

MARYSE BOUCHER – PILOTE

Issue d'une famille modeste qui a quitté l'Alsace pour rester française, Maryse rêvait d'aviation et de records en admirant les appareils militaires en vol. Sans diplôme et sans argent, elle a financé son brevet de pilote en devenant mécanicienne.

Dans sa combinaison de vol, les cheveux généralement noués sous une casquette ou parfois sous un casque, il est facile de confondre Maryse avec un homme. De près, son joli minois met fin à l'illusion mais son regard déterminé et sa démarche volontaire confirment un caractère impétueux.

— *Bien sûr que je peux la réparer, ça sera prêt dans deux heures ! Après ça, je vous amène là-bas !*

Allure : 6 (d6)

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d6	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d8, Combat d4, Conduite d6, Culture générale d6, Discrétion d4, Perception d6, Persuasion d4, Pilotage d8, Réparation d6.

Atouts : As, Acrobate.

Handicaps : Impulsive, Loyale, Têtue.

Langues : anglais, allemand, français.

PARADE
4

RÉSISTANCE
5

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Acrobate :** relance gratuite en Athlétisme (acrobatie, empoignade et équilibre).

* **As :** ignore -2 en Conduite, Navigation et Pilotage, peut Encaisser avec sa Compétence des dégâts au véhicule pour 1 Jeton.

ACTIONS

✂ **Grosse clef à molette (arme improvisée) :** Combat d4-2, 2d6.

☒ **Outil lancé (arme improvisée) :** Athlétisme (lancer) d8-2, 3/6/12, d6+d4.

ÉQUIPEMENT

Tenue d'aviatrice, tenue de citadine, caisse à outil, berline ordinaire, biplan d'occasion.



LORD DUNCAN BLIGHT – MILITAIRE

Ancien colonel de l'armée britannique, Duncan est issu d'une riche famille aristocratique. Grand amateur de rugby et de boxe, malgré des états de services irréprochables, il a quitté l'armée pour acheter une salle de boxe à New-York.

Duncan est un homme de haute stature, à la mise soignée et aux manières distinguées, mais son visage porte les stigmates de la guerre. L'élégance de ses costumes peine à dissimuler une nature plus brutale et on l'imagine tout autant à son aise en bras de chemise dans une guerre des gangs que dans un salon de thé.

— *Je t'ai jamais raconté, fiston, mais la bataille de la Somme, c'était pas de la tarte !*

Allure : 6 (d6)

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d6	d8	d4	d8

Compétences : Athlétisme d6, Combat d8, Conduite d4, Culture générale d4(+2), Discrétion d4, Intimidation d6, Perception d6, Persuasion d4(+2), Survie d4, Tir d8.

Atouts : Aristocrate, Arts martiaux.

Handicaps : Bizarerie (Mineur — ramène tout à des souvenirs de guerre), Présomptueux, Rancunier (Mineur).

Langues : anglais, français.

