

NOM Nathanielle Pinson

Âge 23 mériums Sexe M F
Taille 1,65 m Poids 52 Kg
Cheveux Blancs Yeux Noirs
Beauté Très belle Modif. +10%
Traits particuliers mince et athlétique,
vision et respiration aquatique (branchies)

Nationalité Atlante
Lieu de naissance Atlante
Résidence Héligoland



PROFESSION JOURNALISTE

Tendance Reporter
Chasse gardée Contacts et Déguisement.
+2 Nœuds en vitesse de pointe à la nage.

Qualité professionnelle Bureaucrate
Grade/Rang/Titre _____

Culte Onless



GÉNÉTIQUE

Résistance aux hautes pressions + vision nocturne.

MATÉRIEL

- Tout l'équipement professionnel (caméra, micro, appareil photo numérique...)
- Un aquajet commun
- Un aqua-ordinateur de bureau portatif
- Plusieurs contacts dans la rue
- Une carte de presse
- Un appartement T4 dans l'immeuble où le journaliste travaille
- Une combinaison de luxe
- Matériel de déguisement (+10%)
- Un drone média
- Une caméra professionnelle

PERLES DU DESTIN

- Trois Perles en début de scénario.

PERSONNAUTÉ

Nathanielle a toujours voulu exercer le formidable métier de journaliste. Depuis sa plus tendre enfance, ce rêve ne l'a jamais quitté. D'abord rédactrice au quotidien de son lycée, elle décrocha rapidement un petit job à la gazette de son quartier. Plein de talent, de fougue, de verbe, et fraîchement diplômée, elle travaille depuis peu comme pigiste dans le Heli-news mais on ne peut pas dire que ce qu'elle y fait la passionne particulièrement. Son objectif est de décrocher une place dans une grande chaîne HTV nationale comme Prime one et d'être « reporter de terrain », de préférence dans des zones de conflit. Sa carrière passe avant toute autre chose et elle est prête à tous les sacrifices pour arriver à ses fins.

Rôle dans le groupe: l'experte de l'information.

QUALITÉS

Perles du destin

Polyglotte

DÉFAUTS

Curieux

Égoïste (carriériste)

Minorité (lesbienne)

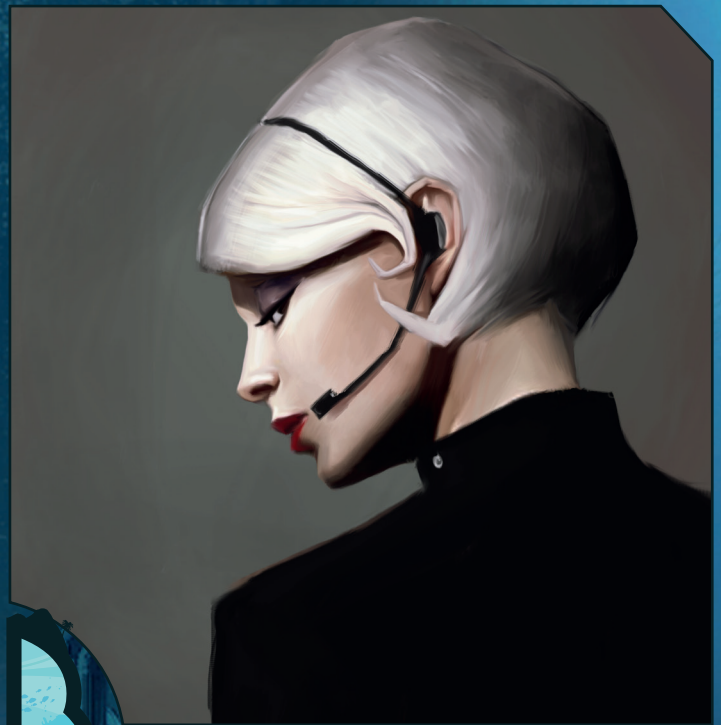
Pipelette

ÉTATS PHYSIQUES ET MENTAUX

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Blessure Légère (BL) | <input type="checkbox"/> Angoisse constante (E1) |
| <input type="checkbox"/> Blessure Normale (BN) | <input type="checkbox"/> Perte de la raison (E2) |
| <input type="checkbox"/> Blessure Grave (BG) | <input type="checkbox"/> Phobie permanente (E3) |
| <input type="checkbox"/> Coma (CO) | <input type="checkbox"/> Stress, paranoïa (E4) |
| <input type="checkbox"/> Mort (MO) | <input type="checkbox"/> Folie permanente (E5) |

ARGENT

Argent liquide (sur soi) 500 €
Revenus 25 000 € /mérium
Économies 5 000 €



AIDE DE JEU: LES PERLES

GAINS	ROUGE	BLEUE	VERTE	NOIRE
Réduction des dégâts	-1 col.	-2 col.	-3 col.	-8 col.
Relancer un jet	Normal <small>Sauf échec total</small>	+20% <small>Sauf échec total</small>	+40%	+80%
Initiative		+1D10	+2D10	+3D10
Réussites	2	4	8	100
Caractéristique				+5%

FORCE MENTALE

Modifier

31

	Base	
Connaissance de la faune aquatique	25	56 %
Connaissance de la flore aquatique	20	51 %
Connaissance de la physique	0	31 %
Connaissance du monde moderne	20	51 %
Culture générale	25	56 %
Fouille	40	71 %
Parler l'Atlante	35	66 %
Parler le Subabyssien	25	56 %
Perception	40	71 %
Résistance Mentale	35	66 %
<i>Com. avec les mammifères marins</i>	30	61 %
		%
		%
		%

TECHNIQUE

Modifier

22

	Base	
Bricolage	20	42 %
Électronique	20	42 %
Explosifs	0	22 %
Informatique	30	52 %
Mécanique	15	37 %
Modifier/Réparer un armement	0	22 %
Survie	38	60 %
<i>Falsification : faux papiers</i>	30	52 %
		%

SOCIAL

Modifier

30

	Base	
Empathie	20	50 %
Étiquette	40	70 %
Illégalité	30	60 %
Intimidation	10	40 %
Négociation	28	58 %
Représentation	35	65 %
Séduction	40	70 %
<i>Contacts</i>	30	60 %
		%

PHYSIQUE

Modifier

34

	Base	
Agilité	25	59 %
Combat : <i>Cogne</i>	15	49 %
Combat : _____	BD + _____	%
Course	15	49 %
Discrétion	25	59 %
Escalade	15	49 %
Esquive	10	44 %
Force	10	44 %
Nager	35	69 %
Plongée	25	59 %
Résistance Physique	10	44 %
		%
		%

HABILITÉ

Modifier

23

	Base	
Armes à distance	30	53 %
Armes de mêlée	10	33 %
Conduite	15	38 %
Dextérité	20	43 %
Lancer	15	38 %
Piloter un aquajet	10	33 %
Premiers soins	10	33 %
<i>Déguisement</i>	20	43 %
		%

25

FACTEUR
CHANCE

INITIATIVE :
HABILITÉ +

1d10

AIDE DE JEU : LES SUCCÈS

SUCCÈS	QUALITÉS	TEMPS	DOM.
Négatif	Interminable	400%	-5
0	Pas terrible	200%	0
1	Faible	150%	+1
2	Moyenne	120%	+2
3	Bonne	100%	+3
4	Très bonne	90%	+4
5	Formidable	80%	+5
6	Incroyable	70%	+6
7	Excellente	60%	+7
8	Extraordinaire	50%	+8
9	Fantastique	33%	+15
10 et +	Épique	25%	x2

NOM *Pr Irvin Sato*

Âge *59* *mériums* Sexe M F
Taille *1,68* *m* Poids *60* *Kg*
Cheveux *Gris* Yeux *Gris-bleus*
Beauté *Laid* Modif. *-10%*

Traits particuliers *bouc et lunettes, le regard fourbe et vicieux*

Nationalité *Subabyssse*

Lieu de naissance *Mwales*

Résidence *Mercadis*



PROFESSION *SCIENTIFIQUE*

Tendance *Génétique/R&D militaire*

Chasse gardée *Chirurgie, Connaissance de l'anatomie, Diagnostic et Médecine légale.*

Qualité professionnelle *Nerd*

Grade/Rang/Titre *Maître principal*

Culte *Styx*



GÉNÉTIQUE

Injonction.

