

---

## ERVAN TERPANDRE

---

**Âge** : 31 ans

**Origine géographique** : Exil

**Origine sociale** : Négociants

**Archétype** : Médecin populaire

**Niveau de vie** : IV. Ervan gagne 155 VE par semaine en échange de quelques heures passées dans un hospice privé. Le reste du temps, il travaille de manière bénévole au dispensaire, en fonction de ses disponibilités.

**Langues parlées** : Exiléen vernaculaire, Kargarli.

**Points de santé** : 16

### PROFIL

Ervan est un talentueux médecin, qui aurait pu mener une grande carrière au sein de la bourgeoisie exiléenne. Seulement voilà, Ervan a toujours voulu aider ceux qui en avaient le plus besoin. Après un séjour sur Forge où il a vécu les horreurs de la guerre entre Kargarl et Autrelles, il a pris un poste de médecin dans un dispensaire des Passantes. Ses patients sont tout à la fois des émigrés forgiens démunis et des exiléens dont les conditions de vie n'ont rien de meilleures.

Ervan s'est engagé dans un mouvement dénonçant l'esclavagisme : il ne s'est pas fait que des amis...

### HISTORIQUES

**ABRI SECRET.** Le personnage a découvert un abri secret, un endroit tranquille où se cacher. Mais cet endroit est recherché par d'autres personnes.

**LIGUE DE VERTU.** Le personnage appartient à une ligue de vertu qui combat le trafic humain à Exil. Mais ses positions et ses actions lui ont assuré de nombreuses inimitiés de la part de puissants personnages qui apprécient la main d'œuvre docile et bon-marché.

**PASSION D'UN AN.** Le personnage était fou amoureux d'une jeune femme. Ils commençaient à parler mariage quand quelque chose s'est passé...

**PROPRIETAIRE D'UNE PASSERELLE.** Le personnage est devenu propriétaire d'une passerelle à la suite d'un pari. Il en touche les rapports, mais doit l'entretenir, la gérer et traiter avec les ingénieurs et l'ADMINISTRATION.

### AVANTAGES

**CHARISMATIQUE.** Le personnage possède un « *je ne sais quoi* » dans son attitude ou son regard. — **MINEUR.** Le personnage est particulièrement séduisant et a beaucoup de succès auprès des membres du sexe opposé.

### DEFAUTS

**DISTRAIT.** Le personnage est tête en l'air. — **MINEUR.** Le personnage a une tête de linotte et oublie facilement ses rendez-vous, son matériel, ses lunettes, chez les uns ou les autres.

### ATTRIBUTS

PHYSIQUE	Faible
MENTAL	Bon
SOCIAL	Bon
ADAPTABILITE	Faible
REALISATION	Moyen

## TALENTS

Nom	Attribut	Apprentissage	Base	Bonus	Total
Acrobate	PHY	modéré	2		2
Artisan	REA	modéré	2		2
Artiste	REA	modéré	2		2
Bagarreur	PHY	modéré	5		5
Bricoleur	REA	facile	2		2
Cavalier	ADA	facile	2		2
Chasseur	ADA	facile	2		2
Citadin	ADA	modéré	5	+1	6
Commerçant	SOC	facile	6		6
Connaisseur	SOC	facile	8		8
Escrimeur	PHY	modéré	2		2
Espion	ADA	modéré	5		5
Filou	REA	modéré	5		5
Fonctionnaire	MEN	modéré	4		4
Gentleman	SOC	facile	7		7
Ingénieur	MEN	difficile	—		—
Joueur	MEN	facile	2		2
Lettré	MEN	modéré	6	+2	8
Marin	REA	facile	2		2
Médecin	MEN	difficile	9	+3	12
Occultiste	MEN	modéré	2		2
Orateur	SOC	modéré	5		5
Pilote	ADA	facile	2		2
Programmeur	MEN	difficile	2		2
Psychologue	SOC	difficile	4	+1	5
Savant	MEN	difficile	6		6
Scientiste	MEN	difficile	—		—
Sportif	PHY	facile	6		6
Tireur	ADA	modéré	2		2

## RELATION SOCIALES CONNUES

- Chef de la police des passantes (contact)
- Scientistes des dispensaires (contact)
- Ingénieur Civil chargé de la restructuration des Passerelles forgiennes (ami)
- Jeune femme engagée dans la même ligue (allié)
- Frère négociant en huiles animales à Tarbas (contact)
- Négociant aux halles centrales (allié)

---

## AXEL BERLOMMET

---

**Âge** : 25 ans

**Archétype** : Ingénieur civil

**Origine géographique** : Exil

**Origine sociale** : Ingénieur

**Niveau de vie** : V. Axel gagne 390 VE par jour, mais il doit assurer son service quotidien de six heures dans un bureau d'étude du corps des ingénieurs civils – les travaux extérieurs se révélant bien trop difficiles pour sa santé.

