



PERSONNAGES PRÉ-GÉNÉRÉS

Note : les bonus permanents liés aux Capacités passives ou aux Traits sont déjà pris en compte sur les fiches.

CHASKA

Désincarnée, femelle

De toutes les espèces qui peuplent Emyrrea, les désincarnés, ou « zincs », sont sans conteste la plus mystérieuse. D'ailleurs, peut-on vraiment parler d'espèce ? Les désincarnés sont en effet des êtres artificiels, des formes de vie synthétiques créées par les astarites à l'époque où leur empire contrôlait l'ensemble d'Énélysion.

En sommeil depuis des millénaires, il arrive que des désincarnés soient découverts et réactivés par des Francs-Lanciers lors de l'exploration des ruines laissées par leurs créateurs. Dotés d'une silhouette humanoïde, leur apparence rappelle celle des astarites eux-mêmes. Loin d'être de simples machines, comme par exemple les exosquelettes des dakti, ils sont doués de raison et possèdent une conscience propre.

Au moment de son activation, un désincarné est une coquille vide ; c'est d'ailleurs de là que provient leur nom. Ses capacités cognitives et motrices sont quasiment vierges, similaires à celles d'un enfant. Au fur et à mesure de son existence, le désincarné engrangera des expériences qui le conduiront à développer une personnalité et une individualité : arrivé à maturité, on dira alors qu'il est « incarné ».

Que savez-vous faire ?

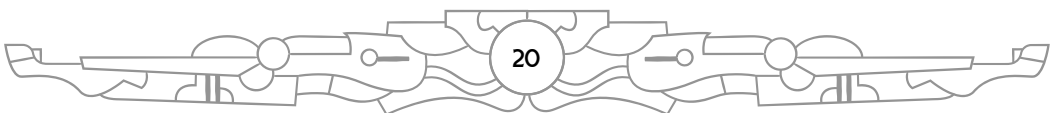
Vous êtes la guérisseuse du groupe. Vos connaissances médicales, ainsi que votre maîtrise des sorts de soin, vous ont permis de sauver la vie de vos compagnons à de nombreuses reprises. Vous avez également une connaissance instinctive de l'arcanotechnologie, qui vous permet de comprendre et utiliser d'anciens artefacts.

Vos Traits

- **Bête de somme :** Vous avez les épaules solides et le transport de lourdes charges ne vous effraie pas. Vous disposez de 3 points de Bagage supplémentaires.
- **Biomécanique :** Votre corps étant cybernétique, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre Résistance Physique et +2 Points de Vie.
- **Candide :** Vous n'avez pas une grande expérience du monde. Vous souffrez d'un dé d'adversité sur toutes vos Actions liées à l'Attribut Caractère.
- **Guérisseuse :** Vous bénéficiez d'un dé de fortune pour toute Action de guérison non-magique (utilisation de potion, Capacité Médecine...)

Équipement spécial

- **Répulseur :** Le répulseur est une arme de mêlée **non-léthale** (voir page 19). Elle s'utilise à l'aide de la Capacité Arcanotech, et affecte la Résistance Magique de la cible.





NOM : CHASKA..... **TAELES :** 20.....

PEUPLE : DÉSINCARNÉE..... **ASTRES :** 0.....

DESCRIPTION : LE VISAGE DE CHASKA ÉVOQUE CELUI D'UNE POUPÉE DE PORCELAINE, ET SES TRAITES IRRADIENT UNE GRANDE DOUCEUR. BIEN QUE MACHINE, ELLE N'EN RESTE PAS MOINS ÉLÉGANTE ET DÉLICATE.

