



Grange Rebirth

Personnages joueurs

Vous pouvez utiliser les préti-rés ci-dessous, ou bien simplement adjoindre à des personnages déjà créés des morceaux de background comme :

- Orphelin

On a retrouvé le pj sur le porche d'un temple, sur les planètes Delphes, Pandémonium, ou Midian. Le seul indice concernant ses parents était un médaillon gravé d'une tête de sorcière (pour les **Alecto**). Le pj recherche donc, parmi d'autres choses, ses parents. Il peut tout à fait avoir été adopté par une noble sans enfant. Plus que sur les parents, l'accent est mis sur la recherche du peuple d'où il vient. Ses parents étaient des résistants qui cherchaient à retourner dans les mondes connus.

- Déchiffreur d'un grimoire (codex épistémique)

Ce pj est plutôt intéressé par la technologie. A la mort de son mentor, il a récupéré un vieux grimoire, sensé être la reproduction du contenu d'un cristal de données, ayant appartenu au scientifique génial de la seconde république, **Omantus de Khotan**. Le cryptographe était un savant du nom de **Richard A.** assez taquin, qui laissa derrière lui les indices permettant de décrypter ce grimoire. En vérité, ce qu'il y a de marqué dans le grimoire n'a aucune importance. C'est un réservoir de nanotechnologie qui se déclenche selon les portails traversés, et qui modifie le corps de son porteur, afin qu'il ne devienne autre chose. Le grimoire augmente sa propre connaissance au fil des voyages de son porteur, et le transmet au porteur suivant. De plus, le porteur se transforme en sur-être, un agent des annunakis.



- Gardien d'une relique annunaki (Kauket)

Ce pj est plutôt mystique. Suite à ses propres recherches, le pj est entré en conflit avec la Voie invisible. Il a défait les **Epines du portail**, un convent de psychomanciens lié à la Voie invisible, qui avait découvert un objet mystique. Cette géode gravée de symboles occultes possède en son sein l'esprit d'une planète, **Kauket**, qui est en train de se désagréger. Autrefois dans le système de Cadavus, elle a été dépossédée de son esprit par la voie invisible et un chevalier, Dame **Valéria Thana**, à qui la géode a été volée. Bien sûr, le pj ignore ce que c'est.

- Poursuite d'un personnage célèbre (le boyar Solovei Behring Décados)

Ce pnj est important pour le pj. Peut être qu'il possédait la preuve du titre du pj sous la forme d'un sceau, une carte au trésor, une clef de saut, une arme merveilleuse comme une épée de brume, la clef d'un coffre de la seconde république, voire la recette pour un élixir plus performant ou un vaccin contre une maladie qui frappe la famille du pj. Ou bien tout à la fois. En effet, les témoignages le concernant ne sont pas rares, ils sont même trop abondants. C'est normal, c'est un personnage fictif inventé par les jakoviens. Ou pas.

- Espion mandchou pour les vaos (clones)

Le pj est persuadé d'être quelqu'un, qu'il n'est pas en réalité. Plusieurs pans de sa vie ont été oblitérés par les vaos, entre autre son éducation sur **Gwindo**. Au cours d'une mission à leur service, le pj a affronté un antinomiste qui a tenté de l'asservir. Le pj a lutté jusqu'au bout, et a eu le temps de le tuer. Hélas, la

tentative de contrôle mental a eu raison de sa mémoire déjà chamboulée. Le pj a donc oublié qui il servait et pourquoi. Cela convient parfaitement à son tuteur vao. Dans le pré-tiré, tout ce qui concerne les faux souvenirs est marqué d'un astérisque, et correspond au désavantage amnésie et devoirs envers les vaos. Il a par contre plusieurs compétences à votre discrétion en plus, comme la langue vao. Il peut être amusant de fournir à ce personnage un familier créé par les vaos pour prendre soin de lui, inexplicablement puissant, mais discret (dans l'exemple, le skeera).

Les personnages nobles ont diverses raisons d'aller là bas, en plus de leur background. Un Hazat peut accompagner le Comte Marchenko Justus de Hazat, ou bien faire partie de la branche Eduardo, et donc désirer lui damer le pion. Un Hawkwood peut avoir dans la tête une idée de rapport détaillé à l'Eglise sur les activités des Decados, afin de les pénaliser. Un Decados peut être là pour aider ou faire tomber le comte Enis Sharn. Un Al Malik peut être venu tenter de reprendre la planète pour sa famille. Un Li Halan peut être venu pour une raison absolument annexe, comme récupérer un membre de sa famille coupable d'excommunication (à tords ou à raison).