**Langues parlées** : Exiléen vernaculaire

**Points de santé** : 20

### PROFIL

Fils d'un couple d'ingénieurs, Axel était destiné à entrer lui-même dans la caste des bâtisseurs d'Exil. Passionné par les tréfonds de la cité dès son plus jeune âge, il ne se posa donc aucune espèce de questions.

A l'âge de huit ans, déjà chétif, Axel s'enfonça seul dans les souterrains de la Cité. Il s'y perdit, et erra plusieurs jours dans l'obscurité. Il y contracta une étrange fièvre qui ne le quitta jamais vraiment. On finit par le retrouver, mais durant les recherches, son père trouva la mort en tombant d'une antique passerelle...

Aujourd'hui, cet homme souvent souffrant est toujours fasciné par son travail et principalement par les Machines Absurdes qui vrombissent sous la surface.

### HISTORIQUES

**CHARGE HONORIFIQUE.** Le personnage obtient un titre ou une charge importante dans une corpole, ADMINISTRATION, au sein d'un bloc, dans la noblesse Forgienne, au consistoire... En l'occurrence, Axel a hérité de son père une chaire de spécialiste urbain auprès du Consistoire

**MORT VIOLENTE.** Le père d'Axel s'est tué au cours des recherches pour retrouver son fils.

**RENCONTRE DANS LES PROFONDEURS.** Durant son errance souterraine, Axel affirme avoir vu plusieurs Stalytes travailler autour d'une machine absurde. Ceux-ci étaient en discussion avec trois étranges créatures difformes qui effrayèrent Axel. Il prit la fuite. Depuis, il n'a jamais retrouvé l'endroit...

**MALADIE ANCIENNE.** Le personnage a survécu à une maladie inconnue, attrapée lors d'une visite des tombeaux. Il en garde les stigmates, une peau décolorée ou colorée, des cicatrices de boutons, une toux persistante ou des faiblesses passagères quand le temps est trop humide.

### AVANTAGES

**INTUITION.** Le personnage est extrêmement intuitif. — **MINEUR.** Le personnage est pétri de bon sens. L'Administrateur est invité à prévenir le joueur à chaque fois que le personnage pourrait faire quelque chose de stupide ou d'inapproprié.

### DEFAUTS

**MAUVAIS CARACTERE.** Le personnage a un mauvais caractère. — **MINEUR.** Le personnage est soupe au lait. Il s'énerve vite mais, heureusement, se calme tout aussi vite et sans garder aucune rancune.

### ATTRIBUTS

PHYSIQUE	Moyen
MENTAL	Excellent
SOCIAL	Faible
ADAPTABILITE	Moyen
REALISATION	Faible

## TALENTS

Nom	Attribut	Apprentissage	Base	Bonus	Total
Acrobate	PHY	modéré	2		2
Artisan	REA	modéré	2		2
Artiste	REA	modéré	2		2
Bagarreur	PHY	modéré	2		2
Bricoleur	REA	facile	2		2
Cavalier	ADA	facile	2		2
Chasseur	ADA	facile	2		2
Citadin	ADA	modéré	7	+2	9
Commerçant	SOC	facile	2		2
Connaisseur	SOC	facile	2		2
Escrimeur	PHY	modéré	2		2
Espion	ADA	modéré	2		2
Filou	REA	modéré	2		2
Fonctionnaire	MEN	modéré	8		8
Gentleman	SOC	facile	6		6
Ingénieur	MEN	difficile	12	+3	15
Joueur	MEN	facile	3		3
Lettre	MEN	modéré	8		8
Marin	REA	facile	2		2
Médecin	MEN	difficile	3		3
Occultiste	MEN	modéré	3		3
Orateur	SOC	modéré	2		2
Pilote	ADA	facile	2		2
Programmeur	MEN	difficile	8		8
Psychologue	SOC	difficile	2		2
Savant	MEN	difficile	12	+1	13
Scientiste	MEN	difficile	—		—
Sportif	PHY	facile	8		8
Tireur	ADA	modéré	8		8