MATÉRIEL

- Un bistouri chirurgical (Dom : 3D10 + BD)
- Pistolet hypodermique (contenant 10 doses d'un anesthésiant très puissant, la victime s'endort en l'affaire d'un round ; pas de jet de Résistance)
- Une combinaison de scientifique
- Un aqua-ordinateur portable d'analyses scientifiques et génétiques
- Une trousse de premiers soins (5 utilisations)
- Un Traqueur avec silencieux
- Une veste en fibres de titane
- Un drone civil

PERLES DU DESTIN

- Deux Perles en début de scénario.

PERSONNAUTÉ

Irvin est l'archétype même du savant fou qui ne recule devant rien pour faire avancer la science. La morale, la déontologie sont deux concepts un peu abstraits dans son esprit de généticien. Cependant, c'est loin d'être le pire dans sa personnalité. Irvin possède un horrible secret : c'est un tueur psychopathe. Un agité du bistouri qui jubile à l'idée de dépecer ses victimes ou à réaliser d'étranges et immorales expériences sur elles. D'apparence inoffensive, de nature chétive, il s'avère être un redoutable prédateur, capable d'attendre patiemment sa proie. Sa technique consiste à mettre sa cible en confiance, à jouer les bons samaritains, à l'attirer dans ses filets. Pour cela, il s'aide de son fidèle pistolet hypodermique contenant un puissant anesthésiant.

Rôle dans le groupe: l'expert en soins et en génétique.

QUALITÉS

Perles du destin

Savant fou

DÉFAUTS

Horrible secret (3)

Douillet

Violent

Sexe faible (femme)

ÉTATS PHYSIQUES ET MENTAUX

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Blessure Légère (BL) | <input type="checkbox"/> Angoisse constante (E1) |
| <input type="checkbox"/> Blessure Normale (BN) | <input type="checkbox"/> Perte de la raison (E2) |
| <input type="checkbox"/> Blessure Grave (BG) | <input type="checkbox"/> Phobie permanente (E3) |
| <input type="checkbox"/> Coma (CO) | <input type="checkbox"/> Stress, paranoïa (E4) |
| <input type="checkbox"/> Mort (MO) | <input type="checkbox"/> Folie permanente (E5) |

ARGENT

Argent liquide (sur soi) *1500*

Revenus *26 000* /mérium

Économies *10 000*

AIDE DE JEU: LES PERLES

GAINS	ROUGE	BLEUE	VERTE	NOIRE
Réduction des dégâts	-1 col.	-2 col.	-3 col.	-8 col.
Relancer un jet	Normal <small>Sauf échec total</small>	+20% <small>Sauf échec total</small>	+40%	+80%
Initiative		+1D10	+2D10	+3D10
Réussites	2	4	8	100
Caractéristique				+5%

FORCE MENTALE

Modifier

39

	Base	
Connaissance de la faune aquatique	30	69 %
Connaissance de la flore aquatique	15	54 %
Connaissance de la physique	40	79 %
Connaissance du monde moderne	20	59 %
Culture générale	23	62 %
Fouille	25	64 %
Parler le subabyssien	40	79 %
Parler		%
Perception	35	74 %
Résistance Mentale	30	69 %
Connaissance de la génétique (NM 6)	40	79 %
Injonction (NM 6)	40	79 %
		%
		%

TECHNIQUE

Modifier

35

	Base	
Bricolage	30	65 %
Électronique	30	65 %
Explosifs	15	50 %
Informatique	40	75 %
Mécanique	20	55 %
Modifier/Réparer un armement	15	50 %
Survie	25	60 %
		%
		%

SOCIAL

Modifier

23

	Base	
Empathie	20	43 %
Étiquette	20	43 %
Illégalité	30	53 %
Intimidation	25	48 %
Négociation	20	43 %
Représentation	25	48 %
Séduction	-30	-7 %
		%
		%

PHYSIQUE

Modifier

22

	Base	
Agilité	20	42 %
Combat : <i>Cogne</i>	15	37 %
Combat : _____	BD + _____	%
Course	20	42 %
Discrétion	25	47 %
Escalade	15	37 %
Esquive	20	42 %
Force	20	42 %
Nager	10	32 %
Plongée	30	52 %
Résistance Physique	20	42 %
		%
		%

HABILITÉ

Modifier

30

	Base	
Armes à distance	25	55 %
Armes de mêlée	10	40 %
Conduite	0	30 %
Dextérité	40	70 %
Lancer	20	50 %
Piloter un aquajet	15	45 %
Premiers soins	40	70 %
<i>Chirurgie</i>	35	65 %
		%

37

FACTEUR
CHANCE

INITIATIVE :
HABILITÉ +

10

AIDE DE JEU : LES SUCCÈS

SUCCÈS	QUALITÉS	TEMPS	DOM.
Négatif	Interminable	400%	-5
0	Pas terrible	200%	0
1	Faible	150%	+1
2	Moyenne	120%	+2
3	Bonne	100%	+3
4	Très bonne	90%	+4
5	Formidable	80%	+5
6	Incroyable	70%	+6
7	Excellente	60%	+7
8	Extraordinaire	50%	+8
9	Fantastique	33%	+15
10 et +	Épique	25%	x2

NOM Natasha Noriegov

Âge 22 mériums Sexe M F

Taille 1.70 m Poids 55 Kg

Cheveux Blonds Yeux Verts

Beauté T. grande beauté Modif. +10%

Traits particuliers belle poitrine et belles fesses, taille fine

Nationalité Sumérie

Lieu de naissance Y's

Résidence Tulice



PROFESSION DRESSEUR

Tendance Céphalopodes

Chasse gardée Communiquer avec les mammifères marins et Dressage

+20% Premiers soins animaux marins

+20% à toutes les manoeuvres en selle

Qualité professionnelle Affinité avec les animaux

Grade/Rang/Titre _____

Culte Onless



GÉNÉTIQUE

Charme (x 1) et Sonar.

MATÉRIEL

- Une combinaison de chasse ou de spéléologie (suivant tendance)
- Un fusil anesthésiant avec 24 fléchettes
- Un Traqueur
- Un appartement T3 dans un HLM
- Deux animaux de monte + harnachements
- Trois trousse de premiers soins spéciales pour les animaux marins (prix : 350€, 3 utilisations)
- Deux pilules respiratoires (5 minutes d'autonomie)

PERLES DU DESTIN

- Trois Perles en début de scénario.

