

Scénario pour Ins/mv



Brainhouse

SYNOPSIS

Ce scénario va mettre les personnages aux prises avec une bien étrange affaire : une maison hantée. Une fois cette créature de l'au-delà éliminée, les Joueurs seront amenés à enquêter sur l'étrange alliance passée avec un sorcier. Nos héros se retrouveront sur la Côte méditerranéenne, à Agde, où ils essaieront de recoller aux traces du sorcier qui aura bien pris soin de couvrir ses arrières. Une fois sur la piste du sorcier, l'aventure les conduira ensuite sur une petite île paradisiaque, dans la mer Méditerranée au large des côtes françaises. Petite île sous la domination de 4 autres sorciers installés là pour mener à bien leur mauvais tour de passe-passe.

INTRO

Voilà plusieurs années, que les Pjs travaillent pour la DTC avec comme patron le célèbre Hercule. *(La DTC est un organisme qui cache un groupe d'agents surnaturels)*. Ils sont convoqués au centre de la DTC, une grande tour de 40 étages jouxtant la grande arche de la Défense. Dans le bureau très High-Tech de leur patron, est assis en face de lui, coincé dans un costume trop étriqué, un homme, les traits marqués par la fatigue. L'homme qui répond au nom de Victor Planteur est un démon de Mamon, qui n'est pas du tout habitué à avoir recours aux services que peut apporter Hercule. Ce n'est d'ailleurs que par hasard qu'il a appris l'existence de cette société. Etant un cadre du ministère de la Finance, il a eu l'occasion de contrôler la DTC. Ce qui l'emmène ici est un bien triste chantage auquel il est voué de la part d'un de ses familiers : La Maison. Cette dernière possède un objet contenant un de ses organes vitaux (le cœur) et si cet objet venait à être détruit et bien il serait détruit avec. Il ne sait absolument pas où a pu être caché cet objet ni à quoi il peut ressembler. Cela fait 24 ans que son familier lui fait vivre un calvaire (il ne s'étendra pas sur le sujet et ne donnera pas de détails). Il ne sait pas non plus comment elle a pu se procurer une telle « stase ».

La Maison de l'Horreur

Située au Sud-Ouest de Paris, en bordure de forêt dans cette très belle ville de St-Rémy-Lès -

Chevreuse qui a su conserver son aspect très rural au bout de la ligne B du RER.



Pour la petite histoire : Son histoire commence il y a vingt-quatre ans, alors qu'elle n'était qu'un Familier débutant aux ordres de Victor (le démon de Mamom) débutant lui-même. Ce dernier n'arrêtant pas de fustiger son Familier comme tout démon sadique qui se doit (Dégueulant par terre lors de soirées trop arrosées, pissant par là, pissant par ci...pas dans la cuvette des toilettes en tout cas...). Le familier décida alors de se venger. Aubaine ! un jour, il réussit à entrer en contact avec un sorcier. Traiter avec un sorcier n'est pas sans danger, mais tous les deux réussirent à trouver un terrain d'entente.

- Pour l'un il fallait un moyen de pression : c'est ce qu'offrit le sorcier à la maison au travers d'un rituel : il emprisonna le cœur du démon dans une boîte d'acajou.
- Pour l'autre, le sorcier exigerait le vrai nom d'une créature démoniaque par an. Sinon, il briserait le sortilège (ce qu'il ne peut pas faire dans l'absolu...mais bon la maison ne le sait pas)

Pendant 24 longues années, notre pauvre démon dut se résoudre à obéir à son serviteur. Coincé par le fait qu'il ne pouvait se plaindre ni à sa hiérarchie ni à son supérieur de cette situation ubuesque. Le serviteur n'eut aucun mal à fournir le nom de démons, généralement des proches de son maître. Elle lui demandait aussi de faire des rapports favorables pour acquérir plus de pouvoirs.

24 ans plus tard, nous avons donc un familier surboosté plus puissant que son patron.

Le familier Addam's house

FO4 AG1 VO4 PR3 PE1 AP1 PP30

Talents: Baratin +2, Discussion +1.

Pouvoirs : Voir ci-dessous

Le but n'est pas la destruction pure et simple de la maison mais de lui faire cesser son chantage (voir plus bas).

Télékinésie +3 : Balance toutes sortes de petits objets dans la tronche des gens (couverts, bibelots, ...) 1,2,3 PP

Charme +1 : Charme le plus puissant et tente de le retourner contre ses amis.

Coût : 4.

Peur +3 : Elle se sert de cette capacité (ou peur contact) dès que la situation semble critique et

qu'elle a besoin d'un petit break pour récupérer.

Coût : 2.

Absorption de Volonté +2 : Elle s'en sert pour récupérer des points de pouvoir (sur n'importe qui mais de préférence sur le moins solide mentalement)

Absorption de violence +1 : Elle s'en sert dès qu'un Pj devient violent et tente de l'attaquer physiquement.

Peur +1 : Elle se sert de cette capacité dès que la situation semble critique et qu'elle a besoin d'un petit break pour récupérer. Coût : 1.

Armure corporelle +3 : Tout l'intérieur de la maison prend alors l'apparence d'un vieux souterrain issu d'un mauvais film d'horreur (avec toiles d'araignées et tout le reste). Ajoutée à sa résistance de base, la protection totale de la maison est de 9 points.

Immunité au feu : La maison ne peut pas être brûlée ou même seulement endommagée par le feu.

Pour 1pp, elle peut simuler un feu fictif (pas de dommage)

Cauchemar +1 : Elle se sert de ce pouvoir pour brimer psychologiquement les résidents.

Télépathie +2 : Ce pouvoir permet à la maison de converser avec ses « invités » mais elle préférera tout de même garder ses Points de Pouvoir pour leur lancer des fourchettes à la tronche ! Coût : 1.

Destruction de la maison

30 pts de force.(3+6) de protection

Lorsque le familier subira ses premiers dégâts ou qu'il tombe en dessous de 3 PP. Il sera prêt à négocier avec les PJs. Il expliquera le marché qu'il a passé avec le sorcier (pas en ce qui concerne les vrais noms) et où il se trouve.

Il indiquera aussi la cachette de la boîte. Il s'empressera aussi de prévenir le sorcier pour qu'il puisse se débarrasser des Pjs.

Description de la maison :

Il s'agit d'une vieille bâtisse de bois inspirée du style Second Empire français pour son architecture générale et du style victorien pour sa véranda. Le bois semble usé par le temps mais encore solide. Le terrain est composé de friches d'herbes hautes, d'arbres morts et de statues de mauvais goût. A l'intérieur, règne une odeur de renfermé, les meubles sont poussiéreux et vieillots. Les pièces sont sombres et mal éclairées, elles sont cependant généralement spacieuses. Le revêtement est un parquet qui grince à chaque pas et les murs sont recouverts de tapisseries jaunies par le temps.



Le jardin : Comme décrit plus haut, il est laissé à l'abandon. Quelques cadavres d'animaux sont parsemés dans le terrain. On trouvera aussi des caveaux familiaux remontant à plusieurs siècles.

Le rez de chaussée :

- 1) *Porche* : On entre en accédant à un porche aux piliers tordus. Quelques vieux pots de fleurs en terre cuite vides sont suspendus aux corniches.
- 2) *Hall d'entrée* : Lugubre, très peu meublé, les murs sont ornés de vieux tableaux impressionnistes des plus mauvais goûts.
- 3) *Cuisine* : Ce qui peut ressembler à une cuisine en désordre. Des conserves parsèment l'espace, de vieux ustensiles de cuisine sont à même le sol. Une immense cuisinière en fonte occupe le fond de la pièce
- 4) *Salon 1* : Quelques fauteuils en tissu moisis, une table basse bancale, et de vieux lustres font office de lumières sur les murs.
- 5) *Un espace tv* : Une vieille télévision dont l'écran 17x22 est incorporée dans un meuble en bois plaqué d'une feuille d'acajou.
- 6) *Grand salon* : Un très grand canapé d'angle en peau de bête de... Un vieux piano mécanique avec un tabouret est disposé près de la fenêtre. Table à manger rectangulaire du 19s et 4 chaises.
- 7) *Véranda* : Une grande verrière en mauvais état, les vitres sont noircies et fêlées. Il règne en ce lieu une odeur de pourriture et de moisissure. Elle est envahie de ronces et de tiges en tout genre qui s'entrecroisent jusqu'en haut du dôme que forme le haut de la véranda.

1er Etage :

- 8) *Couloir* : Une trappe au fond permet d'accéder au grenier grâce à une échelle télescopique poussiéreuse.



- 9) Pièce vide
- 10) Chambre : un sorte de débarras avec plein de matériels étranges sous une couche de poussière et de toiles d'araignées.



- 11) Pièce vide
- 12) Chambre : contient un lit, une commode, une table de chevet et une chaise
- 13) Chambre : Idem 12
- 14) Chambre : contient un lit 2 places, une table et 2 chaises ainsi qu'une armoire.
- 15) Chambre : Entièrement vide, seul un cadre photo retourné sur le sol est présent dans la pièce.



2eme Etage :

- 16) Accès au grenier : on y accède par l'échelle escamotable, la pièce est sombre et encombrée de vieux meubles cassés
- 17) Tas de bibelots baroques en tout genre (bougeoirs, lampes, broches, livres...)
- 18) Pièce disposant de 2 accès : 1 pour accéder sur le toit et l'autre dans une petite pièce surplombant les hauteurs de la ville.

Un petit coup de main ?

Compagnon de la maison, la main est aussi un familier (jouet) de Victor. Cela fait aussi plus de 20 ans que Victor ne s'occupe pas de lui trop perturbé par ce qu'il subit avec sa maison. La main est une « chose » plutôt indépendante qui ne sort jamais de la maison mais qui pourra faire quelques frayeurs aux Pjs

La main dite « la chose »:

FO2 AG4 VO1 PR3 PE1 AP1 PP:7

Talents: Esquive +1, Mimer +1, Corps à corps +1
Pouvoirs : Téléportation +1, vitesse +0, peur (contact) +1, télépathie +0.



NEXT...

Une fois la boîte contenant le cœur palpitant à l'intérieur, les Pjs devraient reprendre contact avec Hercule ou poursuivre sur les traces du sorcier.

SUR LA ROUTE...

Le sorcier est maintenant au courant que les Pjs sont à sa recherche. Il va donc préparer sa fuite en mettant au point un stratagème pour se débarrasser des Pjs.

De l'autre côté, les Pjs sont au courant de l'endroit où vit le sorcier (Agde) ainsi que de son nom.

Helmut Begredin (sorcier de 42 ans)

FO1 AG1 VO4 PR3 PE3 AP1

Talents: Lecture, demande, pentacle, invocation +1, écriture +0, pêcher +1, bateau +1

Sorts : Pentacle, invocation, demande pour familiers et démons

33 route de Rochelongue

Il s'agit d'un petit pavillon individuel. Sur place, les Pjs pourront remarquer qu'il y a plusieurs affaires qui ont disparu apparemment dans une

fuite plutôt précipitée. Le frigo et divers documents marquent une occupation récente.