Un membre de l'Eglise orthodoxe a de nombreux intérêts à venir sur Pandémonium. Il peut être là pour ré-évangéliser la population. Un eskatonique peut chercher des ruines annunaki ou vaos dégagées par les tremblements de terre. Un Frère d'armes peut être venu afin de protéger les églises contre les réfugiés. Un avesti peut chercher à démontrer que c'est à cause des péchés des Decados que Pandémonium est devenu un enfer. Un amalthéen a toutes les chances d'avoir été assigné à la guérison de la population.

Un aurige peut être le pilote alloué au comte Marchenko. Un recruteur peut être envoyé pour se renseigner sur les activités

commises par ses collègues. Un ingénieur peut avoir été appelé pour réparer des engins sur le Moyeu. Un bailli peut chercher à être remboursé par les Decados. Un fouinard peut être venu chercher fortune, tout simplement, dans les ruines découvertes de la Seconde République (vraies ou fausses).

L'un des Pjs peut avoir été envoyé pour tuer Don Marchenko par sa guilde ou sa maison. Un des Pjs peut avoir des griefs personnels à régler avec Don Marchenko. Dans tous les cas, aucun des Pjs n'a entendu ne serait-ce que la moindre rumeur concernant la planète Iver. En effet, le second portail de saut inachevé vient juste d'être redécouvert par les auri-ges, un fait que seul un aurige aura quelque chance de connaître.



Voici les prétrés.

A vos joueurs de recopier les caractéristiques au crayon, afin de pouvoir les modifier par la suite.

Frère Keyne Mac Arthur

Keyne est né il y a 32 ans, mais nul ne sait où. Abandonné à 6 mois sur le parvis d'un temple de Veet, sur Delphes, il a été récupéré par des frères d'armes et élevé sur De Moley, dans un monastère. Il y a reçu l'éducation classique d'un frère d'arme, jusqu'à son ordination. Après avoir escorté plusieurs convois, il a été rappelé à De Moley. En effet, son ancien mentor, le père **Osric de Bureal**, a été accusé d'hérésie. Toute marque d'affection pouvait être considérée comme suspecte, et il ne put avoir qu'un bref entretien avec lui. Au cours de cette entrevue dans la prison, le père Osric lui confia un médaillon, représentant une tête de sorcière. Et il lui annonça que le couffin dans lequel on l'avait retrouvé n'était autre qu'une nacelle de survie, qui portait sur son flanc un blason : une fontaine derrière lequel s'entrecroisent deux épées. L'accusation d'hérésie portait sur l'appartenance du père Osric à un culte secondaire, le **Soleil Ressuscité**. Cette hérésie considère l'Empereur comme le renouveau de l'univers. En effet, une étoile, nommée **Abraxas**, a vu le jour pendant le couronnement d'Alexius, phénomène rarissime depuis la Chute et porteur d'espoir. Cependant cette hérésie n'est pas reconnue par l'Eglise et punie, bien que courante sur les planètes impériales.

Afin d'enquêter sur ce culte, Keyne est parti affronter les symbiotes de Stigmata. Sa participation au front a duré plusieurs années, au bout desquelles il était devenu usé. Moins aiguisé, plus tolérant envers des forces permettant de gagner la bataille, quelles qu'elles soient, Keyne est passé prieur, et a

reçu l'armure sacrée de l'ordre. Il a aussi été amélioré génétiquement, pour en faire un super soldat. Mais la foi de Keyne a souffert, car il a vu des abominations qui l'ont fait douter de la bonté du Pancréateur. A son retour de Stigmata, on l'a affecté à l'escorte d'un noble important, le comte **Don Marchenko de Hazat**.