## RELATIONS SOCIALES CONNUES

- Responsable de secteur (contact)
- Mère (contact)
- Ancien camarade à l'école d'ingénieur (allié)

---

## ARCHIBALD TALBARAN

---

**Âge** : 23 ans

**Origine géographique** : Exil

**Origine sociale** : Petits commerçants

**Archétype** : Employé de bureau d'ADMINISTRATION

**Niveau de vie** : III. Archibald gagne 65 VE par jour, mais au prix de six heures de présence quotidienne au bureau.

**Langues parlées** : Exiléen vernaculaire

**Points de santé** : 16

### PROFIL

Jeune homme issu d'une famille de petits commerçants, Archibald a toujours eu beaucoup d'ambition, poussé en cela par ses parents. Il n'a malheureusement pas réussi à entrer à l'école d'Administration et a dû se contenter d'un poste d'employé de bureau dans une annexe administrative. Pour ses parents, il s'agit déjà d'une réussite exemplaire, mais Archibald ronge son frein.

Seul obstacle à son ascension : sa curiosité chronique qui le pousse souvent à s'intéresser à ce qui ne le regarde pas. Cela lui a joué un vilain tour : Archibald s'est intéressé à des documents visiblement « oubliés » par un fonctionnaire, et cela lui vaut d'être impliqué dans une interminable enquête administrative qui ternit son dossier d'employé modèle.

### HISTORIQUES

**ENQUETE ADMINISTRATIVE INTERMINABLE.** Le personnage est embourbé dans une enquête administrative interminable et incompréhensible, mais qui lui fait perdre du temps à toutes les aventures.

**POINÇON D'ADMINISTRATION.** Le personnage a trouvé, par hasard ou au marché noir, un poinçon d'ADMINISTRATION, lui permettant de créer de faux papiers. Bien sûr, la possession d'un tel objet est rigoureusement interdit et passible de nombreuses années d'emprisonnement.

### AVANTAGES

**MEMOIRE EXCEPTIONNELLE.** Le personnage a une très bonne mémoire. — **MINEUR.** Le personnage ne peut pas être pris en défaut lorsqu'il a un rendez-vous ou une tâche à accomplir, ni sur le contenu de cette tâche. Si le joueur est distrait, ce n'est pas le cas du personnage et l'Administrateur est invité à en tenir compte.

### DEFAUTS

**CURIEUX.** Le personnage est curieux. — **MINEUR.** Le personnage ne peut s'empêcher de s'intéresser à tout ce qui l'entoure. Néanmoins, il saura s'arrêter avant que ça ne devienne visiblement trop dangereux.

### ATTRIBUTS

PHYSIQUE	Faible
MENTAL	Bon
SOCIAL	Bon
ADAPTABILITE	Faible
REALISATION	Moyen

## TALENTS

Nom	Attribut	Apprentissage	Base	Bonus	Total
Acrobate	PHY	modéré	2		2
Artisan	REA	modéré	2		2
Artiste	REA	modéré	2		2
Bagarreur	PHY	modéré	6		6
Bricoleur	REA	facile	2		2
Cavalier	ADA	facile	2		2
Chasseur	ADA	facile	2		2
Citadin	ADA	modéré	6	+1	7
Commerçant	SOC	facile	6		8
Connaisseur	SOC	facile	7		7
Escrimeur	PHY	modéré	2		2
Espion	ADA	modéré	6		6
Filou	REA	modéré	5		5
Fonctionnaire	MEN	modéré	10	+3	13
Gentleman	SOC	facile	2		2
Ingénieur	MEN	difficile	—		—
Joueur	MEN	facile	2		2
Lettré	MEN	modéré	10	+2	12
Marin	REA	facile	2		2
Médecin	MEN	difficile	2		2
Occultiste	MEN	modéré	2		2
Orateur	SOC	modéré	5		5
Pilote	ADA	facile	2		2
Programmeur	MEN	difficile	7		7
Psychologue	SOC	difficile	2		2
Savant	MEN	difficile	2		2
Scientiste	MEN	difficile	—		—
Sportif	PHY	facile	5		5
Tireur	ADA	modéré	2		2

## RELATIONS SOCIALES CONNUES

- Fonctionnaire de grade C (contact)
- Service VOIRIE (contact)
- Ingénieur Civil (ami)
- Avocat (allié)
- Épiciers dans le quartier des Passantes (allié)
- Bistrotier dans le quartier des Passantes (contact)

---

## NAX OLENS

---

**Âge** : 33 ans

**Origine géographique** : Sostrie

**Origine sociale** : Ouvrier

**Archétype** : Pilote de Ballon-Taxi

**Niveau de vie** : III. Le personnage gagne 65 VE par jour, mais en conduisant son ballon-taxi jusqu'à des huit heures d'affilée.