Dans sa chambre, les pjs trouveront un post-it froissé sur lequel est indiquée une adresse.

Les photos renseignent que c'est une personne de la Mer aimant la pêche (d'après les diverses décorations marines et trophées)

Si les Joueurs tentent leur chance chez les voisins, ils tomberont sur un petit vieux qui leur avouera, après quelques questions, que « Le monsieur d'à côté, Helmut Begredin, est parti au monastère St-Germain pour se reposer et retrouver la foi. Il m'a d'ailleurs demandé de garder sa maison pendant son absence »

C'est justement l'adresse qu'ont trouvée les Joueurs en fouillant l'appartement. Si les Joueurs ne sont pas trop cons, ils pourront peut-être tenter d'interroger le voisin avec plus d'insistance (menaces, promesse d'argent) ou plus radicalement (*Lecture des pensées*). Celui-ci révélera que : « Helmut Begredin m'a payé 300 euros pour que je raconte tout ça aux gens qui allaient venir le demander. » Il ne sait rien d'autre.

FAUSSE PISTE

Le monastère : Il s'agit d'une base avancée des forces du bien. En façade, avec l'aide de vrais moines, ils ont monté une petite affaire de fabrication de gâteaux au beurre. Ils vendent aussi du fromage de brebis et un peu d'alcool. 20 soldats de Dieu sont présents sous la tutelle de Paul Ser-tin grade 2 de Laurent.

LE PORT

Les PJs devraient se pencher vers la capitainerie pour se renseigner si Helmut possédait un bateau. Il possédait en effet un espace pour son bateau de pêche à l'année. Celui-ci n'est bien sûr pas présent, ayant pris le large au matin.

LE VOYAGE EN MER

Une fois renseignés sur la destination possible de Helmut (la seule île proche est celle de Paydou qui se trouve à 20km de la cote) les Pjs devraient louer un bateau pour s'y rendre.

L'île

Elle se profile à l'horizon, large plage de sable jaune parsemée de Micocouliers (arbres du Sud). On peut voir un petit village composé d'une centaine de maisons et de cahutes, des gens se promènent sur la plage, des bateaux sillonnent les abords de l'île.

L'île est habitée par 200 personnes. Elle est composée d'une épicerie/tabac/droguerie, d'une mairie, d'un bar et d'une ferme artisanale (vendant des articles de pêches). On y trouve aussi une chapelle.

Les 4 autres compères du sorcier (eux-mêmes sorciers) occupent les postes clés du village.

Les compères officient sur cette île pour mettre au point un rituel de contrôle de masse. Leur but est de contrôler les habitants de l'île. Si leur rituel fonctionne, ils pourront voir plus grand... Mais à l'heure d'aujourd'hui, ils sont encore loin d'un résultat probant.

Wilfried Couret (sorcier de 52 ans occupant le poste de Maire)

FO1 AG2 VO4 PR2 PE3 AP1

Talents: demande, pentacle, invocation +1, écriture +0, discussion +1, baratin +1

Sorts : Pentacle, invocation, demande pour anges
Protection contre le bien

Description : De petite taille et gras du bide.

D'un naturel convivial. Il aime bien discuter avec les gens mais c'est surtout pour se vanter.

Bastien Gera (sorcier de 46 ans occupant le poste d'exploitant fermier)

FO2 AG2 VO3 PR2 PE2 AP2

Talents: demande, pentacle, invocation +1, baratin +1, droit +1, survie en mer +1

Sorts : Pentacle, invocation, demande pour Prince démons.

Description : Elancé et athlétique, c'est à la fois un beau parleur et un bon vivant.

Christian Roche (sorcier de 43 ans occupant le poste de tenancier de Bar)

FO2 AG1 VO3 PR3 PE3 AP2

Talents: lecture+0, demande, pentacle, invocation +1, savoir faire +1, discussion +0, arme de poing +1

Sorts : Pentacle, invocation, demande pour familial. Vrai nom. Créer un zombi. Point faible.

Description : Taille moyenne, sympathique, bavards comme tous les barmen...

Bastien Lopez (sorcier de 50 ans occupant le poste de gérant d'épicerie)

FO1 AG3 VO4 PR1 PE2 AP2

Talents: demande, pentacle, invocation +1, baratin +1, corps à corps +1, Loi+1, marchandage+1

Sorts : Pentacle, invocation, demande pour Archange.

Description : D'origine Espagnole, très loquace, c'est un magouilleur de première.

Chacun de ces sorciers est entouré d'un possédé pour sa sécurité (qui peut être incarné dans un animal ou autre...)

Boite en acajou :



Soldat de Dieu type :

FO1 AG1 VO3 PR2 PE3 AP3 PP5

Talents : Informatique +2, Savoir-vivre +0, Baratin +1, Arme d'épaule +0, Arme de poing +0, Discrétion +1

Pouvoirs : Armure +0

Équipement : Toge, sandales, revolver (Cal .22)

Rôle et comportement : respectable. Leur foi est profondément ancrée en eux.

Ange de Laurent grade 2 : Paul Sertin

FO5 AG4 VO3 PR3 PE3 AP3 PP20

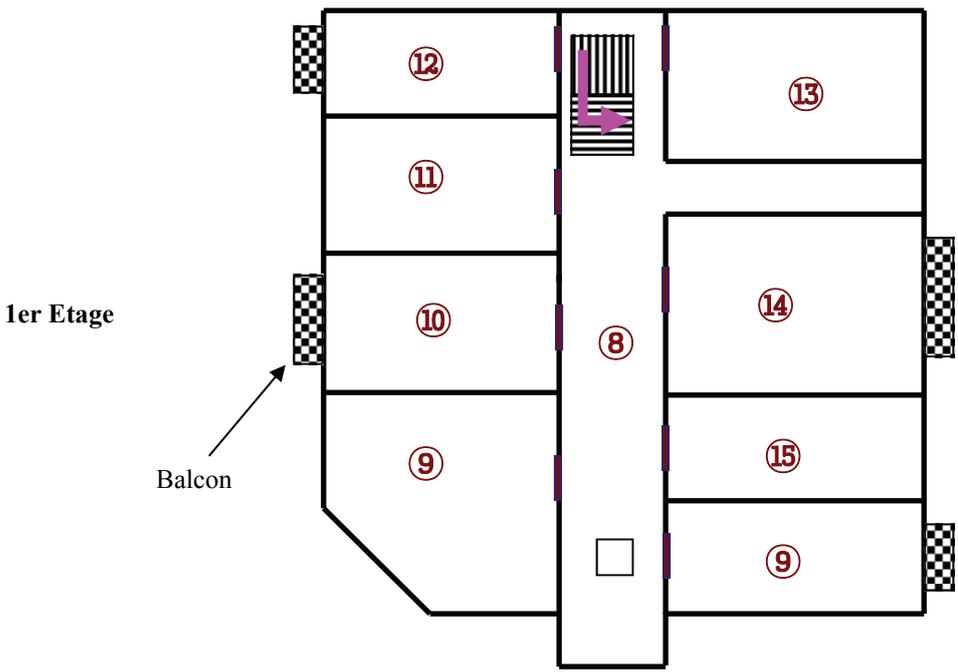
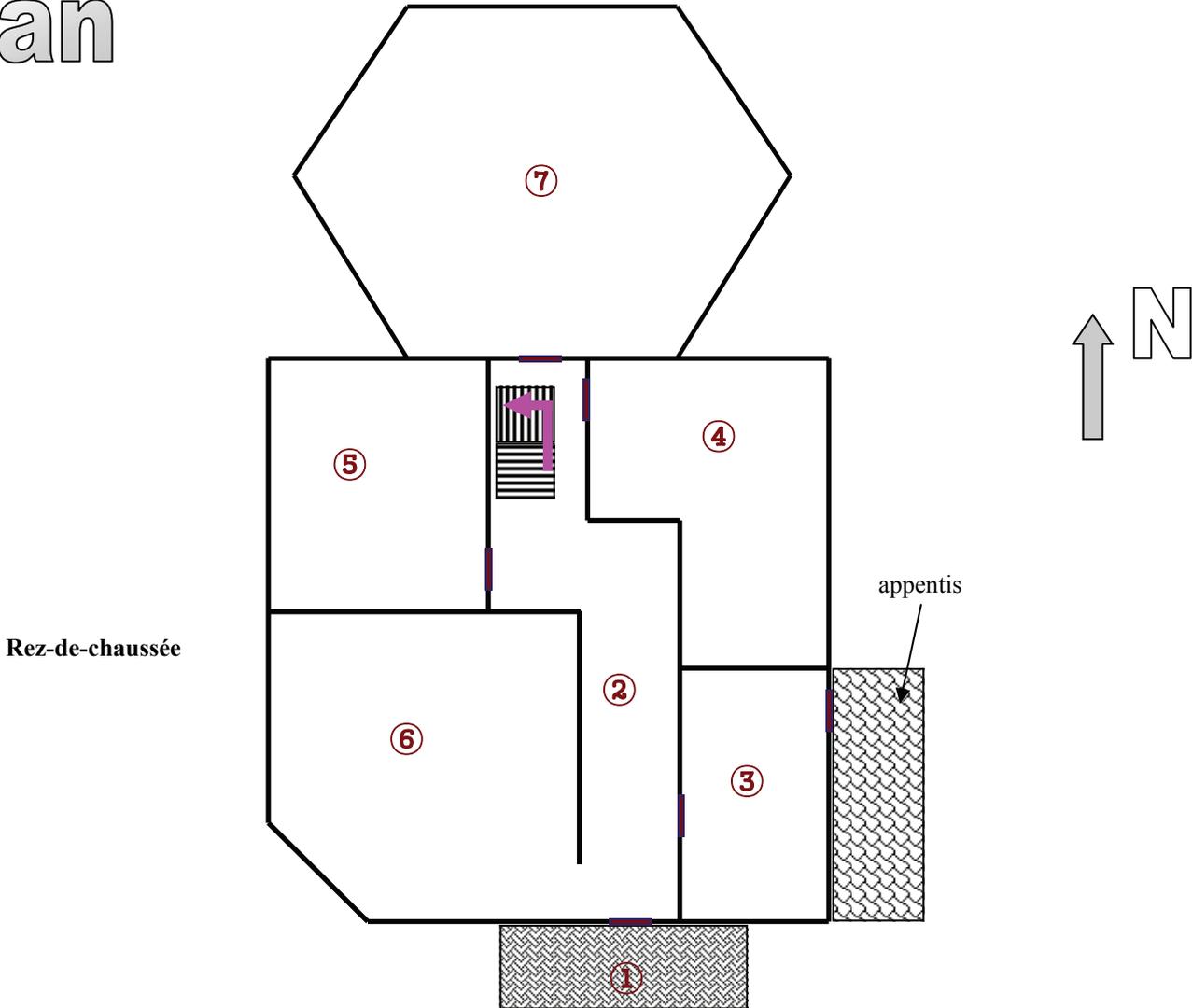
Talents : Arme de contact lourde +3, Arme de contact +1, Esquive +2, Tactique +1.

