



- **Taille** : 2m20
- **Poids** : 110 kg
- **Vécu** : Këna est une boule de nerf, elle ne tient pas en place. Son Maître du Feu a tout de suite pensé qu'elle n'exprimerait pleinement sa fougue combattive qu'en courant à travers l'Héossie. Il a donc attendu que son apprentissage de la maîtrise des éléments soit suffisant pour l'inscrire au rite d'itinérance le plus proche.



KENA

DARKEN - Élémentaliste des Forêts Blanches
(Disciple du Feu)

■ Spécialisations :

- **Arts du feu +1 (ARTS)**
- **Langage du corps +1 (ARTS)**
- **Rite de Combat +2 (RITUELS)**
- **Éducation physique +1 (SURVIE)**
- **Vigilance +1 (SURVIE)**
- **Monture +1 (SURVIE)**
- **Intimidation +1 (COMBAT)**
- **Armes de mêlée +2 (COMBAT)**

■ Pouvoir de race

- **Rage Darken** : Si Trihn/2, dégâts de Corps +1

■ Pouvoirs :

- **Armure élémentaire** : Bonus de (Test de RITUELS + Rite)/2 en Déf. de Corps pendant 1 situation. (1/jour)

- **Invocation de Sylphe de Feu** : Malus de Score/3 en Déf. de Corps d'une cible pendant (Test de RITUELS + Rite de Combat) Tours. (1/jour)

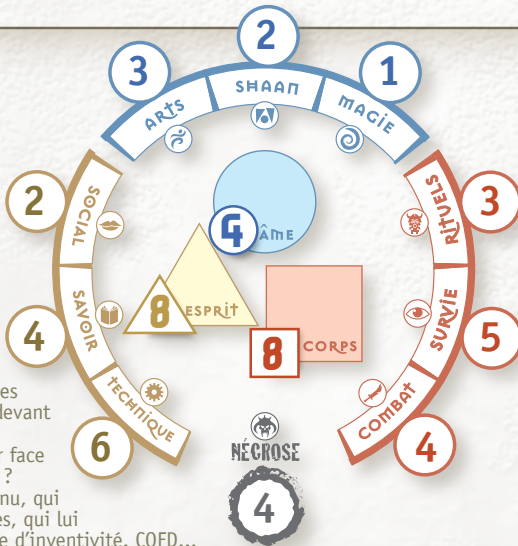
- **Positionnement stratégique** : Initiative = 1D10 + COMBAT au lieu de 1D10 + SHAAN

■ Acquis :

- Grigri du Feu (Rite de Combat +1)
- Glaive darken (Armes de mêlée +2)
- Arc felling (Armes à projectiles +1)
- Armure Delhion (Déf. de Corps +1)
- Bouclier (Déf. de Corps +1)
- 100€



- **Taille** : 1m30
- **Poids** : 35kg
- **Vécu** : Felnos est toujours en train de bricoler pour s'affranchir des obstacles qui se dressent devant lui. Et quoi de mieux que l'inconnu pour se retrouver face à des obstacles à résoudre ? De l'itinérance naît l'inconnu, qui l'alimenteront en problèmes, qui lui permettront de faire preuve d'inventivité. CQFD...



FELNOS

KELWIN Novateur des Rivages
(Récupérateur)

■ Spécialisations :

- **Engrenages +1 (TECHNIQUE)**
- **Récupération +3 (TECHNIQUE)**
- **Technologie +1 (TECHNIQUE)**
- **Culture humaine +1 (SAVOIR)**
- **Éducation physique +1 (SURVIE)**
- **Navigation +1 (SURVIE)**
- **Vigilance +1 (SURVIE)**
- **Armes à projectiles +1 (COMBAT)**

■ Pouvoir de race

- **Logique Kelwin** : Déf. d'Esprit +2

■ Pouvoirs :

- **Armure de fortune** : protection qui annule la perte de (Test de TECHNIQUE)/3 points de Corps

- **Amélioration offensive** : Bonus +1 pour (Test de TECHNIQUE)/3 armes physiques pendant une situation. (1/jour)

