

STAR COWBOY

PERSONNAGES PRÊTIRÉS

Par Germain Huc

POWERED BY
FATE



STAR COWBOY

*Star Cowboy est largement inspiré de la série de jeux vidéo Mass Effect ainsi que des mangas Cobra et Cowboy Bebop, et de la série télévisée Babylon 5.
Le système de jeu utilisé est celui de Fate, dans sa version d'Atomic Robo.*

L'année est 2191 après J.-C.

Grâce à des vestiges antiques d'une race extraterrestre disparue depuis plus de 50 000 ans, les Prothéens, découverts sur Mars lors du milieu du XXI^e siècle, les Humains ont maîtrisé la technologie du vol supraluminique (SLM), et ont essaimé à travers le système solaire. Empruntant le premier Relais cosmodésique (une sorte de portail permettant de voyager plus vite que la lumière) situé près de Pluton, ils ont découvert une très ancienne station spatiale dans la nébuleuse du Serpent, la Citadelle, vestige elle aussi de la civilisation prothéenne. Ce faisant, ils ont rencontré des explorateurs extraterrestres, des Turiens, qui venaient eux aussi de découvrir la Citadelle. Ce Premier Contact se passa mal du fait d'une méprise tragique, et une guerre s'ensuivit entre les Humains et les Turiens. Le conflit ravagea les deux civilisations et ce ne fut que grâce à la diplomatie et à l'intervention d'autres races extraterrestres (notamment des Asari) que la paix fut restaurée. Pour sceller cette paix, la Citadelle fut choisie comme le siège d'un Conseil Galactique où siègent les Asari, les Turiens et les Humains.

Mais chaque monde a ses propres règles, ses propres systèmes de gouvernement. Et l'expansion spatiale a attiré nombre de bandits, de criminels, d'exclus, de marginaux en rupture de ban. Les nouveaux mondes sont autant d'opportunités d'échapper à la justice ou à l'injustice, de refaire sa vie, de repartir à zéro, voire de faire fortune. Nouvelle frontière, l'espace est ainsi devenu un *far west* moderne, où la seule véritable loi est celle du plus fort.

Les **Chasseurs de Prime**, des individus pas toujours très recommandables, mais toujours au passé trouble, servent donc d'auxiliaires aux forces de l'ordre, pour le meilleur ou pour le pire, parfois les deux en même temps.

Les Personnages des Joueurs sont des chasseurs de prime, voyageant de monde en monde pour traquer des criminels et les livrer à la justice contre une récompense. Leurs motivations ? Parfois, elles ne sont pas si différentes de celles de leurs proies. Échapper à leur passé, reconstruire leur existence, fuir, faire fortune.

Mais la Galaxie est vaste et ses mystères sont infinis, qui pourraient bien changer la vie des Personnages, mais aussi de l'Humanité comme des races extraterrestres.



ED

Ed aime à se définir comme une « Entité synthétique accidentellement développée ».

Car si Ed est une **Intelligence Artificielle**, ce ne fut pas toujours le cas.

Il y a de nombreuses années, Ed n'était pas Ed, mais **Edward Harrelson**, l'un des exoarchéologues humains les plus réputés dans son domaine, les technologies anciennes. C'est à ce titre qu'il participa à de nombreuses expéditions à travers la galaxie, sur des mondes divers et variés, pour étudier les artefacts *prothéens* les plus étranges.

C'est l'une de ses expéditions qui changea sa vie à jamais, même si c'est un **souvenir qui n'a pas été correctement conservé dans sa mémoire synthétique**.

Toujours est-il qu'Edward fut l'un des quatre rescapés de cette expédition, et qu'il passa le reste de sa vie humaine à se cacher, et à dissimuler les **secrets** qu'il avait emportés avec lui.

C'est ainsi qu'il devint **Eddie**, le génial concepteur de dispositifs technologiques, de vaisseaux, d'armes et d'armures. Sa notoriété le protégeait tout autant que les difficultés que chacun avait de le trouver.

Un jour pourtant, un mercenaire *drell* parvint jusqu'à lui, pour le tuer. Il se nommait **Thane Kryos**. Mais les deux hommes nouèrent une véritable amitié, et lorsqu'il fut temps d'éliminer sa cible, Thane préféra protéger celui qui était devenu comme un frère pour lui.

Ils devinrent des fugitifs tous les deux, survivant en vendant ou en réparant des objets, et en créant de véritables chefs-d'œuvre.

C'est pour Thane qu'Eddie créa le **rayon delta**, cette arme fabuleuse qui remplaça le bras gauche de l'assassin, perdu alors qu'il sauvait la vie de son ami.

C'est pour eux deux qu'il remit en état un vieux vaisseau d'exploration, pour l'armer et le doter de toutes les technologies les plus modernes.

Mais son grand projet était lié à la découverte majeure qu'il avait faite lorsqu'il était encore Edward, une découverte qui, ironie du sort, causa l'amnésie partielle dont il souffre en même temps que son changement le plus radical.

Alors qu'il travaillait sur cette découverte fondamentale dans son laboratoire situé dans le **Jazzman**, son vaisseau refuge, une réaction en chaîne imprévue se déclencha et provoqua une explosion de matière noire d'une puissance inimaginable. Les atomes de son corps furent réorganisés en une soupe quantique qui fut projetée dans la structure même du Jazzman, pour s'y intégrer, s'y mêler, s'y incruster si intimement, que l'âme d'Eddie fut liée à jamais à l'Intelligence Virtuelle du vaisseau. Le corps d'Eddie, vaporisé à travers les parois, devint le vaisseau dans son entier. L'esprit d'Eddie, absorbé par l'Intelligence Virtuelle, devint une Intelligence Artificielle. L'âme d'Eddie, imprimée dans les interstices mêmes du circuit neuronal de l'I.V., devint le fantôme du vaisseau.

