

Enseigne Hirem Blanchard

Biographie :

Bien qu'il n'ait qu'un petit grade au sein de la guilde des Auriges, Hirem n'en possède pas moins son propre vaisseau - un héritage destiné à sérieusement compliquer la vie des PJs ! Hirem suit à la lettre son propre code de conduite : une conduite qui lui dicte de n'obéir à aucune morale. Si jamais les personnages des joueurs lui font confiance en vue d'une traversée, soyez certain qu'ils finiront en rade, dans les tréfonds d'un cloaque décados... Si jamais ils lui achètent quoi que ce soit, ils obtiendront une garantie de 90 jours - bien entendu, soit la garantie est totalement bidon, soit les clauses ne cautionnent pas ce genre bien particulier de défaut, soit l'objet tombe en miettes le 91e jour !

Mais Hirem ne dévoilera son pire aspect que lorsqu'il entrera en compétition directe avec les PJs : il cessera de jouer les empotés (enfin, presque...) et tâchera d'être aussi efficace que possible. Les PJs et Hirem se battent pour livrer le même colis ? Hirem mettra probablement la main dessus en premier. Ils s'affrontent pour trouver un oeuf de Roc extrêmement rare ? Hirem s'arrangera pour le dérober tôt ou tard aux personnages. L'Aurige devra emporter la victoire suffisamment de fois pour une raison simple : le jour où les PJs auront (enfin) le dessus, ça n'en sera que plus jouissif pour eux.

Description :

Hirem est un petit homme trapu, le visage surmonté d'une moustache broussailleuse et d'un bouc qui permettent d'attirer le regard ailleurs que sur sa calvitie. Il s'habille de façon extravagante, suivant la mode des marchands auriges, à la différence près que ses tenues sont le plus souvent élimées et rapiécées. Hirem fait tout ce qui lui est possible pour se montrer sympathique - mais il lui faut en général bien peu de temps pour commencer à réellement taper sur le système... Cependant, il lui arrive de faire très bonne impression (la première fois), et les personnages ne verront rien venir avant un bon bout de temps.

Entourage :

Hirem n'a pas pour habitude d'embaucher des pros du milieu, mais si ses acolytes ont une qualité, c'est de se montrer aussi peu scrupuleux que leur employeur. Son panel d'hommes de main comprend aussi bien des petites frappes que de véritables durs - dont la loyauté se compte toujours en Fénix.

Caractéristiques :

Force 5	Intelligence 7	<u>Extra</u> 6 / Intro 2
Dextérité 7	Perception 6	Foi 1 / <u>Ego</u> 5
Endurance 6	Tech 7	<u>Passion</u> 4 / Calme 1

Compétences innées : charme 6 ; combat à mains nues 5 ; discrétion 6 ; esquive 6 ; intimidation 6 ; mêlée 5 ; observation 7 ; tir 5 ; vigueur 5.

Compétences acquises : baratin 9 ; bureaucratie 5 ; communication (comédie 4, éloquence 1) ; connaissance de la rue 6 ; déguisement 4 ; empathie 2 ; enquête 4 ; étiquette 5 ; fouille 6 ; jeu 4 ; prestidigitation 4 ; rédemption tech (mécanique 3, électricité 2, high-tech 1) ; serrurerie 2.

Anima : 4.

Équipement : tout ce qui est nécessaire pour pourrir la vie des PJs !

Citation : « Mais bien sûr que je peux vous y emmener. Sans aucun problème ! »