**Langues parlées** : Exiléen vernaculaire, Sostre

**Points de santé** : 24

### PROFIL

De sa patrie d'origine, la Sostrie, Nax ne regrette rien. Cet ancien militaire sait bien que l'objectif des élites sostriennes ne s'embarrasse pas des souhaits individuels. Sa propre famille a été sacrifiée à l'expansion de la nation. Il fut lui même placé dans un atelier roulant mal chauffé lorsqu'il fut blessé à la jambe droite au combat et jugé inapte au service.

Il décida alors, comme beaucoup d'autres, de tenter l'aventure exiléenne. Fasciné par les immenses blocs d'acier de la cité, il a vécu comme une renaissance son arrivée en Exil. Le choix de sa nouvelle carrière fut vite fait : il décida d'apprendre à diriger les étranges ballons volants qui naviguent entre les passerelles.

### HISTORIQUES

**VETERAN FORGIEN.** Le personnage a servi dans l'armée sostre, y compris au cours de quelques coups de main contre des bandes de pillard des Royaumes Rouges.

**DETTES.** Le personnage a fait quelques dettes pour payer sa licence de pilote de ballon-taxi. Il doit rembourser environ 100 VE chaque semaine.

**STATUT DE CITOYEN EN COURS DE REGULARISATION.** Comme son nom l'indique. Le personnage peut être sujet à quelques tracasseries administratives ou policières.

### AVANTAGES

**CALME.** Le personnage est d'un naturel calme. — **MINEUR.** Infiniment patient, le personnage n'est pas vraiment sensible aux tentatives d'intimidations fondées sur l'emportement ou l'agression. Il sait aussi rester calme lorsqu'on l'insulte ou qu'on le provoque.

**SENS ACCRUS.** Le personnage possède des perceptions supérieures. — **MODERE.** Le personnage n'est jamais gêné par les conditions extérieures, qu'il fasse très sombre ou une éclatante lumière, un froid glacial congelant les doigts ou qu'il y ait beaucoup de bruit, il est capable de se focaliser sur ce qu'il veut percevoir.

### DEFAUTS

**CAUCHEMAR.** Le personnage, lorsqu'il parvient à fermer les yeux, fait des cauchemars horribles. — **MINEUR.** Les cauchemars sont juste déstabilisants. Le personnage a parfois peur de s'endormir, surtout lorsqu'il est passé par une période de stress.

**HANDICAPE.** Le personnage est physiquement handicapé. — **MODERE.** Le personnage a une jambe raide. Il est sérieusement gêné pour de nombreux actes mais a appris à faire avec et peut vivre assez normalement.

## ATTRIBUTS

## ATTRIBUTS

PHYSIQUE	Bon
MENTAL	Moyen
SOCIAL	Faible
ADAPTABILITE	Bon
REALISATION	Faible

## TALENTS

Nom	Attribut	Apprentissage	Base	Bonus	Total
Acrobate	PHY	modéré	2		
Artisan	REA	modéré	3	+1	4
Artiste	REA	modéré	2		
Bagarreur	PHY	modéré	7		7
Bricoleur	REA	facile	5		5
Cavalier	ADA	facile	4		4
Chasseur	ADA	facile	2		
Citadin	ADA	modéré	8	+2	10
Commerçant	SOC	facile	5	+1	6
Connaisseur	SOC	facile	2		
Escrimeur	PHY	modéré	6		6
Espion	ADA	modéré	2		
Filou	REA	modéré	5		5
Fonctionnaire	MEN	modéré	5		5
Gentleman	SOC	facile	2		
Ingénieur	MEN	difficile	—		—
Joueur	MEN	facile	2		
Lettre	MEN	modéré	5		5
Marin	REA	facile	2		
Médecin	MEN	difficile	4		4
Occultiste	MEN	modéré	2		
Orateur	SOC	modéré	2		
Pilote	ADA	facile	9	+2	11
Programmeur	MEN	difficile	2		
Psychologue	SOC	difficile	5		5
Savant	MEN	difficile	2		
Scientiste	MEN	difficile	—		—
Sportif	PHY	facile	6		6
Tireur	ADA	modéré	6		6

