

TWIN GALAXIES

Twin Galaxies – Collection de Prétirés #1

Synoptique des Fiches de Création

Strengal ViarQer	2
Krull Drakkensar	3
Jinx Marduk	4
Vedim Nosfel	5
Derya Khe'Ter	6
Neyleks Mutingger	7
Zafina Krystari	8
Aurens Veltis	9
Laksha Kamya	10
Gondorff Rexter	11



Vivez des aventures hors-normes à travers des myriades de mondes mais faites le avec style !

Site : <http://twingalaxies.free.fr>

E-mail : twingalaxies@free.fr

Ce jeu de rôle, bien que distribué gratuitement via Internet, n'est pas libre. Il n'est pas permis de le diffuser, partiellement ou dans son intégralité que ce soit dans une version modifiée ou dans sa version originale sans l'accord préalable de son auteur.

Strengal ViarQer

Le Trio de Nezzcuore

Idente

Espèce : Humain
Archétype : Chasseur de Primes
Taille : 1,85 m
Poids : 82 kg
Sexe : M
Âge : 32 ans

Apparence Physique

Métisse de Minsk et de Cesium, Strengal possède des cheveux gris foncés parsemés de fines mèches argentées coiffés relativement courts et des yeux assez enfoncés d'un vert très sombre. Sa peau est naturellement légèrement halée. Plutôt grand et mince, il est relativement athlétique. Généralement vêtu d'un long trench-coat de couleur sombre (bien utile eu égard aux conditions climatiques parfois exécrables sur Nezzcuore lors de la saison des pluies) au cours de ses enquêtes, il le troque pour des tenues plus adaptées lors des phases d'interception, privilégiant ainsi l'efficacité.

Personnalité

Facilement bourru et plutôt chambreur, Strengal est un bon vivant qui apprécie de se payer un bon resto de temps à autre avec ses amis, notamment pour fêter une récente capture... Prolixe lorsqu'il parle d'une chose qui lui tient à cœur, il est beaucoup plus réservé lorsqu'il s'agit d'évoquer sa vie privée. Ses amis savent d'ailleurs qu'il apprécie de pouvoir cultiver son jardin secret.

Métier

Humain d'une trentaine d'années, chasseur de primes depuis maintenant bientôt dix ans après avoir abandonné des études de droit entamées sur Atrishia IV, sa planète d'origine, il est affilié à la fameuse Guilde des Traqueurs, réputée pour être très sélective. Casse-cou depuis son plus jeune âge, Strengal ne se voyait pas exercer un petit métier tranquille derrière un bureau et s'est rapidement décidé à suivre l'exemple de ceux qui sont ses modèles depuis bien longtemps : les redoutables traqueurs qui poursuivent leur proie sans relâche à travers les nombreux systèmes des galaxies jumelles.

Compétences

Matrice de Compétences

RA	3D+1	AG	4D+1	FO	4D+2	EN	2D
AP	4D	AL	3D+1	AB	2D+1	CC	3D+2
PE	3D+2	CA	3D-1	VO	3D	CH	2D-1
DX	3D	PL	4D+3	MC	3D	RO	2D-1
PV	6D						

Points Spéciaux

Point de Style : 1

Point de SurCompétence : 1

Équipement & Possessions

Équipement de base : Idente, ComTerm, VisioCam et Sac à dos standard.

Équipement d'archétype : Armure de Chasseur de Primes, BusterGun Lourd, Englueur, Menottes de Blocage, GéoCom Standard, 2 Grenades à Proton et Couteau.

Pack d'équipement : Bagarreur

Crédits : 1400

Véhicules : Comète XT – ÉquiPack Classe B (un motoglisseur) et un propulseur dorsal standard.