CARACTERISTIQUES

Force 7 +2
Dextérité 7
Endurance 8
Intelligence 3
Perception 5
Tech 4
Extraverti 1
Introverti 3
Passion 1
Calme 3
Foi 5
Ego 3

VITALITE : 15

ANIMA : 5

COMPETENCES

Charme 3
Combat à mains nues 6
Discrétion 3
Esquive 6
Intimidation 4
Mêlée 8
Observation 4
Tir 5
Vigueur 5

Equitation 1
Force d'âme 3
Fouille 1
Guerre (tactique 1, artillerie 1, explosifs 1)
Pistage 1
Premiers soins 1
Stoïcisme 2
Survie 1

THEURGIE : 3

Avantages :

- Ordination (prieur)
- Géant
- Armure sacrée des frères d'arme, résiste aux pouvoirs hérétiques (malus de 1), avec flash intégré (alimenté par pile à fusion classique, jet de perception + vigueur pour fermer les yeux, sinon aveuglé pendant 3 rounds, chaque succès retire un round). Fonctionne à pile fusion. 1 pile 10 charges, une charge 1 jour ou un flash. Respirateur avec filtre anti-poussière. Thermorégulateur. Servomoteurs pseudo-musculaires (+2 en force, +1 en dextérité). En cas de panne, malus de 5 en dextérité et en vigueur.
- Amélioration musculaire bioware +2 en force (organique, alimentation interne).

Désavantages :

- Orphelin
- Vœu de pauvreté
- Sombre secret (sympathisant sun reborn)

Rituels : Main du Juste (N2, foi+compétence de combat), Armure du pancréateur (N3, foi+esquive).

Stigmate : larmes d'argent

Manœuvres de combat : Coup de poing expert, parade, parade de bouclier

Equipement : épée large électrifiée (9D), revolver calibre moyen (5D, 6 balles, 3/tour), grand bouclier à bords tranchants (8D/+3D), symbole sacré, cuirasse sainte.

Initié Throan Daar

Troisième fils d'un noble Torenson, Throan est né sur Ravennes. Ses deux frères aînés ne lui ont laissé aucun espoir pour la reprise du titre de chevalier de son père. Obligé de subir un enseignement de noble, il refusa toujours d'acquiescer les bonnes manières. De plus, ses affinités avec les livres ne le destinaient pas à la guerre. A son adolescence il a été confié à un maître ingénieur, **Otomo Boru**, qui avait besoin d'un apprenti. Ce dernier était un savant touche à tout itinérant, se faisant payer à la tâche. Il suivait tout de même un but : à travers ses errances, il tentait de mettre la main sur un ancien grimoire, **l'Epistemiologos**. Selon la légende, ce grimoire indiquait l'emplacement d'une bibliothèque fabuleuse, celle du scientifique génial, **Omantus de Khotan**.

Finalement, il a retrouvé la trace du livre chez des cyber-évolutionnaires. Ces derniers prônent la transformation du corps en machine, de façon à ce qu'elle reste à son service, comme une évolution naturelle. Cependant, en même temps, des prêtres avestis ont attaqué le laboratoire des cyber-évolutionnaires. Les deux ingénieurs sont parvenus à s'enfuir, non sans être identifiés par un prêtre, le père **Anton Flamuska**. De retour sur Ligueheim, ils se sont aperçus que le grimoire, écrit par un certain **Richard A.**, était codé. Seules quelques lignes indiquent que le début du déchiffrement pourrait commencer sur une planète détruite par



ENKIDI Li Halan

la colère du Pancréateur. Malgré l'âge du livre, il semble évident qu'il s'agisse de Pandemonium. C'est alors que les avestis retrouvèrent les deux ingénieurs. Son mentor Otomo choisit de se sacrifier pour que Throan puisse continuer sa quête et il plongea dans les flammes.

CARACTERISTIQUES

Force 3
Dextérité 6
Endurance 6
Intelligence 7
Perception 4
Tech 8
Extraverti 1

Introverti 3
Passion 1
Calme 4
Foi 1
Ego 6

VITALITE : 11
ANIMA : 4

COMPETENCES

Charme 3
Combat à mains nues 4
Discrétion 4
Esquive 6
Intimidation 3
Mêlée 4
Observation 6
Tir 5
Vigueur 3

Alphabet
Technoterrien
Bibliothèque 2
Conduite terrestre 3
Machine pensante 5
Rédemption tech (bricolage 5, électricité 4, haute technologie 5, mécanique 3)
Sciences (cybernétique 5, golem 2, génétique 3)

Avantages :

- Mécano de génie (+2 à toutes les compétences de redemption tech)
- Commission (initié ingénieur)
- Bras cybernétique comportant une chaîne monofilament. (attaque immobilisante force 12 ; dégâts tranchants 9 ; auto-maintenance ; alimentation interne ; céramétal ; interface neurale ; programme de compétence mêlée +6)
- Œil cybernétique rayon X (alimentation interne, organique)

Désavantages :

- Vendetta (Anton Flamuska)
- Subtil (extraverti -2 pour expliquer)

- Inquiétant (extraverti -2 pour les superstitieux)

Equipement : sacoche outils, bouclier énergétique standard, laser de poignet (4D, 1/tour), 200 fénix, 10 piles.