Eddie était devenu le fantôme du Jazzman.

Dans l'opération, tous les souvenirs et toute la personnalité d'Edward/Eddie furent conservés. À l'exception notable de quelques bribes. Tout ce qui concernait la découverte majeure faite dans son passé lors de l'expédition archéologique fut perdu. L'artefact même qui avait causé sa transformation et qui avait dicté sa vie depuis sa découverte, avait disparu lui aussi, probablement vaporisé dans les limbes de la réalité quantique en même temps que lui.

Depuis, Eddie est devenu **Ed**, ou A.I.D.E. (Artificially Intelligent Developed Entity), une I.A. dont la personnalité et les souvenirs sont ceux d'Eddie, mais dont le corps est l'ensemble du vaisseau nommé Jazzman. À travers les réseaux de communication, il peut également commander toutes les machines du bord, ce qui lui a permis de se construire un avatar de métal, un robot dans lequel son intelligence se sent à l'étroit, comme s'il enfilait un gant un peu trop petit, mais qui lui sert d'effecteur physique dans les cas où il en a besoin.

Il est aussi devenu **Radical Edward**, le plus grand hacker qu'Extranet ait connu, capable de pénétrer toutes les défenses informatiques.

Son existence doit demeurer secrète, car il sait que les I.A. sont chassées et exterminées pour leur potentielle dangerosité envers les êtres organiques.

Mais il est engagé dans une quête pour retrouver la mémoire et la piste de son plus grand secret. Aussi s'est-il à nouveau tourné vers l'errance. Grâce à Thane Kryos, son ami, à qui appartient officiellement le vaisseau nommé Jazzman, il parcourt la galaxie en essayant à la fois de retrouver la trace de ses anciens poursuivants, et de comprendre enfin ce qui s'est passé lors de l'expédition de sa jeunesse.

Pour cela, il est devenu l'âme d'une petite bande de chasseurs de prime.

Inspirations

Cowboy Bebop : le personnage d'Ed.

Albator 78 : le personnage du concepteur de l'Atlantis, Tochiro/Alfred.

Cobra : le personnage de Lady/Armanoïde.

Aspect de Concept <i>I. Accidentellement Artificielle du plus génial des inventeurs.</i>	Aspect du Mode Bon <i>Extranet n'a aucun secret pour moi.</i>	Aspect du Mode Passable <i>Ce qui est impossible est juste ce qui n'a pas encore été fait.</i>	Aspect du Mode Moyen <i>Mon corps est le vaisseau nommé Jazzman.</i>	Aspect Omega <i>En quête de mes souvenirs effacés.</i>
Points de Fate 5	Mode Bon (+3) Hacker			Conséquence Légère (-2)
Formidable (+5)	Comp. Spécialisées Discrétion, Science, Volonté	Mode Passable (+2) Science !		Conséquence Modérée (-4)
Excellent (+4)	Comp. Maîtrisées Contacts	Comp. Spécialisées Observation	Mode Moyen (+1) I.A.	Conséquence Sévère (-6)
Bon (+3)	Comp. Entraînées Cambriolage	Comp. Maîtrisées	Comp. Spécialisées Empathie	Le Golem <i>Corps de métal high-tech. Comme un gant trop étroit.</i> Méga-Prouesse (5 bénéfices) Résistance. Armure : 2. Corps de métal. Absolument plus fort qu'un être vivant mais avec un coût, Arme : 2. Senseurs. +1 🕒 Observation.
Passable (+2)		Comp. Entraînées	Comp. Maîtrisées	
Moyen (+1)			Comp. Entraînées Physique	
Prouesses et Méga-Prouesses Ceci est mon corps. Utiliser Physique pour 🕒 lorsque contrôle le Jazzman ou le Golem. Vaisseau : Le Jazzman (voir fiche spéciale pour le vaisseau). Maintenance. Utiliser Physique pour recouvrer vos conséquences Physiques mais sans la difficulté de 2. Les outils sont inférieurs à la main. Peut ignorer un catch lors d'une Invention. Aspect signature. Ce qui est impossible est juste ce qui n'a pas encore été fait.			Stress Physique 1❑ 2❑ 3■ 4■ 5■ Stress Mental 1❑ 2❑ 3❑ 4❑ 5❑	



THANE KRYOS

Thane est un *drell*, un extraterrestre issu d'une civilisation mourante rescapée d'une terrible catastrophe planétaire.

Élevé comme le reste de ses frères et sœurs au sein de la planète natale de leurs sauveurs, les *Asari*, une autre espèce extraterrestre, c'est un homme d'une culture extrêmement raffinée.

Cependant, l'appel de l'aventure devint de plus en plus fort à mesure qu'il prenait de l'âge, et la vie au sein de la société asari dont les membres vivent un millier d'années ne pouvait pas lui convenir.

Aussi décida-t-il de partir.

Il vécut de nombreuses aventures.

Il devint d'abord flic, puis membre des **Spectres**, ces policiers fédéraux employés par la **Citadelle** comme bras armé ou unité d'élite. Il fut l'un des agents Spectre les plus habiles et les plus réputés. Et puis un jour, lors d'une mission, pourtant pas plus complexe que les autres, mais qui tourna mal, il abattit une petite fille humaine.

Disculpé par l'enquête, il sombra néanmoins dans une **profonde dépression**. Démissionna. Devint **alcoolique**.

C'est une jeune humaine qui le sauva du gouffre dans lequel il s'enfonçait peu à peu. Il tomba éperdument amoureux d'elle. Ils eurent quelques années heureuses.

Mais le passé de Thane le rattrapa.

D'anciens malfrats qu'il avait appréhendés et mis en prison s'évadèrent, déterminés à le retrouver et à se venger de lui.