Contacts

Le contact principal de Strengal est Krull, son ami mercenaire. C'est un peu à la vie à la mort, entre eux deux. Krull n'est pas forcément la meilleure mine d'infos mais en cas de besoin et s'il est disponible, Strengal peut toujours compter sur lui pour lui prêter main forte. En échange, il n'est pas rare qu'il donne un coup de main à son ami Kwall lorsque celui-ci le sollicite que ce soit pour un simple renseignement ou pour une véritable opération sur le terrain. Son contact secondaire est un indic ou plus exactement un Rabatteur (les indics dans le jargon des chasseurs de primes) nommé Jinx, un Golti plutôt gourmand voire franchement cupide. Leurs relations sont, de fait, bien souvent exécrables mais bon an mal an, ils se côtoient depuis plusieurs années standard. Strengal aimerait bien se dégouter un rabatteur un peu plus coulant mais sur Nezzcuore et plus particulièrement à Rolnitz (la capitale planétaire) peu sont ceux qui disposent d'autant d'infos que cette espèce de fouille-merde de Jinx...

Krull Drakkensar

Le Trio de Nezzcuore

Idente

Espèce : Kwall
Archétype : Mercenaire
Taille : 1,93 m
Poids : 78 kg
Sexe : M
Âge : 29 ans

Apparence Physique

La silhouette élancée et la démarche alerte, ce métisse de Kwell et de Kyull semble toujours aux aguets, perpétuellement en train de se méfier d'une éventuelle menace. Ses longs yeux couleur rouge sang contrastent avec sa peau foncée à la couleur indéfinissable, mélange de violet sombre et de teintes olivâtres. Un regard inquisiteur émergeant d'orbites assez profondes qui peut très vite devenir des plus intimidants, surtout lorsqu'il cherche à extirper une information de la plus haute importance à quelqu'un qu'il n'apprécie guère.

Alternant tenues de combat (gilets protecteurs, armures...) lorsque cela s'avère nécessaire, longues robes traditionnelles faites de tissus affichant diverses nuances d'ocre et de brun en intérieur ou lors des saisons chaudes et combinaisons imperméables lorsque le temps est à l'orage, Krull accorde une grande importance à sa tenue vestimentaire.

Personnalité

Peu loquace et des plus réservés, Krull aime à cultiver un côté mystérieux au point que même ses rares amis ne savent pratiquement rien de lui ni de sa famille, dont il ne parle d'ailleurs quasiment jamais. Facilement nerveux, il réussit cependant à se contrôler afin de toujours être efficace même dans les situations les plus extrêmes. Mais il arrive parfois qu'il ne parvienne pas totalement à conserver son calme ce qui ne manque pas d'impressionner ceux qui en sont les témoins.

Comme nombre de membres de son espèce, il voue une sorte de culte aux armes blanches. En véritable passionné, il s'entraîne régulièrement au maniement de plus d'une vingtaine d'armes différentes et possède une très belle collection d'armes anciennes qu'il cherche en permanence à enrichir.

Métier

Cela fait déjà cinq bonnes années que Krull, après des petits boulots de vigile puis de garde du corps, s'est décidé à intégrer une des principales Guildes de Mercenaires de Nezzcuore. Cela lui a permis de recevoir diverses formations

complémentaires et de dégoter nombre de contrats bien souvent très lucratifs mais également très risqués. C'est à l'occasion d'une de ces missions complexes au cours de laquelle il a été amené à faire équipe avec des chasseurs de primes qu'il a rencontré Strengal. C'est tout naturellement que s'est nouée une amitié forte et durable entre ces deux fonceurs que nombre de choses rapprochent.

Compétences

Matrice de Compétences

RA	4D+2	AG	4D+2	FO	4D	EN	3D
AP	4D+2	AL	3D+1	AB	4D+3	CC	3D+1
PE	2D	CA	3D	VO	4D	CH	2D
DX	2D	PL	2D	MC	2D-1	RO	2D-1
PV	6D						

Points Spéciaux

Point de Style : 1

Point de SurCompétence : 1

Équipement & Possessions

Équipement de base : Idente, ComTerm, VisioCam et Sac à dos standard.

Équipement d'archétype : Armure KevlarProtekt, Fusil Blaster Lourd, Couteau, Blaster Léger, Détonateur Thermal et 2 Grenades à Neutron.