TRAITS :

BIOMÉCANIQUE	CANDIDE
BÊTE DE SOMME	GUÉRISSEUSE



CARACTÈRE	DISCERN.	MAÎTRISE	PRESTANCE	ROBUST.	VIGUEUR	FORTUNE
1D6 + 2 ▼ 2	1D6 + 4	1D6 + 2	1D6 + 1	1D6 + 3	1D6 + 3	DÉS : 1

CAPACITÉS	1D10 +	▲▼
ARCANOTECH	3	
ARMURE LOURDE	1	
COMBAT RAPPROCHÉ	1	
MÉDECINE	3	▲
PASSION (CALLIGRAPHIE)	1	
PRÉSENCE APAISANTE	1	
SORCELLERIE	2	

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES	
Rapidité	3
Sprint / Charge	6
Distance de saut	1
Résistance Physique	15
Poids	150
Résistance Magique	12
Résistance Mentale	6
Seuil de Blessure	6

ARMES & SORTILÈGES	1D8 +
CESTE (COMBAT RAPPROCHÉ)	0
RÉPULSEUR (NON-LÉTHAL) (ARCANOTECH)	2
BRUME (4 PM)	
CHALEUR (4 PM)	
GUÉRISON (3 PM)	

ARMURE & ACCESSOIRES	EFFET
COMBINAISON DE COMBAT	RÉS. PHYS. +3
POTION DE SOIN (X1)	+ (1D8 + 2) PV
POTION DE MANA (X1)	+ (1D8 + 2) PM
ANTIDOTE (X1)	NOCIVITÉ ≤ 12
TROUSSE DE SECOURS	○ ○ ○
RATIONS	5 JOURS

RELIQUES ARCANOTECHNOLOGIQUES

BAGAGE	X	X	X	X	X	X		
VIVRES	X	X	X	X	X			

Reproduction autorisée pour un usage privé. Empyreal Media Productions et Lore & Legacy sont des marques déposées.

POINTS DE VIE	
19	9
18	8
17	7
16	6
15	5
14	4
13	3
12	2
11	1
10	0

DERNIÈRE CHANCE	
7	3
6	2
5	1
4	0

POINTS DE MAGIE	
19	9
18	8
17	7
16	6
15	5
14	4
13	3
12	2
11	1
10	0



HALCYONE

Dakti, femelle

Petits et trapus, les dakti ont la peau couleur bronze et mesurent en moyenne 1 mètre 20 pour 110 kilos, ce qui leur vaut d'être surnommés « nains » par les autres races. Ils sont dotés de jambes courtes et de longs bras musclés, ce qui vaut à leur silhouette d'être parfois comparée à un œuf, impression renforcée par l'absence de cheveux de leurs mâles. Ces derniers compensent ce manque par de longues barbes touffues dont ils prennent grand soin. Les femelles, quant à elles, sont imberbes et portent en général leurs cheveux courts ou tressés à la façon de ce que les humains appellent *dreadlocks*. Les deux sexes possèdent par ailleurs des sourcils broussailleux caractéristiques.

Brillants ingénieurs et bâtisseurs, dotés d'une très grande résistance physique, les dakti vivent en moyenne 150 ans. Ce sont des amis fidèles et des alliés fiables, si tant est que l'on parvienne à passer outre le réflexe de méfiance dont ils font souvent preuve vis-à-vis des autres peuples. Ils entretiennent néanmoins des relations cordiales avec les orcs, dont ils apprécient la nature franche et sans fard. La société dakti ne connaît pas le concept de classes sociales, et repose sur l'idée de la collectivisation des biens matériels. Le terme « dakti » ne s'accorde d'ailleurs pas, puisqu'il désigne le collectif.

Que savez-vous faire ?

Vous êtes une magicienne. Malgré votre manque d'expérience, votre éventail de sortilèges est varié et vous permet de venir en aide à vos compagnons de multiples manières. Toutefois, vous êtes fragile et pas très douée pour le combat. Vous préférez donc rester loin de la mêlée.

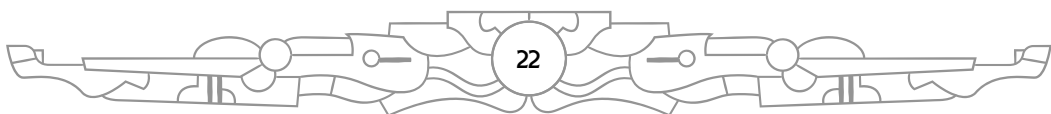
Vos connaissances en alchimie vous permettent également de préparer des potions.