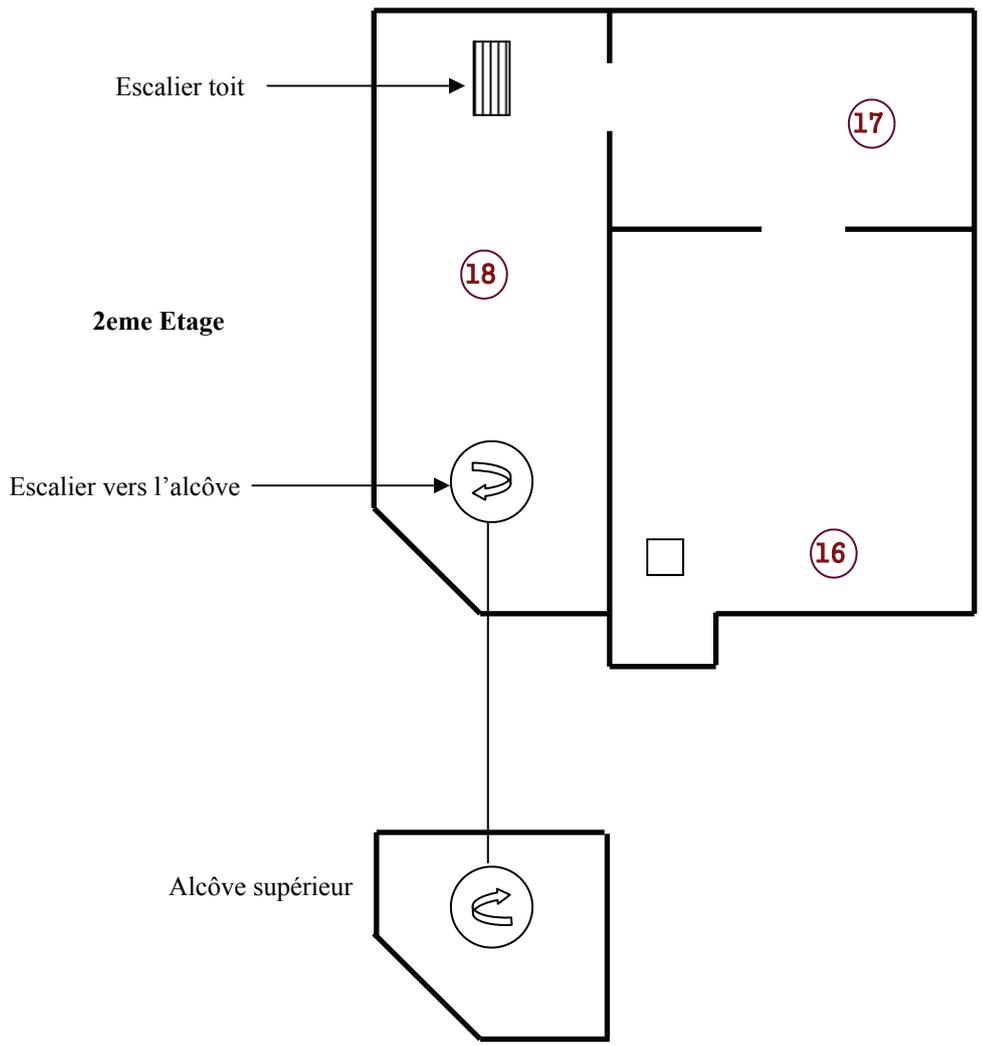
Pouvoirs : Armure +2. Bond +2, Combat, Arme de contact bénite (Epée Longue), JLL +2, soldats de dieu, Eclair +2, VO.S.N +1

Équipement : Toge, sandales.

Rôle et comportement : 50 ans, ancien militaire a gardé ses anciennes habitudes de lieutenant. A savoir : autoritaire et impartial.

Plan





Pouvoirs	Niv	Type	Latén	Déf	Réussite Critique	Réussite	Echec	Echec Critique	Description
Agitation moléculaire	3	Mental	s	For	Cible perd (Ru-1) pt de Force.	Cible perd (Ru-2) pt de Force. T° augmente de (RUx5)°C ds un r=2m (cible)	T° augmente de (RUx5)°C ds un r=5m (utilisateur)	Utilisateur subit RU pt de dommage.	Permet de réchauffer le corps d'une personne.
Armure	3	Mental	s	*	Pro : pendant min RU, RU	Pro : +2 pendant RU min	Rien	Pendant RU s, chaque dégât pris sera majoré de 1.	Permet de rendre plus solide la peau.
Arrêt cardiaque	3	Mental	h	For	Cible subit : RU+5 pt de dommage.	Cible subit : RU+2 pt de dommage.	Utilisateur subit un malus de 2 col. Pendant RU min	Utilisateur subit : RU+2 pt de dommage	Permet d'arrêter le cœur de son adversaire. Inutile sur les morts-vivants.
Augmentation	3	Mental	min	*	Carac augmentée de 3 pts pendant RU min	Carac augmentée de 1 pt pendant RU min	Carac diminuée de 1 pt pendant RU min (min 1)	Carac diminuée de 2 pts pendant RU min (min 1)	Permet d'augmenter une de ses caractéristiques : For, Agi, Per.
Blocage mental	3	Mental	h	*	Bonus de 4 col pendant RU s	Bonus de 2 col pendant RU s	Malus de 2 col pendant RU s	Vol = 1 pendant RU s	Permet d'avoir des bonus à ses actions qui concernent la Vol
Contrôle	2	Mental	min	Vol	Cible fait tout ce que le psi lui ordonne pendant RU min	Cible fait tout ce que le psi lui ordonne pendant RU s	Cible se rend compte de la tentative et peut riposter.	Le psi est contrôlé par la cible pendant RU min	Permet de contrôler le corps d'une personne.
Dialogue mental	3	Mental	min	Vol	Portée : RUx100 km, durée : RU min	Portée : RUx50 km, durée : RU/2 min	Rien ne se passe	Psi parle avec la personne la plus prête pendant RU/2 s	Permet de dialoguer avec une personne mentalement.
Régénération	2	Phys	h	*	Récupère : RU pt Force	Récupère : RU/2 pt de Force	Rien ne se passe	Perds 1 pt de Force	Permet au psi de se soigner et seulement lui.
Résurrection	2	Mental	Mois	*	Cible revient à la vie avec 1 pt de Force et en pleine forme.	Cible revient à la vie avec 1 pt de Force et sera faible pendant (6-RU) js où il subira 6 col malus.	Psi perd 1 pt de Force qu'il ne récupérera dans RU semaines de repos.	Psi perd 1 pt de Force permanent	Permet de ressusciter une personne morte, il y a moins d'une heure. Dont le corps est à peu près intact.

Description

Sœur jumelle de Talia. Elle a 25 ans et elle est directrice des Ressources Humaines dans une petite société de relation publique, elle habite avec sa sœur dans un bel appartement dans le XVIIème arrondissement de Paris. Elle fut élevée par la D.A.S.S., après la mort de ses parents alors qu'elle était encore bébé. Elle fut trimbalée de famille d'accueil en famille d'accueil jusqu'à ce qu'elle soit repérée avec sa sœur par un groupe de la DTC qui les transféra dans une famille qui leur permit de développer leurs pouvoirs psioniques. D'un naturel très calme par rapport à sa sœur, on pourrait dire que c'est elle qui est la tête et que sa sœur les jambes. Très complices, elles forment un duo très redoutable et très efficace pour l'équipe. Elle aime cette vie d'équipe, car elle trouve au sein de celle-ci la famille qu'elle n'a pu avoir lors de sa jeunesse. Et puis elle commence à prendre goût à l'action même si elle réfléchit toujours 2 fois avant d'agir. Le lien qui unit Audrey à sa sœur est tellement fort, qu'elle lui permet de diviser les dégâts par 2, c'est une faculté qu'elle a pu développer avec elle sans que personne ne puisse le savoir et ni même sans apercevoir, c'est un peu leur secret.

Relation avec les autres membres de l'équipe

Talia Etorkizun : Psionnique

Tu donnerais ta vie pour elle et tu sais que cela est réciproque. Tu sais que ta soeur est un peu fofolle quand vient l'action. La montée d'adrénaline, la pousse à faire des choses inconscientes. Mais enfin de compte, elle sait que tu es là pour protéger son arrière-garde. C'est ta petite sœur chérie et tu la chouchoutes un maximum. Il existe une complicité entre vous que personne ne peut désunir. Et attention à ce que peut dire les autres sur ta sœur...car tu es gentille, mais quand cela concerne ta sœur, tu peux le devenir nettement moins.

Daphné Rollin : Grecque, Dionysos

Voilà une étrange fille... Oui c'est une fille qui rote, qui pète et qui boit et qui boit et qui boit encore... Elle n'est jamais sérieuse et dès fois se met en danger par son inconscience primitive. Vraiment, on se demande ce que peuvent trouver certains gars de l'équipe à cette fille ... A-t-elle un cerveau pour agir ainsi ? Voilà le boulet de l'équipe en résumé.

Erik Pedersen : Viking, Thor

. C'est un très gentil gars. En plus il déplacerait des montagnes pour aider les autres et vu la carrure de celui-ci, il en est tout à fait capable. Mais bon à part ça, il n'est pas très causant et ses centres d'intérêt sont quand même très éloignés des tiens. On peut compter sur lui dès qu'il y a de l'action, car toute cette gentillesse qu'il possède en lui, il la transforme en une force démesurée. Voilà un bon élément.

Djamel Mokhatar : Egyptien, Isis

Quel maniaque ! Tu n'as jamais vu ça. Il ne supporte rien qui ne soit pas comme il a décidé. Pourtant, il pourrait être un gars sympa, s'il n'avait pas un tel défaut. Car il a le cœur sur la main, même si dès fois ce n'est pas le sien, vu qu'il est croque-mort. En tout cas, il faut savoir respecter son périmètre de sécurité, si on ne veut pas se retrouver en désaccord avec lui. Il faut savoir vivre avec les défauts des autres ; malheureusement.

Toulouse Vodoz : Viking, Freyja

Voilà encore une fille qui a oublié que s'en était une. Pourquoi les filles de notre époque se comportent comme des mecs ? Sinon, c'est une fille sympa qui aime la moto. De toute façon, elle ne parle que de ça. C'est insupportable à force de l'entendre discuter de son véhicule à deux roues toute la journée. Et si elle ne parle pas du véhicule, elle parle des pilotes de courses. Mais quand arrive l'action, elle est très douée et elle ne se défile pas, elle tient tête à des hommes bien charpentés. Donc en résumé, il faut du combat pour avoir une pause sur le sujet « moto ».