Illuminatus Bran Tah'skat

Tah'skat est un obun, né sur **Vélisimil**, au milieu d'une communauté pacifique tournée vers les étoiles. Chaque journée était consacrée à la redécouverte des territoires oniriques visités pendant la nuit. Ces territoires étaient sensés se trouver dans les mondes proches des constellations visibles selon les saisons. Une nuit, le doyen de la communauté, **Dzallundi**, rencontra dans ses rêves une entité cosmique, sous la forme d'un requin quadrupède gelé, possédant 6 yeux superposés, ou peut être d'un humain, entièrement fait de mercure. Il lui dit que les mortels disparaîtraient bientôt. Le vieux Dzallundi localisa l'astre obscur où il avait rencontré cet être difforme, et décida qu'il fallait tenter d'y retourner. Tah'Skat a été envoyé avec un groupe d'ur obun à travers de Vélisimil pour trouver l'orbite la plus proche de cette étoile maudite, et pour sensibiliser leurs frères à cette menace.

A force de répandre leurs rumeurs, les obuni ont attiré un groupe de psychomanciens de la Voie Invisible, **les Epines du portail**. Ces derniers se sont organisés en culte annunaki, car ils croient que leur retour est imminent, et ils les "servent". Cependant leurs pratiques étaient totalement en contradiction avec celles des obuni. Il y eut un bref affrontement, au cours duquel tous les membres du petit groupe furent tués, sauf Tah'Skat, qui s'était caché. Par la suite, il se réfugia dans un monastère eskatonique. Ses croyances y trouvèrent des échos, et ils décida des les rejoindre, mais après avoir vengé

ses amis. Il reprit son bâton de marche et retrouva les Epines du Portail. Accompagné de collègues eskatoniques, il leur tendit un piège mystique, et ils périrent écrasés sous la roche. En inspectant leur équipement, il découvrit une étrange géode couverte de symboles occultes, semblant pulser d'une vie intérieure.

PSI : 2

Théurgie : 5

Avantages :

- Ordination (illuminatus)
- Larme d'Ishtel (+3 en imposition des mains)

Désavantages :

- Vendetta (Voie Invisible)
- Cloîtré
- Tabou : végétarien
- Réfractaire à la mécanique (-2 en rédemption tech)
- Subtil (extraverti -2 pour expliquer)
- Réservé (extraverti -2 face aux étrangers)

Rituels : imposition des mains (N3, calme+premiers soins), alignement céleste (N1, perception+observation), Déchirure du voile de la déraison (N2, perception+concentration), Transmutation osseuse (N5, intelligence+alchimie)
 Stigmate : son de cloche
 Pouvoirs psy : Main du portefaix (N1, extraverti+concentration), main du lanceur (N2, passion+concentration)
 Stigmate : odeur d'encens

Equipement : cristal d'Ishtel (50 fénix), cartes stellaires, bâton, encens, symbole sacré, champignons divers, géode étrange.

CARACTERISTIQUES

Force 3 (max 9)

Dextérité 6

Endurance 5 (max 9)

Intelligence 7

Perception 7

Tech 3

Extraverti 6

Introverti 1

Passion 1

Calme 6

Foi 6

Ego 1

VITALITE : 10

ANIMA : 8

COMPETENCES

Charme 3

Combat à mains nues 3

Discrétion 3

Esquive 5

Intimidation 3

Mêlée 4

Observation 7

Tir 3

Vigueur 4

Alchimie 3

Alphabet

Latin

Obun

Bibliothèque 4

Concentration 5

Empathie 2

Force d'âme 1

Premiers soins 4

Xénoempathie 2



Boyard Valentino Svanfeld

Décados

Valentino est né à Severus, dans un des trains blindés qui traversent la jungle, pendant l'attaque d'un groupe d'ascorbites. Sa mère, **Klara**, a subi une vendetta pendant la grossesse, car elle était la seconde femme du Duc **Nikobar Svanfeld Décados**. Ce dernier, décédé au cours de l'invasion de Malignatius dans la mutinerie de son propre vaisseau, a laissé un héritier à sa jeune femme. Les enfants de sa première femme, craignant un testament dangereux pour eux, préférèrent prendre les devants. Elle partit donc défendre sa cause sur Sévèrus. Le poison de l'un des ascorbites sur le ventre de sa mère a révélé un trait génétique latent chez Valentino : il bénéficie de la bénédiction de la thériaque. Son corps possède un **électuaire**, où il peut stocker les drogues et les poisons jusqu'à ce qu'ils soient éliminés naturellement ou consommés.