Lorsqu'ils le retrouvèrent, ils tuèrent sa compagne. Thane revoit sans cesse le visage de Sandra lorsque la décharge d'énergie lui déchira la poitrine.

Lui-même fut laissé pour mort, mais sa constitution robuste le sauva.

Il jura à son tour de tirer **vengeance**.

Il activa ses anciens contacts et retrouva la trace de ses agresseurs. Il les assassina l'un après l'autre. Seul le chef, un certain **Xavier**, lui échappait toujours. Il fit donc un pacte avec le diable. Il accepta un marché que lui proposa un intermédiaire qui travaillait pour la secte se faisant appeler **Cerberus**. L'organisation l'aidait à localiser Xavier, et lui-même devait en échange éliminer quelques personnes, bien ciblées, pour le compte de son nouvel employeur.

Cinq personnes trouvèrent la mort sous les balles de Thane, avant que Cerberus ne lâche une indication. Puis vint le sixième contrat. Thane devait retrouver un certain **Eddie**, génial inventeur et concepteur de vaisseaux, d'armes et d'armures, apprendre tous ses secrets, puis l'éliminer.

Après de nombreuses recherches, Thane trouva enfin la trace du mythique Eddie, le localisa, et vint le trouver sous un prétexte savamment préparé. Il rencontra un homme affable, qui le traita en véritable

ami. **Une relation d'estime profonde** se noua entre eux. Et lorsqu'il fut question de l'éliminer, le vieux sens de l'honneur de Thane se réveilla. Sandra aurait voulu qu'il épargne cet homme, et même qu'il le défende. C'est ce qu'il fit. Ils fuirent tous deux à bord du **Jazzman**, le vaisseau d'Eddie. Mais Cerberus ne lâcha pas l'affaire, et les deux amis furent poursuivis par d'autres mercenaires, d'autres assassins. Dans l'un de ses accrochages, Thane perdit un bras. Eddie le sauva et lui offrit de lui remplacer son bras par une **prothèse cybernétique un peu particulière**. Thane était déjà un *biotique* auparavant (un être capable d'utiliser les résidus d'*élément zéro* disséminés lors de son développement fœtal dans son corps pour créer des champs de gravité ou de contre gravité à volonté). Mais le membre cybernétique le rendit capable de concentrer toute son énergie biotique en une arme d'une grande puissance appelée « **rayon delta** ». Grâce à cette arme, Eddie et Thane se sortirent de nombreuses situations, et parvinrent à échapper continuellement aux agents de Cerberus. Au fil du temps, les attaques se firent moins fréquentes. Ils relâchèrent leur garde, pensant que Cerberus avait perdu leur trace. C'est alors que l'accident eut lieu. Lors d'une expérience à bord du Jazzman, quand Thane était descendu sur la planète autour de laquelle ils étaient en orbite, **Eddie fut vaporisé dans des champs quantiques**, et son être fut transformé en une **Intelligence Artificielle** dispersée dans le vaisseau. Eddie devint **Ed**, et le Jazzman son corps. Grâce à l'aide de Thane, Ed se construisit un avatar de métal, un robot qui lui servait d'effecteur physique. Mais son véritable être restait le Jazzman. Déterminé à aider encore une fois son ami, Thane décida qu'ils chercheraient le moyen de rendre sa nature à Eddie. Pour cela, ils devinrent **chasseurs de prime**, ce qui leur permettrait de retrouver la trace de Cerberus, et d'accumuler suffisamment de ressources et de connaissances pour redonner un corps organique à Ed. Ils croisèrent donc le chemin de **Spike**, puis de **Faye** et de **Liara**.

Inspirations

Mass Effect : le personnage de Thane Krios.

Cobra : le personnage de Cobra.

Cowboy Bebop : le personnage de Jet Black.

THANE KRYOS

Aspect de Concept Flic déchu en quête de rédemption.	Aspect du Mode Bon Je suis le Chien Vert qui ne lâche jamais sa proie.	Aspect du Mode Passable Patient et impitoyable comme le serpent.	Aspect du Mode Moyen Une étrange physiologie me rend difficile à abattre.	Aspect Omega
Points de Fate 4	Mode Bon (+3) Spectre			Conséquence Légère (-2)
Formidable (+5)	Comp. Spécialisées Combat, Intimidation, Physique	Mode Passable (+2) Tueur à gages		Conséquence Modérée (-4)
Excellent (+4)	Comp. Maîtrisées Volonté	Comp. Spécialisées Athlétisme	Mode Moyen (+1) Drell	Conséquence Sévère (-6)
Bon (+3)	Comp. Entraînées Biotique, Véhicules	Comp. Maîtrisées Mensonge	Comp. Spécialisées	Le Rayon Delta Il ne rate jamais sa cible. Il consomme mon énergie.
Passable (+2)		Comp. Entraînées Contacts	Comp. Maîtrisées	Méga-Prouesse (3 bénéfices) Énergie pure. Arme : 4, ou 6 avec un coût.
Moyen (+1)			Comp. Entraînées Observation, Sociabilité	Dangereux au-delà de la raison : sur 🌀 réussie avec style, dépenser 1 FP pour empêcher la cible d'utiliser une case de stress.
Prouesses et Méga-Prouesses Rayon Delta (voir encadré). Vaisseau : Le Hammerhead. +2 en Véhicules pour 🌀 en vol. Arme : 2. Bouclier : 2. Shake It Off. 1 fois par scène, cocher 2 cases de Stress Physique et ajouter leur valeur. Ça va passer. Tout vaisseau piloté possède une armure de 2.				Stress Physique 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ Stress Mental 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☒ 5 ☐



FAYE VALENTINE

Il y a presque cent vingt ans, **Annabelle Stockwood** naît sur la planète Mars. Ses parents morts dans un accident de terraformation, elle se trouve « adoptée » par la tenancière d'un saloon où sa mère travaillait comme serveuse. Comme son adresse au maniement des cartes fait merveille, elle change son nom en Alice et devient joueuse professionnelle, grâce au célèbre Joueur de Poker qui lui apprend tout ce qu'il sait.

