

BUCK SAVAGE

Le père de Buck était un célèbre boxeur qui changea son nom en «Savage» pour les besoins de sa carrière. Il voulait toutefois une meilleure vie pour son fils, et l'obligea donc à faire des études à New York. Buck s'y tint juste assez longtemps pour s'impliquer dans quelques fouilles archéologiques, mais il devint vite évident que la chasse aux reliques et les bagarres avec ses concurrents convenaient bien mieux à sa nature.

À présent Buck parcourt le monde, recherchant des trésors perdus et les confiant à divers musées - en échange d'une petite commission bien sûr. Il est profondément amoureux de Virginia Dare, mais sa nature bourrue ne cesse de ruiner les chances que leur association devienne permanente.



ATTRIBUTS

Agilité		d8	Charisme	-2
Intellect		d6	Allure	6
Âme		d6	Parade	6
Force		d8	Résistance	7
Vigueur		d8		

COMPETENCES

Combat		d8
Escalade		d6
Furtivité		d6
Intimidation		d6
Natation		d4
Perception		d6
Survie		d6
Tir		d8
Tripes		d6

EQUIPEMENT

Machette
Mitrailleuse Thomson avec 2 chargeurs supplémentaires
Colt 1911 avec 2 chargeurs de rechange.

HANDICAPS

Héroïque : chaque fois que Buck voit quelqu'un en danger ou dans le besoin il se lance à son secours, même si cela ne lui plaît pas forcément.

Sale caractère : Buck est bourru, fait rarement preuve de gentillesse et n'est pas très agréable en général (Charisme -2)

Têtu : Buck considère qu'il n'a jamais tort, même avec des preuves évidentes du contraire.

ATOUS

Costaud : Buck est particulièrement musclé (Résistance +1)

Combatif : Buck bénéficie de +2 à son jet de Vigueur pour récupérer d'un état Secoué

Rock'n'roll : Buck peut ignorer le malus de -2 dû au tir automatique s'il ne se déplace pas.

Langues parlées : Anglais, arabe, espagnol.



VIRGINIA DARE

Les parents de Virginia l'élevèrent pour être danseuse, mais son comportement de garçon manqué prenait bien souvent le dessus. Plus d'un garçon un peu trop entreprenant y a récolté un nez cassé. À l'âge de 21 ans, cette mondaine indolente fut tirée de sa vie ennuyeuse quand son frère Danny disparut durant une visite au Caire. Non seulement elle le retrouva, mais elle se retrouva impliquée dans un incroyable combat contre une antique momie. Depuis ce jour, elle s'est fait une solide réputation de pilleuse de tombes.

C'est durant cette aventure que Virginia a rencontré Buck Savage, et elle a développé une relation d'amour-haine avec lui. Tous deux savent qu'ils sont destinés à être ensemble, mais leur tempérament entêté les a pour l'instant empêché de concrétiser cette relation.



ATTRIBUTS

Agilité		d8	Charisme	+2
Intellect		d8	Allure	6
Âme		d8	Parade	5
Force		d6	Résistance	5
Vigueur		d6		

COMPETENCES

Combat		d6
Escalade		d4
Furtivité		d6
Intimidation		d6
Navigation		d6
Perception		d6
Persuasion		d6
Recherche		d6
Tir		d6
Tripes		d6

EQUIPEMENT

Grand couteau
Colt 1911 avec 2 chargeurs de rechange.

HANDICAPS

Curieuse : Virginia ne peut pas résister à un mystère ou une énigme, et a toujours tendance à mettre son nez partout.

Loyale : Virginia est prête à donner sa vie pour ses amis. Elle leur viendra en aide quels que soient les risques.

Têtue : Virginia considère qu'elle n'a jamais tort, quitte à faire preuve de mauvaise foi.

ATOUTS

Séduisante : La beauté de Virginia laisse peu de monde indifférent (Charisme +2)

Sixième sens : Virginia bénéficie d'un jet de Perception à -2 pour anticiper les pièges ou les embuscades

Vigilante : Tous les tests de Perception de Virginia bénéficient d'un +2.

