intense et d'aventures amoureuses discrètes, vous avez découvert votre destinée. Courtisan pour toujours, sans alternative.

ROUYA GHALLAB

- ◆ **Concept** : Soldat (Légionnaire)
- ◆ **Poste** : Artilleur
- ◆ **Icône** : Le Juge
- ◆ **Problème** : Pourchassée par la Légion

ATTRIBUTS : VIGUEUR 4, AGILITÉ 5, ASTUCE 3, EMPATHIE 2

POINTS DE VIE : 9

POINTS D'ESPRIT : 5

RÉPUTATION : 3

COMPÉTENCES : Tir 3, Mêlée 2, Force 2, Commandement 1, Dextérité 1, Observation 1

DONS : À la recherche de la vérité (talent de groupe), Vétéran, Le don du Juge

ARMES : Carabine du Légionnaire (Bonus +1, INIT 0, Dégâts 3, CRIT 2, Longue Portée, Tir Automatique), Couteau Dura (Bonus 0, INIT +1, Dégâts 2, CRIT 1, À Bout Portant, Léger)

ÉQUIPEMENT : Armure légère (4), Communicateur, Exocoque.

* RELATIONS AVEC LES AUTRES PJ

- ◆ **Dr Wana** : compétente, mais elle n'a pas l'étoffe d'un chef. Et vous savez ce que ça demande.
- ◆ **Zebo** : pétri de bonnes intentions, mais parle trop.
- ◆ **Samioh** : il y a plus chez lui que ce qu'il n'y paraît. Quelqu'un en qui vous avez confiance.
- ◆ **Nima** : hanté par le passé. Celui dont vous êtes le plus proche.

* HISTORIQUE

Vous avez grandi dans les taudis des Conglomérats de Kua. Très tôt, on vous a appris que seule la loi du plus fort compte. La survie guide vos pas. L'enrôlement dans la Légion n'a pas tardé, et vous avez rapidement gravi ses échelons. Sans l'incident, vous la serviriez probablement toujours, mais il s'est produit et trop de sang innocent a coulé. Vous avez donc déserté, abandonnant votre ancienne vie et la Légion derrière vous. À présent, vous voilà pourchassée par vos anciens camarades, toujours en cavale. Mais au moins, vous êtes libre.



ROUYA GHALLAB

Ex-Légionnaire désabusé

Vous êtes le roc de cet équipage, la seule à posséder une once d'autorité en commandement. Vous avez conduit vos troupes à la bataille au cœur de jungles oubliées, sur des plaines reculées et au travers de vastes champs de glace. Maintenant vous êtes ici, avec cet équipage de marginaux et de parias sans la moindre notion de discipline.



NIMA DOL-SOUFI

Pilote de chasse hanté par le passé

Vous étiez autrefois digne d'être admiré, en tant que pilote des Hirondelles Noires. Mais vous avez sans doute irrité les Icônes, d'une manière ou d'une autre, car vous avez tout perdu. Désormais plus que l'ombre de votre gloire passée, cette profession intrépide vous passionne plus que jamais. Et vous volez encore, c'est tout ce qui compte.

NIMA DOL-SOUFI

- ◆ **Concept** : Pilote (Pilote de chasseur)
- ◆ **Poste** : Pilote
- ◆ **Icône** : Le Matelot
- ◆ **Problème** : Cauchemars violents

ATTRIBUTS : VIGUEUR 3, AGILITÉ 5, ASTUCE 3, EMPATHIE 3

POINTS DE VIE : 8

POINTS D'ESPRIT : 6

RÉPUTATION : 6

COMPÉTENCES : Pilotage 3, Génie numérique 3, Tir 2, Technologie 1, Survie 1

DONS : À la recherche de la vérité (talent de groupe), Entraînement en gravité zéro, Le don du Matelot

ARMES : Pistolet Vulcain (Bonus +1, INIT +1, Dégâts 2, CRIT 2, Longue Portée, Tir Automatique)

ÉQUIPEMENT : Combinaison de vol, Talisman, Propulseur individuel, Communicateur, Exocoque.

