

L'EQUIPAGE (PERSONNAGES PRÉTIRÉS)

- L'Equipage rassemble les personnages-joueurs « préfabriqués » qui vont investir l'univers du jeu. Ils font tous partie de la même équipe de Trailblazers, l'Escouade Haven.
- Au début de la partie, chaque membre d'équipage se voit confier une (1) Radio portative. Elle lui servira à rester en communication avec les autres Agents.



Addison Johnson

« On me dit douée pour sauver les autres. Mais en vérité, je ne fais que me sauver moi-même. »

Addison est la dernière-née d'une longue lignée d'illustres médecins de bord. Sa famille a depuis toujours participé aux expéditions et aux missions d'extraction organisées par les Trailblazers, ce qu'elle revendique non sans une certaine fierté.

Membre des corps d'expédition de sa planète natale, Alstha, elle fut envoyée sur les champs de bataille très jeune, dans le cadre de sa formation de combat. Elle excellait, réussissant à panser les plaies et soigner les afflictions plus complexes avec une extrême efficacité. Cependant, au terme d'une ultime mission aux affrontements particulièrement éreintants et sanglants, son corps d'expédition fut entièrement décimé par les troupes ennemis. Tous ceux qu'elle avait considérés comme ses amis étaient désormais tous morts. Demeurant cachée parmi les gravats et les cadavres de ses camarades, Addison attendit l'arrivée du vaisseau d'extraction pendant près d'une semaine, se nourrissant des maigres restes de ses rations de survie et de ce qu'elle parvenait à trouver au milieu des ruines.

Traumatisée à jamais par cette expérience, elle en garde une peur panique de l'abandon, un rejet de toute prise de risque inconsidérée et un besoin maniaque de contrôle sur ce qui l'entoure. Par-dessus tout, elle déteste se sentir impuissante. C'est pourquoi elle ne se sépare jamais de son sac d'intervention, qui contient l'essentiel de son matériel médical, afin d'être parée à toute éventualité.

Profil		Personnalité		Attributs			
Nom :	Addison Johnson	Altruiste	Patiente	Force	02	Intelligence	04
Sexe :	Féminin		Loyale	Charisme	03		
Âge :	24		Maniaque	Endurance	03	Perception	02
Ethnie :	Asiatique			Agilité	01		
Cheveux :	Cheveux noirs coiffés en queue de cheval						
Yeux :	Marron						
Taille :	1m67						
Poids :	62 kg (sans sac), 122 kg (avec sac)						

Compétences

Talent
Main secourable : Addison défausse autant de cartes qu'elle souhaite. Pour chaque carte défaussée, elle rend 3 PV à un joueur de son choix (elle-même incluse), dans la limite d'un seul soin par joueur et par tour.

Handicap
Attirail encombrant : L'équipement d'Addison l'alourdit et entrave considérablement ses mouvements. Quelle que soit la situation, elle est systématiquement le personnage avec le score de vitesse et d'initiative le plus faible

Roleplay
Médecine sans frontières : En raison de son âme charitable, Addison est contrainte de soigner une cible blessée (d'affiliation neutre ou amicale) dès qu'elle en a la possibilité.

Equipements

Medikit autoporté (trousse de soins, bandages, instruments chirurgicaux) : Ce bagage, rendu extrêmement lourd par la quantité d'équipements qu'il contient, est néanmoins aisément transportable grâce à sa technologie embarquée de réduction active de poids. De plus, il est équipé d'un auvent stellaire, sorte de voile en tissu technique qui permet d'absorber, d'emmageriser et de restituer l'énergie solaire.

Station de recharge d'énergie : Grâce à l'auvent monté sur son sac, Addison est capable de recharger l'ensemble des équipements techniques de l'équipe. Pour chaque PE dépensé, elle redonne 1 PE à 2 membres d'escouade de son choix.

Médecine sans frontières : En raison de son âme charitable, Addison est contrainte de soigner une cible blessée (d'affiliation neutre ou amicale) dès qu'elle en a la possibilité.