Vos Traits

- **Agoraphobe** : Vous souffrez d'un dé d'adversité sur toutes vos actions dans un espace ouvert. Une ruelle étroite ne vous posera pas de problème, mais une simple place deviendra source d'anxiété.
- **Opiniâtre** : Vous avez la tête dure, et bénéficiez d'un bonus de +2 à votre Résistance Mentale.
- **Parchemin empoché** : Vous débutez avec deux sortilèges supplémentaires (Olfiction et Vermine Grouillante).
- **Rat de Bibliothèque** : L'effort physique n'a jamais été votre tasse de thé. Vous souffrez d'un dé d'adversité sur toutes vos Actions liées à l'Attribut Vigueur.

Équipement spécial

- **Biscottes dakti** : Ces vivres se conservent très longtemps, mais sont toxiques pour les non-dakti.
- **Ingédients et réactifs** : Ce Matériel permet de fabriquer des potions de soin à l'aide de la Capacité Alchimie. Chaque utilisation consomme une unité.





NOM : HALCYONE..... **TAEIS :** 5.....

PEUPLE : DAKTI..... **ASTRES :** 0.....

DESCRIPTION : DU HAUT DE SON MÈTRE VINGT, HALCYONE COMPENSE SA CHÉTIVETÉ PAR UNE GRANDE MOTIVATION. ELLE PREND SOIN DE SES CHEVEUX, ET NE SORT JAMAIS MAL COIFFÉE.....

TRAITS :

AGORAPHOBE	OPINIÂTRE
PARCHEMIN EMPOCHÉ	RAT DE BIBLIOTHÈQUE



CARACTÈRE	DISCERN.	MAÎTRISE	PRESTANCE	ROBUST.	VIGUEUR	FORTUNE
1D6 + 4	1D6 + 3	1D6 + 4	1D6 + 1	1D6 + 2	1D6 + 1	DÉS : 1

CAPACITÉS	1D10 +	▲▼
ALCHIMIE	1	
ARMURE LÉGÈRE	1	
COMBAT RAPPROCHÉ	1	
INVESTIGATION	2	
MYSTICISME	3	
PASSION (PEINTURE)	1	
SORCELLERIE	3	

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES	
Rapidité	4
Sprint / Charge	8
Distance de saut	2
Résistance Physique	9
Poids	90
Résistance Magique	14
Résistance Mentale	12
Seuil de Blessure	4

ARMES & SORTILÈGES	1D8 +
BÂTON (COMBAT RAPPROCHÉ)	1
BOULIER KINÉTIQUE (6 PM)	
FLÈCHE ÉTHÉRIQUE (3 PM)	1
OLFICTION (2 PM)	
PROJECTILE BRÛLANT (3 PM)	1
VERMINE GROUILLANTE (2 PM)	

ARMURE & ACCESSOIRES	EFFET
ARMURE DE CUIR	RÉS. PHYS. + 2
INGR. ET RÉACTIFS (POTIONS)	○ ○ ○
POTION DE MANA (x1)	+ (1D8 + 2) PM
RECETTE : POTION DE SOIN	
RATIONS	5 JOURS
BISCOTTES DAKTI	30 JOURS

RELIQUES ARCANOTECHNOLOGIQUES

BAGAGE	X	X	X	X	X	X			
VIVRES	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	X	X	X	X	X				

Reproduction autorisée pour un usage privé. Empyreal Media Productions et Lore & Legacy sont des marques déposées.

POINTS DE VIE	
19	9
18	8
17	7
16	6
15	5
14	4
13	3
12	2
11	1
10	0

DERNIÈRE CHANCE	
7	3
6	2
5	1
4	0

POINTS DE MAGIE	
19	9
18	8
17	7
16	6
15	5
14	4
13	3
12	2
11	1
10	0



KATO

Humain, mâle

Les humains sont une race de grands primates bipèdes à la faible pilosité, mesurant en moyenne 1 mètre 70 pour 60 kilos, et dont la longévité est estimée à 80 ans. Ils sont arrivés relativement récemment sur Empyréa, il y a environ deux siècles, et seraient originaires d'une planète appelée **TERRE**, ce qui est somme toute assez vague !