✳ RELATIONS AVEC LES AUTRES PJ

- ◆ **Dr Wana** : la patronne, assez intelligente pour se rendre compte qu'elle ne sait pas toujours les choses mieux que les autres.
- ◆ **Rouya** : quelqu'un de bien. Vous rappelle vos anciens copilotes chez les Hirondelles.
- ◆ **Samioh** : sournois. Vous ne l'aimez pas.
- ◆ **Zebo** : si seulement il pouvait la fermer, de temps en temps...

✳ HISTORIQUE

La vie était belle. Vous êtes sorti major de votre promotion de l'Académie de Pilotage de Zénith, avant d'être spécifiquement choisi par les Hirondelles Noires. Chaque minute passée dans le cockpit de votre chasseur fuselé s'avérait un vrai bonheur. Vous faisiez partie de l'élite, que pouvait-il bien arriver de mal ? Comme la suite l'a prouvé... Tout. Une mauvaise décision, une fraction de seconde de doute... et une paire de vos camarades a perdu la vie. Vinrent ensuite le limogeage, et la diffamation. Vous êtes parti pour Coriolis couvert de honte, avez tenté de noyer vainement vos peines dans l'alcool des repaires enfumés du Mulukhad. La période suivante reste assez floue dans votre esprit. À présent on vous laisse voler de nouveau, mais ce tas de ferraille n'a rien d'une Hirondelle. Et pourtant, de temps à autre la passion revient, et vous redevenez ce jeune *crack* filant comme un bolide à travers l'Ombre bénie des Icônes.

ATTRIBUTS	
AGILITÉ	5
ASTUCE	3
EMPATHIE	2
VIGUEUR	4

BLESSURES	
POINTS DE VIE (VIGUEUR + AGILITÉ)	9
BLESSURE CRITIQUE :	
POINTS D'ESPRIT (ASTUCE + EMPATHIE)	5

IRRADIATION	

COMPÉTENCES		GÉNÉRALES	AVANCÉES
DEXTÉRITÉ (AGILITÉ)	1	COMMANDEMENT (EMPATHIE)	1
FORCE (VIGUEUR)	2	CULTURE (EMPATHIE)	
INFILTRATION (AGILITÉ)		GÉNIE NUMÉRIQUE (ASTUCE)	
MANIPULATION (EMPATHIE)		MEDIRURGIE (ASTUCE)	
MÉLÉE (VIGUEUR)	2	POUVOIRS MYSTIQUES (EMPATHIE)	
OBSERVATION (ASTUCE)	1	PILOTAGE (AGILITÉ)	
TIR (AGILITÉ)	3	SCIENCE (ASTUCE)	
SURVIE (ASTUCE)		TECHNOLOGIE (ASTUCE)	

ARMES	BONUS	INIT	DÉGÂTS	CRIT	PORTÉE	COMMENTAIRES	RECHARGE
CARABINE DE LÉGIONNAIRE	+1	0	3	2	LONGUE	AUTOMATIQUE	X X X
COUTEAU DURA	0	+1	2	1	BOUT PORTANT	LÉGER	

NOM : Rouya Ghallab	HISTORIQUE : PREMIER
CONCEPT : SOLDAT (LÉGIONNAIRE)	ICÔNE : LE JUGE
CONCEPT DE GROUPE : EXPLORATEURS	RÉPUTATION : 3
PROBLÈME PERSONNEL : POURCHASSÉE PAR LA LÉGION	