Il a été élevé par son oncle et sa tante **Buxenus et Mancina Svanfeld Décados**, à **Spica**, petite cité de **Murcyia**, sur **Cadiz**. Buxenus, 2 fois second lors de la course du Katerina, une immense épave vao en orbite non loin de Cadiz, décida de faire de son neveu un guerrier. Au jour de ses douze ans, son oncle l'entraîna dans le désert, afin de chasser son premier hironem. Malheureusement, il fut poursuivi par un tonga-tonga, un gigantesque héloderme hérissé de nid de frelons bleus. Il ne dut la vie sauve que grâce à sa future proie, **Slithérikaï**, un jeune hironem du désert. Obligé de reconnaître que l'hironem lui avait sauvé la vie, Buxenus permit à Valentino de garder Slithérikaï.

Par la suite, Valentino devint un duelliste accompli, et un diplomate au service du Duc **Stephan Svanfeld Décados**.

Répondant à la sollicitation des jakoviens, il se laissa approcher par une noble Hawkwood, Dame **Abéline**, et répondit à ses avances. Puis il feint de vouloir quitter sa famille, et de devenir un Hawkwood. Les jakoviens désirent qu'il se marie avec elle, mais pour cela, il doit prouver son appartenance aux Hawkwood. Dans ce but, les jakoviens lui demandent de retrouver les armes d'un de ses ancêtres, le boyar **Solovei Behring Décados**, qui aurait eu une relation avec une Hawkwood. Hélas, son oncle Buxenus l'a appris, et le croit sincère. Il cherche à le ramener dans sa famille de force.



CARACTERISTIQUES

Force 4
Dextérité 8
Endurance 7
Intelligence 7
Perception 5
Tech 3
Extraverti 7
Introverti 1
Passion 3
Calme 1
Foi 1
Ego 3

VITALITE : 12

ANIMA : 5

COMPETENCES

Charme 11
Combat à mains nues 3
Discrétion 3
Esquive 7
Intimidation 3
Mêlée 7
Observation 3
Tir 4
Vigueur 4

Baratin 4
Bureaucratie 2
Eloquence 2
Conn. De la rue 4
Empathie 4
Etiquette 4
Equitation 1
Jeu 4
Poisons 2
Xénoempathie 1

Avantages :

- Noblesse (baronnet)
- Domestique garde du corps (**Slithérikai**).
Il possède la vision s'su, ce qui lui permet de distinguer les schémas de force mystique. Selon sa réussite, il peut détecter les pouvoirs

psi, sentir la présence d'un occultiste, sentir une relique, percevoir les intentions immédiates, sentir les liens entre deux personnes présentes, comprendre ces liens et percevoir ceux qu'il y a entre les objets, savoir d'où vient une personne, savoir où elle va, prévoir le décès proche...

- Contact jakovien (**Knias Mamba**, agent de communication au manoir Sharn, un grand noir blond, qui survient toujours par surprise.)
- réseau espionnage sur toutes les planètes decados
- électuaire 4 emplacements
- Beau parleur (+2 en extraverti pour impressionner)
- Air angélique
- Liquidités

Désavantages :

- Vendetta (Buxenus)
- Brebis galeuse
- Obligation (trouver les armes de Solovei)
- Serment de vassalité (jakoviens)
- Serment de vassalité (Sir **Everest Stuart Hawkwood**, le père d'Abéline)
- Vaniteux (perception -2 devant les flatteries)
- Cabotin (calme -2 quand il est exclu de l'action)
- Insensible (passion -2 quand on demande son aide)

Manœuvres de combat : Parade (N1), Attaque en dégainant (N4), désarmement (N5), autre main (N6).

Equipement : bouclier énergétique standard, synthésoie, rapière familiale vibrante (5D), main gauche électrifiée (6D), 1 dose de drogue de combat (+2 au toucher), 1 dose d'élixir (5D), 950 fénix.