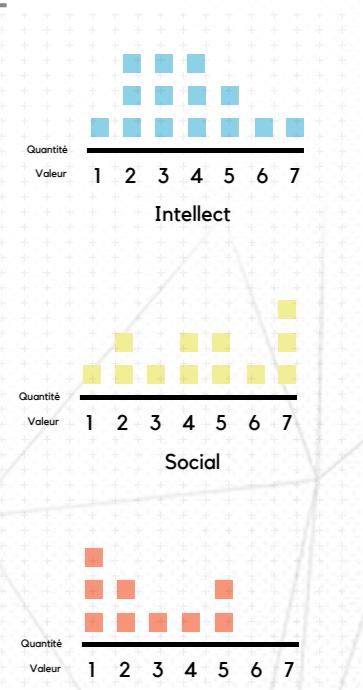
Savoir-faire

Médecine
La médecine couvre un ensemble de savoirs théoriques, quant au métabolisme humain. Elle ne permet pas de rendre des PV, mais peut vous aider à diagnostiquer des maladies, et à déduire quel seraient les remèdes appropriés.

Atout

Carte Signature : Intervention d'urgence
Cible un joueur de l'équipe. Ce dernier pioche une carte et se soigne d'un montant de PV équivalent à la valeur de cette carte. Il la conserve ensuite dans son deck.

Deck
Potentiel d'action : 3

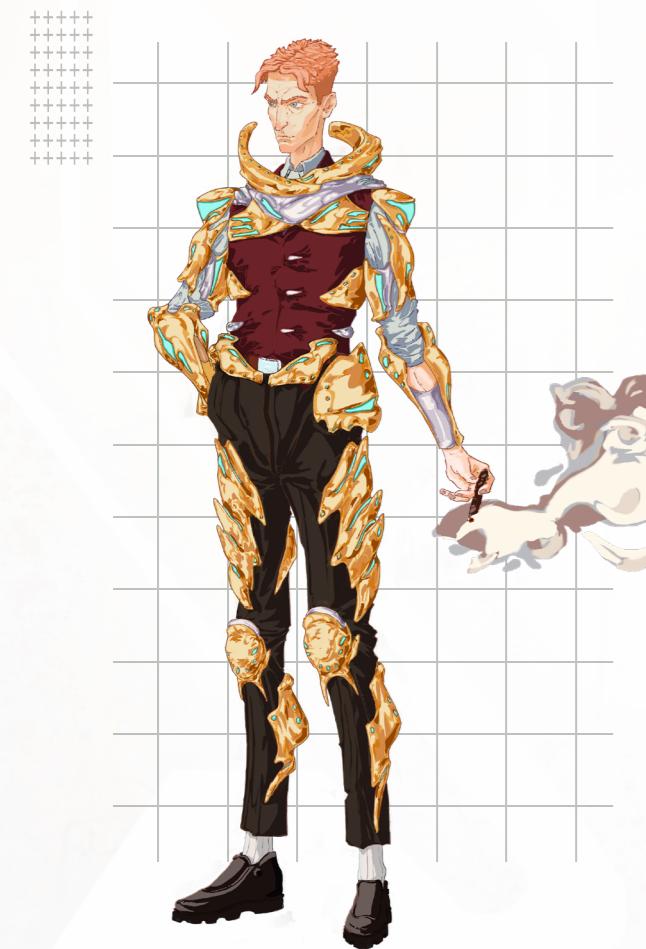


Quantité	Valeur
Intellect	7
Social	7
Physique	5

+

TRAILBLAZERS

5



Augustus Fink

« Vouloir, c'est pouvoir. »

Fils de Theocrastus et Melodia Fink, un couple d'émérites magnats de l'exploitation minière, Augustus est un jeune loup aux dents longues. Son appétit de réussite n'a d'égal que les moyens colossaux mis à sa disposition, moyens dont il use avec ingéniosité et brio pour atteindre ses objectifs. Il assume parfaitement qui il est et quelles sont ses motivations et ses desseins, si sombres soient-ils, et n'hésitera pas à marcher sur les autres pour assurer ses propres intérêts.

Golden boy ambitieux et extrêmement intelligent, Augustus excelle dans la négociation et la gestion de business. C'est un excellent orateur, doué d'une phénoménale force de conviction. Que ce soit par la persuasion ou la coercition, Augustus sait faire tourner la chance de son côté. Et quoi qu'il en coûte, il fait toujours en sorte d'arriver à ses fins.

Sa plus grande motivation est de prouver à son père qu'il est digne d'accomplir de grandes choses, et le convaincre de le laisser lui succéder à la tête de la société familiale à la place de son frère aîné. Se présentant désormais comme un philanthrope, il multiplie les dons dans de nombreuses œuvres caritatives et tente de modifier son image et redorer son blason face à l'opinion publique. Il est à la tête de ce corps d'expédition Trailblazers et est celui qui en a financé le coût, dans l'espoir d'en retirer d'importants profits.