Elle quitte le saloon de son adolescence, se fait une réputation et est rapidement surnommée **Poker Alice**. Elle participe à de nombreux tournois de poker à travers le système solaire puis la galaxie et en remporte beaucoup. Elle triche parfois, mais personne ne s'en aperçoit. Son nom devient **légendaire**.

Un jour cependant, elle est démasquée par un petit escroc, **Trenton**. Il la fait chanter, tout d'abord pour la mettre dans son lit, et ensuite pour la forcer à tricher pour lui, puis, s'enhardissant, à devenir pickpocket et enfin **cambricoleuse de haut vol**. Sa spécialité : les bijoux de grande valeur. Une autre légende naît, celle d'**Amanda**, recherchée par toutes les polices de la galaxie pour un bon millier de vols et de cambriolages.

Mais Annabelle, même apeurée par le pouvoir que Trenton a sur elle, cherche à se défaire de lui. Elle met au point un stratagème : elle informe la pègre de l'un de ses cambriolages, et prend soin d'en rendre Trenton responsable en dissimulant le produit de son larcin dans les affaires de son amant. Des tueurs, comme prévu, se lancent aux trousses de Trenton. Mais celui-ci parvient à la retenir avec lui et ils doivent fuir.

Mais alors que leur vaisseau allait passer à travers un Relais cosmodésique, un accident déchiquette la carlingue et ses occupants. On ne retrouve pas le corps de Trenton, mais les tueurs récupèrent celui de la jeune femme de 24 ans dans un état désespéré. Aucune technique médicale connue ne peut la sauver.

Elle est donc **cryogénisée**, pour être conservée par la mafia comme un trésor pendant près de quatre-vingt-quinze ans. Le cercueil cryogénique est alors vendu à une autre organisation, une mystérieuse secte appelée **Cerberus**. Son chef, l'énigmatique **Homme Trouble**, a l'idée qu'Amanda pourrait être utilisée, car la technologie qu'il possède peut la faire revenir à la vie.

Quelque 95 ans plus tard. L'homme qui la réveille se nomme **Clayton**.

Elle apprend qu'on l'a cryogénisée et qu'elle a près de 120 ans. Il se montre très doux et gentil, ce dont elle se méfie. Mais sa détresse est énorme : elle n'a plus aucun repère dans le monde.

Elle se rend compte qu'elle possède sur son épaule gauche un **mystérieux tatouage** en forme de papillon irisé de multiples couleurs. Clayton lui explique que c'est la marque d'appartenance à l'organisation Cerberus, réalisée avec une technologie particulière, indélébile. Elle est désormais une propriété de la secte.

Clayton est chargé de l'acclimater à sa nouvelle vie. De fait, il ne la quitte pas d'une semelle. Bien sûr, il serait tentant de s'échapper, mais sans argent, elle se dit qu'il lui faut d'abord se procurer quelques informations.

Alors elle le fait parler de sa vie durant des soirées entières dans les restaurants ou les soirées dansantes qu'ils passent sur Ganymède. Clayton est un ancien exoarchéologue et possède une très grande culture, mais il est aussi marqué par une expérience passée dont il ne parlera jamais à Faye.

Cependant, au bout de quelques semaines, Clayton doit l'emmener voir l'Homme Trouble.

Le fondateur de Cerberus est un homme étrange, d'âge mûr, assez beau s'il n'avait pas le visage couturé de cicatrices. Il a réveillé Amanda pour en faire une voleuse et un assassin, sans doute la meilleure que n'ait jamais eue l'organisation... mais il lui propose un autre marché si elle le souhaite. Lorsqu'il l'a vue inerte dans le container qui la retenait prisonnière, il est tombé éperdument amoureux d'elle. Il souhaite faire d'elle sa compagne. Si elle refuse, elle travaillera pour l'organisation et, un jour peut-être, elle se mettra à l'aimer...

Elle avait le choix, mais il était mince. Et la nuit seulement pour y réfléchir.

Elle pèse le pour et le contre durant de très longues heures. Et accepta. Après tout, même si elle n'aimait pas cet homme, le trouvait même repoussant, elle serait à jamais à l'abri du besoin, et pourrait avoir la vie dont ses parents avaient rêvé pour elle.

Mais on n'épouse pas Poker Alice. Pas si facilement.

Les préparatifs furent rapides. Deux jours plus tard, la cérémonie débuta, sur le vaisseau amiral de Cerberus, en orbite autour d'une belle planète recouverte d'océans bleu turquoise.

Lorsque l'Homme Trouble souleva le voile de son épouse et l'embrassa, des coups de feu retentirent. Dans la panique, l'Homme Trouble fut **blesé**, et Clayton, qui menait l'assaut contre son patron, prit la main d'Amanda. Il la conduisit à une capsule spatiale dans laquelle il la fit entrer, déchirant le tissu de sa robe blanche maculée de sang.

Il lui avoua qu'il ne pouvait se résoudre à la laisser entre les griffes de ce monstre qu'était son patron, un criminel de la pire espèce, dont la cruauté était sans bornes, et qu'il était lui-même condamné par une maladie incurable à laquelle il succomberait quelques semaines plus tard.

Alors que les tirs se rapprochaient, il lui indiqua qu'une certaine **Shagril'ha**, une amie *Asari*, saurait la protéger.

Une balle finit par l'atteindre en plein cœur alors qu'il allait refermer le sas.

