

PROFESSEUR ALEXANDER "MAESTRO" BERGSTEIN

Allemand, 42 ans, 1,82 m.

Le professeur Bernstein est un authentique surdoué. Doté de plusieurs doctorats dans diverses matières scientifiques, il est aussi bricoleur de génie, collectionneur de vieilles voitures, orientaliste, expert en aikido, sabre et en cérémonie du thé... Sans compter son hobby, l'occultisme. Cette débauche d'activités lui permet d'oublier la lente maladie génétique qui le ronge. Dans quelques années il sera impotent, et cela le rend terriblement hypocondriaque.

— Je pourrai... hhh... construire une bombe avec ce bidon de désherbant et un jeu de mécano, mais... hmhhh... donnez-moi d'abord mon inhalateur.

Allure : 5 (d6-1, min. 1)

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6-1	d8	d4-1	d12	d6-1

Compétences : Athlétisme d4, Combat d6, Conduite d4, Culture générale d8, Discrétion d4, Éducation d6, Électronique d8, Informatique d6, Occultisme d6, Perception d8, Persuasion d4, Recherche d8, Réparation d10+2, Sciences d10+2, Tir d4.

Atouts : Bidouilleur, Débrouillard, Érudit.

Handicaps : Anémique (Mineur), Chimère (Mineur — Hypocondriaque), Maladie dégénérative (Âgé — Majeur).

Langues : allemand, anglais, français, hébreux, japonais, mandarin.

PARADE
5

RÉSISTANCE
5

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Anémique :** Vigueur -2 pour résister à la Fatigue.
- * **Bidouilleur :** Réparation +2, si Prouesse temps/2.
- * **Débrouillard :** Improvise rapidement des engins.

ACTIONS

- ✂ **Aïkido (Arts martiaux) :** Combat d6+1, 2d4, Arme naturelle.
- ✂ **Katana :** Combat d6, 2d4.

ÉQUIPEMENT

Valise à outils divers, katana, Service à thé, Inhalateur fétiche (pour ses fréquentes crises d'asthme)s



DOCTEUR BETTY BOLDWEN

Écossaise, 35 ans, 1,60 m.

Jolie et timide, le docteur Blodwen est une criminologue sévère. Sa vocation de médecin légiste est une forme de lutte contre les angoisses, sa famille ayant été victime d'un psychopathe dans son enfance. Elle a étudié de nombreux cas étranges et se passionne pour les champs « limites » de la médecine : l'hypnose, la génétique ou l'origine des rêves. Pour s'évader, elle peint et pratique la gymnastique acrobatique, qui renforce son corps et son esprit meurtris.

— *Je ne crains pas la peur, je la laisse glisser sur moi comme la pluie, la peur est une petite mort qui oblitère l'esprit...*

Allure : 6 (d6)

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d8	d6	d8	d6

Compétences : Athlétisme d8, Combat d4, Conduite d4, Culture générale d6, Discrétion d6, Occultisme d6, Perception d8 (indice +2), Persuasion d8 (+1 seon interlocuteur), Recherche d8 (indice +2), Soins d8+2, Tir d6.

Atouts : Acrobate, Acrobate de Combat, Guérisseuse, Hypnose, Séduisante.

Handicaps : Bizarrie (Mineur — Humour noir), Serment d'Hypocrate (Mineur), Pacifiste (Mineur), Timorée (Mineur).

Langues : anglais, français, gaélique, latin.

PARADE
4

RÉSISTANCE
5

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Acrobate :** Relance gratuite en Athlétisme (acrobatie, empoignade et équilibre).
- * **Acrobate de Combat :** Attaque ennemie -1.
- * **Hypnose :** jet de Soins. Fait ressurgir des souvenirs, atténue la douleur, améliore un jet de Persuasion de +2 [+4].
- * **Timorée :** Intimidation -2.

ACTIONS

- ☒ **Bombe d'autodéfense :** Tir d6 ou Combat d4, 2 cases, Vigueur -2 ou Sonné.
- ☒ **Glock 17 :** Tir d6, 12/24/48, 2d6, PA 1.

ÉQUIPEMENT

Trousse d'urgence, Glock-17, bombe d'autodéfense, valise de réanimation.



DAN LYNCH

Américain, 31 ans, 1,75m.

Dès l'âge de 15 ans, Daniel Lynch a plaqué sa famille de riches cinéastes américains et scientologues, pour devenir écrivain et aventurier. Il a baroudé du Nicaragua aux déserts d'Australie, en risquant sa vie sur des coups de tête, des envies, des intuitions... Il trafique un peu de tout, baragouine treize langues, pilote des hydravions, s'intéresse au vaudou et a vu des choses étranges. C'est aussi une grande gueule notoire, qui a tendance à se disperser.

