

SHRZYPEK Ethan

Âge : 39 ans

Origine géographique : Exil

Origine sociale : Employé d'ADMINISTRATION (VOIRIE) de classe D

Archétype : Assassin (Fonctionnaire)

Niveau de vie : salarié 155 VE / jour avec train de vie Ouvrier

Langues parlées : Exiléen vernaculaire et Argot de rue

Points de santé : 20

Profil

SHRZYPEK Ethan est un homme d'âge mur, *Curieux* (Modéré), en bonne condition physique, très habile et adroit. Il a été recruté par OBSIDIENNE depuis déjà fort longtemps et mène depuis une double-vie, il est Fonctionnaire officiellement. C'est sa couverture et aussi son *Secret* qu'il dissimule son activité d'agent d'OBSIDIENNE.

Ses parents sont tous deux décédés et il ne lui reste plus comme famille que sa sœur cadette, très malade, perpétuellement alitée et soignée dans l'un des hôpitaux de la ville. Il s'en occupe et toutes ses économies passent pour entretenir et soigner sa jeune sœur. Il s'épanche rarement à ce sujet. Il faut dire qu'il s'agit de son point faible, de son talon d'Achille.

Il a une bonne connaissance de l'argot de la rue de la Cité d'Acier. Il connaît pas mal les diverses ramifications des services de VOIRIE. Bien qu'il gagne bien sa vie avec son salaire journalier de 155 VE, il mène une faible train de vie, une vie bien modeste d'ouvrier. Il vit chichement pour économiser et offrir des soins et la pension à sa sœur malade.

Dans le cadre de ses activités, on lui a remis officieusement et illégalement un *Poinçon d'ADMINISTRATION*.

Il a un bon contact avec un artisan forgeron qui lui procure des armes blanches de bonne facture. D'ailleurs il manie très bien le fleuret où sa *Bonne coordination* (Mineur) d'ambidextre lui permet de réaliser une passe de combat déroutante pour ses adversaires : il peut changer de main subitement en plein combat distrayant l'adversaire.

Historiques

POINCON D'ADMINISTRATION.

SECRET.

Avantages et défauts

BONNE COORDINATION. MINEUR.

CURIEUX. MINEUR.

Attributs

PHYSIQUE	Moyen
MENTAL	Faible
SOCIAL	Faible
ADAPTABILITE	Bon
REALISATION	Bon

Talents

Nom	Attribut	Apprentissage	Base	Bonus	Total
Acrobate	PHY	modéré	2		2
Artisan	REA	modéré	2		2
Artiste (calligraphie)	REA	modéré	2		2
Bagarreur	PHY	modéré	8		8
Bricoleur	REA	facile	3	+1	4
Cavalier	ADA	facile	2		2
Chasseur	ADA	facile	2		2
Citadin	ADA	modéré	10	+1	11
Commerçant	SOC	facile	3		3
Connaisseur	SOC	facile	2		2
Escrimeur	PHY	modéré	8		8
Espion	ADA	modéré	10	+2	12
Filou	REA	modéré	10		10
Fonctionnaire	MEN	modéré	4	+1	5
Gentleman	SOC	facile	2		2
Ingénieur	MEN	difficile	0		0
Joueur	MEN	facile	2		2
Lettre	MEN	modéré	3		3
Marin	REA	facile	2		2
Médecin	MEN	difficile	4	+1	5
Occultiste	MEN	modéré	2		2
Orateur	SOC	modéré	2		2
Pilote	ADA	facile	2		2
Programmeur	MEN	difficile	5		5
Psychologue	SOC	difficile	2		2
Savant	MEN	difficile	2		2
Scientiste	MEN	difficile	0		0
Sportif	PHY	facile	2		2
Tireur	ADA	modéré	10		10

Relations sociales connues

- Artisan forgeron d'armes blanches (contact)

SLACHK Grégor

Âge : 41 ans

Origine géographique : Exil

Origine sociale : Fonctionnaire A, B ou C

Archétype : Policier investigateur

Niveau de vie : Fonctionnaire de grade C salarié au niveau de vie d'employé

Langues parlées : Exiléen vernaculaire

Points de santé : 24

Profil

Grégor SLACHK, adulte et citoyen d'Exil a toujours vécu en Exil pour y devenir fonctionnaire de grade C, Policier investigateur. Célibataire et fils unique d'un père décédé en héros et d'une mère encore vivante qu'il chérit.