PERSONNAUTÉ

Natasha aime les animaux bien plus que les êtres humains, même s'il lui arrive fréquemment d'avoir des relations avec des hommes. Cela ne dure jamais bien longtemps, ces derniers ayant beaucoup de mal à passer après « ses petits » comme elle aime les appeler. Parmi eux, il y a Pinki, sa pieuvre apprivoisée. Les deux sont comme qui dirait « inséparables », aussi bien au sens premier que physiquement. En effet, Natasha voue une véritable passion pour cet animal d'une grande intelligence. Elle lui parle en permanence et la pieuvre comprend (presque) tout. En dehors de cette facette de sa personnalité, Natasha est une gentille fille, espiègle, curieuse et pleine de vie. Elle déteste la violence gratuite et ceux qui la dispensent sans discernement. La cause animale est son cheval de bataille.

Rôle dans le groupe: l'experte en animaux.

QUALITÉS

Perles du destin

Fils de Mark Harris

Bombe sexuelle

DÉFAUTS

Curieuse

Fanatique (2)

Superficielle

Lien affectif

(membre du groupe)

ÉTATS PHYSIQUES ET MENTAUX

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Blessure Légère (BL) | <input type="checkbox"/> Angoisse constante (E1) |
| <input type="checkbox"/> Blessure Normale (BN) | <input type="checkbox"/> Perte de la raison (E2) |
| <input type="checkbox"/> Blessure Grave (BG) | <input type="checkbox"/> Phobie permanente (E3) |
| <input type="checkbox"/> Coma (CO) | <input type="checkbox"/> Stress, paranoïa (E4) |
| <input type="checkbox"/> Mort (MO) | <input type="checkbox"/> Folie permanente (E5) |

ARGENT

Argent liquide (sur soi) 500 €

Revenus 38 000 € /mérium

Économies 5000 €

AIDE DE JEU: LES PERLES

GAINS	ROUGE	BLEUE	VERTE	NOIRE
Réduction des dégâts	-1 col.	-2 col.	-3 col.	-8 col.
Relancer un jet	Normal <small>Sauf échec total</small>	+20% <small>Sauf échec total</small>	+40%	+80%
Initiative		+1D10	+2D10	+3D10
Réussites	2	4	8	100
Caractéristique				+5%

FORCE MENTALE

Modifier

30

	Base	
Connaissance de la faune aquatique	40	70 %
Connaissance de la flore aquatique	30	60 %
Connaissance de la physique	0	30 %
Connaissance du monde moderne	20	50 %
Culture générale	25	55 %
Fouille	25	55 %
Parler l'océanien	25	55 %
Parler le subabyssien	15	45 %
Perception	30	60 %
Résistance Mentale	25	55 %
<i>C. avec les mammifères marins</i>	25	55 %
<i>Dressage</i>	40	70 %
		%
		%

TECHNIQUE

Modifier

23

	Base	
Bricolage	25	48 %
Électronique	15	38 %
Explosifs	0	23 %
Informatique	15	38 %
Mécanique	10	33 %
Modifier/Réparer un armement	0	23 %
Survie	30	53 %
		%
		%

SOCIAL

Modifier

27

	Base	
Empathie	20	47 %
Étiquette	30	57 %
Illégalité	15	42 %
Intimidation	10	37 %
Négociation	30	57 %
Représentation	25	52 %
Séduction	35	62 %
		%
		%

PHYSIQUE

Modifier

32

	Base	
Agilité	25	57 %
Combat : <i>Abygrass</i>	BD + 2	25 / 57 %
Combat : _____	BD + _____	/ %
Course	20	52 %
Discrétion	25	57 %
Escalade	10	42 %
Esquive	25	57 %
Force	30	62 %
Nager	30	62 %
Plongée	40	72 %
Résistance Physique	25	57 %
		%
		%

HABILITÉ

Modifier

30

	Base	
Armes à distance	30	60 %
Armes de mêlée	15	45 %
Conduite	15	45 %
Dextérité	20	50 %
Lancer	20	50 %
Piloter un aquajet	10	40 %
Premiers soins	30	60 %
		%
		%

26

FACTEUR
CHANCE

INITIATIVE :
HABILITÉ +

1d10

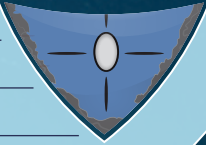
AIDE DE JEU : LES SUCCÈS

SUCCÈS	QUALITÉS	TEMPS	DOM.
Négatif	Interminable	400%	-5
0	Pas terrible	200%	0
1	Faible	150%	+1
2	Moyenne	120%	+2
3	Bonne	100%	+3
4	Très bonne	90%	+4
5	Formidable	80%	+5
6	Incroyable	70%	+6
7	Excellente	60%	+7
8	Extraordinaire	50%	+8
9	Fantastique	33%	+15
10 et +	Épique	25%	x2

NOM Hector T. Pike

Âge 28 mériums Sexe M F
Taille 1.80 m Poids 70 Kg
Cheveux Noirs Yeux Marrons
Beauté Pas très beau Modif. -5%
Traits particuliers Cicatrice à l'œil gauche et tatouages, jamais rasé de près

Nationalité Océanie
Lieu de naissance Waves
Résidence Océan



PROFESSION GARDIEN DE MUTANTS

Tendance Mines de propergol
Chasse gardée Dé de prouesse pour la
Connaissance des mutants et Parler
l'idrack

Qualité professionnelle Brute épaisse
Grade/Rang/Titre _____

Culte Onless



GÉNÉTIQUE

Ergots rétractables et contrôle personnel total.

MATÉRIEL

- Une combinaison de type Barracuda
- Une combinaison antiradiation
- Un MAT 25 bricolé (Dom : 5D10 + 1)
- Un 357 Magnum bricolé (Dom : 5D10)
- 24 balles calibre 357 Magnum
- Un couteau de guerre bricolé (Dom : 4D10 + 1 + BD)
- 2D10 doses de sargasse de qualité moyenne
- Deux doses de polypoïde de super qualité
- Un appartement T2 proche de son lieu de travail
- Un kit armes
- Fusil anesthésiant

PERLES DU DESTIN

- Trois Perles en début de scénario.

PERSONNAUTÉ

On peut dire que ce gars a du tempérament ! En effet, Hector fait partie des 0,1% d'hommes qui ont choisi d'épouser la formidable et non moins violente profession de gardien de mutants. Faut dire qu'Hector n'aime pas les mutants, et ces mots sonnent comme un doux euphémisme lorsqu'on est confronté à la réalité. Du coup, on peut affirmer sans mal qu'il fait du zèle sur son lieu de travail, jamais avare de quelques caresses de matraque bien méritées. Un bonheur simple en fin de compte ! À côté de cela, Hector rêve d'une vraie femme qui pourrait prendre soin de lui et lui apporter la stabilité.

Rôle dans le groupe : l'expert en mutants.

