

ANITA LINDBERG

Archétype : Adeptes des arts martiaux

Caractéristiques	
Physique	_7_
Mouvement	___
Force	___
Constitution	___
Résistance	___
Esprit	_6_
Charisme	___
Intelligence	___
Perception	___
Volonté	___
Chi	_0_
Chance	___
Kung-Fu	_8_
Magie	___
Réflexes	_9_
Agilité	___
Dextérité	___
Vitesse	___
Dés de chance	_0
Points de Chi	_8
Points de dégâts	25/30/35

Compétences				
Compétence	Carac	Base	Bonus	VA
Arts Martiaux	Agi	_9_	_6_	_15
Armes à feu	Dex	___	___	_16
Commander	Cha	___	___	___
Conduire	Dex	_9_	_1_	_10
Détective	Per	___	___	___
Info : Philo. orientale	Int	_6_	_5_	_1_
Info	Int	___	___	___
Info	Int	___	___	___
Info	Int	___	___	___
Info	Int	___	___	___
Intimidation	Cha	___	___	___
Intrusion	Agi	___	___	___
Jouer	Chc	___	___	___
Journalisme	Int	___	___	___
	Mag	___	___	___
Médecine	Int	___	___	___
	Mag	___	___	___
Police	Per	___	___	___
Pouvoir de créat.	K-f	___	___	___
Retaper	Per	___	___	___
Sabotage	Dex	___	___	___
Séduction	Cha	_6_	_2_	_8_
	Mag	___	___	___
Tromperie	Cha	___	___	___

Schticks
Voir page suivante

Historique

Anita était une enfant rebelle, toujours prête à semer le trouble et à faire des mauvais coups. Elle a passé plus de temps dans les rues à voler que sur les bancs de l'école.

Un jour, il y a trois ans, alors qu'elle n'avait que 15 ans, elle fût embauchée par un homme du nom de Victor Sanders pour aller provoquer le maximum de dégâts dans un restaurant chinois de Brooklyn.

Sur place, elle fût maitrisé par le patron du restaurant un vieux chinois. Ce vieil homme, Maitre Cho, lui sauva la vie lorsque le bâtiment fut incendié par un autre homme envoyé par Sanders.

Suite à cela, Maitre Cho lui proposa de devenir son tuteur. Il lui enseigna les arts martiaux et le contrôle de soi et la renvoya à l'école. Depuis, elle fait de son mieux pour que son tuteur soit fier d'elle.

Il y a quelques jours, Maitre Cho est décédé, lui laissant en héritage ainsi qu'à d'autres personnes son restaurant. Après la lecture du testament, pour honorer la mémoire du vieux maitre, tous les héritiers firent la fête dans le restaurant.

La fête fut très arrosée et en se levant le lendemain, Anita n'a que de vagues souvenirs de ce qui s'est passé.

Elle garde tout juste en mémoire un étrange lieu sous-terrain, deSchtickss propos incohérents de Maitre Cho à propos d'autres époques et de guerriers du secrets.

Armement			
Arme	Dégâts	Dissimulation	Capacité
___	___	___	___
___	___	___	___
___	___	___	___

Segments																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

ANITA LINDBERG

Archétype : Adeptes des arts martiaux

Schticks

Milles Poings

Chi X / Segment 3

Attaquez votre adversaire avec une succession de coups de poings si rapide que vos poings semblent se multiplier à l'infini. X correspond à un nombre quelconque de points de Chi que vous décidez d'allouer à votre attaque. Chaque point de chi rajoute 1 au résultat du dommage infligé en cas de jet réussi.

Main Epieu

Chi 2 / Segment 3

Concentrez votre Chi autour de votre main. Votre main devient alors incandescente et brûle intensément votre adversaire à chaque coup que vous lui portez. Sur un jet d'attaque réussi, votre adversaire ne peut absorber que la valeur de la moitié de sa résistance en point de dommage.

Cette réduction n'intervient pas sur les armures faites de la main des hommes mais s'applique sur les Armures de Puissance des Créatures ainsi que sur les équipements arcanoware...

Corps d'Acier

Chi 5 / Segment 0

En concentrant votre Chi, vous pouvez en imprégner votre corps entier. Vos muscles durcissent rendant votre corps plus résistant. Jusqu'à la fin de la séquence, ajouter 2 à votre résistance et 3 à vos dommages infligés en utilisant les arts martiaux ou tout combat à main nues.