Langues parlées : Anglais, arabe, français, russe.



DANNY DARE

Danny est le frère cadet de Virginia. C'est un écrivain et journaliste talentueux, et il suit parfois sa sœur durant ses expéditions. Les histoires de Danny sont réputées pour leur exubérance débridée, mais la plupart sont bien plus vraies que ce que ses fidèles lecteurs ne l'imaginent!

Danny est souvent à l'origine de problèmes, mais il sait s'esquiver très rapidement. Il est plutôt chétif, aussi quand les coups commencent à pleuvoir il se réfugie derrière Buck et utilise son environnement - ou son calibre 32mm s'il est acculé - pour rester hors d'atteinte.



ATTRIBUTS

Agilité		d8
Intellect		d8
Âme		d6
Force		d6
Vigueur		d4

Charisme	0
Allure	6
Parade	4
Résistance	4

COMPETENCES

Combat		d4
Crochetage		d6
Escalade		d6
Furtivité		d8
Perception		d6
Persuasion		d6
Recherche		d8
Réseaux		d8
Tir		d6
Tripes		d6

HANDICAPS

Bavard : Danny ne sait pas tenir sa langue et est incapable de garder un secret.

Curieux : Danny ne peut pas s'empêcher de fourrer son nez partout dès qu'il sent qu'un mystère est proche.

Myope : Danny à 50% de chances de perdre ses lunettes s'il subit une blessure. Il subit alors un malus de -2 à ses jets de Tir et de Perception.

ATOUTS

Investigateur : Danny ajoute +2 à ses jets de Perception, Recherche et Réseaux quand il cherche des indices.

Tête froide : Danny tire 2 cartes pour l'Initiative et agit sur la meilleure.

Voleur : Danny bénéficie d'un bonus de +2 sur ses tests d'Escalade, Crochetage et Furtivité, ainsi que pour désamorcer les pièges.

Langues parlées : Anglais, français, allemand, espagnol.

EQUIPEMENT

Couteau

Pistolet 32mm avec 2 barilletts de rechange.

Appareil photo, 5 rouleaux de film (20 photos chaque)

Calepin et crayon



DOC GOLD

Buck a contacté Doc Gold il y a quelques années alors qu'il recherchait un scaphandre qui lui permettrait de s'aventurer dans les abysses (pour chercher la cité perdue d'Atlantis). L'inventeur britannique n'a pas encore pu mettre la touche finale à ce projet, mais il y travaille. Dans le même temps les deux hommes ont noué une relation professionnelle mutuellement profitable. Doc Gold aide Buck dans certaines de ses expéditions, faisant usage de ses miraculeux Toniques-aux-Merveilles, et reçoit une part des bénéfices pour financer ses recherches.

Doc Gold est impatient de tester sur le terrain sa nouvelle trouvaille : son Dispositif à Déchargement Électromagnétique. Buck agace le scientifique en l'appelant constamment «fusil-éclair».



ATTRIBUTS

Agilité	☐ d6	Charisme	0
Intellect	☐ d10	Allure	6
Âme	☐ d6	Parade	4
Force	☐ d6	Résistance	5
Vigueur	☐ d6		

COMPETENCES

Connaissance (sciences)	☐ d10
Combat	☐ d4
Perception	☐ d8
Recherche	☐ d6
Réparation	☐ d8
Soins	☐ d6
Tir	☐ d6
Trips	☐ d6

HANDICAPS

Curieux : Doc ne supporte pas les énigmes récalcitrantes. Il cherchera par tous les moyens à en percer les secrets.

Sceptique : Doc ne croit pas au surnaturel. Il subit un malus de -2 à ses tests de Terreur quand il doit y faire face.

Têtu : Doc considère qu'il n'a jamais tort, même avec des preuves évidentes du contraire.

ATOUS

Arcanes (Science étrange) : Doc peut fabriquer des gadgets.

Nouveau Pouvoir : Doc peut utiliser l'Éclair dans ses inventions.

Points de Pouvoir x2 : Doc dispose de 10 points de pouvoir supplémentaires

Langues parlées : Anglais, allemand, latin, maya, tibétain.