Il n'eut que le temps de lui murmurer de lui pardonner, que le tatouage **n'était pas ce qu'il paraissait**, avant d'appuyer sur le bouton qui referma le sas sèchement et envoya la capsule dans le vide, où une unité de propulsion SLM se mit en route selon des coordonnées préétablies.

Disant adieu à Clayton, Amanda échappa à l'Homme Trouble, qui, elle le sait, remue toute la galaxie pour retrouver celle qui est devenue son épouse.

Mais on n'épouse pas Poker Alice...

Elle change d'identité, devient **Faye Valentine**, joueuse professionnelle. Mais elle n'a pas encore retrouvé la dénommée Shagril'ha.

Elle est obligée de continuer à voler pour subsister, mais elle sait que Cerberus finira par la retrouver. En attendant, elle cherche un ou plusieurs protecteurs capables de l'épauler si les sbires de l'organisation le retrouvent.

Inspirations

Maverick : le personnage d'Annabelle tenu par Jodie Foster.

Highlander, la série : le personnage d'Amanda.

Cowboy Bebop, bien sûr : le personnage de Faye Valentine.

FAYE VALENTINE

Aspect de Concept <i>Femme fatale presque malgré elle.</i>	Aspect du Mode Bon <i>Je suis la légendaire Poker Alice.</i>	Aspect du Mode Passable <i>Attrape-moi si tu peux !</i>	Aspect du Mode Moyen <i>Tous les hommes tombent amoureux de moi.</i>	Aspect Omega <i>Le tatouage au papillon.</i>
Points de Fate 5	Mode Bon (+3) Joueuse professionnelle			Conséquence Légère (-2)
Formidable (+5)	Comp. Spécialisées Volonté	Mode Passable (+2) Cambrioleuse de haut-vol		Conséquence Modérée (-4)
Excellent (+4)	Comp. Maîtrisées Discrétion, Mensonge, Empathie, Observation	Comp. Spécialisées Cambriolage	Mode Moyen (+1) Badinage !	Conséquence Sévère (-6)
Bon (+3)	Comp. Entraînées	Comp. Maîtrisées Contacts, Intimidation	Comp. Spécialisées Sociabilité	La légendaire Amanda L'œil du spécialiste. +2 pour 🕵️ dans un lieu à cambrioler. Un plan bien huilé. 1/scène, 1FP pour 🕵️ Cambriolage. Chaque palier crée un Aspect, dont 1 boost. Disparu. Une fois dérobé, un objet qui tient dans une poche ne peut jamais être retrouvé.
Passable (+2)		Comp. Entraînées Athlétisme	Comp. Maîtrisées	
Moyen (+1)			Comp. Entraînées	

Prouesses et Méga-Prouesses

Femme fatale. Toutes les tentatives de séductions faites avec Sociabilité ou Intimidation ont +2.

Un sourcil relevé. +2 pour 🕵️ avec Empathie pour discerner la vérité du mensonge.

Bluff impénétrable. +2 pour 🕵️ avec Mensonge pour faire croire aux autres que l'on est meilleur.

La chance du Diable. Peut utiliser Mensonge aux jeux de hasard pur (roulette, etc.) pour influencer.

Stress Physique 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☒ 5 ☒

Stress Mental 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐



SPIKE SPIEGEL

Spike est un **survivant**.

Très jeune orphelin, son don pour la musique le fit devenir **musicien de jazz** dans un club de Mars, où il a commencé à tremper dans des combines louches et s'est retrouvé à travailler pour la pègre. Plus exactement pour les **Dragons Rouges**.

Rapidement, il fut évident qu'il était assez doué, et il gravit les échelons. Le **Patriarche** le remarqua très vite, et Spike se retrouva à côtoyer le puissant personnage, **Li Feng**, comme l'un de ses intimes. Peu à peu, Spike apprit de son mentor le maniement des armes et surtout le combat à mains nues, qui est pour le Patriarche un art de vivre : *kendo*, *ju-jitsu*, *karaté*, *judo*, *tai-chi*, *kung-fu*, sont sensés rapprocher Li Feng de l'*Immortalité* en transformant son corps peu à peu en celui d'un dragon céleste. Philosophie qui ne fit que se confirmer au contact des extraterrestres, dont la physiologie si différente peut parfois confiner à la divinité. Li Feng admire d'ailleurs la longévité extraordinaire des *Asari*. Spike devint ainsi l'un des bras droits du Patriarche du Dragon, son exécuteur personnel, son protecteur, son **garde du corps**, au même titre que le propre neveu de Li Feng, **Zhong**, qui devint un ami très proche pour l'orphelin, **comme un frère**. L'un et l'autre étaient dévoués corps et âme au Patriarche, l'un et l'autre étaient devenus des maîtres du combat, l'un et l'autre servaient l'organisation de leur mieux. Mais c'est d'une femme qu'advint la chute de cette harmonie.

D'une *Asari*, plus exactement.

Shagril'ha, la plus proche conseillère et la favorite de Li Feng, était une très belle *Asari*, mortelle au combat et très habile politicienne. Pour le malheur de tous, Zhong en tomba éperdument amoureux. Il n'en dormait plus, n'en mangeait plus. Son obsession pour la favorite de son père devint un feu de plus en plus brûlant dans son âme. Shagril'ha, de son côté, ne faisait rien pour mettre un terme aux espoirs du jeune homme, même si elle ne faisait pas grand-chose pour l'encourager. Peut-être ne pensait-elle pas que cela prêterait à conséquence.

Spike connaissait bien Zhong, et tenta de lui parler. Mais même la parole de son plus proche ami ne le fit pas changer de comportement. Plus grave, **Zhong commença à conspirer contre son père**. Des loyautés changèrent de camp. Un complot fut ourdi, qui gangréna peu à peu la structure même de l'organisation des Dragons Rouges.