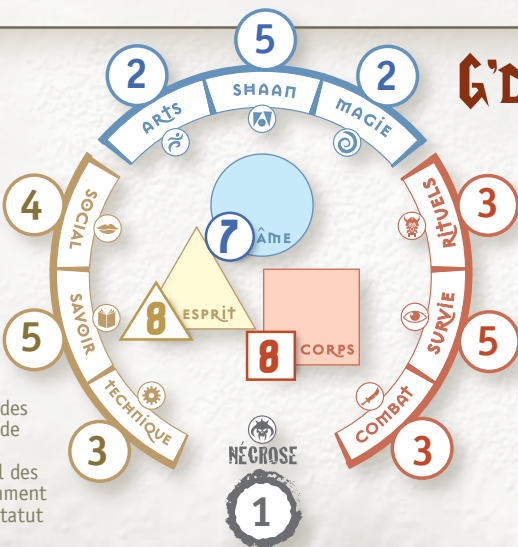
- **Esquive acrobatique** : permet d'annuler une blessure physique par jour.

■ Acquis :

- Outils de serrurier (Engrenages +1)
- Outils de ferronnier (Sens du métal +1)
- Tablier en cuir (Déf. de Corps +1)
- Tenue de camouflage (Discretion +1)
- Longue vue (Vigilance +1)
- 100€



- **Taille** : 1,80 m
- **Poids** : 120 kg
- **Vécu** : G'd'nssing parcourt l'Héossie depuis tout petit en se joignant à des caravanes qui veulent bien de sa compagnie. Un maître caravanier, vantant l'accueil des relais de Castes, lui a récemment conseillé d'officialiser son statut de Shaaniste itinérant...



G'D'NSSING

YGWAN - Shaaniste des Rivages
(Chasseur de stèle)

■ Spécialisations :

- **Histoire d'Héos +1 (SAVOIR)**
- **Embiose +2 (SHAAN)**
- **Empathie anthéenne +1 (SHAAN)**
- **Éducation physique +1 (SURVIE)**
- **Culture héossienne +1 (SURVIE)**
- **Monture +1 (SURVIE)**
- **Navigation +1 (SURVIE)**
- **Vie sauvage +2 (SURVIE)**

■ Pouvoir de race

- **Régénération Ygwan** : régénération naturelle de Corps +2

■ Pouvoirs :

- **Connaissance partagée** : Bonus de (Test de SAVOIR) pour une Épreuve de SAVOIR en Coopération (1/jour)

- **Coup de chance** : Le shaaniste peut relancer ses 3 dés si le résultat ne lui convient pas. (1/jour)

- **Furtivité de groupe** : Bonus de (Test de SURVIE) à répartir entre lui et alliés pour prochain Test de SURVIE + Discretion. (1/situation)

■ Acquis :

- Tarot héossien (Ésotérisme +1)
- Bestiaire (Zoologie +1)
- Champignons relaxants (Soins de l'Esprit +1)
- Harnais de monte (Monture +1)
- Matériel de voyage (Vie sauvage +1)
- 100€



• **Taille :** 1m70
 • **Poids :** 70 kg
 • **Véçu :** Regard de Neige a un tempérament joyeux et une curiosité débordante. Elle désire plus que tout rencontrer des gens intéressants, découvrir des cultures étonnantes, et exercer son art à travers le monde pour raconter la vie. C'est donc tout naturellement qu'elle s'est intéressée à l'itinérance.



REGARD DE NEIGE

FELING Artiste des Montagnes (Comédienne)

Spécialisations :

- Langues exotiques +1 (SOCIAL)
- Psychologie +1 (SOCIAL)
- Séduction +1 (SOCIAL)
- Vie urbaine +1 (SOCIAL)
- Comédie +2 (ARTS)
- Langage du corps +1 (ARTS)
- Intuition +1 (SHAAN)
- Discretion +1 (SURVIE)
- Education physique +1 (SURVIE)

Pouvoir de race

- **Soutien Feling :** +1 aux Épreuves en Coopération d'Âme

Pouvoirs :

- **Discours revigorant :** redonne 1 point d'Esprit à (Test de SOCIAL) cibles (1 fois par jour).