## RELATIONS SOCIALES CONNUES

- Entraîneuse (contact)
- Syndicaliste internationaliste (contact)
- Mécanicien (allié)



---

## JARC DE SYLPHES

---

**Âge** : 29 ans

**Origine géographique** : Exil

**Origine sociale** : Négociants

**Archétype** : Artiste

**Niveau de vie** : III. Vendant un tableau de temps en temps, Jarc peine à réunir plus de 65 VE par mois...

**Langues parlées** : Exiléen vernaculaire

**Points de santé** : 16

### PROFIL

Comme beaucoup de jeunes gens de bonne famille, il était destiné par son père à entrer dans l'un des corps de métier prestigieux d'Exil. Il a donc embrassé contre sa volonté le cursus pour devenir Ingénieur. Bien que proprement fasciné par les dédales obscures de la Cité, qu'il peint d'ailleurs souvent, il ne s'investit pas dans ses études. Refusant en bloc l'autorité de la caste des ingénieurs et la discipline d'apprentissage, il finit par être renvoyé de l'Académie. Il vivote depuis en fréquentant des milieux artistiques et bohème, son père refusant obstinément de le voir et de l'entretenir...

Jarc est un idéaliste nonchalant, au sens artistique très développé. Malgré une intelligence remarquable, il n'est pas d'un naturel très sérieux et a une forte tendance à s'éparpiller. Romanesque, il s'emballe facilement... Son caractère lunaire le fait passer pour un goujat, et il se fiche des convenances.

### HISTORIQUES

**MAITRE CHANTEUR.** Jarc dispose de documents compromettant un baron exiléen

**PASSION D'UN AN.** Jarc a vécu une intense passion, mais il a perdu sa fiancée, et il ne s'en est jamais vraiment remis. D'autant plus qu'il s'en sent responsable. Malheureusement, il ne se souvient pas des conditions de sa mort, dont il fut le seul témoin.

**CELEBRITE (MAUVAISE REPUTATION).** Sa réputation dans son milieu d'origine, celui des riches familles bourgeoises exiléennes, est exécration. On le prend pour un raté, un voleur, et un dépravé. Certains murmurent qu'il a causé la mort de sa fiancée...

### AVANTAGES

**INTUITION.** Le personnage est extrêmement intuitif. — **MAJEUR.** Le personnage a un instinct particulier. Il est très, très difficile de le prendre par surprise. Il semble toujours réagir un instant avant les événements, surtout en cas de danger.

### DEFAUTS

**PHOBIE (CLAUSTROPHOBIE).** Le personnage souffre d'une phobie envers un élément de son choix (la foule, les grands espaces, les lieux clos, certains animaux, certaines couleurs, etc..) L'objet de la phobie peut être parfaitement irrationnel. — **MINEUR.** Le personnage se méfie ou à peur de l'objet de sa phobie. Il peut se maîtriser et sembler parfaitement naturel, mais il sera inconfortable pour lui de rester trop longtemps en sa présence.

**COMPULSION (ALCOOL).** Le personnage ne peut s'empêcher de boire — **MODERE.** Le personnage aura le plus grand mal à se contrôler en public et ne le fera pas du tout dans la sphère privée, mettant ses relations sociales à rude épreuve. Il s'attirera nécessairement une réputation.

## ATTRIBUTS

PHYSIQUE	Moyen
MENTAL	Bon
SOCIAL	Nul
ADAPTABILITE	Faible
REALISATION	Excellent

## TALENTS

Nom	Attribut	Apprentissage	Base	Bonus	Total
Acrobate	PHY	modéré	2		2
Artisan	REA	modéré	3		3
Artiste (peinture)	REA	modéré	11	+3	14
Artiste (photo)	REA	modéré	6		6
Bagarreur	PHY	modéré	7		7
Bricoleur	REA	facile	3		3
Cavalier	ADA	facile	2		2
Chasseur	ADA	facile	2		2
Citadin	ADA	modéré	3	+2	5
Commerçant	SOC	facile	1		1
Connaisseur	SOC	facile	6	+1	7
Escrimeur	PHY	modéré	6		6
Espion	ADA	modéré	5		5
Filou	REA	modéré	6		6
Fonctionnaire	MEN	modéré	2		2
Gentleman	SOC	facile	1		3
Ingénieur	MEN	difficile	8		8
Joueur	MEN	facile	2		2
Lettre	MEN	modéré	7		7
Marin	REA	facile	3		3
Médecin	MEN	difficile	2		2
Occultiste	MEN	modéré	4		4
Orateur	SOC	modéré	1		1
Pilote	ADA	facile	2		2
Programmeur	MEN	difficile	2		2
Psychologue	SOC	difficile	1		1
Savant	MEN	difficile	6		6
Scientiste	MEN	difficile	2		2
Sportif	PHY	facile	5		5
Tireur	ADA	modéré	2		2