La loyauté de Spike fut prise entre deux feux. Qui devait-il protéger ? Celui qui était comme son père adoptif ? Ou bien celui qui était presque son frère ?

La seule qui aurait pu intervenir et ramener le calme, Shagril'ha elle-même, ne voulut ou ne put rien entendre. Elle était déjà, à cette époque, occupée à gérer les immenses ressources de l'organisation allouées à des projets secrets que Li Feng lui avait confiés.

Ce qui devait arriver arriva.

Zhong mena un commando de ses plus proches affidés pour enlever Shagril'ha. Cette dernière, prise au dépourvu, ne put se défendre. Le petit groupe put s'enfuir sans être inquiété.

Mais la rébellion était trop dangereuse. Si Li Feng laissait cet acte impuni, il perdrait la face devant tous, et l'organisation entière des Dragons Rouges s'effondrerait dans une guerre intestine qui déchirerait ses plus solides fondements. Il n'avait pas le choix.

Spike obtint le droit d'accompagner Li Feng au sein de la troupe qui irait récupérer la favorite du Patriarche, espérant sans doute raisonner enfin son ami.

Le dernier acte de la tragédie se joua sur une planète lointaine, dans un immeuble que Zhong avait transformé en citadelle retranchée. Le combat fut sans pitié de part et d'autre, prélude à ce que serait une guerre de succession si l'affaire ne se réglait pas au plus vite. Sur les trois cents hommes qui étaient partis récupérer Shagril'ha, il n'en resta plus que quatre. Et lorsque ces quatre-là parvinrent jusqu'à la pièce où Zhong s'était retranché avec l'*Asari*, il était déjà trop tard pour que Spike puisse faire entendre raison au fils rebelle.

À la toute fin, Zhong transperça le cœur de son père avec le tranchant d'acier d'une vieille épée chinoise, héritage de la famille, et le décapita sous les yeux de Spike. Ce dernier tira un coup de feu vers son ami, qui lui creva l'œil gauche en lui brûlant une partie du visage. Mais en retour, une rafale d'automatique le frappa en pleine poitrine.

Il fut laissé pour mort.

Une jeune femme le recueillit dans les décombres, le soigna, le cacha. Avec la mort du Patriarche, et l'ascension de son fils, la purge au sein des Dragons Rouges ne faisait que commencer.

Il pouvait espérer vivre une vie normale avec cette femme, mais quelque chose au fond de lui savait que ce genre d'existence n'était pas fait pour lui. Il partit donc, en laissant à sa bienfaitrice assez d'argent pour lui permettre de s'offrir une nouvelle vie, dans un autre système stellaire. Il garda le reste pour se payer un transport discret jusqu'à Ganymède. Puis sur d'autres planètes.

Il rencontra **Eddie**, le génial inventeur et concepteur de vaisseaux, pour qui il travailla comme mécanicien quelque temps.

Puis il repartit avec un vaisseau dont lui fit cadeau son nouveau patron, le **Swordfish**, et il devint chasseur de prime.

Plusieurs années après, il trouva à intégrer l'équipage du Jazzman, un autre vaisseau conçu par Eddie, avec **Thane Kryos**, **Faye Valentine**, l'*Asari* **Liara T'sioni**, et **Ed**, l'I.A. qui ressemble tant à Eddie lui-même.

Inspirations

Cowboy Bebop : le personnage de Spike Spiegel.

SPIKE SPIEGEL

Aspect de Concept Artiste martial à la fausse nonchalance.	Aspect du Mode Bon Des réflexes rapides comme l'éclair.	Aspect du Mode Passable Je peux entrer n'importe où en parlant... parfois même ressortir.	Aspect du Mode Moyen Ce qui ne me tue pas me rend plus fort.	Aspect Omega La Marque des Dragons Rouges.
Points de Fate 5	Mode Bon (+3) Action !			Conséquence Légère (-2)
Formidable (+5)	Comp. Spécialisées Intimidation, Physique	Mode Passable (+2) Badinage !		Conséquence Modérée (-4)
Excellent (+4)	Comp. Maîtrisées Athlétisme, Combat	Comp. Spécialisées	Mode Moyen (+1) Tueur à gages	Conséquence Sévère (-6)
Bon (+3)	Comp. Entraînées Observation, Véhicules	Comp. Maîtrisées Contacts, Mensonge	Comp. Spécialisées	Maître des arts martiaux Artiste Martial : +1 sur 🎲 avec Combat ou Athlétisme dans un combat à mains nues. Poing Mortel. 1/combat, 1FP pour forcer prendre Conséquence Sévère. Riposte. Si 🎲 Combat avec style, peut infliger coup de 2 au lieu d'un boost.
Passable (+2)		Comp. Entraînées Empathie, Sociabilité, Volonté	Comp. Maîtrisées	
Moyen (+1)			Comp. Entraînées	
Prouesses et Méga-Prouesses Vaisseau : Le Swordfish, +2 en Véhicules pour 🎲 en vol, Arme : 2, Bouclier : 1. Lire les lignes de feu. +2 pour 🎲 Athlétisme afin d'esquiver les coups de feu. Un ami dans chaque port. Si 🎲 Contact vs diff. 2, dans un lieu, trouve 1 ami. Si style, il fera n'importe quoi pour vous. Sentir la brûlure. Peut encaisser 1 Conséquence Légère supplémentaire. Faire face à la douleur. 1/scène, 1FP permet de décocher une case de Stress Physique.			Stress Physique 1❑ 2❑ 3❑ 4❑ 5❑ Stress Mental 1❑ 2❑ 3❑ 4🟩 5🟩	



LIARA T'SIONI

Liara est une Asari, une extraterrestre d'une espèce humanoïde unisexuée féminine dont la longévité extrême peut atteindre plus de 1000 ans.