Djibril Lanko : Ange Musulman Renégat de Khalid

Voilà quelqu'un qui a eu le courage d'envoyer balader ses supérieurs quand il s'est retrouvé en désaccord avec eux. Rien que pour ça, tu l'admires. Et en plus, il est très gentil avec vous (ta sœur et toi). Il vous protège très facilement au péril de sa vie. Bon c'est vrai, il est le plus endurant de toute l'équipe, mais il n'est pas obligé de le faire et c'est ça qui te touche beaucoup. En plus, il n'est pas qu'un muscle sur patte, il possède une culture qui permet d'avoir de belles discussions. Ah ! Si seulement, il n'était pas si prude...

Gwenn Gonidec : Celte, Nuada

C'est le chef, et on peut dire que c'est un Grand chef. Il est très charismatique et il est un très bon tacticien. Il a sauvé le groupe plus d'une fois de la déroute inévitable, grâce à ses talents de stratège irréprochable. Pourtant quand on le voit arriver avec ses sabots aux pieds et sa dégaine nonchalante, on pourrait avoir des doutes sur ses capacités. Mais dès qu'arrive l'action, il n'est plus le même homme. Il est vraiment impressionnant dans ces moments là. Quelle chance d'avoir une telle personne dans cette équipe et en plus à un tel poste.



Nom Joueur :

Nom de la Couverture : *Daphné Rollin*

			Dieu : Dionysos		
Taille :	Poids :	Yeux :	Cheveux :	Age : 20 ans	
Profession : Barmaid		Nationalité : Française		Lieu d'habitation : Champigny-sur-Marne (Val-de-Marne)	

Agilité	Apparence	Force	Précision	Perception	Volonté
3	4	3	2	2	3

Point de vie :	3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Seuil de coma :	0	<input type="checkbox"/>
Mort :	-1	
Diviseur de dégâts :	1	

Points de Pouvoir :	15
Bonus aux dégâts contact	0
Protection	0

Limitation : vice alcool et/ou drogue en tout genre, minimum consommer 1fs/js.

Caractéristiques/Compétences/Pouvoirs																		
Difficultés	-	1	2	-	-	3	-	-	4	-	-	-	-	5	-	-	-	6
Très difficile	11	13	21	22	23	24	25	26	32	33	34	35	41	43	46	53	61	66
Difficile	13	21	32	34	36	43	45	51	54	55	56	62	64	66	66	66	66	66
Moyen	16	24	43	46	54	62	63	64	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66
Facile	31	43	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66

Talents	Niveau
Arme de poing	2
Baratin	4
Cocktail	3
Course	1
Danse (toutes)	3
Esquive	3
Français	2
Grec	6
Séduction	6
Voiture	2

Equipement
Flasque à Whisky
ethylotest électronique
Capotes diverses et variées
Sac à main Gucci avec plein de saloperies inutiles

Armes	Puissance	Bonus	Portée	Coups	Chargeurs	Talents	Note
Pistolet d'alarme	-1	-1	5 m	5	5	Arme de poing	*
Coup de boule	+0	-1	*	*	*	Corps à corps	Sonné et dégâts/3
Coup de pied	-2	-1	*	*	*	Corps à corps	
Coup de poing	-3	+0	*	*	*	Corps à corps	

Pouvoirs	N°	Niv	Type	Coût	Carac	Déf	Portée	Description
Armure corporelle	21	2	Physique	0	Force*	*	Personnel	Or, Pro : +3
Régénération	24	2	Physique	0	Force*	*	Personnel	Récupère niv pt FOR/ h.
Volonté supranormale	25	2	Mental	0	Perception*	*	Personnel	1 PP => niv col. De bonus contre les att mentales.
Habit d'ombre	41	3	Mental	4 PP / niv s	Volonté*	*	Personnel	Deviens une ombre, une sorte de silhouette brumeuse. Un jet Per très difficile pour le détecter.
Statue	45	3	Physique	1 PP / niv h	Apparence*	*	Personnel	Il devient une statue de la composition de son choix (marbre, bronze, ou autre). Pendant le temps de ce pouvoir, il divise / 3 les dégâts.
Talent de communication	63	*	Physique	0	Force*	*	Personnel	Séduction : 6
Talent de communication	63	*	Physique	0	Force*	*	Personnel	Grec : 6
Augmentation perm carac	66	*	Mental	0	Volonté*	*	Personnel	Force : + 1
Toxicomanie	Spé	3	Mental	6 PP	Volonté	Volonté	5 m	Peut rendre dépendant une personne à n'importe quelle drogue. La personne doit consommer la substance au moment de lancer le pouvoir. Si réussite, la dépendance se fera au bout de (15-RU) js, à raison d'une prise par jour minimum.

Récupération des PP

1 PP/ 48 h

Description

Elle a 20 ans et elle est barmaid dans une boîte de nuit de la région parisienne. Elle habite dans un petit appartement à Champigny-sur-Marne (94). Sa raison principale de vivre est : l'Eclate totale. La vraie capitaine de soirée pour la déconnade, toujours la première pour tout ce qui est du délire, elle ne prend rien au sérieux. Car tout peut arriver dans la vie, alors autant en profiter à fond. Un soir, lors d'une orgie mémorable, alors qu'elle tenait compagnie à un « chiotte » en lui offrant en grâce les liquides qu'elle venait d'ingurgiter, une personne est venue lui révéler sa vraie appartenance aux anciens Dieux Grecs, mais au début elle crut à une hallucination. Jusqu'à ce que cette personne squatta chez elle pendant plusieurs jours en lui montrant toutes ses nouvelles capacités. Eh oui, elle se convertit à cette religion grecque ancienne. Par la suite, elle fût enrôlée dans la DTC par un dès plus grand Héros Grec : Hercule lui-même. Elle aime bien partir en mission, car elle voit des choses que même dans les meilleurs trips, elle ne peut avoir. Et surtout, elle vient apporter sa bonne humeur à cette équipe un peu trop rigide à son goût.

Relation avec les autres membres de l'équipe

Audrey Etorkizun : Psionnique

Quelle personne hautaine ! Elle te dévisage régulièrement, tout ça parce que tu n'es pas dans le même tripe qu'elle... Franchement, moins tu l'as fréquentée et mieux tu te portes. De toute façon, elle ne rigole jamais. Elle doit avoir un manche à balai coincé dans le cul. Heureusement que toutes les personnes du groupe ne sont pas comme elle.

Talia Etorkizun : Psionnique

Et ben voilà la jumelle de la précédente, ce n'est pas un cadeau non plus celle-là. Mais elle a au moins l'avantage de ne pas te regarder de haut. Par contre, elle fonce sur tout ce qui bouge et qui peut se faire frapper. Vraiment les psis, tu ne le connaissais pas avant et ben quand tu vois ce duo, cela ne te donne pas envie d'en connaître d'autres.

Erik Pedersen : Viking, Thor

Voilà un gentil gars qui aime faire la fête avec toi et surtout boire. Par contre, il est moins ouvert sur les autres substances, mais tu ne désespères pas, il cédera un jour. De toute façon, tu sais très bien qu'il a un petit faible pour toi. Et tu en fais ce que tu veux de ce gros nounours. En plus, il est très fort au combat, ce qui fait un bon allié pendant les rixes. Surtout que toi ce n'est vraiment pas ton point fort. Mais tu sais veiller sur lui dans d'autres moments plus festifs.

Djamel Mokhatar : Egyptien, Isis

Quel ringard ce type ! Il ne sait pas s'amuser et encore moins faire la fête. Il est trop rigide et maniaque pour quoi que ce soit. C'est une personne qui ne peut pas être d'une très bonne compagnie : donc à ignorer et à laisser avec sa petite vie de merde.

Toulouse Vodoz : Viking, Freyja

Voilà une bonne fêtarde ! Elle fait partie du même moule qu'Erik sauf que c'est une fille... Mais cela ne te dérange pas, il faut bien tout essayer dans la vie. Bon ok, elle aime la moto, mais sur une moto cela doit être bien aussi. Et pourquoi pas à 3 ?... Sinon à part ça, elle est aussi efficace qu'Erik au combat, donc toujours utile de l'avoir dans sa poche. Et puis qui sait ? Un jour, tu auras ce que tu voudras...

Djibril Lanko : Ange Musulman Renégat de Khalid

Un mec qui ne boit pas, ce n'est pas un mec. Il a beau être athlétique et séduisant, cela ne fait pas tout pour te plaire. En plus, il n'a pas aucun sens de l'humour et il est toujours en train de te critiquer sur ton comportement. Comme si il était ton père et ça tu ne le supportes pas. Il faut qu'il arrête de se comporter comme un Ange. Car maintenant qu'il a claqué la porte, il doit montrer qu'il peut vivre autrement. Alors, tu considères que ce n'est pas une cause perdue, mais que celle-ci n'est pas gagnée non plus. Ça, c'est un challenge pour toi.

Gwenn Gonidec : Celte, Nuada

C'est un chef cool. Bon il ne sait pas s'habiller. Mais ce n'est pas un problème, il faut juste lui ouvrir les yeux sur ce monde qu'il ne connaît pas. Et ça, ce n'est pas gagné. Toutefois à côté de ça, il est d'une intelligence remarquable dans tous les domaines. Et ça, tu aimes, cela te change des personnes que tu as l'habitude de fréquenter. Tu aimes les défis, et celui-là en est un. Alors est-ce qu'il tombera aussi sous ton charme ? Et pourquoi pas à 4 ?



Nom Joueur :

Nom de la Couverture : *Djamel Mokhatar*

Nom du Héros : Arbacès		Dieu : Isis			
Taille :	Poids :	Yeux :	Cheveux :	Age : 42 ans	
Profession : Agent des pompes funèbres		Nationalité : Française		Lieu d'habitation : Garges-lès-Gonesse (Val-d'Oise)	

Agilité	Apparence	Force	Précision	Perception	Volonté
3	1	4	3	2	4

Point de vie :	4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Seuil de coma :	0	<input type="checkbox"/>
Mort :	-1	
Diviseur de dégâts :	1	

Points de Pouvoir :	15	
Bonus aux dégâts contact	+1	
Protection	0	

Limitation : maniaque

	Caractéristiques/Compétences/Pouvoirs																	
Difficultés	-	1	2	-	-	3	-	-	4	-	-	-	-	5	-	-	-	6
Très difficile	11	13	21	22	23	24	25	26	32	33	34	35	41	43	46	53	61	66
Difficile	13	21	32	34	36	43	45	51	54	55	56	62	64	66	66	66	66	66
Moyen	16	24	43	46	54	62	63	64	66									
Facile	31	43	66															

Talents	Niveau
Arme de contact	2
Discussion	3
Egyptien ancien	6
Embaumer	3
Esquive	3
Français	3
Médecine	4
Savoir-faire	1
Vivisection	6
Voiture	2

Equipement
Trousse de 1 ^{er} secours
Corbillard Mercedes VITO

Armes	Puissance	Bonus	Portée	Coups	Chargeurs	Talents	Note
Scalpel	+1	+1	*	*	*	Arme de contact	*
Coutelas	+1	+1	*	*	*	Arme de contact	*
Coup de boule	+0	-1	*	*	*	Corps à corps	Sonné et dégâts/3
Coup de pied	-2	-1	*	*	*	Corps à corps	
Coup de poing	-3	+0	*	*	*	Corps à corps	

Pouvoirs	N°	Niv	Type	Coût	Carac	Déf	Portée	Description
Coup localisé	15	3	Physique	1 PP/att	Précision	Esq.	Contact	Permet +3 dégâts ou paralyser l'adv.
Éclat solaire	22	3	Mental	1 PP / s	Volonté	*	Vue	Inflige un mal de niv ×2 col de mal à l'adv. quand il le regarde.
Tromper la balance de Thot	23	*	Physique	0	Force*	*	Personnel	Si il tombe à 0 pt Force, il rentre à catalepsie pendant 1D6 js. Et il récupère ses pt Force.
Eau	32	2	Physique	3 PP	Volonté	*	Contact	Transforme un objet solide en eau. Produit niv L d'eau/utilisation.
Talent communication	63	*	Mental	0	Force*	*	Personnel	Egyptien ancien : 6
Talent scientifique	66	*	Mental	0	Force*	*	Personnel	Vivisection : 6
Augmentation carac. Perm.	67	*	Physique	0	Volonté*	*	Personnel	Précision : +1
Résurrection	Spé	4	Physique	5 PP	Force	*	Contact	Rends 1 pt de For à un cadavre mort depuis 4 js. Rituel prend 1 h.