## RELATIONS SOCIALES CONNUES

- Tavernier sur le port circulaire (contact)
- Ingénieur alcoolique travaillant dans les soutes d'un cargo (allié)

---

## PHILOMENE BONVOISIN

---

**Âge** : 34 ans

**Origine géographique** : Exil

**Origine sociale** : Orphelin

**Archétype** : policier investigateur

**Niveau de vie** : IV. Philomène gagne 155 VE par jour, mais il est sur la brèche presque vingt heures sur vingt...

**Langues parlées** : Exiléen

**Points de santé** : 24

### PROFIL

Brillant inspecteur de la SURETE générale, Philomène s'est construit une réputation de probité et d'efficacité auprès de ses supérieurs. Il connaît une bonne partie d'Exil comme sa poche. Philomène adore son métier. Il est incapable de résister au petit pincement d'excitation qui annonce un mystère à résoudre. Sec et nerveux, Philomène n'est pas un boute-en-train, même s'il lui arrive de se détendre.

Exiléen d'origine, Philomène est un enfant abandonné, qui a été élevé par l'administration de la Cité. Il a développé une grande loyauté envers sa ville.

### HISTORIQUES

**PUPILLE EXILEENNE.** Le personnage est un orphelin mais il a été très correctement élevé au sein de l'un des orphelinats des pupilles de la cité.

**DEBITEUR** : Philomène a innocenté un haut magistrat accusé à tort. Celui-ci a assuré Philomène qu'il l'aiderait toujours dans la mesure de ses moyens

### AVANTAGES

**INTUITION.** Le personnage est extrêmement intuitif. — **MODERE.** Le personnage a une bonne intuition générale. S'il se retrouve dans une situation à plusieurs choix, il prendra souvent le bon.

### DEFAUTS

**MANIE.** Philomène est bourré de tics révélant sa nervosité. — **MODERE.** Le personnage aura le plus grand mal à se contrôler en public et ne le fera pas du tout dans la sphère privée, mettant ses relations sociales à rude épreuve. Il s'attirera nécessairement une réputation.

### ATTRIBUTS

PHYSIQUE	Bon
MENTAL	Moyen
SOCIAL	Moyen
ADAPTABILITE	Bon
REALISATION	Nul

## TALENTS

Nom	Attribut	Apprentissage	Base	Bonus	Total
Acrobate	PHY	modéré	6		6
Artisan	REA	modéré	1		
Artiste	REA	modéré	1		
Bagarreur	PHY	modéré	9		9
Bricoleur	REA	facile	1		
Cavalier	ADA	facile	2		
Chasseur	ADA	facile	2		
Citadin	ADA	modéré	9	+3	12
Commerçant	SOC	facile	2		
Connaisseur	SOC	facile	2		
Escrimeur	PHY	modéré	2		
Espion	ADA	modéré	9	+2	11
Filou	REA	modéré	3		3
Fonctionnaire	MEN	modéré	6		6
Gentleman	SOC	facile	6		6
Ingénieur	MEN	difficile	2		
Joueur	MEN	facile	6		6
Lettré	MEN	modéré	2		
Marin	REA	facile	1		
Médecin	MEN	difficile	2		
Occultiste	MEN	modéré	2		
Orateur	SOC	modéré	2		
Pilote	ADA	facile	2		
Programmeur	MEN	difficile	2		
Psychologue	SOC	difficile	5		5
Savant	MEN	difficile	2		
Scientiste	MEN	difficile	2		
Sportif	PHY	facile	6		8
Tireur	ADA	modéré	8	+1	9

### RELATIONS SOCIALES CONNUES :

- Médecin légiste (contact)
- Affranchis des Passantes (contact)
- Sergent de rue (allié)
- Directeur de l'orphelinat (allié)
- Petit caïd dans les Passantes, ancien camarade d'orphelinat (contact)