Liara a ainsi 235 ans, elle est à l'âge dit de **Demoiselle**, l'âge de jeune adulte dans la civilisation *asari*. Comme telle, elle a appris à se battre afin de défendre sa tribu, et à maîtriser ses pouvoirs **biotiques**, c'est-à-dire les pouvoirs conférés par la présence de nodules d'**élément zéro** dans son organisme. Cet élément a la propriété de réagir aux stimuli électriques (comme les impulsions neuronales) en changeant les propriétés de la gravité.

Fait extrêmement rare dans la culture *asari*, Liara a une **jumelle**, **Alira**, avec laquelle elle a été élevée et a vécu durant près de cent cinquante ans.

Du fait de leur naissance extraordinaire, les deux sœurs ont été considérées dès leurs premiers cris comme des **êtres exceptionnels**. Elles ont donc bénéficié de l'éducation la plus avancée de leur civilisation, la plus avancée dans la galaxie. Elles maîtrisent donc nombre de concepts scientifiques, mais aussi philosophiques. Elles sont cultivées, connaissent les arts et les lettres de leur espèce comme des autres espèces intelligentes répertoriées.

Elles ont été formées pour être les grandes prêtresses et les guides spirituelles de leur peuple.

Arrivées à l'âge adulte, elles ont donc été transférées sur **Thessia**, la planète d'origine des *Asari*, auprès de la Grande Matriarche. Elles y ont notamment étudié les **Manuscrits de Dilinaga**, la dernière des Matriarches revenues du Grand Périple de la Connaissance Galactique, plusieurs millénaires auparavant. Ces manuscrits sont l'unique trace subsistant de cette époque où les *Asari* pensaient trouver de grands secrets à travers l'univers. Vingt-huit Matriarches étaient parties explorer l'univers seules, en quête de savoir. Six seulement revinrent. De vingt et une autres, il n'y eut pas de trace, mais le corps de Dilinaga fut retrouvé, avec ces manuscrits, écrits dans une langue poétique très imagée et remplis de croquis étranges. Les érudits *asari* ont pendant des siècles glosé sur leurs significations supposées. Mais aucun n'est parvenu à en tirer quoi que ce soit. Les rouleaux en fibre de carbone solidifié sont devenus des reliques sacrées.

Et ces manuscrits devinrent vite l'obsession d'Alira.

Elle ne pensait qu'à eux, et parfois semblait percer à jour certains de leurs secrets, pour s'apercevoir la seconde d'après que tout n'était que fantasme de sa part.

Mais elle persévéra.

Malgré le **lien étonnant qui liait les deux jumelles, un lien physique autant que psychique**, elles s'éloignèrent peu à peu.

Et puis un beau jour, l'impensable arriva.

Alira s'enfuit en emportant avec elle l'ensemble des 13 Rouleaux Sacrés, les plus grands trésors de la

culture *asari*, dérobés par nulle autre que celle qui était censée les protéger.

Déshonorée par l'acte sacrilège d'Alira, toute la famille fut frappée de honte. Liara ne put le supporter et rejoignit les rangs des **Probatrices**, ces *Asari* vengeresses incarnant la justice. Elle se lança à la poursuite de sa sœur après plus de vingt années de formation au sein de la secte à la discipline de fer des Probatrices.

Liara est aidée et gênée à la fois par le lien si étrange qui l'unit à sa jumelle.

Elle est en effet capable de ressentir toutes les émotions fortes que ressent sa sœur, même si elles sont séparées par des centaines d'années-lumière de distance, comme si elles étaient reliées par les particules quantiques d'une ansible.

Ainsi a-t-elle compris qu'Alira allait voler les Mansucrits quelques heures avant que l'événement ne se produise. Ainsi a-t-elle ressenti son plaisir en même temps que la souffrance que cela causait à la voleuse de commettre un tel acte. Aussi sait-elle à quel point ces Manuscrits sont importants pour sa sœur. Tout comme Alira a certainement ressenti la honte que Liara a éprouvée au bannissement de sa jumelle, ou la colère qui l'a envahie ensuite.

Elle a pu donc plus facilement remonter la piste, et sait qu'Alira a vécu quelque trente ans plus tôt un puissant traumatisme qui l'a radicalement changée. Le corps même des deux sœurs s'est transformé, et elles se sont trouvées l'une et l'autre incapables de fusionner correctement avec leurs amants. La culture *asari*, unisexe, se perpétue par un contact neurologique intime et puissant avec un membre mâle ou femelle d'une autre espèce, ce que l'on appelle la fusion, déclenchant la production de deux jeux de gamètes femelles dont l'un prendra quelques caractères du parent non-*asari*. Au lieu de cet accouplement naturel, Liara, comme Alira, sont devenues à la suite de ce profond traumatisme vécu par la fugitive à l'autre bout de la galaxie des **Ardat-Yakshi**, des « démons des vents nocturnes » dont la fusion est non seulement stérile, mais également provoque une dégradation du cortex de leur amant jusqu'à entraîner un état végétatif, ou la mort.

Les Ardat-Yakshi sont elles-mêmes chassées par les Probatrices, considérées comme contre nature et même démoniaques par la société *asari* dans son ensemble.