Les humains possèdent des caractéristiques physiques très variées, et on distingue parmi eux plusieurs grands groupes ethniques : les plus importants sont les **FÉDÉTHIS**, à la complexion sombre voire noire, et les **ORIALLS**, à la peau cuivrée. Plus rares, les **ATLANTES** ont quant à eux la peau claire. Les trois ethnies sont arrivées sur Empyréa à bord des mêmes vaisseaux, et se sont depuis lors largement métissées.

Aux yeux des autres peuples empyréens, l'espèce humaine est caractérisée par une grande adaptabilité, un besoin de contrôler son environnement, et une tendance marquée au spécio-centrisme. Ils reconnaissent néanmoins aux humains de nombreuses qualités : ils sont volontaires, industriels, travailleurs, courageux, et toujours prêts à faire reculer l'impossible. Ce sont des créatures curieuses et sociables, qui se mêlent facilement aux autres espèces et ne craignent pas d'endosser des responsabilités.

Que savez-vous faire ?

Votre spécialité est le métier des armes. Vous savez utiliser épées, boucliers, et armures. Rapide et mobile, vous ne craignez pas le danger et êtes toujours en première ligne face aux pires créatures. L'épée léguée par votre oncle donne un avantage certain en combat.

Vos Traits

Arme ancestrale : Vous avez hérité d'une arme enchantée. Votre épée longue possède la propriété **ÉTHÉRIQUE** (voir ci-dessous).

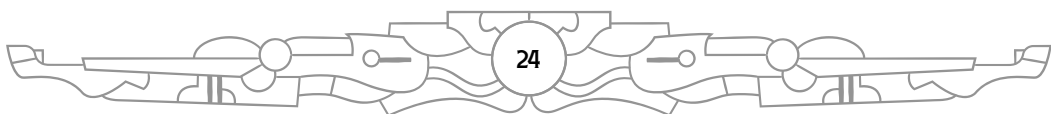
Remarquable : Lors d'interactions sociales avec les membres d'autres races, vous faites l'objet à la fois d'un dé de fortune et d'un dé d'adversité.

Technophile : Vous bénéficiez d'un dé de fortune sur vos Jets d'Arcanotech et de Mécanique.

Vindictif : Celui qui fait couler votre sang le fait à ses risques et périls. Vous bénéficiez d'un dé de fortune pour vos actions de combat contre un adversaire vous ayant infligé une Blessure.

Équipement spécial

Épée longue éthérique : Sur une Réussite Standard à votre Jet d'Attaque (résultat du jet égal ou supérieur à la Résistance Physique de l'adversaire), la Résistance Magique de la cible est réduite de moitié pour les 3 prochains tours (effet non cumulatif).





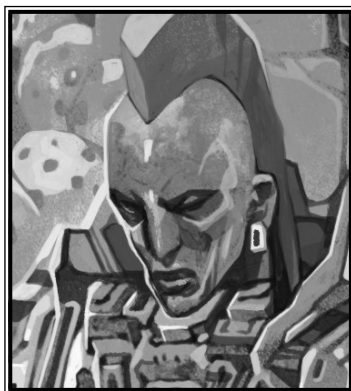
NOM : KATO **TAELS :** 10

PEUPLE : HUMAIN **ASTRES :** 0

DESCRIPTION : KATO EST UN MÉTIS ORIALL-FÉDÉTHI. À LA PEAU NOIRE ET AUX YEUX BRIDÉS. AVEC SA CRÊTE IROQUOISE BLEU ÉLECTRIQUE ET SON ARMURE IMPOSANTE, IL NE PASSE PAS INAPERÇU.....