Profil

Nom :	Augustus Fink
Sexe :	Masculin
Âge :	27
Ethnie :	Caucasienne
Cheveux :	Cheveux roux, impeccablement coiffés vers l'arrière.
Yeux :	Vert émeraude
Taille :	1m87
Poids :	73 kg

Personnalité

Retors
Eloquent
Narcissique
Egoïste
Perfectionniste

Attributs

Force	02
Intelligence	03
Charisme	04
Endurance	02
Perception	02
Agilité	03

Compétences

Talent

Échange de bons procédés : Une fois par situation, Augustus peut sélectionner une carte de sa main et l'échanger avec celle d'un autre joueur (le joueur ciblé lui présente ses cartes en éventail, face cachée, et il en choisit une).

Handicap

Troubles narcissiques : En raison de sa mégalomanie aigüe et de son mépris d'autrui, Augustus ne peut réaliser d'action combinée avec l'un des autres membres de l'équipe que s'il en est à l'initiative.

Roleplay

Impératif de rentabilité : Augustus n'écoute que lui. Seuls comptent ses propres intérêts, et il n'éprouve aucune considération pour les autres. Il suivra à contrecœur les idées qui n'émanent pas de lui, ou qui lui demandent de fournir un effort particulier pour les autres membres de l'Escouade. Si la majorité décide d'une action qui le dessert, Augustus fera tout pour minimiser son implication (et pourra même œuvrer à son encontre) attaques sont monociblées.

Savoir-faire

Rhétorique

La rhétorique peut dénouer les situations les plus délicates. Qu'il s'agisse de mentir, séduire ou persuader, un rhéteur habile peut sauver un groupe sans faire couler de sang.

Equipements

Cartes de visite

Augustus se sent souvent obligé de les donner à toutes les personnes qu'il croise. Qui sait où et quand une opportunité de faire affaire peut se présenter ?

Cigares de première qualité

Au-delà de leur goût incomparable, ils constituent surtout un bien positionnel qui impressionnera à coup sûr votre entourage. A fumer en se donnant un air grave et important

Générateur de champ de force :

La faramineuse fortune d'Augustus attise bien des convoitises ; il lui a donc fallu prendre ses précautions. Au prix d'1 PE, lorsque survient un danger potentiel, il peut activer sa montre et projeter un bouclier lui permettant d'annuler les dégâts occasionnés par la prochaine attaque dont il est la cible.

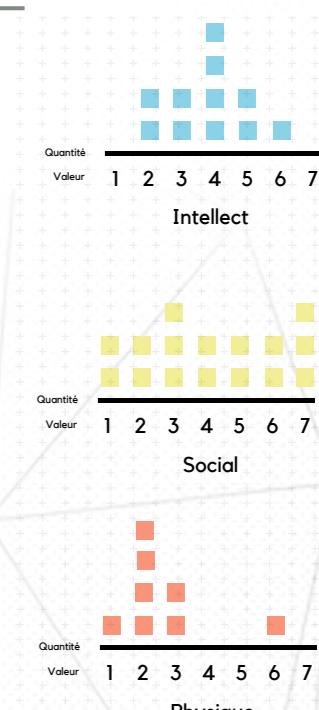
Atout

Carte Signature : Retour sur investissement

Dévoile les 5 prochaines cartes de son deck, en choisit 3 qu'il ajoute à sa main et replace les 2 autres en-dessous de son deck (ne compte pas pour une action).

Deck

Potentiel d'action : 3





Harchid Braldor

« Ah, tu connais la vie, toi... Pas vrai ? La société, les buildings, les affaires... Moi, je connais juste mon flingue. Et là, mon gars... T'es du mauvais côté du canon ! »

Harchid Braldor est un homme difficile à cerner. Tantôt amical, tantôt d'une froideur extrême, il n'est pas simple de gagner sa sympathie. Sévère et austère, il est à l'image des étendues sauvages qu'il parcourt. Plutôt marginal et taciturne, il préfère les actes aux paroles. Têtu et concentré sur ses objectifs, il n'a que faire de ceux qui lui barrent la route, sauf lorsque ces derniers parviennent à lui prouver leur valeur en tant qu'adversaires.

Très sanguin, il trouve son exutoire dans l'exaltation de la chasse - seule voie qu'il ait trouvée pour libérer cette colère inexplicable qui le ronge. Avant cela, il a enchaîné les petits boulots, vagabondant ça et là à travers l'Univers.