Pack d'équipement : Ombrageux

Crédits : 1200

Véhicule : Hard GT – ÉquiPack Classe B (une moto)

Contacts

Pas spécialement porté sur les rapports sociaux, Krull n'entretient pas, comme on peut s'en douter, un vaste réseau de relations. Dans les faits, ses liens avec Strengal sont si forts qu'il n'a pratiquement pas d'autres contacts à l'exception de... Jinx. Même si ce n'est pas de gaité de cœur, le Kwall accepte de temps à autre d'acheter une info au rabatteur de Strengal, qui ne peut s'empêcher de mettre son nez partout y compris dans les affaires des mercenaires. Et force est de constater que les tuyaux de Jinx s'avèrent cruciaux la plupart du temps.

Jinx Marduk

Le Trio de Nezzcuore

Idente

Espèce : Golti
Archétype : Rabatteur (sur-mesure)
Taille : 1,69 m
Poids : 79 kg
Sexe : M
Âge : 37 ans

Apparence Physique

Court sur patte, râblé, légèrement bedonnant, l'œil torve, Jinx semble toujours être en train de fomenter un sale coup. Ses petits yeux sombres, très mobiles, semblent vouloir tout scruter en même temps, tout surveiller en permanence, pour ne rien rater. Ses gestes, rapides et précis, et ses mains très agiles constituent une de ses meilleures armes pour s'approprier ce que d'autres voudraient ne surtout pas égarer.

En ce qui concerne l'aspect vestimentaire, Jinx ne fait pas vraiment d'effort ou en tout cas ne semble pas en faire. Car c'est toujours dans des tenues passe-partout qu'il se présente dans les différents bars, restos et autres lieux de passage qu'il fréquente. Passer inaperçu, tel est son credo. Afin d'être sûr de son coup, il lui arrive même de se grimer légèrement et d'utiliser d'accessoires en tous genres.

Personnalité

Jinx adore épier les gens, écouter les conversations qui ne le regardent pas et collectionner tout un tas d'informations sur des personnes qui préféreraient rester discrètes. Il aime mettre son nez là où il ne faudrait pas, mettre la main sur des secrets bien gardés et bien souvent inviolables, sans se faire prendre bien sûr. Car tout ça peut se monnayer et même très cher auprès des bonnes personnes...

Plutôt bavard lorsque c'est nécessaire, Jinx sait également faire preuve d'une grande capacité d'écoute si besoin est, s'adaptant ainsi toujours à son interlocuteur afin de lui soutirer un maximum de renseignements.

Métier

Nombreux sont ceux qui le considèrent plus comme une espèce de parasite que comme quelqu'un qui travaille réellement mais il est indéniable que le business de Jinx est plutôt lucratif. Et ça fait maintenant dix bonnes années qu'il en vit après avoir enchaîné des dizaines de petits boulots et avoir vainement tenté de percer dans les tournois professionnels de *Spirale d'Or*. Un jeu pour lequel il garde une certaine affection et qui lui permet d'arrondir

ses fins de mois, bien souvent au détriment des traqueurs avec lesquels il fait équipe.

Si Jinx ne s'est pas encore fait casser la gueule c'est parce qu'il sait toujours arroser généreusement les personnes qui comptent et également parce qu'il réussit à rester suffisamment discret en usant de ses nombreuses identités alternatives, au point que certains ne savent plus comment l'appeler.

Compétences

Matrice de Compétences

RA	3D	AG	4D	FO	3D-1	EN	3D-1
AP	4D+1	AL	3D	AB	2D	CC	3D
PE	4D	CA	2D+2	VO	3D	CH	2D+3
DX	5D	PL	3D-1	MC	3D	RO	3D
PV	6D						

Points Spéciaux

Point de Style : 1

Point de SurCompétence : 1

Équipement & Possessions

Équipement de base : Idente, ComTerm, VisioCam et Sac à dos standard.

Équipement d'archétype : Gilet Protecteur, Sac à Dos Supérieur, Sac Ventral, Blaster Lourd, Mini Blaster, PRP léger, Kit de Crochetage, MédiKit et Tube de Médicaments Régén'.