Récupération des PP

1 PP / 24 h

Description

Il a 42 ans et il est agent des pompes funèbres à Garges-lès-Gonesse (95). Il est la réincarnation d'un prêtre d'Isis (Arbacès) de l'époque des Pharaons d'Egypte. Il est très méticuleux dans son travail et même dans sa vie de tous les jours. Il ne fait rien au hasard et surtout pas quand il a une vie entre les mains ou plutôt un mort. Il est toujours très propre sur lui et il ne supporte pas l'imperfection. Toute chose a une place et chaque chose doit être à cette place, tel est sa devise. Depuis qu'il a intégré la DTC, il peut mettre ses talents au service des autres et poursuivre son œuvre cosmique.

Relation avec les autres membres de l'équipe

Audrey Etorkizun : Psionnique

C'est une fille intelligente et tu pourrais même dire que c'est la fille la plus intelligente du groupe. Tu l'apprécies bien, car elle fait des efforts pour ne pas perturber tes petites manies. C'est la plus sociable de toutes. Bien dommage qu'elle soit la seule.

Talia Etorkizun : Psionnique

C'est la sœur jumelle d'Audrey. Elle est carrément différente de sa sœur. Si sa sœur est calme et réfléchie, elle est vivace et spontanée. Du coup, cela te perturbe beaucoup, quand elle est à côté de toi. Car tu ne sais jamais ce qu'elle va faire et ce qui va pouvoir se passer. Heureusement que sa sœur la canalise de temps en temps. Sinon c'est une gentille fille, mais que tu ne peux pas trop fréquenter à cause de tes manies.

Daphné Rollin : Grecque, Dionysos

C'est un ouragan de catastrophes ! Tout est spontané chez elle. Aucune réflexion n'est portée à ses agissements. De toute façon, pour faire des actions réfléchies, il faudrait qu'elle arrête de boire et de se droguer. C'est une fille très peu fréquentable et complètement irresponsable. La seule chose qu'elle sait faire de bien, c'est se mettre dans des situations improbables et dangereuses. Si elle n'était pas dans l'équipe, il y aurait moins de stress. Mais il faut faire avec...

Erik Pedersen : Viking, Thor

Voilà une personne tout à fait sympathique. Mais il manque de manière sur tout, ce qui est fort dommage. On ne peut pas conter philosophie avec lui, mais ce n'est pas ce qu'on lui demande dans l'équipe. Alors, laisse-le à son boulot, pendant ce temps là, il ne te dérange pas.

Toulouse Vodoz : Viking, Freyja

La première fois que tu l'as vue, tu as cru que c'était un mec. Elle parle comme un mec, elle s'habille comme un mec, un vrai garçon manqué. Et en plus, elle ne tient aucune conversation intéressante. Le seul sujet qu'elle connaît : c'est la moto. Ce qui montre à quel point elle est très limitée comme fille. Elle a quand même un rôle dans l'équipe : former un bon duo avec Erik lors des combats physiques. Tu ne la fréquentes pas plus que ça pour éviter ses manières de plouc.

Djibril Lanko : Ange Musulman Renégat de Khalid

Voilà une personne très bien éduquée et qui sait rester à sa place. Il est très compétent dans tous les sens du terme. Il a même réussi à claquer la porte de sa hiérarchie, car il ne les supportait plus et il était en complet désaccord avec elle. Quel courage ! Rien que pour ça, tu l'estimes beaucoup. Et c'est le seul qui arrive à supporter tes travers et qui les respecte. Dommage que toute l'équipe ne soit pas composée d'éléments comme lui.

Gwenn Gonidec : Celte, Nuada

C'est lui le chef. Et tu le respectes en tant que tel. Il est très bon pour mener son équipe à la réussite. Mais à par ça, tu ne lui trouves rien de plus. Il faut dire qu'avec son allure de paysan (il porte encore des sabots), il ne te donne pas envie d'en connaître plus sur lui. Alors tant qu'il ne vient pas perturber tes petites manies, tu ne vois pas pourquoi, tu le dérangerais plus que ça.



Quest-France

Nom Joueur :

Nom de la Couverture : *Djibril Lanko*

Nom du Djinn : Mbaawth	Grade : 2	Supérieur : Renégat de Khalid, Archange de la Foi Gabriel, Archange du Feu			
----------------------------------	---------------------	---	--	--	--

Taille :	Poids :	Yeux :	Cheveux :	Age : 27 ans
-----------------	----------------	---------------	------------------	---------------------

Profession : Garde du corps	Nationalité : Française	Lieu d'habitation : Viry-Châtillon (Essonne)
---------------------------------------	-----------------------------------	--

Agilité	Apparence	Force	Précision	Perception	Volonté
4	3	5	2	4	5

Point de vie :	5	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Seuil d'évanouissement :	-2	<input type="checkbox"/>
Mort :	-3	<input type="checkbox"/>
Diviseur de dégâts :	3	

Points de Pouvoir :	25
Bonus aux dégâts contact	+2
Protection	0

Limitation : aucune

Caractéristiques/Compétences/Pouvoirs																		
Difficultés	-	1	2	-	-	3	-	-	4	-	-	-	-	5	-	-	-	6
Très difficile	11	13	21	22	23	24	25	26	32	33	34	35	41	43	46	53	61	66
Difficile	13	21	32	34	36	43	45	51	54	55	56	62	64	66	66	66	66	66
Moyen	16	24	43	46	54	62	63	64	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66
Facile	31	43	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66

Talents	Niveau
Arabe	5
Arme de contact	4
Arme de contact lourde	2
Arme d'épaule	2
Arme de poing	3
Arme lourde	2
Corps à corps	4
Discrétion	4
Esquive	4
Français	2
Philosophie	3

Equipement
Suzuki GSX 1250
Oreillette bluetooth+iphone
Gilet pare balle et mallette dépliant en kevlar

Armes	Puissance	Bonus	Portée	Coups	Chargeurs	Talents	Note
Cimeterre	+2	+0	*	*	*	Arme de contact	*
Beretta G29	+1	+0	15	15	5	Arme de poing	*
Coup de boule	+0	-1	*	*	*	Corps à corps	Sonné et dégâts/3
Coup de pied	-1	-1	*	*	*	Corps à corps	
Coup de poing	-2	+0	*	*	*	Corps à corps	

Pouvoirs	N°	Niv	Type	Coût	Carac	Déf	Portée	Description
Volonté supranormale	241	3	Mental	0	Perception*	*	Personnel	Pour 1 PP, il possède 3 col de bonus pour résister à une att mentale.
Immunité au feu	253	*	Physique	0	Force*	*	Personnel	Immunisé feu, chaleur, etc..
Anaérobiose	256	*	Physique	0	Force*	*	Personnel	Pas besoin de respirer.
Tourbillon de feu	335	1	Physique	2 PP / s	Volonté*	*	Personnel	Il est immunisé au feu, transforme la personne en torche vivante et Pro : +2.
Invisibilité	351	4	Mental	3 PP / niv x 2s	Perception*	*	Personnel	Invisible et si il est repéré, il a une protection de niv col de malus pour son adv.
Polymorphie②	365	6	Physique	3 PP	Apparence*	*	Personnel	Garde son apparence pendant 6 h.
Vol	452	1	Physique	3 PP / min	Agilité*	*	Personnel	Vol à une vitesse de 22 m/s
Vitesse	454	4	Physique	1 PP / min	Agilité*	*	Personnel	Permits de se déplacer à 66 m/s
Tornade de feu ❶	Spé	2	Physique	2 PP	Force	*	Personnel	Ne peut plus être att physiquement mais seulement mentalement. Et possède
Tourbillon de feu	335	5	Physique	*	Volonté*	*	Personnel	Il est immunisé au feu, transforme la personne en torche vivante et Pro : +6.
Vol	452	4	Physique	*	Agilité*	*	Personnel	Vol à une vitesse de 55 m/s.
Tornade de vent ❶	Spé	2	Physique	2 PP	Agilité	*	Personnel	Ne peut plus être att physiquement mais seulement mentalement. Et possède
Attaque télékinétique	143	5	Physique	*	Précision	Esquive	75 m	Projette des objets : Pui : +5, Pré : +1, Si rafale sur 3 cibles à Pui : +2.
Vol	452	4	Physique	*	Agilité*	*	Personnel	Vol à une vitesse de 55 m/s.

❶ pouvoir à utiliser très rarement, car ils sont spécialement attribués aux Djinn. Ce qui pourrait anéantir ton infiltration dans le groupe.

❷ pouvoir toujours actif pour éviter d'être démasqué. Donc tous les 6h, tu perds automatiquement 3 PP.

Pouvoirs de Grade		Récupération des PP
1	Serviteur des Étincelles Divines : cela te permet d'amplifier en tout être humain une passion. Pendant 1 h/ js.	1 PP / 24 h
2	Ami du Feu Sacré : cela te permet de faire redoubler ou éteindre les feux (non-magique) par la pensée à 1 km à la ronde.	1 PP / 3 h passé près d'une source de chaleur ❸

❸ cette récupération est due à ton Archange alors à utiliser avec parcimonie.

