

AHMIR SEKTIQI (FURY)

APTITUDES

	COG	COO	INT	REF	AST	SOM	VOL
Base	15	15	15	15	15	15	15
Bonus de morphe		5	5	5		10	
Bonus divers				10			
Total	15	20	20	30	15	25	15

CARACTERISTIQUES

AUD	ST	LUC	SA	SB	END	SM	INIT	RAP
4	6	30	60	10	50	75	10	2

COMPETENCES

	APT	BASE	BONUS DE MORPHE	BONUS DIVERS	TOTAL
Armes à rayon	COO	45			45
Armes cinétiques	COO	50			50
Armes tranchantes	SOM	40			40
Art : Ecriture	INT	30			30
Chute libre	REF	60			60
Combat non-armé	SOM	60			60
Déguisement	INT	35			35
Démolition	COG	35			35
Escalade	SOM	40			40
Esquive	REF	50			50
Fouille	INT	45			45
Infiltration	COO	25			25
Interface	COG	25			25
Kinésique	AST	45			45
Matériel : Aérospatial	COG	50			50
Matériel : Robotique	COG	50			50
Médecine : Premier soins	COG	45			45
Navigation	INT	55			55
Parkour	SOM	40			40
Perception	INT	50			50
Persuasion	AST	30			30
Pilotage : Vaisseaux spatiaux	REF	50			50
Profession : Procédures de sécurité	COG	60			60
Protocole	AST	30			30
Recherche	COG	35			35
Théorie : Astronomie	COG	40			40
Théorie : Ingénierie	COG	35			35



Historique : Premiers colons de l'espace
Faction : Margellan
Morphe : Fury
Identité sexuelle : Homme

EQUIPEMENTS

Arme principale : Bâton de combat télescopique (à utiliser avec combat non-armé) : 1D10 + 4 ou 9 ou
 Pulseur laser (4 tirs possibles uniquement) : 2D10 ou 11.

REPUTATION

@-rep : 40
c-rep : 40
i-rep : 20

Améliorations : Pulseur laser incorporé au bâton.

Implants : bio-modes standards, implants réseau de base, pile corticale, vision améliorée, poussée synaptique (niveau 1), filtres toxémiques.

Les furies sont des morphes de combat. Ces versions améliorées de l'humain transgénique présentent des caractéristiques génétiques qui en font des morphes taillés pour l'endurance, la force et les réflexes, ainsi que des modifications comportementales visant à développer leur agressivité et leur ruse. Pour compenser leurs tendances à l'indiscipline et aux schémas comportementaux machistes, les furies sont pourvues d'une séquence génétique valorisant l'esprit de meute et la coopération, et ce sont très souvent des morphes de sexe féminin.

Ahmir fait partie de ces millions de personnes qui ont accepté un job comme employé de l'espace, quasiment comme esclave, avant que la Chute éclate, afin d'échapper à la pauvreté qui faisait rage sur Terre. Cela fait presque vingt ans maintenant qu'il effectue divers travaux manuels et d'autres basses besognes autour du système. Plus récemment, il a proposé ses services comme garde du corps et comme agent de sécurité embarqué à des négociants et aux autres personnes voyageant jusqu'aux frontières lointaines du système solaire.

Il a commencé à travailler pour Firewall voilà quelques années, quand un individu affilié à l'organisation l'a engagé comme renfort armé sur une mission financée par Firewall dont le but était d'éliminer complètement un avant-poste Exhumain de la Ceinture de Kuiper. Ahmir est à bord de la barge d'écumeurs à la recherche d'un nouveau boulot.

ELIS MENEZES (EPISSEUR TECHNICIENNE)

APTITUDES

	COG	COO	INT	REF	AST	SOM	VOL
Base	20	15	15	10	20	15	15
Bonus de morphe	5						
Bonus divers							
Total	25	15	15	10	20	15	15

CARACTERISTIQUES

AUD	ST	LUC	SA	SB	END	SM	INIT	RAP
6	6	30	60	6	30	45	5	1

COMPETENCES

	APT	BASE	BONUS DE MORPHE	BONUS DIVERS	TOTAL
Armes à dispersion	COO	30			30
Art : Sculpture robotique	INT	45			45
Chute libre	REF	50			50
Combat non-armé	SOM	40			40
Escalade	SOM	30			30
Esquive	REF	30			30
Fouille	INT	40			40
Infiltration	COO	30			30
Infosec	COG	70			70
Intérêt : Pillage	COG	40			40
Interface	COG	55			55
Investigation	INT	40			40
Kinésique	AST	45			45
Matériel : Electronique	COG	70			70
Matériel : Industrie	COG	50			50
Matériel : Robotique	COG	40			40
Matériel : Véhicules terrestres	COG	50			50
Parkour	SOM	30			30
Perception	INT	50			50
Pilotage : Vaisseaux spatiaux	REF	20			20
Profession : Sécurité informatique	COG	55			55
Profession : Système d'habitats	COG	50			50
Programmation	COG	65			65
Recherche	COG	40			40
Subterfuge	AST	40			40
Théorie : Ingénierie	COG	40			40
Théorie : Nanotechnologie	COG	35			35

Elis est morte sur Terre pendant la Chute, mais une sauvegarde de son esprit fut transmise hors-monde. Elle a passé plusieurs années en stockage figé, comme infugiée de la République Jovienne, avant d'être ramenée à la vie et ré-enveloppée dans un morphe synthétique bas de gamme dont elle a dû s'acquitter en aidant à la construction de nouveaux habitats.

Désirant échapper à sa situation, Elis s'est portée volontaire pour la Gatekeeper Corporation et a été sélectionnée comme « gatecrasheuse », c'est-à-dire comme Passeuse de Porte. Elle a survécu à ses trois missions et, au cours de l'une d'entre elles, est tombée sur les reliques d'une race extra-terrestre depuis longtemps disparue : Firewall l'a recrutée à son retour.

Sa vie de Passeuse de Porte finie, Elis s'est trouvée un job à bord de l'Extasis Metamorphosis et s'est immergée dans la culture ecumeuse, échangeant ses compétences de technicienne pour obtenir ce qu'elle souhaitait.



Historique : Réinstanciée
Faction : Ecumeur
Morphe : Femme
Identité sexuelle : Femme

Morphe Episseur

Les épisseurs sont des humains ayant bénéficié de corrections et réparations génétiques. Leur génome a été nettoyé de toute maladie héréditaire et leur apparence et santé ont été optimisées sans que soit apportées de modifications ou d'améliorations conséquentes. La transhumanité est en majorité composée d'épisseurs.

REPUTATION

@-rep : 60
 i-rep : 40

Améliorations : Bio-mode standards, prises jacks, implants réseau de base, pile corticale, nanodétecteur 30 (+30), Ghost personnel (portée 10m) pendant 10s, temps de recharge 30s : Une image holographique immobile de soi-même est projetée à distance.

La cible doit réussir un test d'INT ou réagir comme si l'hologramme était une personne physique réelle.

EQUIPEMENTS

Arme principale : gants à impulsions (à utiliser avec la compétence Combat non-armé, la cible doit réussir un test d'END + armure énergétique ou se retrouve paralysée 1 round par tranche de 10 points de ME).