Il y a quinze ans, alors qu'il travaillait comme docker, son lieu de travail fut victime d'un groupuscule armé. Lorsqu'il voulut s'interposer, les bandits l'estropièrent : depuis, Harchid traîne une jambe brisée, qu'il n'a jamais remplacée. Seul survivant de cet incident, il vit désormais en marge de la société pour ne plus avoir affaire aux hommes, qu'il juge indignes de sa confiance.

Mais les fantômes du passé finissent toujours par vous rattraper...

Profil

Nom :	Harchid Braldor
Sexe :	Masculin
Âge :	48
Ethnie :	Caucasienne
Cheveux :	Poivre et sel, coupés très courts
Yeux :	Marron clair
Taille :	1m87
Poids :	73 kg

Personnalité

Colérique
Complotiste
Antipathique
Misogyne

Attributs

Force	02
Intelligence	04
Charisme	03
Endurance	03
Perception	02
Agilité	01

Compétences

Talent

Réflexes aiguisés : Quels que soient les autres paramètres, Harchid est toujours le personnage qui possède la plus haute Initiative. Il sera le premier à agir lors des combats.

Handicap

A la traine : Harchid boite et doit être accompagné lors de chaque déplacement long. Le personnage qui l'épaule souffre d'un malus de -1 en Agilité, tant qu'il porte Harchid.

Roleplay

La loi du plus fort : Harchid n'acceptera jamais les idées de quelqu'un d'autre, à moins que cette personne n'ait une Force de 4 ou plus. Si ce n'est pas le cas, il rechignera à s'exécuter, et tentera de s'engager dans un concours d'ego, n'hésitant pas à vanter ses compétences.

Equipements

Fusil de chasse

Une arme fidèle, qui accompagne Harchid depuis des années. S'il tire avec, il gagne un bonus de +1 en Perception.

Rations de survie (4)

Elles n'ont pas très bon goût, mais au moins elles regorgent bien. Elles peuvent être mangées pour régagner 3 PV.

Machette

Vieille et légèrement rouillée, elle s'appelle Roberta. Son entretien minutieux la rend aussi coupante qu'au premier jour : s'il attaque avec elle, Harchid gagne un bonus de +1 aux dégâts de corps-à-corps.

Savoir-faire

Discretion

La Discretion intervient quand vous tentez de vous cacher, de vous faufiler derrière des gardes, de chuchoter quelques mots à un allié sans que personne d'autre ne vous entende...

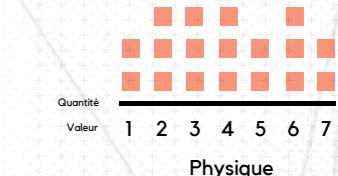
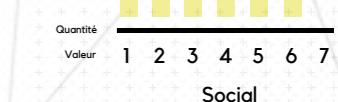
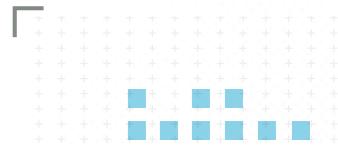
Atout

Carte Signature : Dans la ligne de mire

Choisissez un ennemi. Chaque fois que vous l'attaquez, infligez-lui 3 points de dégâts de plus pendant toute la durée du combat

Deck

Potentiel d'action : 3



Markus Hein

« Attendez... Il faut encore que j'étudie les paramètres... »

Markus Hein est originaire de la planète Schiamara-7. Connue pour la diversité de sa flore, elle est considérée comme une véritable mine d'or par les amateurs de remèdes et autres toniques. Les expéditions s'y succèdent, afin d'extraire des spécimens introuvables ailleurs.

En outre, pour des raisons qui échappent encore à la Science, les habitants de Schiamara-7 sont célèbres pour leur beauté frappante et leur magnétisme irrésistible. Markus est une exception : la nature l'a doté d'un physique particulièrement disgracieux. Une triste condition, dans un monde où les apparences prime...

La satisfaction scientifique a donc été sa seule gratification. Bien sûr, ses détracteurs n'ont jamais manqué de le rabaisser, à chaque expérience ratée. Ses échecs ont toujours été tonitruants; ses succès, silencieux. Se murant dans les livres et la science, il a fini par se désintéresser totalement de son entourage humain, devenant ainsi un véritable puits de savoir.