Description

Officiellement Ange Musulman Renégat de Khalid, Officieusement tu es un Djinn de Gabriel. Il a 27 ans et il est garde du corps chez Bodyguard. Il habite dans une maison à Viry-Châtillon (91). C'est une personne d'un calme olympien mais qui apprécie surtout la mission que son Archange lui a confiée. Eh oui, tu es en réalité un Djinn : un serviteur de l'Archange Gabriel. Tu te fais passer pour un Ange Renégat de Khalid qui a été embauché par la DTC. Gabriel t'a envoyé en mission dans cette structure pour avoir un œil sur cette nouvelle forme de 3ème Force. Ta mission prioritaire est de rapporter tous les agissements de la DTC à Gabriel, tout en agissant comme si tu étais des leurs. Attention tes préceptes angéliques prônent avant toute chose pour t'éviter cette fois-ci la déchéance éternelle. Tu es obligé d'avoir le pouvoir polymorphie actif toute la journée pour éviter qu'on connaisse ta vraie nature. Cela t'affaiblit, mais par rapport aux autres membres de l'équipe, tu restes quand même un élément assez fort, du à ton physique et ta capacité à encaisser les coups. Alors attention de ne pas te faire découvrir pendant les prochaines missions, car tu es un pion important pour le retour de Gabriel.



Relation avec les autres membres de l'équipe

Audrey Etorkizun : Psionnique

C'est une fille qui réfléchit plus qu'elle n'agit. Alors, il faut savoir parler son langage pour ne pas être dans sa ligne de mire. Et ça, tu as réussi à le faire sans problème grâce à tes grandes connaissances intellectuelles. Tu la protèges à chaque fois qu'elle est en danger et tu penses que cela ne la laisse pas indifférente. Mais il ne faut pas oublier que tu es en mission et c'est ça qui prime avant tout.

Talia Etorkizun : Psionnique

C'est la sœur jumelle d'Audrey. Voici la sœur active, une vraie casse-cou. Mais cela ne te dérange pas, car l'action tu aimes aussi ça. Et tant que tu l'aideras, tu sais qu'Audrey saura apprécier fortement ton aide. Et vu leur comportement à toutes les deux, tu te demandes si elles ne cachent pas quelque chose ? Mais tu sais que ta mission est loin d'être finie et que tu as l'éternité devant toi... Donc patience.

Daphné Rollin : Grecque, Dionysos

Une vraie dingo qui n'a foi en rien à part à son grand amour : L'Alcool. Quel déchet cette femme ! Mais il faut faire avec. Et dire que c'est comme ça que les Dieux Grecs veulent revenir sur le devant de la scène et ben ce n'est pas gagné pour eux et tant mieux pour nous. Cependant, ce n'est pas possible qu'une personne aussi déjantée ne cache pas quelque chose de plus puissant ? A toi d'élucider cette théorie.

Erik Pedersen : Viking, Thor

Voilà un bon guerrier qui se croit costaud, c'est vrai que pour un simple humain, il est balaise. Mais il reste quand même qu'un humain qui puise sa force dans des dessins ancestraux. Sinon il est très gentil et tu penses que tu n'as jamais rencontré un humain aussi sympathique que lui. Au moins, c'est une bonne chose pour l'équipe, car tu ne peux pas tous les protéger. Il te sera impossible de le ramener dans la voie du Seigneur. Mais en attendant, tu l'utilises pour ta mission.

Djamel Mokhatar : Egyptien, Isis

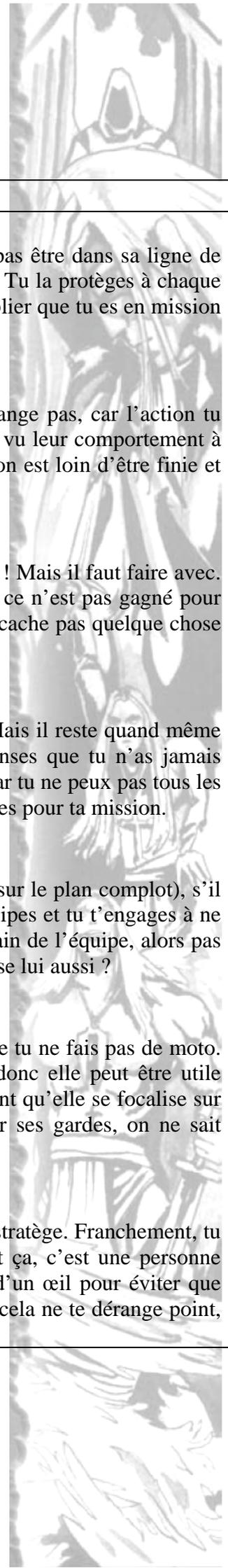
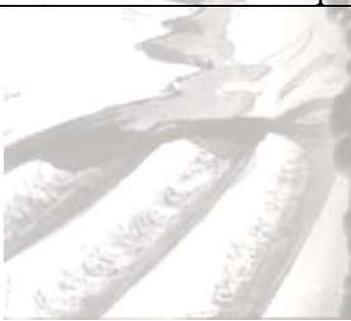
C'est une personne très étrange. Il est fort intelligent et il pourrait être un adversaire redoutable (sur le plan complot), s'il n'avait pas tous ses TOC, heureusement pour toi. En attendant, tu respectes entièrement ses principes et tu t'engages à ne jamais le perturber, car il pourrait devenir imprévisible. Et tu as assez à faire avec les bouts en train de l'équipe, alors pas besoin de rajouter le déséquilibré mental. Mais derrière cette facette, ne cache-t-il pas quelque chose lui aussi ?

Toulouse Vodoz : Viking, Freyja

Cette personne possède 2 passions dans la vie : la moto et la bière. Et vu que tu ne bois pas et que tu ne fais pas de moto. Vous n'avez strictement rien en commun. Mais bon, c'est une excellente guerrière humaine, donc elle peut être utile pendant les phases d'action. Il faut bien 2 Vikings pour contenir les démons que vous croisez. Tant qu'elle se focalise sur ses deux passions, tu ne crains rien sur ta couverture. Néanmoins, il faut toujours se tenir sur ses gardes, on ne sait jamais...

Gwenn Gonidec : Celte, Nuada

C'est le chef de votre petite escouade. Il est très bon dans ce rôle et en plus c'est un remarquable stratège. Franchement, tu as rencontré très peu de personnes qui seraient aussi valables que lui dans ce domaine. À part ça, c'est une personne utopique qui voudrait ramener la culture celte dans sa grandeur d'antan. Donc tu le surveilles d'un œil pour éviter que celui-ci exagère trop et qu'il devienne extrémiste par ses actions. Tant que cela reste des paroles, cela ne te dérange point, au contraire. C'est bien que les humains aient des rêves.





Nom Joueur :

Nom de la Couverture : Erik Pedersen

Nom du Viking : Thordensen	Grade : Jarl	Dieu : Thor, Dieu des Tempêtes			
Taille :	Poids :	Yeux :	Cheveux :	Age : 35 ans	
Profession : Gardien d'une salle de sport		Nationalité : Française		Lieu d'habitation : Sannois (Val-d'Oise)	

Agilité	Apparence	Force	Précision	Perception	Volonté
3	2	6	1	2	3

Point de vie :	6	□□□□□□
Seuil de coma :	0	□
Mort :	-1	
Diviseur de dégâts :	1	

Points de Pouvoir :	15
Bonus aux dégâts contact	+3
Protection	+3

Limitation : Gentillesse

Caractéristiques/Compétences/Pouvoirs																		
Difficultés	-	1	2	-	-	3	-	-	4	-	-	-	-	5	-	-	-	6
Très difficile	11	13	21	22	23	24	25	26	32	33	34	35	41	43	46	53	61	66
Difficile	13	21	32	34	36	43	45	51	54	55	56	62	64	66	66	66	66	66
Moyen	16	24	43	46	54	62	63	64	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66
Facile	31	43	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66

Talents	Niveau
Arme de contact	3
Arme de contact lourde	6
Bouclier	3
Danois	2
Esquive	3
Français	2
Lancer	1
Lutte	2
Pistage	2
Rune	1
Voiture	2

Equipement
Tenue de viking magique (armure de cuir renforcé et casque à corne)

Armes	Puissance	Bonus	Portée	Coups	Chargeurs	Talents	Note
Ecus	+5	-1	*	*	*	Bouclier	Puissance = Protection
Hache	+1	+0	*	*	*	Arme de contact	*
Hache de bataille	+2	+0	*	*	*	Arme de contact lourde	*
Hachette de lancer	+0	+0	For x1	1	4	Lancer	*
Coup de boule	+0	-1	*	*	*	Corps à corps	Sonné et dégâts/3
Coup de pied	-2	-1	*	*	*	Corps à corps	
Coup de poing	-3	+0	*	*	*	Corps à corps	

Famille	Runes	Niv	Permanent	Description
Combat	Niv 1	1	Oui	*
La rune est gravée sur la poitrine	Niv 2	2	Oui	*
	Niv 3	3	Oui	*
	Niv 4	4	Oui	+ 2 FOR, + 2 Arme de contact lourde, Protection : +3
Vie	Guérisseur Rune gravée sur le front	1	Oui	Peut soigner 3 Pts de vie/js/personne, cela prend 12 h. Tu ne peux pas te soigner.
	Dure à cuir Rune gravée sur le biceps	2	Oui	Immunisé au froid, feu, maladies, poisons