Pack d'équipement : Méfiant

Crédits : 1000

Possession d'archétype : aucune

Contacts

Disposant d'un réseau de contacts assez étendu, Jinx connaît des dizaines de personnes de différents milieux auxquelles il doit quelques services mais qui savent également qu'elles peuvent compter sur lui pour récupérer des informations bien souvent compromettantes sur un paquet de personnes influentes. Ce subtil équilibre permet à Jinx de bien s'en tirer jusqu'à présent.

Même s'il ne voudra jamais l'avouer, Jinx, qui a une fâcheuse tendance à se mettre pas mal de monde à dos, n'a finalement que très peu de véritables amis, des personnes sur lesquelles il puisse vraiment compter. Strengal fait partie de celles-ci (bien qu'il n'en soit pas forcément conscient) et ce même si leurs relations ne sont pas toujours au beau fixe. De manière tout aussi étonnante, Krull fait aussi partie des rares personnes de confiance du Golti.

Vedim Nosfel

Slim&Fast

Idente

Espèce : Anoréen
Archétype : Hacker
Taille : 1,68 m
Poids : 52 kg
Sexe : M
Âge : 38 ans

Description

L'air perpétuellement épuisé, Vedim erre dans la vie tel un oiseau de nuit, les yeux rougis par les heures passées à coder ou à parcourir les réseaux planétaires sans relâche. Cela fait déjà pas mal d'années qu'il vit de ce boulot risqué mais plutôt bien rémunéré consistant à casser les protections parfois minables que certains érigent pour éviter de se faire piquer des données. Mais des fois c'est dur, les types d'en face font parfois montre d'une vraie culture. C'est là que ça devient intéressant mais aussi que ça peut vite devenir stressant car ses commanditaires ne sont pas vraiment du genre patient. Mais au cas où ça sentirait vraiment trop le roussis, il se débrouille toujours pour avoir une solution de repli...

Compétences

Matrice de Compétences

RA	3D+1	AG	2D+3	FO	2D	EN	2D
AP	3D+3	AL	2D	AB	2D	CC	3D+1
PE	4D+1	CA	3D+2	VO	3D+1	CH	3D+1
DX	3D+1	PL	3D+1	MC	3D+1	RO	6D
PV	5D+1						

Points Spéciaux

Point de Style : 1

Équipement & Possessions

Équipement de base : Idente, ComTerm, VisioCam et Sac à dos standard.

Équipement d'archétype : PRP Standard, Gilet Protecteur, Laser de Visée Sup, Lunettes Infra-Rouge, Mini Ordinateur Sup, Ordinateur de Poche, Carte Electromagnétique et Brouilleur HL3.

Pack d'équipement : Curieux

Crédits : 2100

Possession d'archétype : aucune

Derya Khe'Ter

Slim&Fast

Idente

Espèce : Gwargle
Archétype : Contrebandière
Taille : 1,88 m
Poids : -
Sexe : F
Âge : 27 ans

Description

Après la mort tragique de son compagnon, à la suite d'un assaut pirate des plus sanglants dans la région de Karoush IV, elle a récupéré son transporteur léger et voue désormais une haine farouche envers tous ceux qui s'attaquent lâchement aux transporteurs esseulés. Si elle a fait équipe depuis lors avec pas mal de partenaires différents, ça n'a jamais vraiment duré, la faute à un caractère bien trempé voire trop entier. Désireuse d'assouvir au plus vite sa vengeance, elle a fait le choix de transporter tous types de marchandises quitte à se situer aux limites de la légalité, voire franchement au-delà. Mais il se trouve également que c'est dans ce dernier cas que ses rotations sont les plus lucratives...

Compétences

Matrice de Compétences

RA	3D+1	AG	2D+1	FO	4D	EN	3D
AP	3D+2	AL	4D	AB	3D	CC	4D
PE	3D	CA	3D	VO	2D	CH	3D
DX	2D	PL	5D	MC	2D+4	RO	2D
PV	7D						

Points Spéciaux

Point de Style : 1

Équipement & Possessions

Équipement de base : Idente, ComTerm, VisioCam et Sac à dos standard.

Équipement d'archétype : BusterGun Std, Armure KevlarProtekt, Kit de Réparation Vaisseaux, 2 Grenades à Nucléon et MédiKit.