QUALITÉS

Perles du destin
Rapidité au combat (x2)

DÉFAUTS

Raciste (3, mutants)
Violent
Solitaire
Phobie : rats (2)

ÉTATS PHYSIQUES ET MENTAUX

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Blessure Légère (BL) | <input type="checkbox"/> Angoisse constante (E1) |
| <input type="checkbox"/> Blessure Normale (BN) | <input type="checkbox"/> Perte de la raison (E2) |
| <input type="checkbox"/> Blessure Grave (BG) | <input type="checkbox"/> Phobie permanente (E3) |
| <input type="checkbox"/> Coma (CO) | <input type="checkbox"/> Stress, paranoïa (E4) |
| <input type="checkbox"/> Mort (MO) | <input type="checkbox"/> Folie permanente (E5) |

ARGENT

Argent liquide (sur soi) 500 €
Revenus 21 000 € /mérium
Économies 4000 €

AIDE DE JEU : LES PERLES

GAINS	ROUGE	BLEUE	VERTE	NOIRE
Réduction des dégâts	-1 col.	-2 col.	-3 col.	-8 col.
Relancer un jet	Normal <small>Sauf échec total</small>	+20% <small>Sauf échec total</small>	+40%	+80%
Initiative		+1D10	+2D10	+3D10
Réussites	2	4	8	100
Caractéristique				+5%

FORCE MENTALE

Modifier

25

	Base	
Connaissance de la faune aquatique	15 / 35 %	
Connaissance de la flore aquatique	15 / 35 %	
Connaissance de la physique	0 / 25 %	
Connaissance du monde moderne	25 / 50 %	
Culture générale	0 / 25 %	
Fouille	35 / 60 %	
Parler l'océanien	25 / 50 %	
Parler le subabyssien	15 / 35 %	
Perception	39 / 64 %	
Résistance Mentale	40 / 65 %	
<i>Connaissance des mutants</i>	35 / 60 %	
<i>Parler l'idrack</i>	40 / 65 %	
		%
		%

TECHNIQUE

Modifier

27

	Base	
Bricolage	20 / 47 %	
Électronique	10 / 37 %	
Explosifs	15 / 42 %	
Informatique	25 / 52 %	
Mécanique	15 / 42 %	
Modifier/Réparer un armement	10 / 37 %	
Survie	25 / 52 %	
		%
		%

SOCIAL

Modifier

31

	Base	
Empathie	15 / 46 %	
Étiquette	15 / 46 %	
Illégalité	30 / 61 %	
Intimidation	35 / 66 %	
Négociation	20 / 51 %	
Représentation	20 / 51 %	
Séduction	0 / 31 %	
		%
		%

PHYSIQUE

Modifier

29

	Base	
Agilité	15 / 44 %	
Combat : <i>Doke</i> BD + <i>D10</i>	40 / 69 %	
Combat : _____ BD + _____		%
Course	15 / 44 %	
Discrétion	25 / 54 %	
Escalade	15 / 44 %	
Esquive	25 / 54 %	
Force	40 / 69 %	
Nager	15 / 44 %	
Plongée	25 / 54 %	
Résistance Physique	30 / 59 %	
		%
		%

HABILITÉ

Modifier

30

	Base	
Armes à distance	35 / 65 %	
Armes de mêlée	40 / 70 %	
Conduite	15 / 45 %	
Dextérité	10 / 40 %	
Lancer	25 / 55 %	
Piloter un aquajet	15 / 45 %	
Premiers soins	10 / 40 %	
		%
		%

31

FACTEUR
CHANCE

INITIATIVE :
HABILITÉ +

D10+4

AIDE DE JEU : LES SUCCÈS

SUCCÈS	QUALITÉS	TEMPS	DOM.
Négatif	Interminable	400%	-5
0	Pas terrible	200%	0
1	Faible	150%	+1
2	Moyenne	120%	+2
3	Bonne	100%	+3
4	Très bonne	90%	+4
5	Formidable	80%	+5
6	Incroyable	70%	+6
7	Excellente	60%	+7
8	Extraordinaire	50%	+8
9	Fantastique	33%	+15
10 et +	Épique	25%	x2

NOM Jarod Maxwell

Âge 30 mériums Sexe M F
Taille 2.50 m Poids 150 Kg
Cheveux Chaine Yeux Marrons
Beauté Passable Modif. -5%
Traits particuliers Boucle d'oreille, athlétique
belle musculature

Nationalité Grand Méridien du Sud
Lieu de naissance Zircon
Résidence Yuma, îles Tuam



PROFESSION HOMME DE MAIN

Tendance Garde du corps
Chasse gardée Analyse de la situation,
Armes lourdes et Connaissance de l'anatomie

Qualité professionnelle Fou du volant
Grade/Rang/Titre _____

Culte Aucun



GÉNÉTIQUE

Force développée.

MATÉRIEL

- Un Traqueur (Dom : 4D10 + 1)
- Trois dagues de lancer (maniabilité : -10%, Dom : 3D10 + BD)
- Un attaché-case
- Deux bouteilles d'ascidie (45° d'alcool)
- Un gilet pare-balles (5/4 points de protection)
- Quelques costumes de soirée noirs
- Une combinaison de chasse
- Un communicateur avec une oreillette

PERLES DU DESTIN

- Trois Perles en début de scénario.

PERSONNAUTÉ

Jarod est un crétin sans ami. En dehors de son métier, il n'a rien d'autre dans la vie. Qui plus est, malgré ses 2,50 m et ces 150 kg de muscles dopés aux hormones de croissance, Jarod est un trouillard. Certains diront que cela vient probablement d'un problème lié à l'enfance ou d'un traumatisme de l'adolescence. En fait, il n'en est rien. Comme je vous le disais, Jarod est un crétin. Il est tellement à l'étroit dans sa petite tête qu'il est persuadé que des extraterrestres, ayant l'apparence d'êtres humains, sont parmi nous. Il parle sans arrêt de complots gouvernementaux tentant à cacher leur existence, de bases secrètes sous les mers, d'expériences étranges de génétique... Bref, Jarod est en permanence à la recherche d'une oreille attentive à ses angoisses, un ami prêt à l'aider dans son combat.

Rôle dans le groupe: l'expert en sécurité.

QUALITÉS

Perles du destin
Affinité avec les mutants
Brute épaisse
Résistance accrue
Lecture sur les lèvres

DÉFAUTS

Bête
Géant
Nâif (2)
Couardise (x1)

ÉTATS PHYSIQUES ET MENTAUX

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Blessure Légère (BL) | <input type="checkbox"/> Angoisse constante (E1) |
| <input type="checkbox"/> Blessure Normale (BN) | <input type="checkbox"/> Perte de la raison (E2) |
| <input type="checkbox"/> Blessure Grave (BG) | <input type="checkbox"/> Phobie permanente (E3) |
| <input type="checkbox"/> Coma (CO) | <input type="checkbox"/> Stress, paranoïa (E4) |
| <input type="checkbox"/> Mort (MO) | <input type="checkbox"/> Folie permanente (E5) |

ARGENT

Argent liquide (sur soi) 500 €
Revenus 25 000 € /mérium
Économies 5000 €

AIDE DE JEU: LES PERLES

GAINS	ROUGE	BLEUE	VERTE	NOIRE
Réduction des dégâts	-1 col.	-2 col.	-3 col.	-8 col.
Relancer un jet	Normal <small>Sauf échec total</small>	+20% <small>Sauf échec total</small>	+40%	+80%
Initiative		+1D10	+2D10	+3D10
Réussites	2	4	8	100
Caractéristique				+5%

FORCE MENTALE

Modifier

13

	Base	
Connaissance de la faune aquatique	28 / 41 %	
Connaissance de la flore aquatique	10 / 23 %	
Connaissance de la physique	0 / 13 %	
Connaissance du monde moderne	20 / 33 %	
Culture générale	10 / 23 %	
Fouille	40 / 53 %	
Parler l'océanien	25 / 38 %	
Parler le subabyssien	15 / 28 %	
Perception	40 / 53 %	
Résistance Mentale	35 / 48 %	
<i>Analyse de situation</i>	40 / 53 %	
		%
		%
		%