CARMEN MAC CALL

Archétype : Flic marginal

Caractéristiques	
Physique	_5_
Mouvement	___
Force	___
Constitution	___
Résistance	___
Esprit	_7_
Charisme	___
Intelligence	___
Perception	___
Volonté	___
Chi	_0_
Chance	___
Kung-Fu	___
Magie	___
Réflexes	_8_
Agilité	___
Dextérité	___
Vitesse	___
Dés de chance	_0_
Points de Chi	_0_
Points de dégâts	25/30/35

Compétences				
Compétence	Carac	Base	Bonus	VA
Arts Martiaux	Agi	_8_	_5_	_13_
Armes à feu	Dex	_8_	_7_	_15_
Commander	Cha	___	___	___
Conduire	Dex	_8_	_6_	_14_
Détective	Per	___	___	___
Info	Int	___	___	___
Info	Int	___	___	___
Info	Int	___	___	___
Info	Int	___	___	___
Info	Int	___	___	___
Intimidation	Cha	___	___	___
Intrusion	Agi	_8_	_2_	_10_
Jouer	Chc	___	___	___
Journalisme	Int	___	___	___
	Mag	___	___	___
Médecine	Int	___	___	___
	Mag	___	___	___
Police	Per	_7_	_1_	_8_
Pouvoir de créat.	K-f	___	___	___
Retaper	Per	___	___	___
Sabotage	Dex	___	___	___
Séduction	Cha	___	___	___
	Mag	___	___	___
Tromperie	Cha	___	___	___

Schticks
Main droite, main gauche (-1 pour toucher dégât des deux armes cumulés)
2 armes personnalisées *

Historique

Flic efficace et intègre, Carmen l'était jusqu'à un jour, il y a trois ans, où elle vit une étrange créature rouge et ailé massacrer sa fille et son mari. Bien qu'elle fut persuadée que ce meurtre horrible était lié à son enquête du moment sur un homme étrange nommé Victor Sanders, elle ne pût jamais le prouver.

Elle sombra alors dans l'alcool et la dépression pendant deux ans et perdit la seule chose qui la maintenait en vie: son poste de policier. Elle n'était plus que l'ombre d'elle-même, lorsqu'en errant dans Brooklyn, elle rencontra un vieux restaurateur chinois, Maitre Cho. Ce dernier, à force de patience et de persévérance, parvint à lui redonner espoir en la vie et la fit redevenir sobre.

Elle réintégra la police et refit à nouveau du bon travail, bien qu'elle ne perde pas espoir de retrouver la créature responsable de la mort de sa famille.

Il y a quelques jours, Maitre Cho est décédé, lui laissant en héritage ainsi qu'à d'autres personnes son restaurant. Après la lecture du testament, pour honorer la mémoire du vieux maitre, tous les héritiers firent la fête dans le restaurant.

La fête fut très arrosée et en se levant le lendemain, Anita n'a que de vagues souvenirs de ce qui s'est passé.

Elle garde tout juste en mémoire un étrange lieu sous-terrain, des propos incohérents de Maitre Cho à propos d'autres époques et de guerriers du secrets.

Armement			
Arme	Dégâts	Dissimulation	Capacité
2 Automag V améliorés *	_15_	_3_	_5+1_
_____	___	___	___
_____	___	___	___

Segments																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

LU PENG

Archétype : Monstre déguisé

Caractéristiques	
Physique	_8_
Mouvement	___
Force	___
Constitution	___
Résistance	___
Esprit	_6_
Charisme	_3_
Intelligence	___
Perception	___
Volonté	___
Chi	_0_
Chance	___
Kung-Fu	_8_
Magie	___
Réflexes	_10_
Agilité	___
Dextérité	___
Vitesse	___
Dés de chance	_0_
Points de Chi	_8_
Points de dégâts	25/30/35

Compétences				
Compétence	Carac	Base	Bonus	VA
Arts Martiaux	Agi	_8_	_5_	_13_
Armes à feu	Dex	___	___	___
Commander	Cha	___	___	___
Conduire	Dex	___	___	___
Détective	Per	___	___	___
Info	Int	___	___	___
Info	Int	___	___	___
Info	Int	___	___	___
Info	Int	___	___	___
Info	Int	___	___	___
Intimidation	Cha	___	___	___
Intrusion	Agi	___	___	___
Jouer	Chc	___	___	___
Journalisme	Int	___	___	___
	Mag	___	___	___
Médecine	Int	_6_	_3_	_9_
	Mag	___	___	___
Police	Per	___	___	___
Pouvoir de créat.	K-f	_8_	_7_	_15_
Retaper	Per	___	___	___
Sabotage	Dex	___	___	___
Séduction	Cha	___	___	___
	Mag	___	___	___
Tromperie	Cha	___	___	___