Profil

Nom :	Markus Hein
Sexe :	Masculin
Âge :	32
Ethnie :	Caucasienne
Cheveux :	Chauve
Yeux :	Bleu glacier
Taille :	1m71
Poids :	52 kg

Personnalité

Perspicace
Astucieux
Dénue d'empathie
Introverti
Toxicomane (dépendant à ses propres produits)

Attributs

Force	03
Intelligence	04
Charisme	01
Endurance	02
Perception	03
Agilité	03

Compétences

Talent

Ingéniosité : Une fois par combat ou par situation, Markus peut sélectionner une carte de sa main et en changer le type.

Handicap

Génie Chimique : Markus est un alchimiste du futur, capable de créer poisons et stimulants à partir de n'importe quelle substance. Bien sûr, il est également versé dans l'art de la synthèse de drogues, stupéfiants et psychotropes en tout genre. Sa sale manie d'en tester lui-même les effets a fini par le rendre toxicomane. Chaque fois qu'il effectue une action, Markus tire une carte dans le deck du MJ.

Si la carte est paire, il gagne 1 niveau de dopage.
Si la carte est impaire, il gagne 1 niveau de poison.

Roleplay

Esprit cartésien : Markus ne laisse jamais la morale ou l'éthique entraver ses prises de décision. Ses choix se basent exclusivement sur des critères objectifs et mesurables.

Savoir-faire

Investigation :

L'Investigation intervient quand vous cherchez des indices dans votre environnement. Vous pouvez ainsi découvrir des passages secrets, remarquer une trace d'usure inhabituelle sur un objet, ou reconnaître les traces de pas de quelqu'un dans la boue.

Equipements

Laboratoire portatif

Markus ne se déplace jamais sans sa fidèle station de travail. Celle-ci lui permet de confectionner remèdes, poisons et drogues, à l'aide des ressources glanées sur le terrain.

Livre de chimie

Tout le savoir emmagasiné par Markus au fil des années a été consigné au sein de cet ouvrage. On le trouve régulièrement plongé dedans, perdu dans l'élaboration de quelque concoction obscure.

Kit de premiers secours :

Ce kit contient des outils de médecine sommaires. Au sacrifice d'1 PE, Markus peut rendre 3 PV au joueur de son choix.

Atout

Carte Signature : Essais de terrain

Choisissez un type de carte présent dans votre main. Les cartes de ce type bénéficient d'un bonus de +2 jusqu'à la fin du combat ou de la situation.

Deck

Potentiel d'action : 3

Quantité

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

Valeur

Intellect

Quantité

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

Valeur

Social

Quantité

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

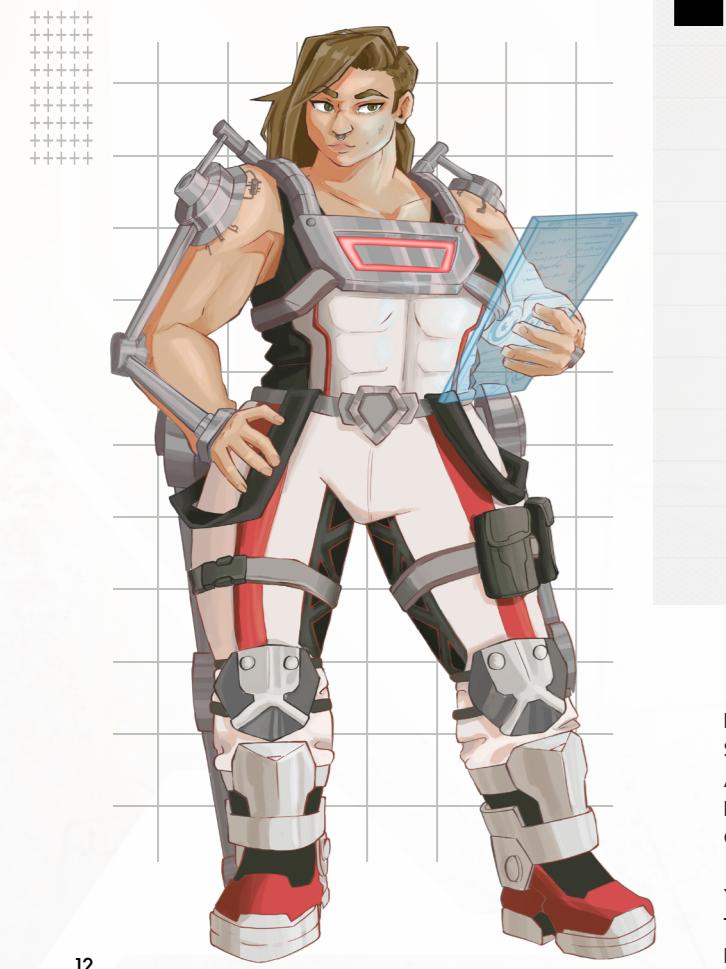
Valeur

Physique

10

11

TRAILBLAZERS



Ninna Flint

« Regardez-moi cet endroit, un vrai dépotoir... J'adore ça ! »