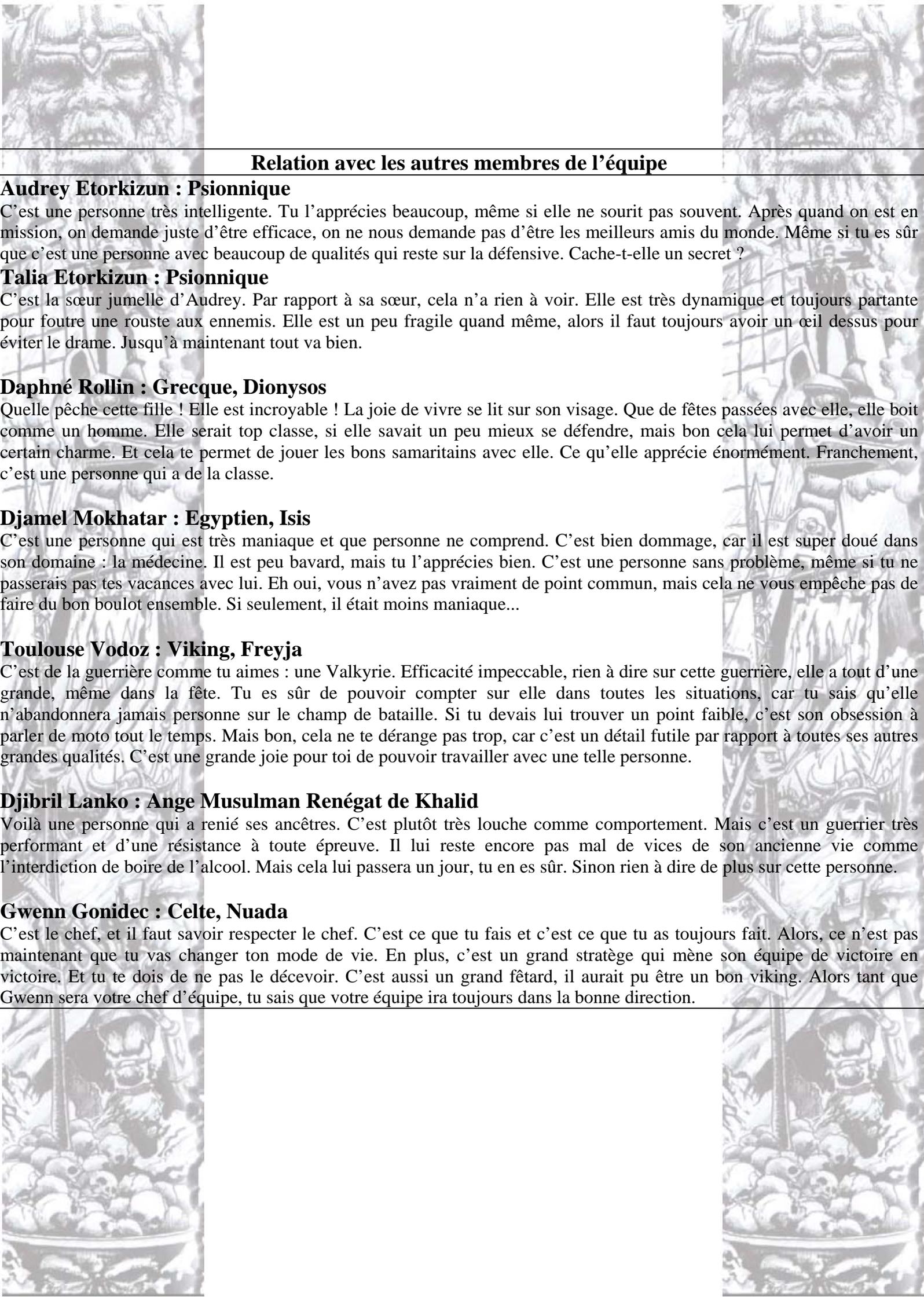
Pouvoirs	Niv	Coût	Portée	Description
Eclair Divin	4	1,2,3	50/100/200	Etre en extérieur, vient du ciel Pu :+5/+6/+7
Armure	3	0	pers	Tenue complète de viking indestructible : 4 pts de protection
Trompe	2	2	Pers	Souffler dans une trompe, permet de communiquer avec ses camarades dans un rayon de 20km qui connaissent le code. Ne produit aucun son ; uniquement télépathique.
Berseker ^①	3	2	pers	+1Fo, +2niveau aux talents de combat ; Niv 3 pour le contrôle (arrêter de combattre) ; +3 en protection

① Votre limitation vous limite à rentrer dans une transe meurtrière. Suivant la situation, la difficulté sera plus ou moins grande.

Récupération des PP
1 PP / 6h
1 PP / 1 h passé sous un orage.

Description

Il a 35 ans et il est gardien d'une salle de sport municipal à Sannois (95). C'est un gros nounours. Tout le monde aime Erik et il aime tout le monde. Mais il ne faut pas trop le titiller non plus, car quand il s'énerve, plus rien ne peut le résister. C'est une force de la nature incroyable. Il aime faire des missions pour la DTC. Cela lui permet de voir du pays, car il n'a pas trop le temps avec son métier, cela lui donne l'occasion de montrer à tout le monde que la civilisation Viking n'est pas morte. Il est toujours prêt à aider un membre de son équipe en difficulté ou même juste pour le plaisir d'aider.



Relation avec les autres membres de l'équipe

Audrey Etorkizun : Psionnique

C'est une personne très intelligente. Tu l'apprécies beaucoup, même si elle ne sourit pas souvent. Après quand on est en mission, on demande juste d'être efficace, on ne nous demande pas d'être les meilleurs amis du monde. Même si tu es sûr que c'est une personne avec beaucoup de qualités qui reste sur la défensive. Cache-t-elle un secret ?

Talia Etorkizun : Psionnique

C'est la sœur jumelle d'Audrey. Par rapport à sa sœur, cela n'a rien à voir. Elle est très dynamique et toujours partante pour foutre une rouste aux ennemis. Elle est un peu fragile quand même, alors il faut toujours avoir un œil dessus pour éviter le drame. Jusqu'à maintenant tout va bien.

Daphné Rollin : Grecque, Dionysos

Quelle pêche cette fille ! Elle est incroyable ! La joie de vivre se lit sur son visage. Que de fêtes passées avec elle, elle boit comme un homme. Elle serait top classe, si elle savait un peu mieux se défendre, mais bon cela lui permet d'avoir un certain charme. Et cela te permet de jouer les bons samaritains avec elle. Ce qu'elle apprécie énormément. Franchement, c'est une personne qui a de la classe.

Djamel Mokhatar : Egyptien, Isis

C'est une personne qui est très maniaque et que personne ne comprend. C'est bien dommage, car il est super doué dans son domaine : la médecine. Il est peu bavard, mais tu l'apprécies bien. C'est une personne sans problème, même si tu ne passerais pas tes vacances avec lui. Eh oui, vous n'avez pas vraiment de point commun, mais cela ne vous empêche pas de faire du bon boulot ensemble. Si seulement, il était moins maniaque...

Toulouse Vodoz : Viking, Freyja

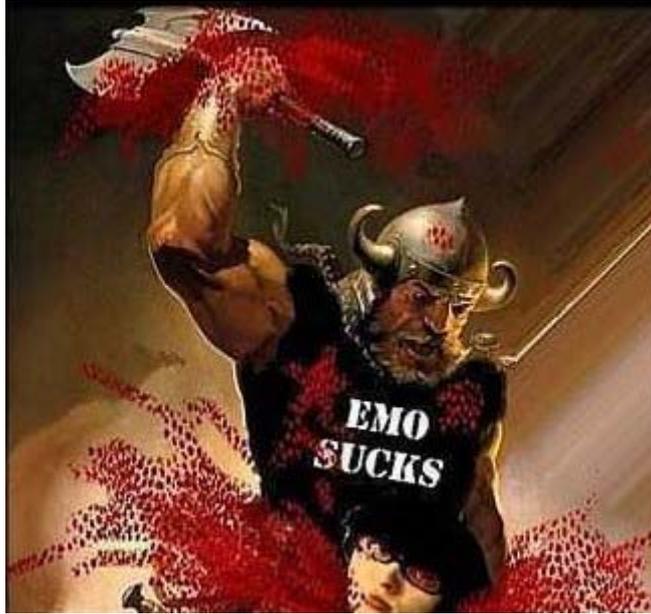
C'est de la guerrière comme tu aimes : une Valkyrie. Efficacité impeccable, rien à dire sur cette guerrière, elle a tout d'une grande, même dans la fête. Tu es sûr de pouvoir compter sur elle dans toutes les situations, car tu sais qu'elle n'abandonnera jamais personne sur le champ de bataille. Si tu devais lui trouver un point faible, c'est son obsession à parler de moto tout le temps. Mais bon, cela ne te dérange pas trop, car c'est un détail futile par rapport à toutes ses autres grandes qualités. C'est une grande joie pour toi de pouvoir travailler avec une telle personne.

Djibril Lanko : Ange Musulman Renégat de Khalid

Voilà une personne qui a renié ses ancêtres. C'est plutôt très louche comme comportement. Mais c'est un guerrier très performant et d'une résistance à toute épreuve. Il lui reste encore pas mal de vices de son ancienne vie comme l'interdiction de boire de l'alcool. Mais cela lui passera un jour, tu en es sûr. Sinon rien à dire de plus sur cette personne.

Gwenn Gonidec : Celte, Nuada

C'est le chef, et il faut savoir respecter le chef. C'est ce que tu fais et c'est ce que tu as toujours fait. Alors, ce n'est pas maintenant que tu vas changer ton mode de vie. En plus, c'est un grand stratège qui mène son équipe de victoire en victoire. Et tu te dois de ne pas le décevoir. C'est aussi un grand fêtard, il aurait pu être un bon viking. Alors tant que Gwenn sera votre chef d'équipe, tu sais que votre équipe ira toujours dans la bonne direction.



Nom Joueur :

Nom de la Couverture : *Gwenn Gonidec*

				Dieu : Nuada					
Taille :		Poids :		Yeux :		Cheveux :		Age : 43 ans	
Profession : Sabotier			Nationalité : Française				Lieu d'habitation : Provins (Seine-et-Marne)		

Agilité	Apparence	Force	Précision	Perception	Volonté
4	2	5	3	1	3

Point de vie :	5	□□□□□
Seuil de coma :	0	□
Mort :	-1	
Diviseur de dégâts :	1	

Points de Pouvoir :	15	
Bonus aux dégâts contact	+2	
Protection	0	

Limitation : odeur de chouchen

Caractéristiques/Compétences/Pouvoirs																		
Difficultés	-	1	2	-	-	3	-	-	4	-	-	-	-	5	-	-	-	6
Très difficile	11	13	21	22	23	24	25	26	32	33	34	35	41	43	46	53	61	66
Difficile	13	21	32	34	36	43	45	51	54	55	56	62	64	66	66	66	66	66
Moyen	16	24	43	46	54	62	63	64	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66
Facile	31	43	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66

Talents	Niveau
Arme de contact	4
Arme de contact lourde	3
Breton	3
Corps à corps	4
Danse Bretonne	4
Esquive	4
Français	2
Sabotage	3
Stratégie	6
Tactique	6
Voiture	1

Equipement
Habits en laine, toute une gamme de sabots

Armes	Puissance	Bonus	Portée	Coups	Chargeurs	Talents	Note
Cladio (épée)	+5	+2	*	*	*	Arme de contact	magique
Coup de boule	+0	-1	*	*	*	Corps à corps	Sonné et dégâts/3
Coup de pied	-1	-1	*	*	*	Corps à corps	
Coup de poing	-2	+0	*	*	*	Corps à corps	

Pouvoirs	N°	Niv	Type	Coût	Carac	Déf	Portée	Description
Eclair	11	3	Physique	3 PP	Précision	Esquive	75 m	Pui : +5, Préc : +1
Frappe ultime	16	2	Physique	4 PP	Précision*	*	Personnel	Permet d'ignorer l'armure d'un adversaire pour une att.
Cri	22	3	Physique	4 PP	Volonté	Volonté	Personnel	Permet de prendre l'initiative et d'empêcher toute esquive de l'adv sur sa première att.
Armure	23	2	Physique	1 PP / h	Force*	*	Personnel	Protection invisible contre les att physiques : +2
Talent	31	*	Physique	0	Force*	*	Personnel	Stratégie : 6
Talent	31	*	Physique	0	Force*	*	Personnel	Tactique : 6
Arme de contact	41	3	Physique	0	Précision*	*	Personnel	Cladio : Pui : +3 & Pré : +2
Peinture	45	3	Physique	0	Précision*	*	Personnel	Il faut être complétement nu, le port du casque, de bijoux ou de ceinture est toléré. Immunise au froid et au feu. Protection : +3. Et tu as l'air surtout con.
Rebond	Spéc	3	Mental	2 PP / s	Volonté*	*	20 m	Pro : niv contre att physique. Et pour 2 PP supplémentaire, il retourne l'att avec les mêmes effets.