PARADE
6

RÉSISTANCE
6

CAPACITÉS SPÉCIALES

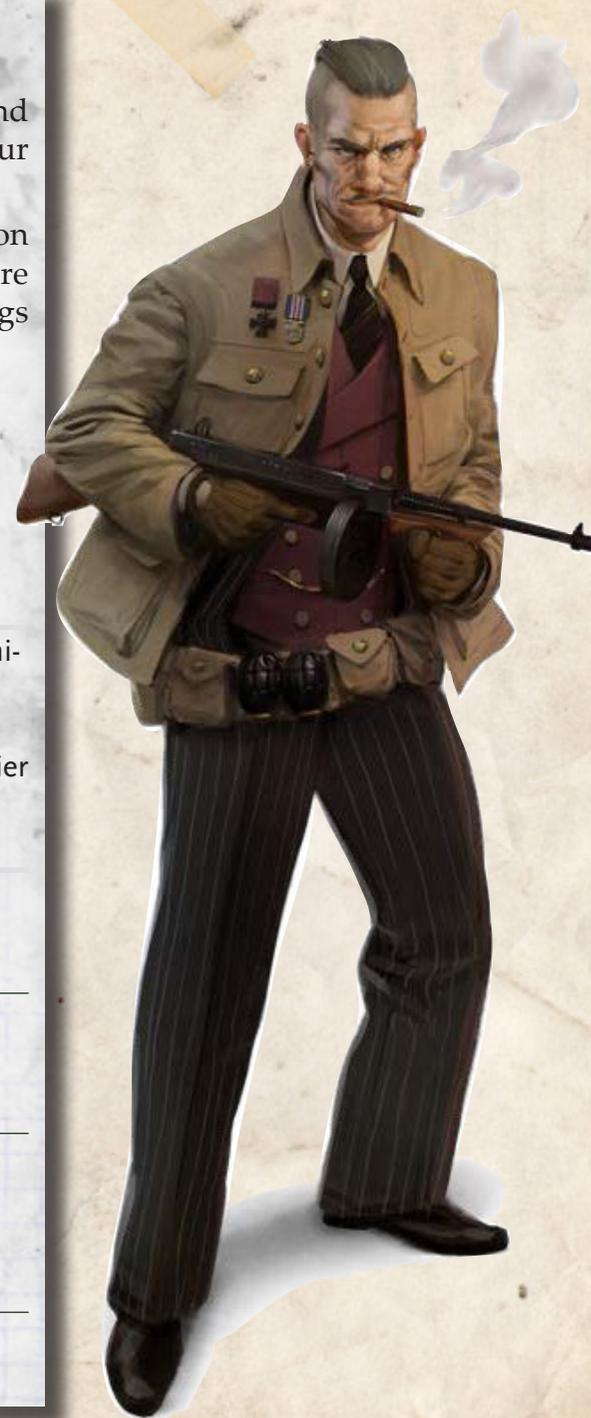
- * **Aristocrate :** Culture générale et Persuasion (réseautage) +2 parmi les classes supérieures.
- * **Arts martiaux :** Avec poings ou pieds, Combat +1, dégâts For+d4, Arme naturelle.

ACTIONS

- ✂ **Mains nues :** Combat d8+1, d8+d4.
- ☒ **Colt 1911 :** Tir d8, 12/24/48, 2d6+1, PA 1.
- ☒ **Carabine Spencer :** Tir d8, 20/40/80, 2d8, PA 2.

ÉQUIPEMENT

Uniforme, tenue de citoyen, canne, Colt 1911, Carabine Spencer, berline ordinaire, 200\$



FRANCESCA PETRINI – ARCHÉOLOGUE

À la mort de son père, cette jeune Italienne a pris la décision de terminer l'ouvrage que son paternel avait commencé à écrire sur les rites funéraires des indiens d'Amérique. Dès lors, elle s'est installée à New-York afin de mener ce projet à bien et de profiter de la large communauté italienne qui y réside.

Francesca est une jeune femme élégante mais timide, qui cache son embarras sous un chapeau à large bord. Toutefois, celui qui parvient à croiser son regard en mesure immédiatement toute l'acuité, c'est alors généralement à son tour de baisser les yeux

— *J'ai lu un truc là-dessus ! Laissez-moi le temps de retrouver l'article !*

Allure : 6 (d6)

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d6	d4	d10	d6

Compétences : Athlétisme d4, Combat d4, Culture générale d6, Discrétion d4, Éducation d8+2, Occultisme d4, Perception d6 (indice +2), Persuasion d6, Recherche d8 (indice +2), Survie d4.

Atouts : Érudite, Investigateur.

Handicaps : Deux mains gauches, Malchanceuse, Prudente.

Langues : italien, anglais, français, langues amérindiennes

PARADE
4

RÉSISTANCE
5

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Deux mains gauches :** utiliser un appareil mécanique -2, hors service si Échec critique.
- * **Malchanceuse :** -1 Jeton par session.