EQUIPEMENT

Tonique-aux-Merveilles de Doc Gold
Dispositif à Déchargement Électromagnétique
Kit de pièces et d'outils

☐ -1 ☐ -2 ☐ -3 ☐ X

KATOR L'ENFANT-SINGE

Buck et son équipe ont découvert Kator lors d'un voyage au cœur de l'Afrique Noire il y a moins de 6 mois. Kator semble être devenu orphelin dans la jungle et avoir été élevé par des singes! Il est incroyablement fort et vigoureux, et également très intelligent, bien que son absence d'éducation puisse le faire paraître sauvage et ignorant. Il parle un anglais approximatif à présent - «Kator vouloir barre chocolatée!» - et a seulement commencé à apprendre l'écriture de son nom. Il se bat volontier, et se montre impitoyable quand il gagne. La Loi de la Jungle entre souvent en conflit avec les manières plus «civilisées» des Dare.

Kator aime Virginia et se bagarre souvent avec Buck par jalousie. Virginia aime également Kator, dans le sens maternel du terme, mais les signaux ambivalents qu'elle envoie troublent l'enfant-singe, trop simple pour les interpréter.



ATTRIBUTS

Agilité		d8	Charisme	-2
Intellect		d6	Allure	6
Âme		d6	Parade	8
Force		d8	Résistance	6
Vigueur		d8		

COMPETENCES

Combat		d8
Furtivité		d6
Lancer		d4
Natation		d4
Perception		d6
Pistage		d8
Survie		d8
Tripes		d6

HANDICAPS

Ignorant : Kator manque d'éducation. Il subit un -2 à ses jets de Culture générale.

Illettré : Kator ne sait ni lire ni écrire.

Étranger : Kator dénote en environnement urbain (Charisme -2).

ATOUS

Acrobate : Kator possède l'Agilité du singe. Il ajoute +2 à ses jets d'acrobaties (ruses incluses).

Balayage : Kator peut effectuer une attaque tournoyante à -2 et toucher tous les ennemis autour de lui.

Forestier : Kator ajoute +2 à ses jets de Pistage et de Survie. Quand il se trouve en forêt ou dans la jungle, Kator peut également ajouter +2 à ses jets de Discrétion.

Langues parlées : Anglais, swahili, singe.

EQUIPEMENT

Lance
Pagne
Bourse contenant divers objets - comme des noix et des vers de vase.



TOMMY GUN



Trait : Tir
Portée : 12/24/48
Dégâts :
2d6+1
Cadence : 3
Munitions : 50
Pénétration : 1
Tir automatique

COLT 1911



Trait : Tir
Portée : 12/24/48
Dégâts :
2d6+1
Cadence : 1
Munitions : 7
Pénétration : 1
Tir semi-automatique

COLT 1911



Trait : Tir
Portée : 12/24/48
Dégâts :
2d6+1
Cadence : 1
Munitions : 7
Pénétration : 1
Tir semi-automatique

MACHETTE



Trait : Combat
Dégâts :
Force+d6

GRAND COUTEAU



Trait : Combat/Lancer
Dégâts :
Force+d4

CALIBRE .32



Trait : Tir
Portée : 12/24/48
Dégâts :
2d6-1
Cadence : 1
Munitions : 6

COUTEAU



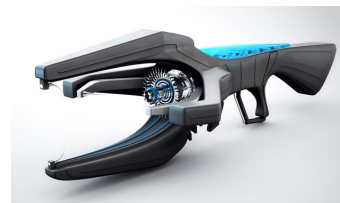
Trait : Combat/Lancer
Dégâts :
Force+d4

LANCE



Trait : Combat/Lancer
Dégâts :
Force+d6
Parade : +1
Allonge : 1

APPAREIL A DECHARGEMENT ELECTROMAGNETIQUE



Trait : Tir
Portée : à vue
Dégâts :
2d6/éclair ou **3d6**
Cadence : 1-3 éclairs
Points de pouvoir : 20
Coût : 1-3 ou 2