— Pour avoir ces trucs, faut aller en Colombie ou à Tokyo. Ou alors je pique ceux du British Museum, mais ce sera plus cher.

Allure : 6 (d6)

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d6	d6	d6	d10

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Conduite d8, Culture générale d6, Discrétion d6, Éducation d4, Occultisme d6, Perception d6, Persuasion d8, Pilotage d6, Provocation d6, Subterfuge d6, Survie d6, Tir d8.

Atouts : Chanceux, Contacts, Linguiste, Réseau.

Handicaps : Impulsif (Majeur), Présomptueux (Majeur).

Langues : anglais, espagnol, français, italien, japonais, mandarin, portugais, voir ci-dessous.

PARADE
5

RÉSISTANCE
8 (1)

CAPACITÉS SPÉCIALES

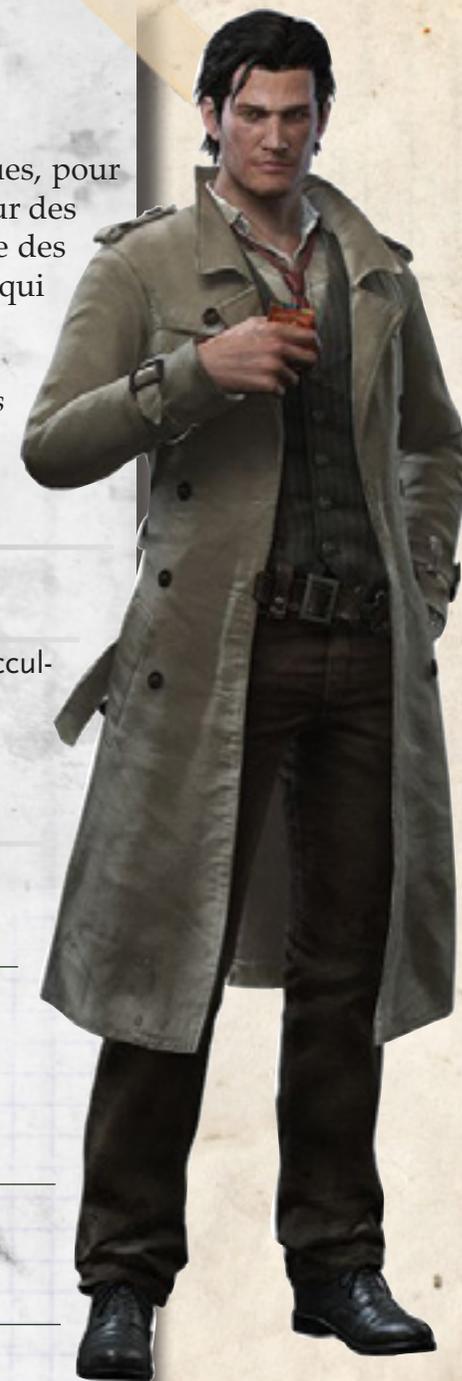
- * **Chanceux :** +1 Jeton par session.
- * **Contacts :** un service rendu par une faction précise par session.
- * **Linguiste :** sur un jet Culture générale, peut se faire comprendre dans n'importe quelle langue.
- * **Réseau :** Culture générale et Réseautage +2 si underground ou criminel.

ACTIONS

- ✂ **Couteau :** Combat d6, d6+d4.
- 🔫 **.44 magnum :** Tid d8, 12/24/48, 2d6+1, PA 1.

ÉQUIPEMENT

Blouson en cuir, rangers, matériel photo, gris-gris divers, .44 magnum, couteau, moto (Harley Davidson).



MAJOR JAMES MALAKANSAR

Hindou, 40 ans, 1,90 m.

James est un métis. Il possède l'élégance raffinée de sa mère britannique et le regard magnétique de son père, un sorcier hindou disparu dans des circonstances mystérieuses. Athlétique et séduisant, il a d'abord été prestidigitateur de casino, avant de devenir agent spécial pour la British Intelligence. Radié pour insubordination, il est maintenant garde du corps de riches personnalités. Son humour caustique est parfois inquiétant.

— *Le roi de trèfle me pose un problème ? Hop, disparu ! Une contravention sur ma Jaguar ? Disparue ! Un témoin gênant ? ...*

Allure : 6 (d6)

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d10	d6	d8	d6	d8

Compétences : Athlétisme d8, Combat d8, Conduite d4, Culture générale d6, Discrétion d6, Éducation d4, Intimidation d6, Occultisme d4, Perception d6, Persuasion d6, Provocation d6, Subterfuge d6, Tir d8.

Atouts : Arts martiaux, Blocage, Maîtrise des arts martiaux, Rock'n Roll.

