PERSONNAGE PRÉ-TIRÉ : AMRA

AGILITÉ 3			CARRURE 3			PERCEPTION 3			INTELLIGENCE 5			PRÉSENCE 3			SANG-FROID 2		
Techniques	X		**Survie**	☐		**Espionnage**	X		**Sciences**	X		**Négociation**	☐		**Trempe**	☐	
	Cptce	Total		Cptce	Total		Cptce	Total		Cptce	Total		Cptce	Total		Cptce	Total
Acrobaties			**Armes de jet**			Déguisement			Analyse	2	7	Baratin			Commandement		
Armes de poing			**[Armes lourdes]**			Discrétion			Arts ( )			Bureaucratie	1	4	**[Démolition]**	1	3
Armes d'épaule			Athlétisme	1	4	Empathie			Connaissance (**Ligue**)	3	8	Comédie			**Détermination**		
[Armes emb.]	1	4	Equitation			[Falsification]			Connaissance ( )			Commerce			Dressage		
Artisanat ( )			**Mêlée**			Recherche			Connaissance ( )			Danse			Illégalités	1	3
Artisanat ( )			Env. (**Espace**)	1	4	[Senseurs]	3	6	[Ésotérisme]			Éloquence			**Intimidation**		
[Pilotage (Vaisseau)]	1	4	Env. ( )			[Syst. Sécu.]	1	4	Histoire			Étiquette			Premiers soins		
[Pilotage (P. Lrd.)]	2	5	Env. ( )			Vigilance	2	5	[Ingénierie]	4	9	Jeux			Tactique		
[Pilotage ( )]									[Médecine]	2	7	**Séduction**					
Technologie	4	7							Navigation	1	6						
									[Sciences solaires]								
									[Sciences stellaires]	4	9						
									Stratégie								

SANTÉ

Indemne :
Blessé Léger :
Blessé Grave :
Mort? :

CARACTÉRISTIQUES SPÉCIALES

Points de Panache :
Énergie X :
Gloire :

APTITUDES D'ARCHÉTYPE

Scotty spécial

QUALITÉS ET DÉFAUTS

MUTATIONS

ARMEMENT

Arme	Dégâts	MdT	Charg.	Portée	Munitions/notes
Mains nues	2S				Dégâts S sans mutations

Armure	Protection	Encombrement	Notes

Frags :

JOUEUR :
Crée le :
Origine : LIGUE ( )
Sexe : MASCULIN Mutant? : NON
Age : 28

Expérience (disponible) :
Expérience (totale) :

NOM : AMRA
Surnom :
Archétype : INGÉNIEUR
Motivation : OUBLI

COORDONNÉES MÉMORISÉES

DESCRIPTION

Poids : 75 KG Cheveux : NOIRS Peau : NOIRE
Taille : 1,78 M Yeux : MARRONS

BLACK RASTA À L'AIR COOL
SOURIANT SYMPA
PORTE UNE SALOPETTE DE MÉCANO KAKI AVEC UN TAG TÊTE DE MORT
IL A DES TATOUAGES TRIBAUX
IL NE SE PREND PAS TELLEMENT AU SÉRIEUX. IL N'AIME PAS TROP LA BAGARRE NON PLUS.

HISTORIQUE

ANCIEN MILITAIRE DE LA LIGUE. EN A EU ASSEZ DE PERDRE.
VEUT SE FAIRE UNE NOUVELLE VIE, MAIS UN PEU IDÉALISTE QUAND MÊME
UN PEU MÉLANCOLIQUE, NOIE SON CHAGRIN DANS L'ALCOOL.

ÉQUIPEMENT

	Porté ?		Porté ?
• HAMAC	○	•	○
• BLEU DE TRAVAIL	○	•	○
• CAISSE À OUILS	○	•	○
• INSTRUMENTS D'ÉLECTRONIQUE	○	•	○
•	○	•	○
•	○	•	○
•	○	•	○
•	○	•	○
•	○	•	○
•	○	•	○
•	○	•	○
•	○	•	○
•	○	•	○
•	○	•	○
•	○	•	○
•	○	•	○
•	○	•	○
•	○	•	○
•	○	•	○

Crédits : 50 ₡ Train de vie :

>>> Caractère

Amra est d'un naturel jovial. Pour lui, la piraterie est avant tout une façon agréable de vivre. Il épargne les adversaires vaincus et ne pille que ce dont il a besoin. Il respecte le code des pirates, plus par manque d'agressivité que par réelle conviction. Il n'apprécie pas tellement de se battre, mais lorsque ses amis sont en danger, il n'hésite pas à faire parler les armes.

Ce qu'Amra apprécie avant tout, c'est de boire une bonne pina colada sur les plages d'Havana. Les pillages, les voyages et les aventures, tout cela n'est qu'un moyen pour passer du bon temps loin de tout. C'est en tout cas ce qu'il se raconte à lui-même, car Amra a toujours un pincement au cœur lorsqu'il se retrouve dans l'espace.

Malgré son caractère placide, Amra ne supporte pas de perdre. Qu'il s'agisse d'une partie de poker havanais ou d'un combat spatial, il refuse l'idée de la défaite. Il est prêt à tout pour gagner, même à y laisser sa peau... ou à être violent !

Nous sommes au maximum de la puissance !

>>> Rêves

Sous son air gai, Amra cache une véritable mélancolie. Il veut oublier la violence du dernier millénaire et la prochaine destruction de l'humanité. Ancien pacifiste, il cherche à noyer ses vieux idéaux dans le rhum et la bonne humeur. Pourtant, il ne peut complètement oublier son passé et tente parfois d'amener un peu de paix dans cette galaxie de brutes.

Peu à peu, Amra se débarrasse de tout ce qui le rattache à son passé : idéaux, vêtements, possessions. Il est suffisamment malin pour se rendre compte que l'étape finale de ce voyage intérieur, c'est de sombrer lui-même dans la violence du dernier millénaire, pour oublier le pacifiste qu'il fut. Il ne peut cependant se résoudre à cette éventualité et se contente de l'insouciance et de la joie de vivre des pirates !

>>> Exploits

Amra est un ancien ingénieur de la Ligue des planètes libres. Pacifiste et idéaliste, il s'est engagé très jeune dans l'armada de la Ligue pour défendre les frontières de sa nation contre les incursions des empires et des pillards. Malgré la très haute technologie de la Ligue, Amra a connu bien des défaites, trop pour ne pas entamer son idéalisme.

Après un ultime naufrage, Amra décida de ne pas retourner à la Ligue. Il survécut comme il put parmi les hors-la-loi et les vauriens avant de rejoindre un équipage pirate. Rapidement, il se passionna pour cette nouvelle vie qui lui permettait d'oublier ses déboires passés. Intelligent, il supporta mal l'autorité de son premier capitaine, courageux mais pas très fin. Il décida de débarquer du vaisseau et de chercher d'autres pirates avec lesquels il pourrait s'entendre et fonder un équipage dans lequel on écouterait, de temps en temps, la voix de la raison.