

Dan Lynch

Âge : 31 ans

Taille : 1,76m

FOR 15 CON 16 TAI 12 DEX 14
INT 11 POU 12 EDU 14 APP 12
PV 14 PH 5 B/Mdom : +1d4

Présentation : 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.

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

Compétences : Baratin 70%, Piloter un avion 60%, Photographie 50%, Armes de poing 50%, Paranormal 20%, 140% à répartir.

Spécial : Anecdotes bizarres du monde entier 30%, Rencontrer une vieille connaissance (amie ou non) dans un pays lointain 20%.

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

Morgane Noturno

Âge : 25 ans

Taille : 1,72m

FOR 9 CON 10 TAI 12 DEX 10
INT 14 POU 16 EDU 18 APP 17
PV 11 PH 5 B/Mdom : -

Présentation : 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.

Citation : «Après les courses de voitures, les champs de conscience sous LSD, la chute libre, et la réalité virtuelle, je devrai essayer cosmonaute, non ? »

Compétences : Informatique 70%, Paranormal 60%, Conduite auto. 50%, Armes de poing 30%, 290% à répartir.

Spécial : Éveil psychique 30% (à tirer par le MJ : picotements, malaises ou visions en présence de personnes, d'objets ou d'évènements liés au paranormal).

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, pistolet cal.22, voiture de sport.

Major James Malakânsar

Âge : 40 ans

Taille : 1,90m

FOR 15 CON 15 TAI 17 DEX 18
INT 10 POU 9 EDU 14 APP 16
PV 16 PH 4 B/Mdom : +1d4

Présentation : 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 mystérieuse. Athlétique et séduisant, il a d'abord été presdigitateur de casino, avant d'être devenu agent spécial pour la British Intelligence. Radié pour insubordination, il est maintenant garde du corps de riches personnalités. Son humour caustique est parfois inquiétant.

Citation : «Le roi de trèfle me pose un problème ? Hop, disparu ! Une contravention sur ma Jaguar ? Disparue ! Un témoin gênant ? ... »

Compétences : Armes de poing 70%, Arts martiaux 65%, TOC 50%, Paranormal 15%, 200% à répartir.

Spécial : Tour de passe-passe (presdigitation, pickpocket, tricher au jeu) 30%.

Équipement : Smoking, Walther PPK avec silencieux, téléphone cellulaire, cigares Davidoff, stylo-couteau, cartes truquées.

.....

Docteur Betty Blodwen

Âge : 35 ans

Taille : 1,60m

FOR 8 CON 11 TAI 9 DEX 12
INT 16 POU 13 EDU 18 APP 14
PV 10 PH 4 B/Mdom : -

Présentation : 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 meurtri.

Citation : « 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... »

Compétences : Médecine 80%, Psychologie 60%, Latin 40%, Gymnastique 30%, Paranormal 30%, 280% à répartir.

Spécial : Hypnose 33%, sur un sujet volontaire, fait resurgir des souvenirs, atténue la douleur. Sur un individu non volontaire, donne +20% en Baratin (un seul essai!).

Équipement : Trousse d'urgence, bombe d'autodéfense, valise de réanimation (sur un jet réussi en médecine, un PJ normalement décédé peut être maintenu vivant (dans le coma) pendant 2d6 heures).

«Vodka»

Âge : 34 ans

Taille : 1,98m

FOR 19 CON 16 TAI 19 DEX 12
INT 10 POU 10 EDU 13 APP 10
PV 17 PH 5 B/Mdom : +1d6

Présentation : Présentation : Vodka est un géant bourru. Ancien sergent 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 erre de job en job, docker, videur ou mercenaire, hanté par le souvenir de ses confrontations surnaturelles.

Citation : «Passe-moi la caisse de dynamite, kamarad, je vais faire un peu de nettoyage... »

Compétences : Explosifs 60%, Armes de poing 60%, Armes lourdes 40%, Lutte 40%, Paranormal 10%, 150% à répartir.

Spécial : Berserker. En situation de stress, il a 10% de chance de devenir berserk au mépris du danger (durée 1d10 mn, dégâts x2 au contact).

Équipement : Veste fétiche en peau d'ours blanc, vodka, cigarillos, jeep 4x4, arsenal militaire récupéré (à la discrétion du MJ).

.....

Pr. Alexander «Maestro» Bernstein

Âge : 42 ans

Taille : 1,82m

FOR 10 CON 8 TAI 10 DEX 10
INT 18 POU 13 EDU 22 APP 9
PV 9 PH 5 B/Mdom : -

Présentation : 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 aïkido, en sabre et en cérémonie du thé... sans compter son hobby, l'occultisme. Cette débauche d'activité lui permet d'oublier la lente maladie génétique qui le ronge. Dans quelques années il sera imotent, et cela le rend terriblement hypocondriaque.

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

Compétences : Électronique 70%, Électricité 60%, Physique 70%, Mécanique 70%, Sabre japonais 30%, Aïkido 40%, Paranormal 30%, 250% à répartir.

Spécial : Bricolage génial 40% (à la discrétion du MJ, selon la difficulté).

Équipement : Valise à outils divers, sabre japonais, service à thé, inhalateur fétiche (pour ses fréquentes crises d'asthme).