Handicaps : Bizarrie (Mineur — Humour caustique), Déshonoré (Mineur — radié du MI6), Impitoyable (Mineur), Rancunier (Mineur).

Langues : anglais, hindi, japonais.

PARADE
7

RÉSISTANCE
6

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Blocage :** Parade +1, bonus d'Attaque à plusieurs contre lui -1.

* **Rock'n roll :** sans bouger, ignore -2 de Recul (CdT 2+).

ACTIONS

✂ **Arts martiaux (Karaté) :** Combat d8+2, d8+d6, Arme naturelle.

✂ **Stylo-couteau :** Combat d8, d8+d4.

🔫 **Walter PKK :** Tir d8, 12/24/48, 2d6, PA 1.

ÉQUIPEMENT

Smoking, Walter PKK avec silencieux, téléphone cellulaire, cigares Davidoff, stylo-couteau, cartes truquées.



MORGANE NOTURNO

Italienne, 25 ans, 1,72 m.

Superbe et cynique, Morgane est une brillante informaticienne spécialisée dans les réseaux multimédias. Après un grave accident, il y a quelques années, elle a passé quelques semaines dans le coma. Pendant cette période, elle a vécu une expérience mystique. Depuis elle sait que « la Vérité est ailleurs » et se passionne pour la parapsychologie. Elle s'habille de noir et vit à cent à l'heure, collectionnant les hommes, les voitures et les expériences extrêmes, comme un défi perpétuel et rageur lancé à la Mort.

— Après les courses de voitures, les champs de conscience sous LSD, la chute libre, la réalité virtuelle, je devrais essayer cosmonaute, non ?

Allure : 6 (d6)

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d8	d6	d10	d6

Compétences : Athlétisme d4, Combat d4, Conduite d8, Culture générale d6, Discrétion d4, Éducation d4, Informatique d10+2, Occultisme d4, Perception d6, Persuasion d8 (+2 selon interlocuteur), Pilotage d4, Recherche d8, Sciences d4, Tir d6.

Atouts : As, Érudit (Informatique), Séduisante, Très séduisante.

Handicaps : Curieuse (Majeur), Mauvaise habitude (Mineur — accro à l'adrénaline), Rien à perdre (Mineur).

Langues : italien, anglais, français, espagnol, portugais.

PARADE
4

RÉSISTANCE
5

CAPACITÉS SPÉCIALES

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

* **Très séduisante :** Performance et Persuasion +2 si compatible avec la cible.

ACTIONS

🔪 **Arme improvisée :** Combat d4-2, d6+d4.

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

ÉQUIPEMENT

Puissant ordinateur portable, téléphone cellulaire (connexion sans fil en ville et sur les grands axes urbains), collants sexy en latex noir, lunettes à verres miroirs, derringer, voiture de sport.



VODKA

Russe, 34 ans, 1,98 m.

Vodka est un géant bourru. Ancien second-maître instructeur de la marine russe, il est expert en combat et maniement des explosifs. Lorsque son bâtiment a coulé dans la mer de Barentz, il a survécu des mois comme une bête sauvage dans les glaces de l'Arctique, traqué par les chasseurs inuits et leurs chamans aux terrifiants pouvoirs. Depuis, il a déserté et erré de job en job, docker, videur ou mercenaire, hanté par le souvenir de ses confrontations surnaturelles.

— *Passe-moi la caisse de dynamite, kamarad, je vais faire un peu de nettoyage...*

Allure : 6 (d6)

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d6	d12	d6	d8

Compétences : Athlétisme d8, Combat d8, Conduite d4, Culture générale d6, Discrétion d6, Intimidation d6, Occultisme d4, Perception d6, Persuasion d6, Réparation d8, Survie d4, Tir d8.

Atouts : Arts martiaux, Bagarreur, Costaud, Frénésie.

Handicaps : Bavard (Mineur), Mauvaise habitude (Mineur — alcool et cigarillos), Rancunier (Mineur), Susceptible (Mineur)

Langues : russe, anglais, inuktitut.

PARADE
6

RÉSISTANCE
9 (1)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Costaud :** Taille et Résistance +1, Force (pour Encombrement et Force min.) d12+1.
- * **Taille 1.**

ACTIONS

- ✂ **Arts martiaux (lutte) :** Combat d8+1, d12+d6, Arme naturelle.
- ✂ **Frénésie :** Peut ajouter un 2nd dé de Combat au corps-à-corps max. 1/tour.
- ☒ **Uzi :** Tir d8, 12/24/48, CdT 3, 2d6, PA 1.

ÉQUIPEMENT

Veste fétiche en peau d'ours blanc (Armure +1), vodka, cigarillos, jeep 4x4, uzi, 1 kg de C4, détonateur.