TRAITS :

REMARQUABLE	TECHNOPHILE
ARME ANCESTRALE	VINDICATIF



CARACTÈRE	DISCERN.	MAÎTRISE	PRESTANCE	ROBUST.	VIGUEUR	FORTUNE
1D6 + 2	1D6 + 1	1D6 + 3	1D6 + 2	1D6 + 2	1D6 + 4	DÉS : 2

CAPACITÉS	1D10 +	▲▼
ARMURE LOURDE	1	
BOUCLIER	1	
CHARGE	2 + 1	
COMBAT RAPPROCHÉ	2	
ENDURANCE	1	
IMMUNITÉ	1	
MUSCULATION	2	
PASSION (PÊCHE)	1	

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES	
Rapidité	6
Sprint / Charge	14
Distance de saut	3
Résistance Physique	12
Poids	120
Résistance Magique	8
Résistance Mentale	8
Seuil de Blessure	5

ARMES & SORTILÈGES	1D8 +
CESTE (COMBAT RAPPROCHÉ)	2
ÉPÉE LONGUE ÉTHÉRIQUE (COMBAT RAPPROCHÉ)	4

ARMURE & ACCESSOIRES	EFFET
COMBINAISON DE COMBAT	RÉS. PHYS. + 3
TARGE	RÉS. PHYS. + 1
BOTTES DE VOYAGE	RAPIDITÉ + 1
POTION DE SOIN (X1)	+ (1D8 + 2) PV
RATIONS	5 JOURS

RELIQUES ARCANOTECHNOLOGIQUES

BAGAGE	X	X	X	X	X	X	X		
VIVRES	X	X	X	X	X				

Reproduction autorisée pour un usage privé. Empyreal Media Productions et Lore & Legacy sont des marques déposées.

POINTS DE VIE	
19	9
18	8
17	7
16	6
15	5
14	4
13	3
12	2
11	1
10	0

DERNIÈRE CHANCE	
7	3
6	2
5	1
4	0

POINTS DE MAGIE	
19	9
18	8
17	7
16	6
15	5
14	4
13	3
12	2
11	1
10	0



LEINTH

Ælfyn, hermaphrodite

Les graciles ælfyns, ou simplement « elfes », sont une race d'esthètes et d'épicuriens. Ces humanoïdes aux traits effilés et à la peau diaphane mesurent en moyenne 1 mètre 80 pour 50 kilos. S'ils savent apprécier les mets les plus raffinés, les ælfyns tirent la majeure partie de leur énergie de la photosynthèse. Ils passent donc le plus clair de leur temps en extérieur, et leur architecture privilégie les structures élevées permettant une exposition maximale à la lumière des soleils. Ils sont également plus actifs la nuit, préférant passer leurs journées à se prélasser. C'est pourquoi ils s'établissent fréquemment dans les forêts, construisant de somptueux pavillons aux formes organiques sur la cime des plus hauts arbres, hors de portée de potentiels gêneurs. Malgré leur fragilité physique, ils peuvent vivre jusqu'à trois siècles, mais deviennent vraiment indolents après 200 ans...

Avec leurs traits androgynes et leurs grands yeux en amande, les ælfyns sont souvent admirés par les humains pour leur très grande beauté, en tout cas selon leurs critères. Il n'est d'ailleurs pas rare de voir des humains tomber éperdument amoureux d'un ælfyn. Les ælfyns sont toutefois hermaphrodites, et chaque individu est donc à la fois mâle et femelle — de fait, leur physiologie est plus proche de la plante que du mammifère !

Que savez-vous faire ?

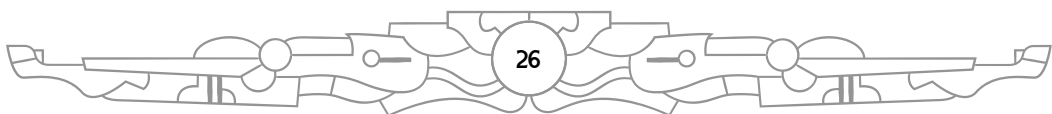
Vous êtes un tireur d'élite. Vos capacités d'observation sont supérieures à la moyenne, et vous êtes capable d'atteindre des cibles à très grande distance sans pénalité. Vous êtes toutefois fragile, comme tous les ælfyns, et cherchez à éviter la mêlée autant que possible.