Il a hérité de son père, policier mort en héros ayant sauvé la vie de plusieurs citoyens, une *charge honorifique* au sein de PANDORE. C'est ainsi qu'il a un bon contact du milieu administratif de PANDORE. Au chevet de son père mourant, il lui a *donné sa parole* de devenir un grand policier héroïque ce qu'il s'emploie à faire chaque jour étant de nature *Ange-gardien* (Modéré) tout en ayant acquis un sens modéré de l'*Intuition* (modéré) à force d'analyses et d'enquêtes.

Son collègue de bureau lui fait office de sérieux allié alors qu'il a quelques contacts avec un bloc des bas-fond et un clerc d'une étude notariale en vue.

Il dispose d'un salaire confortable de 155 VE / jour tandis que son train de vie d'employé suffit amplement.

Historiques

CHARGE HONORIFIQUE.

PAROLE DONNEE.

Avantages et défauts

INTUITION. MODERE.

ANGE-GARDIEN. MODERE.

Attributs

PHYSIQUE	Bon
MENTAL	Moyen
SOCIAL	Moyen
ADAPTABILITE	Bon
REALISATION	Nul

Talents

Nom	Attribut	Apprentissage	Base	Bonus	Total
Acrobate	PHY	modéré	2		2
Artisan	REA	modéré	1		1
Artiste	REA	modéré	1		1
Artiste	REA	modéré	1		1
Bagarreur	PHY	modéré	5		5
Bricoleur	REA	facile	1		1
Cavalier	ADA	facile	2		2
Chasseur	ADA	facile	8		8
Citadin	ADA	modéré	8	+3	11
Commerçant	SOC	facile	5		5
Connaisseur	SOC	facile	2		2
Escrimeur	PHY	modéré	2		2
Espion	ADA	modéré	10	+2	12
Filou	REA	modéré	4		4
Fonctionnaire	MEN	modéré	6		6
Gentleman	SOC	facile	8		8
Ingénieur	MEN	difficile	0		0
Joueur	MEN	facile	2		2
Lettre	MEN	modéré	5		5
Marin	REA	facile	1		1
Médecin	MEN	difficile	2		2
Occultiste	MEN	modéré	2		2
Orateur	SOC	modéré	4		4
Pilote	ADA	facile	2		2
Programmeur	MEN	difficile	2		2
Psychologue	SOC	difficile	2		2
Savant	MEN	difficile	2		2
Scientiste	MEN	difficile	0		0
Sportif	PHY	facile	5		5
Tireur	ADA	modéré	10	+1	11

Relations sociales connues

- PANDORE (contact)
- Bloc de bas-fond où il a patrouillé quand il était Pandore (contact)
- Clerc pour les tracasseries d'ADMINISTRATION à gérer (contact)
- Collège de bureau (allié)

ESTRELLA Gloria

Âge : 26 ans

Origine géographique : Exil

Origine sociale : Indigent

Archétype : Scientiste répudiée devenue psychologue

Niveau de vie : IV comme un Médecin

Langues parlées : Exiléen vernaculaire

Points de santé : 20

Profil

Gloria ESTRELLA a toujours été douce pour comprendre et sentir le mental des gens, faisant preuve de beaucoup d'écoute et de compréhension au cœur des bas-fonds qui l'ont vue grandir au cours de son adolescence.

Elle a ainsi été repérée par les Scientistes, attisant leur intérêt. Quelle aubaine pour sa famille sans le sou de la voir sortir de la misère et s'instruire. Naturellement, au sein de la Caste, elle s'oriente vers la psychologie de la Voie de l'Esprit.

Puis survient un « *problème* » dont elle n'a plus aucun souvenir et la voilà mis au ban de la Caste, depuis elle vit dans la terreur car un *Assassin est sur ses traces*, voulant lui arracher le *Sceau scientifique* qu'elle a d'inscrit dans la paume de sa main à son insu. Elle s'est alors souvenu d'un *Abri secret* et son *ami Voyou* de sa jeunesse qui l'a aidé.

Oubliée et perdue, elle a ouvert un cabinet de consultation psychologique et a de bon *contact* avec l'Association des Aliénistes. Quelques *contacts* avec le propriétaire de son logement, et des autres locataires.

Enfin, tout ces souvenirs diffus et pourtant horribles la perturbe et elle fait des *cauchemars* fréquemment.