APPARENCE	
VISAGE : REGARD D'ACIER	
VÊTEMENTS : NOIRS	

RELATIONS AVEC LES AUTRES PJ		AMI
PJ 1: DR WANA : COMPÉTENTE, MAIS ELLE N'A PAS L'ÉTOFFE D'UN CHEF. ET VOUS SAVEZ CE QUE ÇA DEMANDE.		
PJ 2: ZEB0 : PÉTRI DE BONNES INTENTIONS, MAIS PARLE TROP.		
PJ 3: SAMIOH : IL Y A PLUS CHEZ LUI QUE CE QU'IL N'Y PARAÎT. QUELQU'UN EN QUI VOUS AVEZ CONFIANCE.		
PJ 4: NIMA : HANTÉ PAR LE PASSÉ. CELUI DONT VOUS ÊTES LE PLUS PROCHE.		X

DONS	
À LA RECHERCHE DE LA VÉRITÉ (TALENT DE GROUPE)	
VÉTÉRAN	
LE DON DU JUGE	

ÉQUIPEMENT		BONUS
1 COMMUNICATEUR		
2 EXOCOQUE		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

ARMURE		SCORE	COMMENTAIRE
ARMURE LÉGÈRE		4	

ATTRIBUTS	
AGILITÉ	5
ASTUCE	3
EMPATHIE	3
VIGUEUR	3

BLESSURES	
POINTS DE VIE (VIGUEUR + AGILITÉ)	8
BLESSURE CRITIQUE :	
POINTS D'ESPRIT (ASTUCE + EMPATHIE)	6

IRRADIATION	

COMPÉTENCES		GÉNÉRALES	AVANCÉES
DEXTÉRITÉ (AGILITÉ)	<input type="text"/>	COMMANDEMENT (EMPATHIE)	<input type="text"/>
FORCE (VIGUEUR)	<input type="text"/>	CULTURE (EMPATHIE)	<input type="text"/>
INFILTRATION (AGILITÉ)	<input type="text"/>	GÉNIE NUMÉRIQUE (ASTUCE)	3
MANIPULATION (EMPATHIE)	<input type="text"/>	MEDIRURGIE (ASTUCE)	<input type="text"/>
MÉLÉE (VIGUEUR)	<input type="text"/>	POUVOIRS MYSTIQUES (EMPATHIE)	<input type="text"/>
OBSERVATION (ASTUCE)	<input type="text"/>	PILOTAGE (AGILITÉ)	3
TIR (AGILITÉ)	2	SCIENCE (ASTUCE)	<input type="text"/>
SURVIE (ASTUCE)	1	TECHNOLOGIE (ASTUCE)	1

ARMES	BONUS	INIT	DÉGÂTS	CRIT	PORTÉE	COMMENTAIRES	RECHARGE
PISTOLET VULCAIN	+1	+1	2	2	LONGUE	AUTOMATIQUE	

NOM : Nima Dol-Soufi	HISTORIQUE : ZÉNITHIEN
CONCEPT : PILOTE (PILOTE DE CHASSEUR)	ICÔNE : LE MATELOT
CONCEPT DE GROUPE : EXPLORATEURS	RÉPUTATION : 6
PROBLÈME PERSONNEL : CAUCHEMARS VIOLENTS	

APPARENCE	
VISAGE : YEUX VERTS FATIGUÉS	
VÊTEMENTS : UNIFORME DE PILOTE	

RELATIONS AVEC LES AUTRES PJ		AMI
PJ 1 : DR WANA : LA PATRONNE, ASSEZ INTELLIGENTE POUR SE RENDRE COMPTE QU'ELLE NE SAIT PAS TOUJOURS LES CHOSES MIEUX QUE LES AUTRES.		<input type="checkbox"/>
PJ 2 : ROUYA : QUELQU'UN DE BIEN. VOUS RAPPELLE VOS ANCIENS COPILOTES CHEZ LES HIRONDELLES.		<input checked="" type="checkbox"/>
PJ 3 : SAMIOH : SOURNOIS. VOUS NE L'AIMEZ PAS.		<input type="checkbox"/>
PJ 4 : ZEB0 : SI SEULEMENT IL POUVAIT LA FERMER, DE TEMPS EN TEMPS...		<input type="checkbox"/>