ACTIONS

- ✂ **Arme improvisée :** Combat d4-2, 2d4.
- ☒ **Objet lancé (arme improvisée) :** Athlétisme (lancer) d4-2, 3/6/12, 2d4.

ÉQUIPEMENT

Tenue de randonnée, tenue de citadine, matériel de fouille, cartes de sites archéologiques, 200\$.



JOHN PRENTISS – AVENTURIER

Fils d'un riche industriel américain, John a été élevé par une nourrice noire. Il en a conçu une grande amertume pour les théories racistes de sa famille et, très jeune, est parti explorer le monde, relatant ses voyages dans des romans qui connaissent un succès d'estime.

La mâchoire carrée, le regard franc et la parole facile, John est un jeune homme athlétique qui semble partout à son aise. Chemise entrouverte, chapeau de cuir, il soigne son allure de baroudeur et ne se sépare jamais d'un carnet dans lequel il prend note de ses exploits, réels ou imaginaires.

— Hé l'ami ! T'aurais pas vu un type en redignote avec un haut-de-forme passer dans le coin ?

Allure : 6 (d6)

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d6	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d8, Combat d6, Culture générale d6, Discrétion d6, Perception d6, Persuasion d6, Survie d6, Tir d6.

Atouts : Panache, Vif.

Handicaps : Bavard, Loyal, Susceptible.

Langues : anglais, espagnol, japonais.

PARADE
5

RÉSISTANCE
5

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Panache :** Trait +2 si Relancé avec Jeton.
- * **Vif :** peut défausser une carte d'action de 5 ou moins et repiocher.

ACTIONS

- ✂ **Couteau :** Combat d6, d6+d4.
- 🔫 **S&W M1917 :** Tir d6, 10/20/40, 2d6.

ÉQUIPEMENT

Tenue de randonnée, tenue de citadin, S&W M1917, matériel de camping et d'alpinisme, voilier, carnet de notes, couteau, 200\$.



ILIA DROUDJI – JOURNALISTE

Née à Constantinople, d'une famille israélite de l'Empire Ottoman, Ilia et sa famille ont émigré à New-York peu de temps avant la dissolution de l'Empire. Douée pour les langues, la jeune femme déracinée y est devenue journaliste.

Avec sa longue chevelure noire, sa démarche souple et son regard d'orientale, Ilia possède un charme explosif. Elle arbore toutefois des tenues plutôt discrètes, dans des tons de verts et de bruns. Elle possède l'étonnante capacité de savoir à la fois disparaître dans les ombres en un clin d'œil et de briller de mille feux en société.

— Incroyable ! Retenez-le que je puisse prendre une photo !

Allure : 6 (d6)

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d8	d4	d8	d6

Compétences : Athlétisme d4, Combat d4, Culture générale d6, Discrétion d6, Éducation d6, Perception d6, Persuasion d8 (+1 selon interlocuteur), Recherche d6, Tir d6.

Atouts : Linguiste, Séduisante.

Handicaps : Curieuse, Pacifiste (Mineur), Rancunière (Mineur).

Langues : hébreux, anglais, arabe, français, grec ancien, latin, mandarin, turc.

PARADE
4

RÉSISTANCE
5

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Linguiste** : connaît Intellect langues.