Schticks
Vol
Transformation en humain
Jet de flammes
Griffes abyssales
Armure +2 résistance aux les dégâts
Repérage dans le Monde Inférieur

Historique

Contrôlé par un puissant sorcier du nom de Victor Sanders, Lu Peng a commis bon nombre d'actes monstrueux. Il a malgré tout et contrairement à sa nature démoniaque, toujours espéré pouvoir vivre une vie paisible.

Il y a trois ans, son maitre le chargea de tuer la famille d'une femme policier, Carmen Mac Call. Contre sa volonté, il exécuta les ordres de son maitre et tua le mari et la fille de la femme. Alors qu'il s'en retournait vers son maitre, il croisa la route d'un vieil homme chinois, Maitre Cho, qui sans raison le libéra de ses contraintes magiques.

Maitre Cho, touché par la bonne nature de Lu, lui apprit alors à prendre forme humaine et l'embaucha en tant que cuisinier dans son restaurant. Depuis Lu s'est mis volontairement au service de Maitre Cho. Il passe son temps sous la forme humaine d'un jeune asiatique d'une vingtaine d'année et ne reprend que très rarement son apparence de grand démon rouge ailé.

Il y a quelques jours, Maitre Cho est décédé, lui laissant en héritage ainsi qu'à d'autres personnes son restaurant. Après la lecture du testament, pour honorer la mémoire du vieux maitre, tous les héritiers firent la fête dans le restaurant.

La fête fut très arrosée et en se levant le lendemain, Anita n'a que de vagues souvenirs de ce qui s'est passé.

Elle garde tout juste en mémoire un étrange lieu souterrain, des propos incohérents de Maitre Cho à propos d'autres époques et de guerriers du secrets.

Armement			
Arme	Dégâts	Dissimulation	Capacité
Griffes abyssales	_12_	___	___
Souffle de flammes	_10_	___	___
___	___	___	___
___	___	___	___

Segments																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

MATT MILLER

Archétype : Gros Boeuf

Caractéristiques	
Physique	_11
Mouvement	___
Force	___
Constitution	___
Résistance	_12
Esprit	_5
Charisme	___
Intelligence	___
Perception	___
Volonté	___
Chi	_0
Chance	___
Kung-Fu	___
Magie	___
Réflexes	_7
Agilité	___
Dextérité	___
Vitesse	___
Dés de chance	_0
Points de Chi	_8
Points de dégâts	25/30/35

Compétences					
Compétence	Carac	Base	Bonus	VA	
Arts Martiaux	Agi	_7_	_5_	_12	
Armes à feu	Dex	_7_	_3_	_10	
Commander	Cha	___	___	___	
Conduire	Dex	_7_	_3_	_10	
Détective	Per	___	___	___	
Info	Int	___	___	___	
Info	Int	___	___	___	
Info	Int	___	___	___	
Info	Int	___	___	___	
Info	Int	___	___	___	
Intimidation	Cha	___	___	___	
Intrusion	Agi	___	___	___	
Jouer	Chc	___	___	___	
Journalisme	Int	___	___	___	
	Mag	___	___	___	
Médecine	Int	___	___	___	
	Mag	___	___	___	
Police	Per	___	___	___	
Pouvoir de créat.	K-f	___	___	___	
Retaper	Per	___	___	___	
Sabotage	Dex	___	___	___	
Séduction	Cha	_6_	_2_	_8_	
	Mag	___	___	___	
Tromperie	Cha	___	___	___	

Schticks	
Incredable	
Jets de mort qu'à -50 PV	
<hr/>	

Historique

Matt a toujours voulu être un acteur dans des films d'action. Malheureusement pour lui, c'était un enfant fragile et malingre.

Un jour, il y a dix ans de cela, en se promenant dans Brooklyn, il rencontra un homme étrange mais charismatique, Maître Cho. Ce dernier, vieux restaurateur chinois, lui proposa de l'entraîner physiquement, afin qu'il puisse accomplir son rêve. Matt hésita mais, pensant qu'il n'avait rien à perdre, finit par accepter.

Cinq années plus tard, il obtint son premier rôle dans un petit film d'action qui le fit connaître du grand public. Depuis, il enchaîne les rôles et est en passe de devenir une grande star, comme dans ses espoirs les plus fous.