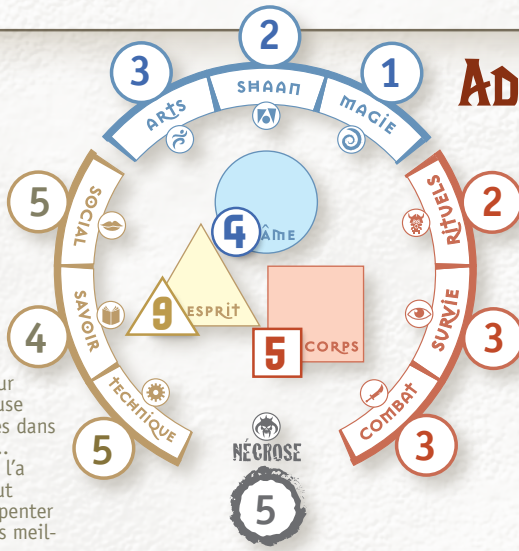
- **Offense sarcastique :** attaque nérotique (Test d'ARTS) contre Défense Âme (1 Test par Action)
- **Transcendance :** Bonus de (Test de Shaan)/3 en ARTS, SHAAN ou MAGIE pour la prochaine Action (1/jour)

Acquis :

- Symbole de Prestige (Déf. d'Esprit +1)
- Vêtements blancs (Déf. d'Âme +1)
- Matériel de maquillage (Déguisement +1)
- Plantes curatives (Soins du Corps +1)
- Animal de compagnie (Vigilance +1)
- 100€



• **Taille :** 1m75
 • **Poids :** 65 kg
 • **Véçu :** Adam Greenless a un mauvais penchant pour le mensonge, ce qui lui cause fréquemment des problèmes dans les endroits où il travaille... Cette nécessité de voyager l'a poussé à demander le statut d'itinérant pour pouvoir arpenter les terres sauvages dans les meilleures conditions.



ADAM GREENLESS

HUMAIN

Négociant des Terres Brûlées (Prospecteur)

Spécialisations :

- Pilotage +1 (TECHNIQUE)
- Technologie +1 (TECHNIQUE)
- Culture humaine +1 (SAVOIR)
- Arpège +1 (SOCIAL)
- Commerce +1 (SOCIAL)
- Langage primal +2 (SOCIAL)
- Navigation +1 (SURVIE)
- Armes humaines +1 (NÉCROSE)
- Contrebande +1 (NÉCROSE)

Pouvoir de race

- **Névrose Humaine :** peut lancer un dé d'Esprit en plus du dé noir lors d'un Test de NÉCROSE

Pouvoirs :

- **Pressentiment :** Initiative = 1D10 + SOCIAL

Ouverture :

Permet de déverrouiller automatiquement n'importe quel système à engrenages (1/jour)

- **Méchanceté gratuite :** relance un Test de Nécrose par jour

Acquis :

- Manuel de mécanique (Technologie +1)
- Livre de comptes (Commerce +1)
- Tablette Arpège (Rézo Arpège +1)
- Arme à feu (Armes humaines +3)
- Combinaison en plastimétal (Déf. de Corps +1)
- 100€



• **Taille :** 2m50
 • **Poids :** 200 kg
 • **Véçu :** Mapoo vient d'une région très reculée des Hautes Herbes froides, où la civilisation n'a pas encore réussi à percer. Fatigué des rudes conditions climatiques, et avide de rencontres, Mapoo a empoigné son énorme tambour woon et est parti à la découverte de l'Héossie. Il s'est vite rendu compte que le statut d'itinérant lui serait très précieux pour éviter tous les ennuis auxquels il a eu à faire face dans sa courte vie de troubadour.