Elle tire ses revenus de ses consultation thérapeutiques dans son cabinet à son domicile. Elle possède une patientèle nombreuse et variée. De ce fait, elle connaît pas mal de choses sur la vie mondaine, citadine et occulte d'Exil.

Historiques

ABRI SECRET.

PROBLEME AVEC LES SCIENTISTES.

SCEAU SCIENTISTE.

SCIENCE [Psychologie].

ASSASSIN SUR CES TRACES.

Avantages et défauts

DOUE. MINEUR.

CAUCHEMAR. MINEUR.

Attributs

PHYSIQUE	Moyen
MENTAL	Bon
SOCIAL	Bon
ADAPTABILITE	Faible
REALISATION	Faible

Talents

Nom	Attribut	Apprentissage	Base	Bonus	Total
Acrobate	PHY	modéré	2		2
Artisan	REA	modéré	2		2
Artiste	REA	modéré	2		2
Bagarreux	PHY	modéré	2		4
Bricoleur	REA	facile	2		4
Cavalier	ADA	facile	2		2
Chasseur	ADA	facile	2		2
Citadin	ADA	modéré	4	+1	5
Commerçant	SOC	facile	8		8
Connaisseur	SOC	facile	4		4
Escrimeur	PHY	modéré	2		2
Espion	ADA	modéré	2		2
Filou	REA	modéré	4		4
Fonctionnaire	MEN	modéré	2		2
Gentleman	SOC	facile	2		10
Ingénieur	MEN	difficile	0		0
Joueur	MEN	facile	2		2
Lettre	MEN	modéré	5	+1	6
Marin	REA	facile	2		2
Médecin	MEN	difficile	2		2
Occultiste	MEN	modéré	8		8
Orateur	SOC	modéré	8		8
Pilote	ADA	facile	2		2
Programmeur	MEN	difficile	2		2
Psychologue	SOC	modéré	10		10
Savant [Psychologie]	MEN	difficile	10	+1	11
Scientiste	MEN	difficile	2	+3	5
Sportif	PHY	facile	2		2
Tireur	ADA	modéré	2		2

Relations sociales connues

- Son propriétaire de son logement et cabinet de consultation (contact)
- Autres locataires de sa passerelles (groupe)
- Regroupement au sein d'un ordre de confrères psychologues d'Exil (hors-scientiste), Association des Aliénistes (allié)
- Un Voyou des bas-fonds, ancien ami d'enfance.

MAESTRIA Esteban

Âge : 37 ans

Origine géographique : Exil

Origine sociale : Négociant

Archétype : Ingénieur civil

Niveau de vie : revenu, paie de fonctionnaire avec 390 VE / jour

Langues parlées : Exiléen vernaculaire et Argot de port

Points de santé : 16

Profil

MAESTRIA Esteban, exiléen d'une famille de négociant bien en vue et établie depuis longtemps jouit de confortable ressource dont la gestion d'un navire qu'il laisse son *allié*, un capitaine gérer.

A cela s'ajoute ses revenus, sa paie de fonctionnaire avec 390 VE / jour menant un train de vie de commerçant.

Les affaires de ces parents l'ont mis en *contact* avec de nombreuses Maisons de change.

Dans sa jeunesse, durant son apprentissage, il a été *champion de Manigance* de sa promotion, il a été toujours été doué, un *cerveau* (Mineur) et ses parents ont voulu favoriser son talent en l'inscrivant et en le menant à des études d'Ingénieur civil.

Il a commencé sa vie professionnelle en industrie, la construction de navires, mais un accident regrettable lui a fait perdre l'usage de sa main gauche, *handicap* (Mineur) qui l'obligea à vaquer à un métier de fonctionnaire, dans l'un des bureaux d'études de CONTRÔLE.

Pour lui cet ordre de mission, si elle est bien menée, comme un *avenir assuré*, une promotion à coup sûr.

Historiques

AVENIR ASSURE.

CHAMPION DE MANIGANCE.

PROPRIETAIRE D'UN BATEAU.

Avantages et défauts

CERVEAU. MINEUR

HANDICAPE. MINEUR.