Il repasse régulièrement voir Maître Cho, pour qui il a une grande amitié.

Il y a quelques jours, Maître Cho est décédé, lui laissant en héritage, ainsi qu'à d'autres personnes, son restaurant. Après la lecture du testament, pour honorer la mémoire du vieux maître, tous les héritiers firent la fête dans le restaurant.

La fête fut très arrosée et en se levant le lendemain, Matt n'a que de vagues souvenirs de ce qui s'est passé.

Il garde tout juste en mémoire un étrange lieu sous-terrain et les propos incohérents de Maître Cho à propos d'autres époques et de guerriers du secrets.

Note

Une Porsche 911

Armement				
Arme	Dégâts	Dissimulation	Capacité	
Fusil à pompe Mosberg Mission Speciale	_13_	_3_	_9_	
_____	___	___	___	
_____	___	___	___	

Segments																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

TIBERIUS SCOTT

Archétype : Technicien

Caractéristiques	
Physique	<u>5</u>
Mouvement	___
Force	___
Constitution	___
Résistance	___
Esprit	<u>8</u>
Charisme	___
Intelligence	___
Perception	___
Volonté	___
Chi	<u>2</u>
Chance	<u>4</u>
Kung-Fu	___
Magie	___
Réflexes	<u>7</u>
Agilité	___
Dextérité	___
Vitesse	___
Dés de chance	<u>4</u>
Points de Chi	<u>0</u>
Points de dégâts	<u>25/30/35</u>

Compétences				
Compétence	Carac	Base	Bonus	VA
Arts Martiaux	Agi	<u>7</u>	<u>1</u>	<u>8</u>
Armes à feu	Dex	<u>7</u>	<u>6</u>	<u>13</u>
Commander	Cha	___	___	___
Conduire	Dex	<u>7</u>	<u>7</u>	<u>14</u>
Détective	Per	___	___	___
Info : Science	Int	<u>7</u>	<u>5</u>	<u>12</u>
Info	Int	___	___	___
Info	Int	___	___	___
Info	Int	___	___	___
Info	Int	___	___	___
Intimidation	Cha	___	___	___
Intrusion	Agi	___	___	___
Jouer	Chc	___	___	___
Journalisme	Int	___	___	___
	Mag	___	___	___
Médecine	Int	___	___	___
	Mag	___	___	___
Police	Per	___	___	___
Pouvoir de créat.	K-f	___	___	___
Retaper	Per	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>15</u>
Sabotage	Dex	<u>7</u>	<u>5</u>	<u>12</u>
Séduction	Cha	___	___	___
	Mag	___	___	___
Tromperie	Cha	___	___	___

Schticks
Toujours le bon objet à portée de main
1 pt de chance pour avoir l'objet de son choix en fouillant dans sa boîte à outil

Historique

Jeune prodige des sciences et de la technique, Tiberius n'est intéressé que par ce qu'il peut fabriquer, réparer ou démonter. Il ne fait pas forcément attention aux conséquences de ses actes ce qui lui a parfois attiré des ennuis.

Il y a de cela trois ans, suite aux mauvais conseils d'une de ses connaissances, nommée Victor Sanders, Tibérius fit sans réfléchir l'essai d'une des ses inventions dans son appartement à Brooklyn. Ceci eut pour effet de causer un incendie qui dévasta son immeuble et notamment le restaurant d'un vieux chinois.

Ce dernier, Maitre Cho, proposa à Tiberius de l'aider à retaper le restaurant afin de se faire pardonner. Tiberius se prie d'amitié pour ce vieil homme et il venait souvent manger dans le restaurant de son ami.

Il y a quelques jours, Maitre Cho est décédé, lui laissant en héritage ainsi qu'à d'autres personnes son restaurant. Après la lecture du testament, pour honorer la mémoire du vieux maitre, tous les héritiers firent la fête dans le restaurant.

La fête fut très arrosée et en se levant le lendemain, Anita n'a que de vagues souvenirs de ce qui s'est passé.

Il garde tout juste en mémoire un étrange lieu sous-terrain et les propos incohérents de Maitre Cho à propos d'autres époques et de guerriers du secrets.

Armement			
Arme	Dégâts	Dissimulation	Capacité
Fusil à pompe Mosberg Mission Speciale	<u>13</u>	<u>3</u>	<u>9</u>
_____	___	___	___
_____	___	___	___

Segments																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40