Originaire de Scraptown, l'un des quartiers les plus pauvres de sa planète d'origine, Ninna Flint a vécu l'essentiel de sa vie en autarcie, et dans une extrême précarité. Avec quelques compagnons d'infortune, elle a vagabondé de terrain vague en terrain vague, accumulant ce qu'elle pouvait trouver. Comme beaucoup d'enfants, elle a su jouer des poings et des coudes, pour se tailler une place dans ce monde impitoyable.

Toutefois, à l'âge de neuf ans, elle et ses jeunes amis firent la rencontre d'Obara Rayne - la personne qui allait changer leur vie. Dirigeante incontestée des Friches, ces dépotoirs à ciel ouvert exploitant les classes pauvres, Obara sut tirer profit de ces jeunes talents. Elle les prit sous son aile, et les fit travailler d'arrache-pied au sein de ses ateliers, afin d'en faire des techniciens hors-pair. Ainsi Ninna trouva-t-elle sa vocation, dans la chaleur de la forge, et les hurlements du métal.

De fait, Ninna révèle toute l'étendue de son génie dès lors qu'il est question de machines – en revanche, elle est passablement ignorante dans les autres domaines de la vie, surtout lorsqu'il s'agit de relations sociales.

Elle dispose de trois robots de sa conception, qu'elle construit et améliore selon ce qu'elle trouve sur le terrain. À la fois ingénierie et combattante, sa présence au sein de l'escouade offre un atout tactique considérable, sur un champ de bataille comme dans une salle des machines.

Profil

Nom :	Harchid Braldor
Sexe :	Féminin
Âge :	28
Ethnie :	Arabe
Cheveux :	Châtain, mi-longs et rasés sur le côté
Yeux :	Jaunes-verts
Taille :	1m84
Poids :	123 kg

Personnalité

Ingénierie
Monomaniaque (extrêmement férue de mécanique)
Inepte (dès lors qu'il ne s'agit pas de machines)
Bourrue
Caractérielle

Attributs

Force	03
Intelligence	02
Charisme	03
Endurance	04
Perception	02
Agilité	02

Compétences

Talent

Âme d'enfant : Ninna peut créer des robots à partir de n'importe quel débris de métal, en utilisant des PE. (voir la sous-section Compétences).

- 1 PE – Fabrique « Scrappie », un petit robot 1/2.
- 2 PE – Fabrique « E.A.R.L », un robot moyen 2/3.
- 3 PE – Fabrique « Béhémoth », un gros robot 4/5.

Handicap

Monomaniaque : Ninna ne vit que pour les machines. Si la discussion ou les événements ne portent pas sur la mécanique, Ninna subit un malus de -1 en Intelligence.

Roleplay

Mais pourquoi faire ? : Peu importe la situation ou la problématique rencontrée, Nina ressentira le besoin compulsif et impérieux de construire un robot afin de la solutionner.

Equipements

Caisse à outils

Contient l'ensemble de l'attirail de Ninna. Il comprend tout le nécessaire pour construire et réparer des robots ou des objets High-Tech.

Exosquelette

Cet exosquelette blindé améliore considérablement les capacités physiques de son utilisateur. Lorsque Nina le porte, il lui confère un bonus de +1 en Force et en Endurance. En raison de sa forte corpulence, elle subit un malus de -2 dans ces deux attributs lorsqu'elle n'en est pas équipée.

Scie magnétique

Véritable couteau suisse de la mécanique, la scie magnétique sert à construire mais peut aussi servir à détruire. Elle confère un bonus de +1 aux dégâts de corps-à-corps

Savoir-faire

Mécanique :

La Mécanique intervient quand vous étudiez certaines constructions artificielles : machines, implants ou armes à la technologie pointue. Vous pouvez ainsi comprendre le fonctionnement d'un mécanisme inconnu, ou réparer un jetpack endommagé.

Atout

Carte Signature : Tuning

Vous gagnez 3 PE. Si vous en avez déjà 3 ou plus, effectuez l'action de votre choix avec une puissance de 7.

Deck

Potentiel d'action : 3