Attributs

PHYSIQUE	Faible
MENTAL	Moyen
SOCIAL	Moyen
ADAPTABILITE	Moyen
REALISATION	Bon

Talents

Nom	Attribut	Apprentissage	Base	Bonus	Total
Acrobate	PHY	modéré	2		2
Artisan	REA	modéré	2		2
Artiste	REA	modéré	2		2
Artiste	REA	modéré	2		2
Bagarreur	PHY	modéré	2		2
Bricoleur	REA	facile	10		10
Cavalier	ADA	facile	2		2
Chasseur	ADA	facile	2		2
Citadin	ADA	modéré	6	+2	8
Commerçant	SOC	facile	8		8
Connaisseur	SOC	facile	3		3
Escrimeur	PHY	modéré	2		2
Espion	ADA	modéré	2		2
Filou	REA	modéré	2		2
Fonctionnaire	MEN	modéré	8		8
Gentleman	SOC	facile	2		2
Ingénieur	MEN	difficile	8	+3	11
Joueur	MEN	facile	8		8
Lettre	MEN	modéré	6		6
Marin	REA	facile	6		6
Médecin	MEN	difficile	2		2
Occultiste	MEN	modéré	2		2
Orateur	SOC	modéré	2		2
Pilote	ADA	facile	2		2
Programmeur	MEN	difficile	8		8
Psychologue	SOC	difficile	2		2
Savant	MEN	difficile	8	+1	9
Scientiste	MEN	difficile	0		0
Sportif	PHY	facile	2		2
Tireur	ADA	modéré	2		2

Relations sociales connues

- Maison de change (contact)
- Equipage d'un navire (contact)
- Capitaine d'un léviathan (allié)
- Syndicaliste (contact)
- Agent de DOUANE (allié)

TCHEKOV Yuri

Âge : 55 ans

Origine géographique : Empire de Kargal

Origine sociale : Réfugié

Archétype : Médecin (traumatologue)

Niveau de vie : revenu, consultation avec 155 VE / semaine

Langues parlées : Exiléen vernaculaire et kargali

Points de santé : 20

Profil

Yuri TCHEKOV, médecin de campagne dans les guerres incessantes que mène l'Empire ressent une profonde *haine* pour sa patrie qui a ruiné sa vie affective et familiale : toute sa famille est morte dans ce conflit. Il en a assez et il s'est exilé.

Il y est bien intégré, même s'il est toujours englué dans une *enquête administrative interminable* quand à la régularisation de son statut de demande de citoyen exiléen. Ainsi, il aide les candidats réfugiés politiques de Kargal à s'introduire en Exil leur faisant profiter de son expérience. Il possède un bon *allié*, un réfugié Kargali qui l'a aidé et a quelques *contacts* avec un ambassadeur conciliant et sensible à sa cause.

Il a su faire reconnaître son diplôme et a de bon *contact* avec l'Ordre des Médecins d'Exil. Il exerce en cabinet, à titre de spécialiste et d'expert judiciaire, comme médecin traumatologue.

Sans qu'on le sache, à un moment donné de sa vie, il a approuvé de profondes angoisses qui l'ont conduit à se faire interner quelques temps sous les conseils de l'un des amis psychologues pour l'aider à surmonter le pénible manque refoulé et le sentiment d'être seul et de ne pas mérité d'être en vie. Il a vécu quelques temps dans cette Demeure des Demeurés, voulant à tout jamais l'oublier et quand on lui a proposé d'enquêter à son sujet, il n'a pas hésité à s'engager à faire fermer ce lieu de persécution sous un couvert soit-disant « thérapeutique ».

Disposant de Ressource IV, il gagne environ 155 VE / semaine (revenu) qu'il dépense dans un niveau de vie d'Employé de 100 VE / semaine.

Historiques

ENQUETE ADMINISTRATIVE INTERMINABLE.

GUERRE AUTRELLES - KARGAL.

Avantages et défauts

COSTAUD. MODERE.

HAINE. MODERE.

