

Nom :

Le Vil Rascal

SAVE THE UN IVERSE

Style :

- Classe et en vogue
- Mielles et accrocheur
- Louche et dangereux
- Autre :

Apparence :

- Humain
- Presque humain
- Alien
- Robotique

Détails :

Équipement :

Une arme camouflable
Un communicateur
Un jeu de faux papiers

Autres détails :

Passé :

Quel est ton crime favori ?

Quel aspect du conflit galactique as tu appris à exploiter ?

Relation :

Quel héros t'as aidé dans le passé même s'il n'était pas très volontaire pour le faire ?

Quête :

- Tu dois une grosse somme. A qui et quel héros peut t'aider à la rembourser ?
- Un héros veut que tu assumes tes responsabilités. A quel sujet ?
- Tu développes une connexion émotionnelle gênante avec un autre héros. Lequel ?

Histoire :



Les six passent toujours



Les cinq passent toujours pour tes actions favorites :

- BIDOUILLER de la technologie
- AGRESSER par la force ou les mots
- INSPIRER courage, méfiance ou loyauté
- MANEUVRER avec vitesse ou agilité
- DEJOUER avec ruse et furtivité
- DEVOILER informations et sagesse



Les quatre passent si tu comptes sur ton expertise ou l'avantage de ton vaisseau

Ton expertise :

Vol, contrebande, escroquerie et crime organisé



Les trois passent si ta santé est au moins OK

Santé :

Pleine forme
OK
Secoué
Blessé
A terre



Les deux passent si tu es aidé par un PJ



Les uns échouent toujours



Destinée (coche pour une réussite complète, déclarer une vérité ou redonner la pleine forme)

Nom :

Le Guerrier Vétéran

SAVE THE UN IVERSE

Style :

- Monstrueux et intimidant
- Trapu et bourru
- Petit mais sauvage
- Autre :

Passé :

Auprès de quelle force militaire as-tu déjà combattu ?



Les six passent toujours

Apparence :

- Humain
- Presque humain
- Alien
- Robotique

Détails :

Relation :

Envers quel héros as-tu une dette de vie ?



Les cinq passent toujours pour tes actions favorites :

- BIDOUILLER de la technologie
- AGRESSER par la force ou les mots
- INSPIRER courage, méfiance ou loyauté
- MANEUVRER avec vitesse ou agilité
- DEJOUER avec ruse et furtivité
- DEVOILER informations et sagesse

Quête :

- Tu ne comprends pas pourquoi tu es fasciné par un autre héros. De qui s'agit-il ?
- Tu veux te venger de quelqu'un. De qui et quel héros peut t'aider ?
- Tu cherches une occupation pacifique à laquelle consacrer ta vie. Quel héros peut t'aider ?



Les quatre passent si tu comptes sur ton expertise ou l'avantage de ton vaisseau

Ton expertise :

Outils et tactiques de guerre

Équipement :

Une arme puissante
Un communicateur
Une bandoulière d'explosifs

Histoire :

Santé :

Pleine forme
OK
Secoué
Blessé
A terre



Les trois passent si ta santé est au moins OK



Les deux passent si tu es aidé par un PJ



Les uns échouent toujours

Autres détails :



Destinée (coche pour une réussite complète, déclarer une vérité ou redonner la pleine forme)

Nom :

Le Mystérieux Prophète

SAVE THE UN IVERSE

Style :

- Facilement négligé
- Vieux sage
- Éthéré et mystérieux
- Autre :

Passé :

Pourquoi as-tu presque perdu la voie ?

En quoi tes capacités font de toi une cible pour l'Ennemi ?



Les six passent toujours

Apparence :

- Humain
- Presque humain
- Alien
- Robotique

Détails :

Relation :

Tu es un jour apparu mystérieusement pour aider un autre héros. Lequel ?

Quête :

- Un autre héros croit que tes capacités viennent avec un lourd secret. De qui s'agit-il ?
- Tu dois stopper qui utilise ses pouvoirs à de mauvaises fins. Quel héros peut t'aider ?
- Un autre héros croit que tu as un dangereux défaut. Lequel et que te reproche-t-il ?