TECHNIQUE

Modifier

22

	Base	
Bricolage	25 / 47 %	
Électronique	10 / 32 %	
Explosifs	25 / 47 %	
Informatique	15 / 37 %	
Mécanique	20 / 42 %	
Modifier/Réparer un armement	15 / 37 %	
Survie	20 / 42 %	
		%
		%

SOCIAL

Modifier

18

	Base	
Empathie	10 / 28 %	
Étiquette	25 / 43 %	
Illégalité	20 / 38 %	
Intimidation	35 / 53 %	
Négociation	15 / 33 %	
Représentation	20 / 38 %	
Séduction	-5 / 13 %	
		%
		%

PHYSIQUE

Modifier

43

	Base	
Agilité	20 / 63 %	
Combat : <i>Darïole</i> BD + <i>D10+1</i>	40 / 83 %	
Combat : _____ BD + _____		%
Course	15 / 58 %	
Discrétion	30 / 73 %	
Escalade	10 / 53 %	
Esquive	30 / 73 %	
Force	40 / 83 %	
Nager	15 / 58 %	
Plongée	20 / 63 %	
Résistance Physique	40 / 83 %	
		%
		%

HABILITÉ

Modifier

37

	Base	
Armes à distance	40 / 77 %	
Armes de mêlée	25 / 62 %	
Conduite	30 / 67 %	
Dextérité	10 / 47 %	
Lancer	20 / 57 %	
Piloter un aquajet	30 / 67 %	
Premiers soins	10 / 47 %	
		%
		%

25

FACTEUR
CHANCE

INITIATIVE :
HABILITÉ +

D10

AIDE DE JEU : LES SUCCÈS

SUCCÈS	QUALITÉS	TEMPS	DOM.
Négatif	Interminable	400%	-5
0	Pas terrible	200%	0
1	Faible	150%	+1
2	Moyenne	120%	+2
3	Bonne	100%	+3
4	Très bonne	90%	+4
5	Formidable	80%	+5
6	Incroyable	70%	+6
7	Excellente	60%	+7
8	Extraordinaire	50%	+8
9	Fantastique	33%	+15
10 et +	Épique	25%	x2

NOM Salt Whiteman

Âge 25 mériums Sexe M F
Taille 1.75 m Poids 60 Kg
Cheveux Noirs Yeux Verts
Beauté Mignon Modif. +5%
Traits particuliers Boucle d'oreille, voix grave

Nationalité Grand Méridien du Nord
Lieu de naissance Bétune
Résidence Bétune



PROFESSION CONTREBANDIER

Tendance Antiquités
Chasse gardée Connaissance de l'ancien monde, Contacts et Expertise

Qualité professionnelle Fausseaire

Grade/Rang/Titre

Culte Aglazer



GÉNÉTIQUE

Perception assidue et imitation des voix.

MATÉRIEL

- Une combinaison de chasse
- Un aquajet de commun (avec compartiments secrets)
- Un MAT 25 et un revolver 357 Magnum avec 24 balles
- Un couteau de guerre
- Un aqua-ordinateur de bureau portable
- Un kit mécanique
- 1D10 doses de sargasse de qualité supérieure
- Un drone civil
- Quelques objets sans grande valeur récupérés dans les ruines de cités englouties infidèles

PERLES DU DESTIN

- Trois Perles en début de scénario.

PERSONNAUTÉ

Nul doute que Salt est un homme honnête et droit, comme notre bonne vieille justice. Non mais qui peut croire ça ?! S'il existait un dieu de la magouille, il n'y a pas l'ombre d'un doute que Salt serait assis à sa droite. Bref, vous commencez à cerner le personnage... Un gentil garçon, à la voix douce et au regard charmeur, mais capable de refourguer des glaçons aux Méridiens. Sinon, Salt aime la vie, les femmes, les mutants (qui l'aident souvent dans ses affaires) et le jeu. Effectivement, son goût prononcé pour les jeux, mais pas forcément ceux d'argent, le conduit souvent à prendre des décisions sur un pile ou face avec sa pièce fétiche en argent qu'il ne quitte jamais des yeux.

Rôle dans le groupe: l'expert en magouilles.

QUALITÉS

Perles du destin
Explorateur
Mémoire

DÉFAUTS

Curieux
Cleptomane
Crade
Phobie : serpents (2)

ÉTATS PHYSIQUES ET MENTAUX

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Blessure Légère (BL) | <input type="checkbox"/> Angoisse constante (E1) |
| <input type="checkbox"/> Blessure Normale (BN) | <input type="checkbox"/> Perte de la raison (E2) |
| <input type="checkbox"/> Blessure Grave (BG) | <input type="checkbox"/> Phobie permanente (E3) |
| <input type="checkbox"/> Coma (CO) | <input type="checkbox"/> Stress, paranoïa (E4) |
| <input type="checkbox"/> Mort (MO) | <input type="checkbox"/> Folie permanente (E5) |

ARGENT

Argent liquide (sur soi) 600 €
Revenus 36 000 € /mérium
Économies 6000 €

AIDE DE JEU: LES PERLES

GAINS	ROUGE	BLEUE	VERTE	NOIRE
Réduction des dégâts	-1 col.	-2 col.	-3 col.	-8 col.
Relancer un jet	Normal <small>Sauf échec total</small>	+20% <small>Sauf échec total</small>	+40%	+80%
Initiative		+1D10	+2D10	+3D10
Réussites	2	4	8	100
Caractéristique				+5%

FORCE MENTALE

Modifier

29

	Base	
Connaissance de la faune aquatique	20	49 %
Connaissance de la flore aquatique	15	44 %
Connaissance de la physique	-10	19 %
Connaissance du monde moderne	30	59 %
Culture générale	25	54 %
Fouille	35	64 %
Parler le subabyssien	40	69 %
Parler		%
Perception	35	64 %
Résistance Mentale	25	54 %
<i>Connaissance de la faune terrestre</i>	25	54 %
<i>Connaissance de la flore terrestre</i>	25	54 %
<i>Expertise</i>	40	69 %
		%

TECHNIQUE

Modifier

24

	Base	
Bricolage	20	44 %
Électronique	15	39 %
Explosifs	20	44 %
Informatique	15	39 %
Mécanique	15	39 %
Modifier/Réparer un armement	10	34 %
Survie	30	54 %
<i>Fausse saire : faux papiers</i>	30	54 %
		%

SOCIAL

Modifier

33

	Base	
Empathie	0	33 %
Étiquette	20	53 %
Illégalité	40	73 %
Intimidation	10	43 %
Négociation	35	68 %
Représentation	30	63 %
Séduction	20	53 %
<i>Contacts</i>	40	73 %
		%

PHYSIQUE

Modifier

28

	Base	
Agilité	25	53 %
Combat : <i>Saton</i> BD + <i>D10</i>	30	58 %
Combat : _____ BD + _____		%
Course	15	43 %
Discrétion	30	58 %
Escalade	15	43 %
Esquive	25	53 %
Force	35	63 %
Nager	20	48 %
Plongée	25	53 %
Résistance Physique	25	53 %
		%
		%

HABILITÉ

Modifier

30

	Base	
Armes à distance	35	65 %
Armes de mêlée	33	63 %
Conduite	20	50 %
Dextérité	15	45 %
Lancer	25	55 %
Piloter un aquajet	30	60 %
Premiers soins	-20	10 %
		%
		%