Vos Traits

- **Héliophile** : Vous regagnez 1D8 PV par demi-journée (8 heures) d'exposition aux soleils.
- **Noctambule** : Vous avez tendance à être plus actif la nuit. Vous êtes capable de voir dans l'obscurité mieux que beaucoup d'autres créatures, mais êtes sous l'effet d'un dé d'adversité pour toute action entreprise en milieu de journée, entre 12 et 16h (la journée empyréenne durant 28 heures).
- **Précieux souvenir** : Vous n'avez pas toujours été Franc-Lancier. De cette vie précédente, vous avez conservé votre fusil de précision, qui a pour vous une très grande valeur sentimentale.
- **Tireur d'élite** : Vous ne souffrez pas d'un dé d'adversité lors des tirs à longue portée.

Équipement spécial

- **Balles** : Ces munitions servent à la fois dans le Fusil de précision et dans le Pistolet. Chaque tir consomme une balle.
- **Fusil de précision** : Très efficace à longue portée, ce fusil souffre d'un dé d'adversité si la cible est située à moins de 50 m.





NOM : LEINTH **TAELS :** 20.....

PEUPLE : ÆLFYNN **ASTRES :** 0.....

DESCRIPTION : LEINTH A LA PEAU COULEUR SAUMON ET DE LONGS CHEVEUX CUIVRÉS. TIRANT SUR LE ROUGE. SES TRAITS FINS LUI VALENT UN GRAND SUCCÈS TANT AUPRÈS DES HOMMES QUE DES FEMMES (NON QU'IL FASSE LA DIFFÉRENCE)...

TRAITS :

HÉLIOPHILE	NOCTAMBULE
PRÉCIEUX SOUVENIR	TIREUR D'ÉLITE



CARACTÈRE	DISCERN.	MAÎTRISE	PRESTANCE	ROBUST.	VIGUEUR	FORTUNE
1D6 + 2	1D6 + 3	1D6 + 3	1D6 + 2	1D6 + 2	1D6 + 2	DÉS : 2

CAPACITÉS	1D10 +	▲▼
ARMURE LÉGÈRE	1	
COMBAT À DISTANCE	3	
DISCRÉTION	1	
ESCALADE	1	
OBSERVATION	2	
PASSION (LITTÉRATURE)	1	
SURVIE EN MILIEU SAUVAGE	1	

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES	
Rapidité	5
Sprint / Charge	10
Distance de saut	3
Résistance Physique	9
Poids	90
Résistance Magique	12
Résistance Mentale	8
Seuil de Blessure	4

ARMES & SORTILÈGES	1D8 +
COUTELAS (MAÎTRISE)	0
FUSIL DE PRÉCISION (COMBAT À DISTANCE)	5
PISTOLET (COMBAT À DISTANCE)	2

ARMURE & ACCESSOIRES	EFFET
ARMURE DE CUIR	RÉS. PHYS. + 2
CAPE DE VOYAGE	PROTÈGE DU FROID
BOTTES DE VOYAGE	RAPIDITÉ + 1
BALLES (x20)	
RATIONS	5 JOURS
FOCACCIA ÆLFYNE	3 JOURS

RELIQUES ARCANOTECHNOLOGIQUES

BAGAGE	X	X	X	X	X	X	X	X	X
VIVRES	X	X	X	X	X	X			

POINTS DE VIE	
19	9
18	8
17	7
16	6
15	5
14	4
13	3
12	2
11	1
10	0

DERNIÈRE CHANCE	
7	3
6	2
5	1
4	0

POINTS DE MAGIE	
19	9
18	8
17	7
16	6
15	5
14	4
13	3
12	2
11	1
10	0