Attributs

PHYSIQUE	Moyen
MENTAL	Bon
SOCIAL	Moyen
ADAPTABILITE	Moyen
REALISATION	Faible

Talents

Nom	Attribut	Apprentissage	Base	Bonus	Total
Acrobate	PHY	modéré	2		2
Artisan	REA	modéré	2		2
Artiste	REA	modéré	2		2
Bagarreur	PHY	modéré	2		6
Bricoleur	REA	facile	2		2
Cavalier	ADA	facile	2	+1	6
Chasseur	ADA	facile	2		6
Citadin	ADA	modéré	2		4
Commerçant	SOC	facile	2		2
Connaisseur (trauma)	SOC	facile	2		8
Escrimeur	PHY	modéré	2		6
Espion	ADA	modéré	2		2
Filou	REA	modéré	2		3
Fonctionnaire	MEN	modéré	2		8
Gentleman	SOC	facile	2		4
Ingénieur	MEN	difficile	0		0
Joueur	MEN	facile	2		4
Lettre	MEN	modéré	2	+2	10
Marin	REA	facile	2		2
Médecin	MEN	difficile	2	+3	10
Occultiste	MEN	modéré	2		2
Orateur	SOC	modéré	2		2
Pilote	ADA	facile	2		2
Programmeur	MEN	difficile	2		2
Psychologue	SOC	difficile	2	+1	5
Savant	MEN	difficile	2		2
Scientiste	MEN	difficile	0		0
Sportif	PHY	facile	2		6
Tireur	ADA	modéré	2		6

Relations sociales connues

- Ordre des Médecins (contact)
- Un ambassadeur de l'Empire de Kargal lorsqu'il est arrivé (contact)
- Un réfugié kargali (allié)

MARKA Bjorn

Âge : 28 ans

Origine géographique : Stance

Origine sociale : Marin

Archétype : Technicien (dans une pêcherie)

Niveau de vie : salaire de 20 VE / semaine

Langues parlées : Exiléen vernaculaire et Argot de rue

Points de santé : 20

Profil

Originaire de Stances, habile marin *orphelin* et *pauvre*, il échoue sur une *plate-forme de pêche* située non loin des *Portes d'Airain*. Il y restera un bon bout de temps afin d'économiser un voyage jusqu'Exil.

Il y a appris la mécanique, il y avait toujours fort à faire en la matière dans une *pêcherie*.

Il est toujours sur Exil, en situation de régularisation en cours. Il a une bonne connaissance du milieu de la pêcherie pour y avoir séjourné, il s'y est fait pas mal de *relations* honnêtes et moins, tels que certains contrebandiers. Puis il est encore arrivé sur une *îlot minier* pour récolter les dernières velles nécessaires à son voyage final. Sa *puissance insoupçonnée* l'a beaucoup aidé.

Il gagne misérablement et durement 20 VE / semaine qu'il dépense consciemment et économiquement pour un niveau de vie d'ouvrier de 15 VE / semaine.

Historiques

ORPHELIN.

PAUVRE.

SEJOUR AUX PORTES D'AIRAIN.

CONTREBANDE.

MUTINERIE.

SEJOUR DANS UNE PECHERIE.

SEJOUR SUR ILOT MINIER.

Avantages et défauts

PUISSANCE INSOUPECONNE. MINEUR

DIFFICULTE D'ELOCUTION. MINEUR.

Attributs

PHYSIQUE	Moyen
MENTAL	Faible
SOCIAL	Bon
ADAPTABILITE	Faible
REALISATION	Bon

Talents

Nom	Attribut	Apprentissage	Base	Bonus	Total
Acrobate	PHY	modéré	2		6
Artisan	REA	modéré	2		6
Artiste	REA	modéré	2		2
Bagarreur	PHY	modéré	2		8
Bricoleur	REA	facile	2	+3	10
Cavalier	ADA	facile	2		2
Chasseur	ADA	facile	2	+1	6
Citadin	ADA	modéré	2		3
Commerçant	SOC	facile	2		3
Connaisseur	SOC	facile	2		2
Escrimeur	PHY	modéré	2		2
Espion	ADA	modéré	2		4
Filou	REA	modéré	2		6
Fonctionnaire	MEN	modéré	2		4
Gentleman	SOC	facile	2		2
Ingénieur	MEN	difficile	2	+1	3
Joueur	MEN	facile	2		5
Lettre	MEN	modéré	2		2
Marin	REA	facile	2		8
Médecin	MEN	difficile	2		2
Occultiste	MEN	modéré	2		2
Orateur	SOC	modéré	2		2
Pilote	ADA	facile	2		2
Programmeur	MEN	difficile	2	+1	6
Psychologue	SOC	difficile	2		2
Savant	MEN	difficile	2		2
Scientiste	MEN	difficile	0		0
Sportif	PHY	facile	2		8
Tireur	ADA	modéré	2		2

Relations sociales connues

- dans le milieu des conserveries de l'Océan et des îlots miniers (contacts)
- un contrebandier avec qui il a travaillé (ami)
- un chef mécanicien de renom auprès de VOIRIE (allié)