40

FACTEUR
CHANCE

INITIATIVE :
HABILITÉ +

D10

AIDE DE JEU : LES SUCCÈS

SUCCÈS	QUALITÉS	TEMPS	DOM.
Négatif	Interminable	400%	-5
0	Pas terrible	200%	0
1	Faible	150%	+1
2	Moyenne	120%	+2
3	Bonne	100%	+3
4	Très bonne	90%	+4
5	Formidable	80%	+5
6	Incroyable	70%	+6
7	Excellente	60%	+7
8	Extraordinaire	50%	+8
9	Fantastique	33%	+15
10 et +	Épique	25%	x2

NOM Sarah McGinty

Âge 24 mériums Sexe M F
Taille 1.68 m Poids 50 Kg
Cheveux Noirs Yeux Bleus
Beauté Belle Modif. +5%
Traits particuliers Tatouages sexy, belle poitrine

Nationalité Nitlantis

Lieu de naissance Pâme

Résidence Nitlantis



PROFESSION TECHNICIEN

Tendance Mécanique/Recherche scientifique

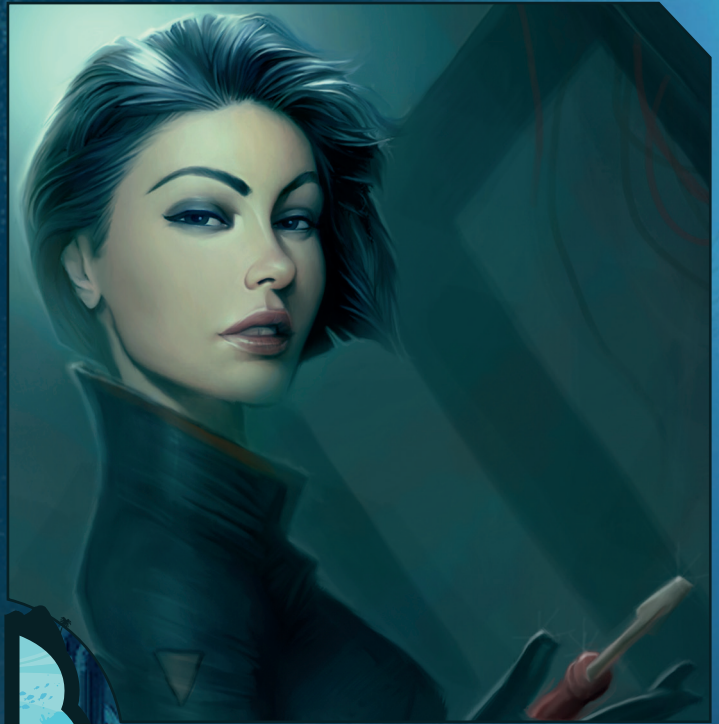
Chasse gardée Ingénierie, Mod./Rep.

matières synthétiques et Piratage

Qualité professionnelle Geek

Grade/Rang/Titre

Culte Ampliop



GÉNÉTIQUE

Amplification des réflexes (x 1) et vision aquatique.

MATÉRIEL

- Une combinaison commune
- Un logement T3 au-dessus d'un atelier de réparation pour aquajets
- Un aquajet commun bricolé (valeur de 25 000€)
- Un kit armes, un kit mécanique, un kit informatique et un kit électronique
- Matériel de piratage (+10%) + un kit de piratage
- Un aqua-ordinateur de bureau portable
- Cinq pilules respiratoires (5 minutes d'autonomie)
- Un Traqueur LS (arme de poing, maniabilité : +10%, Dom : 4D10)

PERLES DU DESTIN

- Deux Perles en début de scénario.

PERSONNAUTÉ

Sarah est une geek, une gentille fille perpétuellement vissée sur un fauteuil devant un ordinateur à programmer ou jouer à des MMORPG avec des amis à l'autre bout du monde. Mais ce serait un peu simpliste comme présentation. En fait, Sarah est une virtuose des nouvelles technologies, une maîtresse du génie mécanique et des sciences de l'ingénierie électronique. Sortie major de promotion de la prestigieuse école du NIT (Nitlantis Institute of Technology), elle créa sa propre entreprise, Atlantis Security, spécialisée dans la protection informatique. Elle a de grandes ambitions comme entre autres de décrocher un contrat avec le gouvernement nitlante. En dehors de cela, Sarah aime la vie, épicurienne convainquante et pratiquante, elle attire les autres, sa joie naturelle étant très contagieuse.

Rôle dans le groupe: l'experte en technologies.

QUALITÉS

Perles du destin

Bricoleur

Habile (x2, Technique)

Oreille absolue

DÉFAUTS

Obsédé sexuel

Grande gueule

Couardise

Addiction : cigarettes (1)

ÉTATS PHYSIQUES ET MENTAUX

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Blessure Légère (BL) | <input type="checkbox"/> Angoisse constante (E1) |
| <input type="checkbox"/> Blessure Normale (BN) | <input type="checkbox"/> Perte de la raison (E2) |
| <input type="checkbox"/> Blessure Grave (BG) | <input type="checkbox"/> Phobie permanente (E3) |
| <input type="checkbox"/> Coma (CO) | <input type="checkbox"/> Stress, paranoïa (E4) |
| <input type="checkbox"/> Mort (MO) | <input type="checkbox"/> Folie permanente (E5) |

ARGENT

Argent liquide (sur soi) 500 €

Revenus 22 000 €/mérium

Économies 4000 €

AIDE DE JEU: LES PERLES

GAINS	ROUGE	BLEUE	VERTE	NOIRE
Réduction des dégâts	-1 col.	-2 col.	-3 col.	-8 col.
Relancer un jet	Normal <small>Sauf échec total</small>	+20% <small>Sauf échec total</small>	+40%	+80%
Initiative		+1D10	+2D10	+3D10
Réussites	2	4	8	100
Caractéristique				+5%

FORCE MENTALE

Modifier

37

	Base	
Connaissance de la faune aquatique	20	57 %
Connaissance de la flore aquatique	15	52 %
Connaissance de la physique	0	37 %
Connaissance du monde moderne	20	57 %
Culture générale	25	62 %
Fouille	35	72 %
Parler le subabyssien	35	72 %
Parler		%
Perception	35	72 %
Résistance Mentale	25	62 %
		%
		%
		%
		%

TECHNIQUE

Modifier

42

	Base	
Bricolage	30	72 %
Électronique	40	82 %
Explosif	20	62 %
Informatique	40	82 %
Mécanique	40	82 %
Modifier/Réparer un armement	30	72 %
Survie	25	67 %
<i>Ingénierie</i>	35	77 %
<i>Mod./Rép. matières synthétiques</i>	20	62 %
<i>Piratage</i>	30	72 %

SOCIAL

Modifier

23

	Base	
Empathie	20	43 %
Étiquette	25	48 %
Illégalité	30	53 %
Intimidation	25	48 %
Négociation	15	38 %
Représentation	20	43 %
Séduction	15	38 %
		%

PHYSIQUE

Modifier

17

	Base	
Agilité	25	42 %
Combat : <i>Cogne</i>	15	32 %
Combat : _____	BD + _____	%
Course	10	27 %
Discrétion	25	42 %
Escalade	15	32 %
Esquive	20	37 %
Force	10	27 %
Nager	15	32 %
Plongée	20	37 %
Résistance Physique	15	32 %
		%
		%

HABILITÉ

Modifier

30

	Base	
Armes à distance	30	60 %
Armes de mêlée	20	50 %
Conduite	10	40 %
Dextérité	30	60 %
Lancer	20	50 %
Piloter un aquajet	25	55 %
Premiers soins	0	30 %
		%
		%