EXPÉRIENCE	

DONS	
À LA RECHERCHE DE LA VÉRITÉ (TALENT DE GROUPE)	
ENTRAÎNEMENT EN GRAVITÉ ZÉRO	
LE DON DU MATELOT	

ÉQUIPEMENT		BONUS
1 COMBINAISON DE VOL		
2 TALISMAN		
3 PROPULSEUR INDIVIDUEL		
4 COMMUNICATEUR		
5 EXOCOQUE		
6		
7		
8		
9		
10		

ARMURE		SCORE	COMMENTAIRE
COMBINAISON DE VOL		1	

ATTRIBUTS	
AGILITÉ	3
ASTUCE	5
EMPATHIE	3
VIGUEUR	4

BLESSURES	
POINTS DE VIE (VIGUEUR + AGILITÉ)	7
BLESSURE CRITIQUE :	
POINTS D'ESPRIT (ASTUCE + EMPATHIE)	8

IRRADIATION

COMPÉTENCES		GÉNÉRALES	AVANCÉES
DEXTÉRITÉ (AGILITÉ)	<input type="text"/>	COMMANDEMENT (EMPATHIE)	<input type="text"/>
FORCE (VIGUEUR)	2	CULTURE (EMPATHIE)	<input type="text"/>
INFILTRATION (AGILITÉ)	<input type="text"/>	GÉNIE NUMÉRIQUE (ASTUCE)	1
MANIPULATION (EMPATHIE)	<input type="text"/>	MEDIRURGIE (ASTUCE)	<input type="text"/>
MÉLÉE (VIGUEUR)	2	POUVOIRS MYSTIQUES (EMPATHIE)	<input type="text"/>
OBSERVATION (ASTUCE)	<input type="text"/>	PILOTAGE (AGILITÉ)	<input type="text"/>
TIR (AGILITÉ)	<input type="text"/>	SCIENCE (ASTUCE)	<input type="text"/>
SURVIE (ASTUCE)	<input type="text"/>	TECHNOLOGIE (ASTUCE)	3

ARMES	BONUS	INIT	DÉGÂTS	CRIT	PORTÉE	COMMENTAIRES	RECHARGE
MARTEAU HYDRAULIQUE	0	0	4	3	BOUT PORTANT	LOURD	

NOM : Zebaraimas	HISTORIQUE : PREMIER
CONCEPT : MEMBRE D'ÉQUIPAGE	ICÔNE : LE JOUEUR
CONCEPT DE GROUPE : EXPLORATEURS	RÉPUTATION : 2
PROBLÈME PERSONNEL : ACCRO À L'ARRASH	

APPARENCE
VISAGE : BOUCLES D'OREILLE EN OR, YEUX CHALEUREUX
VÊTEMENTS : BRAS TATOUÉS, GILET

RELATIONS AVEC LES AUTRES PJ	AMI
PJ 1: DR WANA : L'AKBAR DU NAVIRE. INTELLIGENTE ET DURE COMME UN DIAMANT, MAIS PARFOIS TROP EXIGEANTE...	<input type="checkbox"/>
PJ 2: ROUYA : COMPÉTENTE ET MORTELLE, MAIS FAUDRAIT VRAIMENT QU'ELLE SE DÉTENDE !	<input type="checkbox"/>
PJ 3: SAMIOH : ABSURDE ET VANITEUX, MAIS IL A UN CŒUR D'OR. VOUS LE CONSIDÉREZ COMME UN FRÈRE.	<input checked="" type="checkbox"/>
PJ 4: NIMA : IL SE PREND TOUJOURS POUR UN COMBATTANT. C'EST QUELQUE CHOSE DONT VOUS POUVEZ GENTIMENT VOUS MOQUER.	<input type="checkbox"/>