Pack d'équipement : Traditionaliste

Crédits : 1700

Vaisseau : Transporteur Léger – ÉquiPack Classe B

Neyleks Mutingger

Slim&Fast

Idente

Espèce : HornsGoth
Archétype : Marcheur d'Uldreyahn
Taille : 1,86 m
Poids : 92 kg
Sexe : M
Âge : 34 ans

Description

Cela fait désormais une dizaine d'années que ce solide gaillard quelque peu revêche mais au grand cœur, parcourt le monde afin de partager sa foi et donner un coup de main à sa communauté. S'il est en fin de compte un compagnon des plus loyaux, il vaut mieux éviter de lui chercher des noises car sa patience a des limites et sa puissance physique, elle, semble sans limite...

Il poursuit inlassablement sa marche dans le but avoué de se perfectionner et de démontrer la supériorité incontestable d'Uldreyahn le Sérénissime.

Compétences

Matrice de Compétences

RA	2D+2	AG	2D+2	FO	6D	EN	4D
AP	3D+1	AL	2D	AB	2D+1	CC	5D
PE	2D-1	CA	3D-1	VO	3D+3	CH	2D
DX	2D+1	PL	3D+2	MC	4D+1	RO	2D
PV	7D+1						

Points Spéciaux

Point de Style : 1

Équipement & Possessions

Équipement de base : Idente, ComTerm, VisioCam et Sac à dos standard.

Équipement d'archétype : Combinaison de marche renforcée, Bâton de pèlerin, Sac à Dos Supérieur, SatSys portatif, MédiKit et SurviKit.

Pack d'équipement : Méfiant

Crédits : 260

Possession d'archétype : aucune

Zafina Krystari

Slim&Fast

Idente

Espèce : Sélénienne
Archétype : Silhouette
Taille : 1,82 m
Poids : -
Sexe : F
Âge : 23 ans

Description

Cette sculpturale Sélénienne d'une vingtaine d'années a été initiée dès sa prime jeunesse aux arts anciens des Silhouettes. C'est par conséquent avec une redoutable efficacité qu'elle maîtrise nombre des techniques de la fameuse caste d'assassins. Furtivité et rapidité sont ainsi devenus ses maîtres-mots. Zafina est plus particulièrement spécialisée dans les techniques de combats à mains nues dites de l'arachnide, exigeant souplesse et coordination, capables par leur côté imprévisible de surprendre les adversaires les plus aguerris. Froide et déterminée dans le feu de l'action, elle sait cependant faire preuve d'une étonnante douceur et user de son charme lorsque cela s'avère nécessaire.

Compétences

Matrice de Compétences

RA	4D+2	AG	4D+2	FO	2D+1	EN	2D
AP	3D	AL	2D	AB	3D+1	CC	4D+2
PE	4D+3	CA	3D-1	VO	3D	CH	3D
DX	3D+1	PL	3D+1	MC	3D-1	RO	2D
PV	6D						

Points Spéciaux

Point de Style : 1

Équipement & Possessions

Équipement de base : Idente, ComTerm, VisioCam et Sac à dos standard.

Équipement d'archétype : Tenue de Silhouette, Kogun S2, Nunchaku, Katana Protonique, Fouet Protonique, Couteau de Survie et Garrot.

Pack d'équipement : Ombrageuse

Crédits : 700

Véhicule : Banshee RX – ÉquiPack Classe B

Aurens Veltis

Slim&Fast

Idente

Espèce : Humain
Archétype : Diplomate
Taille : 1,83 m
Poids : 75 kg
Sexe : M
Âge : 42 ans

Description

Ce fin négociateur pour qui les protocoles et l'étiquette des principales cultures n'ont pas de secret possède déjà une solide expérience des pourparlers diplomatiques et affiche d'ailleurs un bilan plutôt flatteur avec un certain nombre de traités et d'alliances ratifiés à son actif.

En homme cultivé et éclectique, il aime à découvrir les us et coutumes des nombreux peuples qu'il est amené à rencontrer au cours de ses nombreux voyages aux quatre coins des deux galaxies.

Avisé et réfléchi, il est également à l'aise en tant que conseiller politique voire en tant que stratège, l'histoire militaire et ses à-côtés étant son violon d'Ingres.