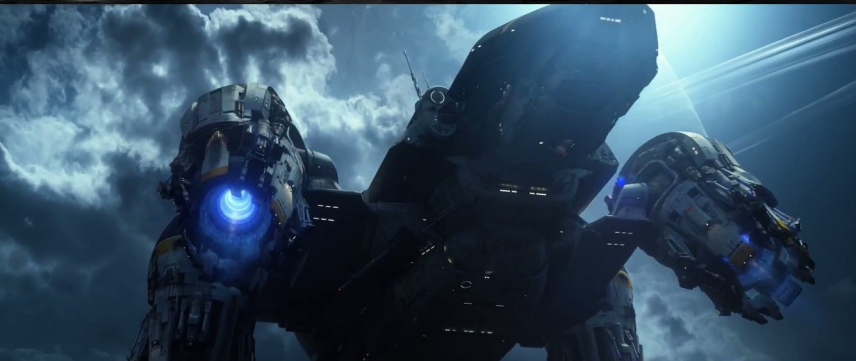
Mais Alira n'est pas la seule cible susceptible d'encourir le châtement des Probatrices, et Liara a intégré une équipe de chasseurs de prime constituée de **Thane Kryos**, **Spike Spiegel**, **Faye Valentine** et de **Ed**, l'I.A. étonnante du vaisseau **Jazzman**. Cela lui permet de traquer d'autres *Asari* convaincues d'avoir commis des crimes contre leur peuple, et de récolter toutes sortes de renseignements qui la mèneront peut-être à sa sœur renégate.

Inspirations

Mass Effect : le personnage de Liara T'sioni.

LIARA T'SIONI

Aspect de Concept <i>Chasseuse de prime tirailée entre devoir et sentiment.</i>	Aspect du Mode Bon <i>Un grand destin promis dès la naissance.</i>	Aspect du Mode Passable <i>Toutes les lames ont deux tranchants.</i>	Aspect du Mode Moyen <i>Les émotions : le plus beau cadeau ou le pire piège de la vie</i>	Aspect Omega <i>Mon lien avec ma sœur jumelle.</i>
Points de Fate 5	Mode Bon (+3) Asari			Conséquence Légère (-2)
Formidable (+5)	Comp. Spécialisées Biotique	Mode Passable (+2) Probatrice		Conséquence Modérée (-4)
Excellent (+4)	Comp. Maîtrisées Empathie, Sociabilité, Volonté	Comp. Spécialisées	Mode Moyen (+1) Badinage !	Conséquence Sévère (-6)
Bon (+3)	Comp. Entraînées Science, Véhicules	Comp. Maîtrisées Combat, Intimidation	Comp. Spécialisées	Rites des Guerrières Asari Barrière de lames. +2 🛡️ Combat avec des armes blanches. Maîtresse de la gravité. Insensible aux attaques biotiques, mais avec un coût. Le poids de son regard. Arme : 2 en combat Biotique.
Passable (+2)		Comp. Entraînées Athlétisme, Observation, Physique	Comp. Maîtrisées	
Moyen (+1)			Comp. Entraînées Contacts, Mensonge	
Prouesses et Méga-Prouesses Rite de communion. En partageant ses pensées avec un volontaire, +2 🧠 ou 🧠 avec Empathie. L'esprit plus résistant que la matière. 1/scène utiliser 1 case mentale pour absorber un stress physique. Se méfier de l'eau qui dort. Quand <i>Toutes les lames ont 2 tranchants</i> invoqué, gagne 1 🧠 gratuite. Par ma main, le monde en mouvement. Peut aller n'importe où dans un lieu, sans être arrêtée. Gardienne de la Sagesse. +2 en Science pour tout ce qui touche à la culture ou aux savoirs <i>asari</i> .				Stress Physique 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☒ 5 ☒ Stress Mental 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐



LE JAZZMAN

Fonction

Le meilleur vaisseau de toute la galaxie.

Défaut

Un fantôme mystérieux et imprévisible est niché jusque dans ses plus petits boulons.

Méga-Prouesse (6 bénéfices)

Structure renforcée. Boucliers : 2.

Qui s'y frotte s'y pique. Armes diverses : 2.

Senseurs à longue portée. +2 pour  avec Observation lorsqu'il s'agit d'analyser un corps céleste.

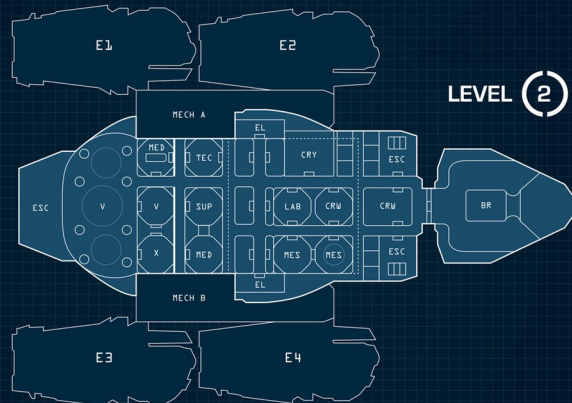
À la pointe de la technologie. +1 pour les soins physiques, et +1 pour tous les jets de Science se rapportant à l'analyse d'échantillons quels qu'ils soient.

Auto-réparation. Toutes les réparations réussissent automatiquement, si l'on y consacre suffisamment de temps.

Ancien vaisseau d'exploration spatiale, le Jazzman a été modifié largement depuis par son dernier propriétaire, **Eddie**. Il possède un arsenal conséquent d'armes offensives, un bouclier performant, et sa structure a été renforcée.

Son hangar est assez vaste pour contenir les deux vaisseaux mono ou bi-places de son équipage actuel, à savoir le **Hammerhead**, et le **Swordfish**.

Il est équipé d'un laboratoire d'analyse perfectionné ainsi que d'une salle médicale dernier cri.



CRÉDITS

Textes et fiches de Personnages

Germain Huc : <http://decaille-deplume.fr>

Image Ed

Fond d'écran, artiste inconnu

Image Thane Kryos

<http://lipatov.deviantart.com/gallery/>

Image Faye

<http://scrappy195.deviantart.com/gallery/>

Image Spike

Couverture du comic book Mass Effect Evolution.

Image Liara T'sioni

<http://madcatstudios.deviantart.com/gallery/>

Images Jazzman

Prometheus, le Film

Système de jeu

Fate Atomic Robo : <http://www.evilhat.com/home/atomic-robo/>