EXPÉRIENCE

DONS
À LA RECHERCHE DE LA VÉRITÉ (TALENT DE GROUPE)
EXOSPÉCIALISTE
LE DON DU JOUEUR

ÉQUIPEMENT	BONUS
1 OUTILS	+1
2 CAPTEUR D'ENVIRONNEMENT	
3 EXOCOQUE	
4 HYPER CORDE	
5 ARRASH	
6	
7	
8	
9	
10	

ARMURE	SCORE	COMMENTAIRE
EXOCOQUE	2	ENCOMBRANT

ATTRIBUTS	
AGILITÉ	4
ASTUCE	3
EMPATHIE	5
VIGUEUR	2

BLESSURES	
POINTS DE VIE (VIGUEUR + AGILITÉ)	6
BLESSURE CRITIQUE :	
POINTS D'ESPRIT (ASTUCE + EMPATHIE)	8

IRRADIATION	

COMPÉTENCES		GÉNÉRALES	AVANCÉES
DEXTÉRITÉ (AGILITÉ)	<input type="text"/>	COMMANDEMENT (EMPATHIE)	<input type="text"/>
FORCE (VIGUEUR)	<input type="text"/>	CULTURE (EMPATHIE)	1
INFILTRATION (AGILITÉ)	2	GÉNIE NUMÉRIQUE (ASTUCE)	1
MANIPULATION (EMPATHIE)	3	MEDIRURGIE (ASTUCE)	<input type="text"/>
MÉLÉE (VIGUEUR)	<input type="text"/>	POUVOIRS MYSTIQUES (EMPATHIE)	<input type="text"/>
OBSERVATION (ASTUCE)	2	PILOTAGE (AGILITÉ)	<input type="text"/>
TIR (AGILITÉ)	1	SCIENCE (ASTUCE)	<input type="text"/>
SURVIE (ASTUCE)	<input type="text"/>	TECHNOLOGIE (ASTUCE)	<input type="text"/>

ARMES	BONUS	INIT	DÉGÂTS	CRIT	PORTÉE	COMMENTAIRES	RECHARGE
CRIQUET VULCAIN	+1	+2	2	2	COURTE	LÉGER, PETIT	<input checked="" type="checkbox"/>

NOM : Samioh Amin	HISTORIQUE : ZÉNITHIEN
CONCEPT : ARTISTE (COURTISAN)	ICÔNE : LE MESSAGER
CONCEPT DE GROUPE : EXPLORATEURS	RÉPUTATION : 8
PROBLÈME PERSONNEL : ENNEMI PUISSANT (DIGNITAIRE DE CORIOLIS)	

APPARENCE	
VISAGE : BEAU VISAGE, TATOUAGE TOURBILLONNANT	
VÊTEMENTS : SOIE ALGOÏENNE	

RELATIONS AVEC LES AUTRES PJ		AMI
PJ 1: DR WANA : VIVE ET COURAGEUSE, MAIS PAS VOTRE TYPE.		<input checked="" type="checkbox"/>
PJ 2: ROUYA : MYSTÉRIEUSE ET NERVEUSE. VOUS ADOREZ !		<input checked="" type="checkbox"/>
PJ 3: ZEBO : C'EST LE CŒUR DU VAISSEAU. VOUS POURRIEZ MOURIR POUR LUI.		<input checked="" type="checkbox"/>
PJ 4: NIMA : EXCENTRIQUE ET SURTOUT INTÉRESSÉ PAR LES MACHINES. VOUS NE VOUS ÊTES JAMAIS SENTIS D'ATOMES CROCHUS.		<input checked="" type="checkbox"/>