Compétences

Matrice de Compétences

RA	3D+1	AG	3D-1	FO	3D	EN	2D-1
AP	3D+2	AL	3D	AB	2D	CC	3D
PE	5D	CA	5D	VO	3D+2	CH	2D
DX	3D+1	PL	4D	MC	3D	RO	3D
PV	6D+1						

Points Spéciaux

Point de Style : 1

Équipement & Possessions

Équipement de base : Idente, ComTerm, VisioCam et Sac à dos standard.

Équipement d'archétype : Veste Protectrice, Costume, Mini Ordinateur, PRP zéro, Mini Blaster, 2 Grenades Paralysantes, Mallette et MédiKit.

Pack d'équipement : Prudent

Crédits : 3500

Véhicule : CoolBridge – ÉquiPack Classe XA

Laksha Kamya

Slim&Fast

Idente

Espèce : Kwallé
Archétype : Pilote de Chasse
Taille : 1,86 m
Poids : -
Sexe : F
Âge : 32 ans

Description

Ardente et rancunière, Laksha possède un tempérament des plus affirmés qui ne manque pas de lui occasionner quelques démêlés avec celles et ceux avec qui elle collabore. En pilote expérimentée, elle ne tarde cependant jamais à leur prouver sa valeur et c'est généralement en confiance qu'on peut compter sur elle dans les moments difficiles. Diplômée il y a un peu moins de dix ans d'une académie de pilotes de chasse, elle n'a cependant jamais vraiment pu s'habituer à la discipline militaire qu'on tentait de lui imposer. C'est pourquoi elle a eu tôt fait de s'échapper de ce qui s'apparentait à une prison et n'a pas tardé à parcourir les deux galaxies afin de faire profiter de ses talents aux plus offrants.

Compétences

Matrice de Compétences

RA	4D+2	AG	4D	FO	3D-1	EN	2D
AP	3D+3	AL	4D+3	AB	4D	CC	3D
PE	2D	CA	3D	VO	4D	CH	2D
DX	2D	PL	4D+3	MC	2D+1	RO	2D
PV	6D						

Points Spéciaux

Point de Style : 1

Équipement & Possessions

Équipement de base : Idente, ComTerm, VisioCam et Sac à dos standard.

Équipement d'archétype : BusterGun Standard, Englueur, Combinaison Protectrice, Casque D-Objectif, SurviPack, Drone SpatioMec et GéoCom LP.

Pack d'équipement : Bagarreuse

Crédits : 1900

Véhicule : Aile H – ÉquiPack Classe X

Gondorff Rexter

Slim&Fast

Idente

Espèce : Golti
Archétype : Roboticien
Taille : 1,67 m
Poids : 91 kg
Sexe : M
Âge : 47 ans

Description

Conscientieux voire méticuleux, Gondorff considère presque les machines comme des êtres vivants, se présentant bien souvent comme un médecin des robots et androïdes. Une attitude décalée qui ne lui facilite pas toujours la vie avec ceux qui ne partagent pas du tout son point de vue. Malgré ses bonnes capacités de psychologue, il éprouve régulièrement de grandes difficultés à communiquer avec ceux qu'il surnomme les « techno-sceptiques ». Avec les IA et les robots par contre, c'est l'osmose, enfin sauf avec celles et ceux qui sont mal élevés...

Compétences

Matrice de Compétences

RA	2D+2	AG	3D+1	FO	3D-1	EN	3D
AP	4D+2	AL	3D-1	AB	2D	CC	3D-1
PE	3D+2	CA	3D	VO	3D	CH	2D+1
DX	3D+2	PL	3D+1	MC	4D	RO	5D
PV	6D						

Points Spéciaux

Point de Style : 1

Équipement & Possessions

Équipement de base : Idente, ComTerm, VisioCam et Sac à dos standard.

Équipement d'archétype : Veste Protectrice, PRP léger, Caisse à Outils, Mini Ordinateur Sup, Kit de Réparation Robots & Androïdes et MédiKit.

Pack d'équipement : Enthousiaste

Crédits : 870

Possession d'archétype : aucune