Les cinq passent toujours pour tes actions favorites :

- BIDOUILLER de la technologie
- AGRESSER par la force ou les mots
- INSPIRER courage, méfiance ou loyauté
- MANEUVRER avec vitesse ou agilité
- DEJOUER avec ruse et furtivité
- DEVOILER informations et sagesse



Les quatre passent si tu comptes sur ton expertise ou l'avantage de ton vaisseau

Ton expertise :

D'étranges pouvoir que tu dois utiliser sagement :

Équipement :

Une étrange et ancienne arme
Un communicateur
Un tome de sagesse et de savoir

Histoire :



Les trois passent si ta santé est au moins OK

Santé :

Pleine forme
OK
Secoué
Blessé
A terre

Autres détails :



Les deux passent si tu es aidé par un PJ



Les uns échouent toujours



Destinée (coche pour une réussite complète, déclarer une vérité ou redonner la pleine forme)

Nom :

L'Étranger Courageux

SAVE THE UN IVERSE

Style :

- Pécore d'un bled reculé
- Relique d'une culture éteinte
- Honorable guerrier quêteur
- Autre :

Passé :

Qu'est-ce qui te met à l'écart des événements galactiques ?

Qu'est-ce qui t'a éloigné de chez toi ?



Les six passent toujours

Apparence :

- Humain
- Presque humain
- Alien
- Robotique

Détails :

Relation :

Quel héros est devenu ton premier ami une fois ton foyer laissé derrière toi ?

Quête :

- Tu penses qu'un autre héros peut accomplir quelque chose de difficile. Qui et quoi ?
- Tu penses que tu peux éloigner un vilain de sa voie. Quel héros te mets en garde à ce sujet ?
- Quel héros peut t'aider à rentrer à la maison ? Que dois-tu faire auparavant ?



Les cinq passent toujours pour tes actions favorites :

- BIDOUILLER de la technologie
- AGRESSER par la force ou les mots
- INSPIRER courage, méfiance ou loyauté
- MANEUVRER avec vitesse ou agilité
- DEJOUER avec ruse et furtivité
- DEVOILER informations et sagesse



Les quatre passent si tu comptes sur ton expertise ou l'avantage de ton vaisseau

Ton expertise :

Foncer vers un danger qui te dépasse

Équipement :

Une arme low-tech de ton foyer
Un communicateur
Un souvenir précieux

Histoire :



Les trois passent si ta santé est au moins OK

Santé :

Pleine forme
OK
Secoué
Blessé
A terre

Autres détails :



Les deux passent si tu es aidé par un PJ



Les uns échouent toujours



Destinée (coche pour une réussite complète, déclarer une vérité ou redonner la pleine forme)

Nom :

Le Noble déchu

SAVE THE UN IVERSE

Style :

- Hautain et convenable
- Plaisantin en quête de plaisir
- Jeune héritier idéaliste
- Autre :

Passé :

Quel rang et rôle noble détenais-tu ?

Quel désastre t'a coûté ta position ?



Les six passent toujours

Apparence :

- Humain
- Presque humain
- Alien
- Robotique

Détails :

Relation :

Quel héros s'est disputé avec ta famille ?

Quête :

- Tu veux prouver à un autre héros que tu as abandonné de vieilles habitudes. Lesquelles ?
- Tu veux retourner à ton ancienne place. Quel héros désapprouve ?
- Un jour tu veux affronter un ancien rival. Quel héros peut te donner la force dont tu as besoin ?



Les cinq passent toujours pour tes actions favorites :

- BIDOUILLER de la technologie
- AGRESSER par la force ou les mots
- INSPIRER courage, méfiance ou loyauté
- MANEUVRER avec vitesse ou agilité
- DEJOUER avec ruse et furtivité
- DEVOILER informations et sagesse



Les quatre passent si tu comptes sur ton expertise ou l'avantage de ton vaisseau

Ton expertise :

L'histoire, le savoir et les ressources de ta famille

Équipement :

Une arme d'apparat
Un communicateur
Un porte monnaie bien rempli

Histoire :



Les trois passent si ta santé est au moins OK

Santé :

Pleine forme
OK
Secoué
Blessé
A terre



Les deux passent si tu es aidé par un PJ



Les uns échouent toujours

Autres détails :



Destinée (coche pour une réussite complète, déclarer une vérité ou redonner la pleine forme)

Nom :

Le Traître Repenti

SAVE THE UN IVERSE

Style :

- Réservé et minutieux
- Morose et hanté
- Vengeur et droit
- Autre :

Passé :

Quelle position avais-tu au service de l'Ennemi ?

Pourquoi servais-tu l'Ennemi ?



Les six passent toujours

Apparence :

- Humain
- Presque humain
- Alien
- Robotique

Détails :

Relation :

Quel héros t'as aidé à échapper à l'Ennemi et comment ?