EXPÉRIENCE	

DONS	
À LA RECHERCHE DE LA VÉRITÉ	
SÉDUCTEUR	
LE DON DU MESSAGER	

ÉQUIPEMENT		BONUS
1 TABULA		
2 VIN DABARAN		
3 VÊTEMENTS ÉLÉGANTS		
4 COMMUNICATEUR		
5 EXOCOQUE		
6		
7		
8		
9		
10		

ARMURE		SCORE	COMMENTAIRE
EXOCOQUE		2	ENCOMBRANT

ATTRIBUTS	
AGILITÉ	4
ASTUCE	4
EMPATHIE	3
VIGUEUR	2

BLESSURES	
POINTS DE VIE (VIGUEUR + AGILITÉ)	6
BLESSURE CRITIQUE :	
POINTS D'ESPRIT (ASTUCE + EMPATHIE)	7

IRRADIATION	

COMPÉTENCES		GÉNÉRALES	AVANCÉES
DEXTÉRITÉ (AGILITÉ)	<input type="text"/>	COMMANDEMENT (EMPATHIE)	1
FORCE (VIGUEUR)	<input type="text"/>	CULTURE (EMPATHIE)	3
INFILTRATION (AGILITÉ)	<input type="text"/>	GÉNIE NUMÉRIQUE (ASTUCE)	<input type="text"/>
MANIPULATION (EMPATHIE)	2	MEDIRURGIE (ASTUCE)	<input type="text"/>
MÉLÉE (VIGUEUR)	<input type="text"/>	POUVOIRS MYSTIQUES (EMPATHIE)	<input type="text"/>
OBSERVATION (ASTUCE)	2	PILOTAGE (AGILITÉ)	<input type="text"/>
TIR (AGILITÉ)	1	SCIENCE (ASTUCE)	3
SURVIE (ASTUCE)	<input type="text"/>	TECHNOLOGIE (ASTUCE)	<input type="text"/>

ARMES	BONUS	INIT	DÉGÂTS	CRIT	PORTÉE	COMMENTAIRES	RECHARGE
PISTOLET À ACCÉLÉRATEUR	+1	0	2	1	LONGUE	SILENCIEUX	

NOM : Dr Armita Wana	HISTORIQUE : ZÉNITHIEN
CONCEPT : SCIENTIFIQUE	ICÔNE : LE DANSEUR
CONCEPT DE GROUPE : EXPLORATEURS	RÉPUTATION : 7
PROBLÈME PERSONNEL : RIVAL	

APPARENCE	
VISAGE : YEUX NOIRS INTENSES	
VÊTEMENTS : VIEIL UNIFORME DE TERRAIN DE LA FONDATION	

RELATIONS AVEC LES AUTRES PJ		AMI
PJ 1: ZEB0 : CLAIEMENT UN INGÉNIEUR QUALIFIÉ, MAIS IL PREND VOS ORDRES TROP À LA LÉGÈRE.	<input type="checkbox"/>	
PJ 2: ROUYA : VOUS NE SAVEZ PAS À QUOI VOUS EN TENIR CONCERNANT SES VALEURS MORALES, MAIS ELLE RESTE INESTIMABLE DANS LES SITUATIONS DIFFICILES.	<input type="checkbox"/>	
PJ 3: SAMIOH : UN MANIPULATEUR DANS L'ÂME. VOUS N'ÊTES PAS COMPLÈTEMENT INSENSIBLE À SES CHARMES.	<input type="checkbox"/>	
PJ 4: NIMA : QUELQU'UN QUE VOUS ÉCOUTEZ	<input type="checkbox"/>	