MAPOO

WOON - Voyageur des Hautes Herbes (Éclaireur)

Spécialisations :

- Commerce +1 (SOCIAL)
- Musique +1 (ARTS)
- Rêve +1 (SHAAN)
- Rite d'Arts +1 (RITUELS)
- Culture héossienne +1 (SURVIE)
- Education physique +1 (SURVIE)
- Vie sauvage +2 (SURVIE)
- Intimidation +1 (COMBAT)
- Pugilat +1 (COMBAT)

Pouvoir de race

- **Résistance Woon :** Déf. Corps +2

Pouvoirs :

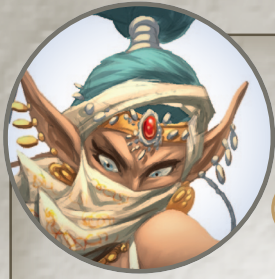
- **Musique relaxante :** redonne 1 point d'Âme à (Test d'Arts) cibles (1 fois par jour)

- **Perturbation élémentaire :** Malus de (Test de RITUELS + Rite)/3 aux Tests du Domaine prié pour une cible. (1/situation)

- **Saut félin :** peut sauter Corps x 2m en longueur et Corps m en hauteur (1/situation)

Acquis :

- Épices (Gastronomie +1)
- Tambour woon (Musique +1)
- Grigri de l'Autre (Rite d'ARTS +1)
- Vêtements de voyage (Déf. de Corps +1)
- Carte de région (Woonei)
- 100€



- **Taille :** 1m70
- **Poids :** 60 kg
- **Véçu :** Miléna est une féroce combattante qui passe son temps à se déguiser pour changer d'identité et passer inaperçue. Elle est à la recherche d'un parain de l'Ombre qu'elle veut tuer pour venger la mort de sa sœur, tombée entre ses mains lors d'une mission d'espionnage pour l'Assemblée Héossienne.



MILÉNA

MELODIENNE - *Artiste des Sables*
(Costumière)

■ Spécialisations :

- Histoire d'Héos +1 (SAVOIR)
- Séduction +1 (SOCIAL)
- Chant +1 (ARTS)
- Comédie +1 (ARTS)
- Déguisement +2 (ARTS)
- Monture +1 (SURVIE)
- Armes de mêlée +1 (COMBAT)
- Esquive +1 (COMBAT)
- Larcin +1 (NÉCROSE)

■ Pouvoir de race

- **Aura Mélodienne :** les hommes ont un Malus de -1 pour l'attaquer

■ Pouvoirs :

- **Parade providentielle :** annule une blessure de Corps par jour

• Chant de bataille :

- Bonus +1 aux Actions de COMBAT de ARTS cibles (1 geste)
- **Danse hypnotique :** Cible envoutée pendant réussite tours (Déf. Âme) : perte du dé d'Âme et Déf. d'Âme -4

■ Acquis :

- Matériel de grimage (Déguisement + 1)
- Vêtements fantaisistes (Déf. d'Âme +1)
- Cape d'évasion (Esquive + 2)
- Epée mélodienne (Armes de mêlée + 1 et Séduction + 1)
- 900c



- **Taille :** 1m75
- **Poids :** 70 kg
- **Véçu :** Gaeliane est moins timide que la plupart des Boréals. Elle a choisi l'itinérance pour découvrir l'Héossie et prouver aux autres qu'elle pouvait devenir une grande guerrière. Elle aime surprendre ses adversaires en invoquant une puissante arme magique, et aimerait apprendre d'autres Sorts de Magie pour devenir encore plus redoutable.



GÆLIANE

BORÉALE *Combattante des Glaces*
(Armimalière)

■ Spécialisations :

- Langage primal +1 (SOCIAL)
- Empathie animal +1 (SHAAN)
- Arcanes +1 (MAGIE)
- Invocation +1 (MAGIE)
- Régénération +1 (MAGIE)
- Navigation +1 (SURVIE)
- Vigilance +1 (SURVIE)
- Armimales +2 (COMBAT)
- Armes de mêlée +1 (COMBAT)

■ Pouvoir de race

- **Vision Boréale :** voit la nuit (pas de Malus de -2 dans l'Obscurité)

■ Pouvoirs :