Quête :

- Tu dois prouver que tu ne participais pas aux atrocités de l'Ennemi. Quel héros te pense coupable ?
- Quand tu as fui, qui as-tu laissé derrière ? Quel héros peut t'aider à le sauver ?
- L'Ennemi a blessé un des autres héros. Qui et comment peux-tu te faire pardonner ?



Les cinq passent toujours pour tes actions favorites :

- BIDOUILLER de la technologie
- AGRESSER par la force ou les mots
- INSPIRER courage, méfiance ou loyauté
- MANEUVRER avec vitesse ou agilité
- DEJOUER avec ruse et furtivité
- DEVOILER informations et sagesse



Les quatre passent si tu comptes sur ton expertise ou l'avantage de ton vaisseau

Ton expertise :

Les secrets de l'Ennemi

Équipement :

Une arme commune de l'Ennemi
Un communicateur
Un uniforme ou signe distinctif de l'Ennemi

Histoire :



Les trois passent si ta santé est au moins OK

Santé :

Pleine forme
OK
Secoué
Blessé
A terre

Autres détails :



Les deux passent si tu es aidé par un PJ



Les uns échouent toujours



Destinée (coche pour une réussite complète, déclarer une vérité ou redonner la pleine forme)

Nom :

L'Ingénieur Talentueux

SAVE THE UN IVERSE

Style :

- Grossier et plein de tâches
- Prodige présomptueux
- Érudit excentrique
- Autre :

Apparence :

- Humain
- Presque humain
- Alien
- Robotique

Détails :

Équipement :

Une arme originale faite maison
Un communicateur
Un scanner scientifique sophistiqué

Autres détails :

Passé :

Comment employais-tu ton génie technique avant de rejoindre la Résistance ?

Quelle est ta plus grande création ?

Relation :

Quel héros a souffert de ton obsession pour la science et comment ?

Quête :

- Un autre héros souffre de quelque chose que ta science peut régler. Qui ?
- Tu dois bâtir un outil puissant pour aider la Résistance. Quel héros peut t'aider ?
- Tu dois trouver un moyen de détruire un outil de l'Ennemi. L'expérience de quel héros peut t'aider ?

Histoire :



Les six passent toujours



Les cinq passent toujours pour tes actions favorites :

- BIDOUILLER de la technologie
- AGRESSER par la force ou les mots
- INSPIRER courage, méfiance ou loyauté
- MANEUVRER avec vitesse ou agilité
- DEJOUER avec ruse et furtivité
- DEVOILER informations et sagesse



Les quatre passent si tu comptes sur ton expertise ou l'avantage de ton vaisseau

Ton expertise :
Science et technologie



Les trois passent si ta santé est au moins OK

Santé :

Pleine forme
OK
Secoué
Blessé
A terre



Les deux passent si tu es aidé par un PJ



Les uns échouent toujours



Destinée (coche pour une réussite complète, déclarer une vérité ou redonner la pleine forme)

Nom :

Le Chasseur Implacable

SAVE THE UN IVERSE

Style :

- Usé et cabossé
- Cinglant et élégant
- Hostile et prêt au combat
- Autre :

Apparence :

- Humain
- Presque humain
- Alien
- Robotique

Détails :

Équipement :

Une arme longue portée
Un communicateur
Un gadget qui permet des pics soudains de mobilité, comme un fusil grappin ou un jet pack

Autres détails :

Passé :

Quelles cibles chassais-tu ?

Qui étais ton meilleur client ?

Relation :

Quel héros t'as un jour échappé ? A moins que tu ne l'ais laissé filer ?

Quête :

- Une relation est en train de se développer avec un autre héros. Qui ?
- Quelle cible dois-tu chasser ? Quel héros peut t'aider ?
- Un héros insiste pour que tu te réconcilies avec un membre de ta famille. Qui et quel est l'objet de cette dispute ?

Histoire :



Les six passent toujours



Les cinq passent toujours pour tes actions favorites :

- BIDOUILLER de la technologie
- AGRESSER par la force ou les mots
- INSPIRER courage, méfiance ou loyauté
- MANEUVRER avec vitesse ou agilité
- DEJOUER avec ruse et furtivité
- DEVOILER informations et sagesse



Les quatre passent si tu comptes sur ton expertise ou l'avantage de ton vaisseau .

Ton expertise :

Furtivité et investigation



Les trois passent si ta santé est au moins OK

Santé :

Pleine forme
OK
Secoué
Blessé
A terre



Les deux passent si tu es aidé par un PJ



Les uns échouent toujours



Destinée (coche pour une réussite complète, déclarer une vérité ou redonner la pleine forme)