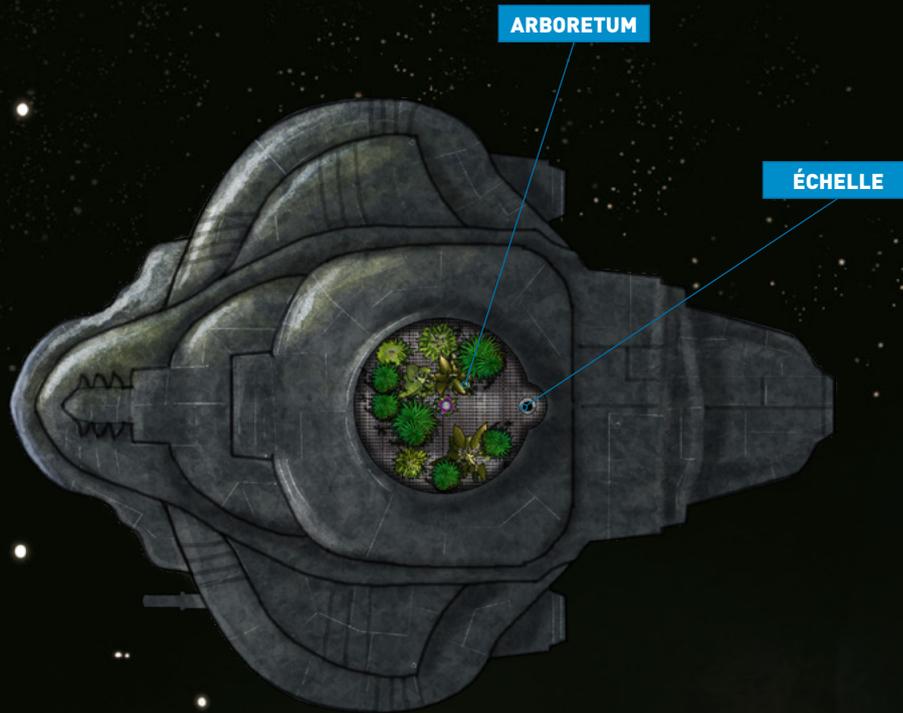
EXPÉRIENCE	

DONS	
À LA RECHERCHE DE LA VÉRITÉ (TALENT DE GROUPE)	
FAMILLE FORTUNÉE	
LE DON DU DANSEUR	

ÉQUIPEMENT		BONUS
1 CAPTEUR DE PROXIMITÉ		
2 LABORATOIRE PORTABLE		
3 BIBLIOTHÈQUE DE DONNÉES		
4 MÉDIKIT		
5 EXOCOQUE		
6		
7		
8		
9		
10		