28

FACTEUR
CHANCE

INITIATIVE :
HABILITÉ +

D10

AIDE DE JEU : LES SUCCÈS

SUCCÈS	QUALITÉS	TEMPS	DOM.
Négatif	Interminable	400%	-5
0	Pas terrible	200%	0
1	Faible	150%	+1
2	Moyenne	120%	+2
3	Bonne	100%	+3
4	Très bonne	90%	+4
5	Formidable	80%	+5
6	Incroyable	70%	+6
7	Excellente	60%	+7
8	Extraordinaire	50%	+8
9	Fantastique	33%	+15
10 et +	Épique	25%	x2

NOM Lolita "Chica" Vasquez

Âge 30 mériums Sexe M F
Taille 1.80 m Poids 62 Kg
Cheveux Violet Yeux Marrons
Beauté Moyenne Modif. aucun
Traits particuliers Nombreux piercings et tatouages

Nationalité Ambremer
Lieu de naissance Arakné
Résidence L'île de la Viuda Negra

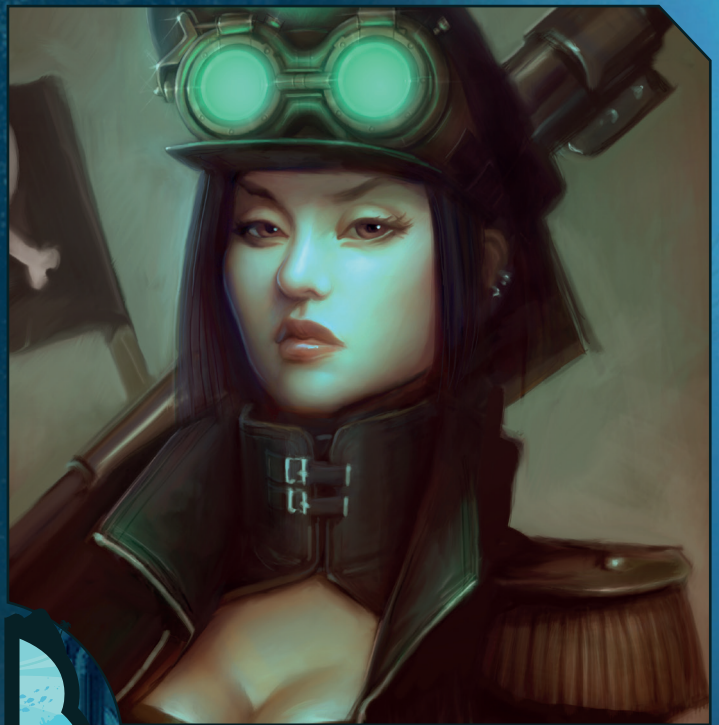


PROFESSION PIRATE

Tendance Ancienne Terroriste
Chasse gardée Armes lourdes et Piratage,
Pas d'échec total en Explosifs

Qualité professionnelle Fausse
Grade/Rang/Titre _____

Culte Ubaye



GÉNÉTIQUE

Ambidextrie.

MATÉRIEL

- Deux Traqueurs (arme de poing, Dom : 4D10 + 1)
- Un couteau de guerre (Dom : 3D10 + 3 + BD)
- Une combinaison de chasse et de course
- 500 gr de plastic + 3 détonateurs et une télécommande (portée : 10 km)
- Divers trophées (dents en or, collier, scalps, bijoux...)
- Un aqua-ordinateur de bureau portable + de piratage (+10%)
- Lunettes de vision de nuit
- Un kit au choix (armes, électronique, ou mécanique)

PERLES DU DESTIN

- Deux Perles + une rouge en début de scénario.

PERSONNAUTÉ

Lolita n'a pas toujours été pirate. Avant cette récente reconversion forcée, elle exerçait le doux métier de terroriste. Elle évoluait à l'époque au sein d'un petit groupe nommé les Dauphins rouges d'Arakné. Leurs positions anti-gouvernementales et leur forte tendance à l'anarchie ont de suite séduit notre rebelle en herbe. Rapidement elle rejoignit leurs rangs et commença à mettre à feu et à sang la capitale ambremérienne. Mais c'était sans compter sur la redoutable efficacité des troupes impériales sous le commandement de l'amiral Spiker. En l'affaire de quelques semaines, les Dauphins rouges prirent le statut de race en voie d'extinction et notre Lolita dut embrasser une autre carrière. Elle s'engagea dans une bande de pirates nommée les Écorcheurs des mers, spécialisée dans les kidnappings de personnalités.

Rôle dans le groupe: l'experte en démolition.

QUALITÉS

Perles du destin
Affinité avec les Perles
Explorateur
Psychologue
Nerd

DÉFAUTS

Problème avec l'autorité
La loi de Murphy

ÉTATS PHYSIQUES ET MENTAUX

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Blessure Légère (BL) | <input type="checkbox"/> Angoisse constante (E1) |
| <input type="checkbox"/> Blessure Normale (BN) | <input type="checkbox"/> Perte de la raison (E2) |
| <input type="checkbox"/> Blessure Grave (BG) | <input type="checkbox"/> Phobie permanente (E3) |
| <input type="checkbox"/> Coma (CO) | <input type="checkbox"/> Stress, paranoïa (E4) |
| <input type="checkbox"/> Mort (MO) | <input type="checkbox"/> Folie permanente (E5) |

ARGENT

Argent liquide (sur soi) 500 €
Revenus 24 000 € /mérium
Économies 5000 €

AIDE DE JEU: LES PERLES

GAINS	ROUGE	BLEUE	VERTE	NOIRE
Réduction des dégâts	-1 col.	-2 col.	-3 col.	-8 col.
Relancer un jet	Normal <small>Sauf échec total</small>	+20% <small>Sauf échec total</small>	+40%	+80%
Initiative		+1D10	+2D10	+3D10
Réussites	2	4	8	100
Caractéristique				+5%

FORCE MENTALE

Modifier

25

	Base	
Connaissance de la faune aquatique	15 / 40 %	
Connaissance de la flore aquatique	15 / 40 %	
Connaissance de la physique	0 / 25 %	
Connaissance du monde moderne	25 / 50 %	
Culture générale	20 / 45 %	
Fouille	30 / 55 %	
Parler l'arkana	25 / 50 %	
Parler le subabyssien	15 / 40 %	
Perception	35 / 60 %	
Résistance Mentale	25 / 50 %	
<i>Connaissance de la faune terrestre</i>	25 / 50 %	
<i>Connaissance de la flore terrestre</i>	25 / 50 %	
		%
		%

TECHNIQUE

Modifier

24

	Base	
Bricolage	20 / 44 %	
Électronique	30 / 54 %	
Explosifs	30 / 54 %	
Informatique	40 / 64 %	
Mécanique	20 / 44 %	
Modifier/Réparer un armement	40 / 64 %	
Survie	30 / 54 %	
<i>Falsification : faux papiers</i>	25 / 49 %	
<i>Piratage</i>	35 / 59 %	

SOCIAL

Modifier

25

	Base	
Empathie	35 / 60 %	
Étiquette	25 / 50 %	
Illégalité	30 / 55 %	
Intimidation	15 / 40 %	
Négociation	20 / 45 %	
Représentation	25 / 50 %	
Séduction	0 / 25 %	
		%
		%