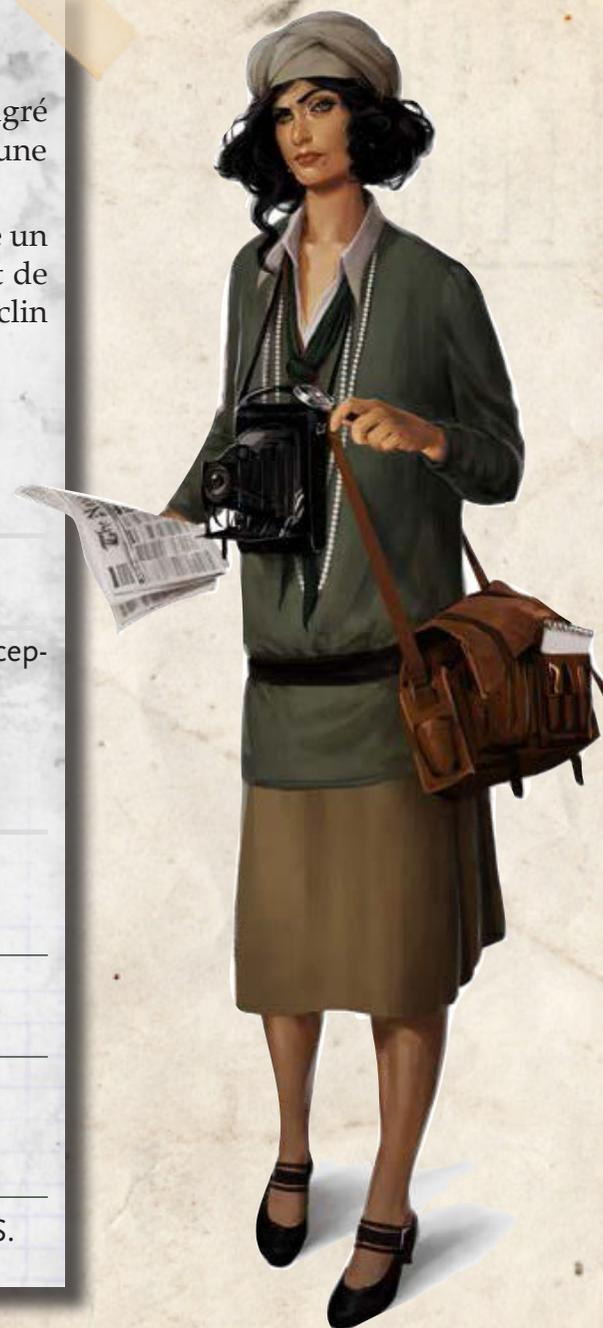
ACTIONS

✂ **Arme improvisée** : Combat d4-2, 2d4.

☒ **Derringer** : Tir d6, 3/6/12, 2d4.

ÉQUIPEMENT

2 tenues de citadine, carte de presse, carnet d'adresses, appareil photo à soufflet, Derringer, 200\$.



PROFESSEUR JOHAN KERENSKY – THÉRAPEUTE

Passionné de paranormal et de métaphysique, le jeune Johan s'est intéressé très tôt aux théories modernes de psychologie. Il tente désormais de créer sa propre méthode thérapeutique en travaillant plus particulièrement sur les maladies mentales dans les civilisations préindustrielles.

Grand et maigre, le sourcil broussailleux, le professeur Kerenski semble en permanence absorbé par des détails auxquels lui seul est sensible. Son costume gris, austère et chiffonné, suggère qu'il n'a pas dormi depuis longtemps ou alors tout habillé, tandis que son regard est habité d'une flamme d'une rare intensité.

— *Le vrai problème qui se pose au thérapeute, c'est d'être un thérapeute.*

Allure : 6 (d6)

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d4	d8	d4	d8	d6

Compétences : Athlétisme d4, Combat d4, Culture générale d8, Discrétion d4, Éducation d8, Occultisme d6, Perception d6, Persuasion d6, Soins d6.

Atouts : Charismatique, Déterminé.

Handicaps : Chimère (tout le monde a besoin d'un thérapeute), Curieux, Dur d'oreille (Mineur).

Langues : anglais, allemand, français, latin.

PARADE
4

RÉSISTANCE
5

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Charismatique :** Relance gratuite en Persuasion.
- * **Déterminé :** Âme ou Intellect +2 pour résister à une Épreuve.
- * **Dur d'oreille :** Perception utilisant l'ouïe -4.

ACTIONS

- ✂ **Arme improvisée :** Combat d4-2, 2d4.
- ☒ **Objet lancé (arme improvisée) :** Athlétisme (lancer) d4-2, 3/6/12, 2d4.

ÉQUIPEMENT

Tenue de médecin, tenue de citadin, trousse de premier secours, automobile de base, 200\$.