ARMURE		SCORE	COMMENTAIRE
EXOCOQUE		4	LOURD





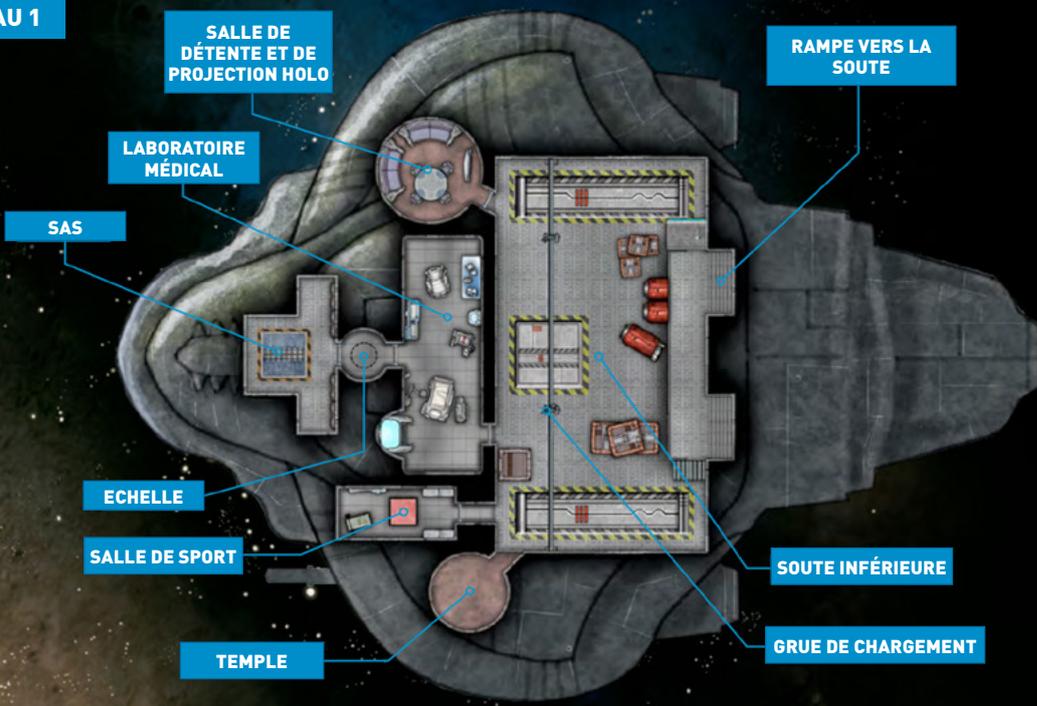
LE NARZALUS, VAISSEAU CARGO LÉGER, MODÈLE SCARABÉE

CHANTIER DE CONSTRUCTION : CHELEB
 ANNÉE DE CONSTRUCTION : CC 46
 ÉQUIPAGE : 2 (4)
 LONGUEUR : 49 M
 PROPULSEUR : CHELEB KAMITRON VI

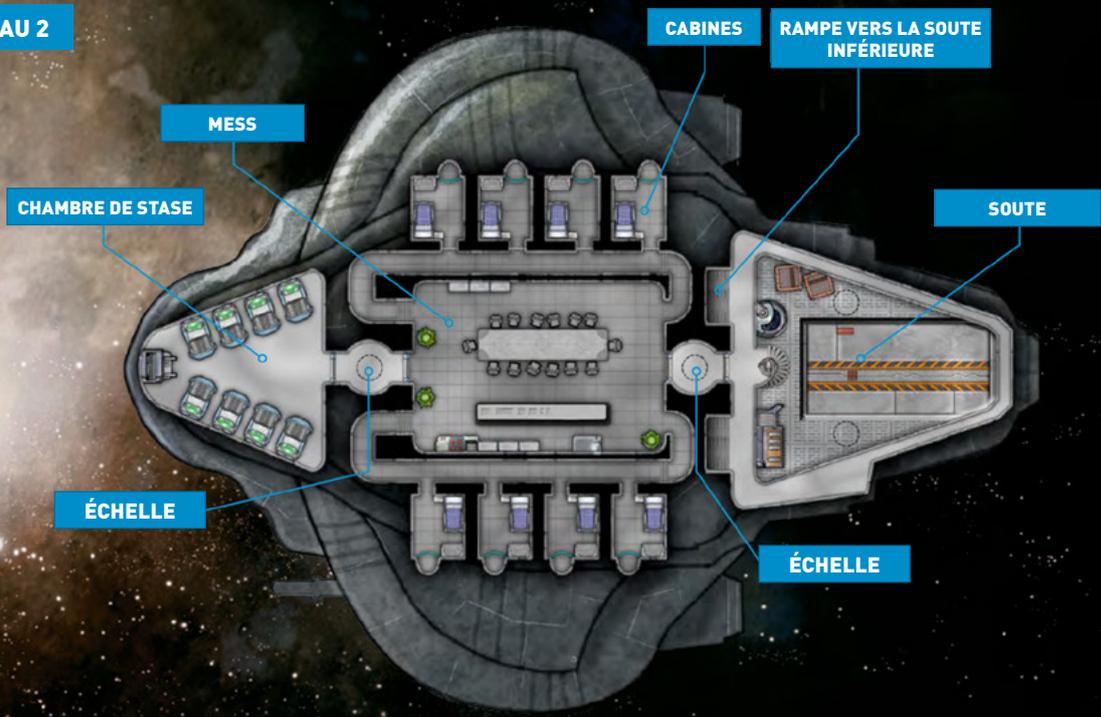


Ce vaisseau cargo léger de modèle Scarabée, qui tire son nom de sa forme ronde caractéristique, se retrouve communément partout dans l'Horizon. Il est fort apprécié de nombreux capitaines en raison de sa structure spacieuse, de ses propulseurs fiables et de sa grande flexibilité. Un module de jardin tout aussi beau qu'utile a été introduit dans le dernier modèle de la gamme, ce qui a contribué à rendre le Scarabée plus populaire encore au sein des équipages de négociants indépendants.

NIVEAU 1



NIVEAU 2



NIVEAU 3