Farisa Isha Al Shaïr Al Malik

Née dans une prison d'**Achéon**, sur **Criticorum**, Isha est la fille des époux maudits, **Rachid** et **Zahra Al Malik**. Tous deux cousins de la branche des **Shaïr**, ils tombèrent amoureux et désirèrent se marier. Hélas, le prince **Jabir Süleyman al Malik**, suivant la **voie de Tarif**, en décida autrement. Il força Zahra à épouser un noble Hawkwood, et elle ne put jamais l'accepter. Rachid décida alors de trahir sa maison et s'allia à des Décados. Il fut condamné par son propre père, mais auparavant, il put s'entretenir une dernière fois avec son aimée, d'où est issue Isha. Zahra fut obligée de divorcer à la naissance d'Isha. Par la suite, elle tenta de démontrer que la voie de Tarif avait été donnée aux Al Malik par des **vaos**, qu'il fut le premier homme à les avoir rencontrés 200 ans avant tout le monde, et que les vaos manipulent entièrement les Al Malik. La seule chose qui lui reste de sa mère est son skerra rouge, **Dabu**.

Elevée par une simple cuisinière, Isha entra au service d'**Amir Süleyman Al Malik**, le fils du prince Hakim, et futur héritier sur le trône des Al Malik. Cette place modeste lui permit d'être employée à plusieurs reprises par les mutasih, la police secrète. Amir l'ignora complètement jusqu'à voilà 5 ans, au cours d'un anniversaire. Amir cherchant à se faire remarquer d'une

demoiselle était à court d'inspiration, et ce fut Isha, simple servante, qui lui fournit un poème à l'instant. Ebloui, Amir décida de l'anoblir, et Isha fut connue en tant que poète célèbre à travers les mondes al Malik.

Quelques temps plus tard, alors qu'elle cherchait les poèmes d'un Hazat au Bazar de **Samarkand**, sur **Istahkr**, elle fut poursuivie par des psychomanciens de la Voie Invisible. C'est là qu'elle découvrit ses pouvoirs. Elle trouva dans leurs affaires une vieille photo d'elle et d'un chevalier de la maison **Thana**, datant d'une centaine d'années. Il y a quelques semaines, Amir l'a chargée de faire part de sa bienveillance et de sa joie aux futurs mariés, Doña **Solendra Arronto Catilla Justus de Hazat** et le baron **Alajandro "Ibliss" Al Shaïr Al Malik**, un oncle éloigné.

CARACTERISTIQUES

Force 4

Dextérité 8



Endurance 6
Intelligence 5
Perception 5
Tech 3
Extraverti 6
Introverti 5
Passion 3
Calme 1
Foi 1
Ego 3

VITALITE : 11
ANIMA : 6

COMPETENCES

Charme 6
Combat à mains nues 4
Discrétion 8
Esquive 6
Intimidation 3
Mêlée 3
Observation 7
Tir 7
Vigueur 6

Acrobatie 4
Alphabet
Langue fleurie
Poésie 6
Concentration 4
Crochetage 1
Etiquette 2
Empathie 2
Pilotage (vaisseau) 1

Avantages :

- Noblesse (chevalier)
- Allié (Amir Al Malik)*
- Dabu le skerra rouge **
- Liquidités
- ambidextre

Désavantages :

- Vendetta (voie invisible)*
- Serment de vassalité (Amir)*
- Obligation (photo)
- Obligation (mutasihs)*

- Fureteuse (-2 en calme pour quelque chose de nouveau)
- Irrespectueuse (-2 en extraverti face aux représentants de l'autorité)
- Petite
- Famille infâme*

PSI : 5

Pouvoirs psis : Shadowdance (voie du cloaking, astuce+furtivité) N1 et N2, Intuition (N1, extraverti+empathie), sentiment (N2, passion+charme), vision de l'esprit (N3, extraverti+observation), langage de l'esprit (N4 extraverti+charme) vision de l'esprit en profondeur (N5 extraverti+observation), Endurcissement (N1, introverti+vigueur), renforcement (N2, passion+vigueur), accélération (N3, calme+vigueur), cuirasse (introverti+force d'âme, N4).

Stigmate : cicatrices en spirale dans les paumes.

Equipement : bouclier énergétique standard, synthésoie, 2 pistolets laser (5D, 2/tour), électro-fouet (6D), 100 fénix.