- **Santé de fer :** +1 point de Trihn lors d'une régénération naturelle

- **Arme magique :** invoque une arme qui donne +(Test de MAGIE)/3 en COMBAT + Armes de mêlée
- **Symbiose combattante :** deux actions d'Armimale consécutives

■ Acquis :

- Carnet de voyage (Langage primal +1)
- Tunique nomoï (Déf. de Corps +1)
- Karlac cracheur de cailloux : 3 attaques de Corps par jour
- Lhisha messenger : oiseau messenger
- Couteau boréal (Sens du cuir + 1 et Armes de mêlée + 1)
- 100c



• **Taille :** 1m80
 • **Poids :** 110 kg
 • **Vécu :** Yep est un enquêteur dans l'Âme. Il adore plus que tout résoudre des énigmes, décrypter les messages codés, élucider les crimes les plus obscurs. Cela en devient presque obsessionnel et il est capable de se mettre dans des situations très compliquées juste par amour du mystère. Il s'aide pour cela de la symbolique cachée dans le ciel et dans les êtres, vivants ou morts...



YEP

DELHION Érudit des Cités (Ésotériste)

■ Spécialisations :

- Ésotérisme +2 (SAVOIR)
- Culture humaine +2 (SAVOIR)
- Médecine +1 (SAVOIR)
- Enseignement +1 (SOCIAL)
- Vie urbaine +1 (SOCIAL)
- Langage du corps +1 (ARTS)
- Musique +1 (ARTS)
- Corruption +1 (NÉCROSE)

■ Pouvoir de race

- **Vol Delhion :** Corps -3 pour décoller, Corps -1 par heure de vol

■ Pouvoirs :

- **Investigation mentale :** (Test de SAVOIR) indices sur une scène

- **Humiliation :** attaque d'Esprit (Test de SOCIAL) contre Défense d'Esprit (1 Test par Action)
- **Lire dans les entrailles :** (Test de NÉCROSE) infos sur un cadavre

■ Acquis :

- *Traité de Symbolique* (Ésotérisme +1)
- *Vêtements de mode* (Séduction + 1)
- *Dague delhion* (Armes de mêlée + 1 - Lancer)
- *Grenade aveuglante* (Explosifs +3 pour Aveugler : Malus de -4 aux Actions et Déf. de Corps)
- 800€



• **Taille :** 1m90
 • **Poids :** 70 kg
 • **Vécu :** Ecorce est, comme tout bon Nomoï qui se respecte, fêru de Magie. Les Trihns le fascinent et il ne se lasse pas d'utiliser leurs facultés. Il est déjà capable de régénérer ses propres Trihns et de transférer leur énergie pour soigner ses compagnons. Il est persuadé que sa quête de connaissance et de maîtrise de ces énergies primordiales fera de lui quelqu'un de bien.



ECORCE

NOMOÏ Magicien des Grands Arbres
(Régénérateur)

■ Spécialisations :

- Géologie +1 (SAVOIR)
- Langues exotiques +1 (SOCIAL)
- Empathie animale +1 (SHAAN)
- Empathie végétale +1 (SHAAN)
- Empathie anthéenne +1 (SHAAN)
- Invocation +1 (MAGIE)
- Maîtrise des schèmes +1 (MAGIE)
- Régénération +2 (MAGIE)
- Transfert +1 (MAGIE)

■ Pouvoir de race :

- **Sagesse Nomoï :** Déf. d'Âme +2

■ Pouvoirs :

- **Transfert vital :** transfert de (Test de SHAAN) points de Trihns

- **Attaque trihnnique :** attaque une cible sur un Trihn au choix en interaction (consomme un Trihn)
- **Soin trihnnique :** soigne (Test de MAGIE + Trihn)/3 points de Trihns au choix, une fois par jour (consomme un Trihn)

■ Acquis :

- *Vêtements blancs* (Déf. Âme +1)
- *Focaliseur mineur* (1 Trihn)
- *Schème d'Invocation mineur* (Invocation +1)
- *Schème de Régénération mineur* (Régénération +1)
- *Bâton nomoï* (Armes de mêlée +1 et Enseignement + 1)
- 100€