PHYSIQUE

Modifier

36

	Base	
Agilité	30 / 66 %	
Combat : <i>Saton</i> BD + <i>D10</i>	40 / 76 %	
Combat : _____ BD + _____		%
Course	15 / 51 %	
Discrétion	35 / 71 %	
Escalade	15 / 51 %	
Esquive	35 / 71 %	
Force	30 / 66 %	
Nager	20 / 56 %	
Plongée	25 / 61 %	
Résistance Physique	30 / 66 %	
		%
		%

HABILITÉ

Modifier

35

	Base	
Armes à distance	40 / 75 %	
Armes de mêlée	25 / 60 %	
Conduite	15 / 50 %	
Dextérité	20 / 55 %	
Lancer	25 / 60 %	
Piloter un aquajet	25 / 60 %	
Premiers soins	-30 / 5 %	
<i>Armes lourdes</i>	20 / 55 %	
		%

22

FACTEUR
CHANCE

INITIATIVE :
HABILITÉ +

D10

AIDE DE JEU : LES SUCCÈS

SUCCÈS	QUALITÉS	TEMPS	DOM.
Négatif	Interminable	400%	-5
0	Pas terrible	200%	0
1	Faible	150%	+1
2	Moyenne	120%	+2
3	Bonne	100%	+3
4	Très bonne	90%	+4
5	Formidable	80%	+5
6	Incroyable	70%	+6
7	Excellente	60%	+7
8	Extraordinaire	50%	+8
9	Fantastique	33%	+15
10 et +	Épique	25%	x2

ENQ

NOM Ermina Frost

Âge 19 mériums Sexe M F
Taille 1.65 m Poids 40 Kg
Cheveux Piquants Yeux Jaunes
Beauté Belle Modif. +5%

Traits particuliers Mutant aquatique, yeux de poissons, crocs et griffes, cheveux piquants

Nationalité FAA

FAA

Lieu de naissance Genesis

Résidence Éden, Genesis

PROFESSION PLONGEUR

Tendance Combinaisons légères
Chasse gardée Capacité pulmonaire et Communiquer avec les mammifères marins, Malus /2 sous l'eau

Qualité professionnelle Courage

Grade/Rang/Titre _____

Culte Hexdrill



MUTATIONS

Amphibien, crocs et griffes (Dom : 3D10 + BD) et yeux de poisson.

MATÉRIEL

- Un couteau de guerre (Dom : 3D10 + 3 + BD)
- Un fusil harpon (Dom : 3D10 + 3)
- Une combinaison de chasse et de spéléologie
- Une mascotte de plongée (Gertrude, la tortue)
- Un lot de maillots super sexy
- Trousse de maquillage
- Un drone civil
- Une boîte de 12 préservatifs goût homard

PERLES DU DESTIN

- Quatre Perles en début de scénario.

PERSONNAUTÉ

Ermina est une allumeuse, une fille facile qui aime plaire aux humains. Plutôt intelligente, elle a une bonne culture personnelle et pas mal de répartie. En dehors de cela, Ermina est une mutante très chanceuse puisqu'elle possède l'une des mutations naturelles les plus pratiques de ce monde : l'amphibie complète. Grâce à son petit salaire de plongeuse sur l'île de Genesis et ses nouveaux droits que lui offre depuis quelques années la Fédération, elle a décidé de voyager un peu. La chose n'est pas des plus aisées, et même si elle évite pour le moment des pays comme Ambremer ou Subabysses, qui répriment les êtres de sa race, elle croit en sa bonne étoile. Elle cherche à tout prix un protecteur et n'hésite pas à se lier avec un homme pour peu qu'il soit gentil et bon.

Rôle dans le groupe: l'experte en plongée.

QUALITÉS

Perles du destin
Maladies bénignes (verrues)
Fils de Mark Harris
Sens de l'orientation
Veignard

DÉFAUTS

Colère d'Hexdrill
Sexe faible (humains)
Minorité (mutant)
Lien affectif (Mark ou un homme du groupe)

ÉTATS PHYSIQUES ET MENTAUX

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Blessure Légère (BL) | <input type="checkbox"/> Angoisse constante (E1) |
| <input type="checkbox"/> Blessure Normale (BN) | <input type="checkbox"/> Perte de la raison (E2) |
| <input type="checkbox"/> Blessure Grave (BG) | <input type="checkbox"/> Phobie permanente (E3) |
| <input type="checkbox"/> Coma (CO) | <input type="checkbox"/> Stress, paranoïa (E4) |
| <input type="checkbox"/> Mort (MO) | <input type="checkbox"/> Folie permanente (E5) |

ARGENT

Argent liquide (sur soi) 500 €
Revenus 18 000 € /mérium
Économies 3000 €

AIDE DE JEU: LES PERLES

GAINS	ROUGE	BLEUE	VERTE	NOIRE
Réduction des dégâts	-1 col.	-2 col.	-3 col.	-8 col.
Relancer un jet	Normal <small>Sauf échec total</small>	+20% <small>Sauf échec total</small>	+40%	+80%
Initiative		+1D10	+2D10	+3D10
Réussites	2	4	8	100
Caractéristique				+5%

FORCE MENTALE

Modifier

29

	Base	
Connaissance de la faune aquatique	30	59 %
Connaissance de la flore aquatique	25	54 %
Connaissance de la physique	20	49 %
Connaissance du monde moderne	10	39 %
Culture générale	15	44 %
Fouille	30	59 %
Parler l'idrack	25	54 %
Parler le subabyssien	15	44 %
Perception	35	64 %
Résistance Mentale	20	49 %
<i>Connaissance des mutants</i>	25	54 %
		%
		%
		%

TECHNIQUE

Modifier

20

	Base	
Bricolage	35	55 %
Électronique	15	35 %
Explosifs	0	20 %
Informatique	20	40 %
Mécanique	15	35 %
Modifier/Réparer un armement	15	35 %
Survie	40	60 %
		%
		%

SOCIAL

Modifier

26

	Base	
Empathie	10	36 %
Étiquette	25	51 %
Illégalité	10	36 %
Intimidation	15	41 %
Négociation	0	26 %
Représentation	25	51 %
Séduction	35	61 %
		%
		%

PHYSIQUE

Modifier

37

	Base	
Agilité	25	62 %
Combat : <i>Doke</i>	BD + 2	-10 / 27 %
Combat : _____	BD + _____	____ / ____ %
Course	25	62 %
Discrétion	30	67 %
Escalade	30	67 %
Esquive	20	57 %
Force	26	63 %
Nager	40	77 %
Plongée	40	77 %
Résistance Physique	40	77 %
<i>Capacité pulmonaire</i>	30	67 %
		%

HABILITÉ

Modifier

23

	Base	
Armes à distance	25	48 %
Armes de mêlée	30	53 %
Conduite	10	33 %
Dextérité	15	38 %
Lancer	20	43 %
Piloter un aquajet	25	48 %
Premiers soins	30	53 %
		%
		%

36

FACTEUR
CHANCE

INITIATIVE :
HABILITÉ +

D10

AIDE DE JEU : LES SUCCÈS

SUCCÈS	QUALITÉS	TEMPS	DOM.
Négatif	Interminable	400%	-5
0	Pas terrible	200%	0
1	Faible	150%	+1
2	Moyenne	120%	+2
3	Bonne	100%	+3
4	Très bonne	90%	+4
5	Formidable	80%	+5
6	Incroyable	70%	+6
7	Excellente	60%	+7
8	Extraordinaire	50%	+8
9	Fantastique	33%	+15
10 et +	Épique	25%	x2