Récupération des PP
1 PP / 6 h

Description

Il a 43 ans et il est sabotier à Provins (77) où il habite. Il est le chef d'une équipe de la DTC. Il est très charismatique et il sait se faire respecter de ses subalternes. Il aime la bière et la culture celte comme tout le reste du folklore. Il aime porter ses propres sabots car il trouve qu'il n'y a pas plus confortable pour se déplacer. Il fait équipe avec des gens très hétéroclites, mais cela ne le dérange pas plus que ça, tant que ceux-ci ne vont pas contre ses idéaux. Et si pendant ses missions, il peut distiller l'idéologie celte, il le fera sans problème et avec un grand plaisir. Il n'est jamais le dernier aux moments de faire entrechoquer les armes, car c'est dans ces instants-là, qu'il prouve aux autres son esprit de grand stratège et pourquoi c'est lui le Chef et que la culture Celte n'est pas morte. Il rêve d'une Bretagne : unie et grande, mais il sait qu'au plus profond de lui, cela restera très difficile à mettre en place. Mais tant qu'il y aura un infime espoir pour que cela devienne réalité, il continuera à faire ce qu'il fait.

Relation avec les autres membres de l'équipe

Audrey Etorkizun : Psionnique

Un très bon élément intellectuel. Elle est très efficace pour résoudre les problèmes métaphysiques et elle soutient bien le groupe pendant l'action. Elle obéit très bien aux directives que tu lui donnes. C'est un très bon subalterne et avec sa sœur, elles forment un duo des plus performants. Tu as de la chance d'avoir un tel binôme dans ton équipe. Mais tu penses qu'elles cachent quelque chose d'autre, vu leurs comportements par moment. Néanmoins, tant que cela ne nuit pas au bon déroulement des missions, tu t'en fous complètement.

Talia Etorkizun : Psionnique

C'est la sœur jumelle d'Audrey. Son domaine de prédilection est l'action, une vraie furie. Heureusement que sa sœur et Djibril sont là pour éviter le pire. Mais elle se débrouille quand même très bien. En résumé, un très bon élément mais fragile.

Daphné Rollin : Grecque, Dionysos

Alors voici la délurée de l'équipe. Elle ne pense qu'à faire la fête et boire. D'accord boire c'est important. Mais il faut savoir faire autre chose de temps en temps. Elle sait obtenir des renseignements importants en faisant parler les gens comme personne, mais à part ça... Au moins, elle met de l'ambiance dans le groupe. Et des troupes qui ont le moral, sont des soldats qui vont loin !

Erik Pedersen : Viking, Thor

C'est un excellent combattant qui n'a pas froid aux yeux. Le seul petit souci, c'est qu'il est trop gentil. Eh oui, il préférera parlementer avant d'agir, même si quand il utilise sa belle hache, il est redoutable et sans pitié. Il forme un bon duo avec Toulouse. C'est bien d'avoir une telle personne dans l'équipe.

Djamel Mokhatar : Egyptien, Isis

Voilà une personne mystérieuse. Il pourrait être un excellent élément, s'il n'était pas aussi maniaque. Alors pour éviter tout problème, et comme tu ne veux surtout pas en créer, tu ne le contraries surtout pas. Car tu sais que si tu décides de discuter avec lui sur sa façon de faire, cela peut durer des heures et cela ne ferait pas avancer les choses. Alors, il fait comme il veut, et toi de aussi, comme ça tout se passe bien ou presque...

Toulouse Vodoz : Viking, Freyja

Une vraie fan de moto. C'est simple, elle ne parle que de ça. A se demander, si elle connaît autre chose dans la vie. Mais bon à part ce petit défaut qui n'est point gênant, elle est une excellente combattante. Elle n'a pas froid aux yeux pour aller au charbon. Cela fait toujours plaisir de pouvoir compter sur une telle personne dans ces moments là.

Djibril Lanko : Ange Musulman Renégat de Khalid

Voilà une personne qui possède un flegme hors du commun. Il est aussi bon en attaque qu'en défense, une vraie machine à combattre. Il ferait un très bon second. De plus, ce n'est pas une personne qui est bête, ce qui lui permet de se trouver des points communs avec toutes les personnes de l'équipe. Tu espères qu'il mettra à profit ses connaissances pour le bien de l'équipe. Pour le moment, il l'a toujours fait et tu espères que cela continuera longtemps.



Nom Joueur :

Nom de la Couverture : *Talia Etorkizun*

Taille : Poids : Yeux : Cheveux : Age : 25 ans

Profession : Gérante de magasin de sport Nationalité : Française Lieu d'habitation : Paris XVIIème

Agilité	Apparence	Force	Précision	Perception	Volonté
2	3	3	1	2	5

Point de vie :	3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Seuil de coma :	0	<input type="checkbox"/>
Mort :	-1	
Diviseur de dégâts :	2	

Bonus aux dégâts contact	0
Protection	0

Limitation : aucune

Caractéristiques/Compétences/Pouvoirs

Difficultés	-	1	2	-	-	3	-	-	4	-	-	-	-	5	-	-	-	6
Très difficile	11	13	21	22	23	24	25	26	32	33	34	35	41	43	46	53	61	66
Difficile	13	21	32	34	36	43	45	51	54	55	56	62	64	66	66	66	66	66
Moyen	16	24	43	46	54	62	63	64	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66
Facile	31	43	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66

Talents

Niveau

Arme de contact	2
Arme de poing	2
Basque	4
Course	3
Corps à corps	2
Discrétion	3
Esquive	2
Espagnol	3
Français	3
Gestion	4
Grimpé	2
Rafting	3
Voiture	2

Equipement

Tenues de sport moulantes

Armes	Puissance	Bonus	Portée	Coups	Chargeurs	Talents	Note
Coup de boule	+0	-1	*	*	*	Corps à corps	Sonné et dégâts/3
Coup de pied	-2	-1	*	*	*	Corps à corps	
Coup de poing	-3	+0	*	*	*	Corps à corps	
Epée longue	+2	+0	*	*	*	Arme de contact	*
Revolver cal 44	+1	+0	15	6	5	Arme de poing	

Pouvoirs	Niv	Type	Laten	Déf	Réussite Critique	Réussite	Echec	Echec Critique	Description
Armure	3	Mental	s	*	Pro : RU, pendant RU min	Pro : +2 pendant RU min	Rien	Pendant RU s, chaque dégât pris sera majoré de 1.	Permet de rendre plus solide la peau.
Arrêt cardiaque	3	Mental	h	For	Cible subit : RU+5 pt de dommage.	Cible subit : RU+2 pt de dommage.	Utilisateur subit un malus de 2 col. Pendant RU min	Utilisateur subit : RU+2 pt de dommage	Permet d'arrêter le cœur de son adversaire. Inutile sur les morts-vivants.
Art martial	3	Phys	s	*	Psi possède « corps à corps » à 6 pendant RU s, dommage : +2	Psi possède « corps à corps » à 6 pendant RU s	Psi subit un malus de 2 col pendant RU s	Psi s'évanouit pendant RU s	Permet au psi d'acquérir des talents martiaux.
Augmentation	3	Mental	min	*	Carac augmentée de 3 pts pendant RU min	Carac augmentée de 1 pt pendant RU min	Carac diminuée de 1 pt pendant RU min (min 1)	Carac diminuée de 2 pts pendant RU min (min 1)	Permet d'augmenter une de ses caractéristiques : For, Agi, Per.
Contrôle	2	Mental	min	Vol	Cible fait tout ce que le psi lui ordonne pendant RU min	Cible fait tout ce que le psi lui ordonne pendant RU s	Cible se rend compte de la tentative et peut riposter.	Le psi est contrôlé par la cible pendant RU min	Permet de contrôler le corps d'une personne.
Dialogue mental	3	Mental	min	Vol	Portée : RUx100 km, durée : RU min	Portée : RUx50 km, durée : RU/2 min	Rien ne se passe	Psi parle avec la personne la plus prête pendant RU/2 s	Permet de dialoguer avec une personne mentalement.
Esquive	3	Phys	s	*	Psi esquive automatique ment 2 att/rd pendant RU s	Psi esquive automatique ment 1 att/rd pendant RU s	Psi subit 2 col malus à ses actions phys pendant RU s.	La prochaine att touche automatiquement le psi.	Permet au psi d'esquiver des actions physiques qu'il peut voir venir.
Régénération	2	Phys	h	*	Récupère : RU pt Force	Récupère : RU/2 pt de Force	Rien ne se passe	Perds 1 pt de Force	Permet au psi de se soigner et seulement lui.
Résurrection	2	Mental	Mois	*	Cible revient à la vie avec 1 pt de Force et en pleine forme.	Cible revient à la vie avec 1 pt de Force et sera faible pendant (6-RU) js où il subira 6 col malus.	Psi perd 1 pt de Force qu'il ne récupérera dans RU semaines de repos.	Psi perd 1 pt de Force permanent	Permet de ressusciter une personne morte, il y a moins d'une heure. Dont le corps est à peu près intact.

Description

Sœur jumelle d'Audrey. Elle a 25 ans et elle est gérante d'un magasin de sport wear dans Paris, elle habite avec sa sœur dans un bel appartement dans Paris XVIIème. Elle fut élevée par la D.A.S.S., après la mort de ses parents alors qu'elle était encore bébé. Elle fut trimbalée de famille d'accueil en famille d'accueil jusqu'à ce qu'elle soit repérée avec sa sœur par un groupe de la DTC qui les transféra dans une famille qui leur permit de développer leurs pouvoirs psioniques. D'un naturel chaud sanguin, et oui on ressent bien le sang basque qui coule dans ses veines quand elle agit. S'il n'y avait pas sa sœur pour la temporiser de temps en temps, tu penses qu'elle serait dans un état un peu plus critique. Mais depuis qu'elle est au sein de cette équipe, elle se sent revivre... Elle attend toujours avec impatience la prochaine mission. Le lien qui unit Talia à sa sœur est tellement fort, qu'elle lui permet de diviser les dégâts par 2, c'est une faculté qu'elle a pu développer avec elle sans que personne ne puisse s'en apercevoir, c'est un peu leur secret.

Relation avec les autres membres de l'équipe

Audrey Etorkizun : Psionnique

Tu donnerais ta vie pour elle et tu sais que cela est réciproque. C'est ta soeur et tu l'adores. Même si elle te critique parfois sur ta façon de te lancer dans l'action. De toute façon, juger et critiquer, c'est ce qu'elle sait le mieux faire. Tu aimes cette sagesse qu'elle possède et ce flegme qu'elle a dans n'importe quelle situation. Il existe une complicité entre vous que personne ne peut désunir. Et attention à la personne qui essaierait de faire du mal à ta sœur, car ta colère serait incalculable envers elle. On ne touche pas à ta sœur comme ça.

Daphné Rollin : Grecque, Dionysos

Un amuseur de soirée, voilà en quoi se résume cette personne. Elle a sûrement des qualités, mais tu ne vois pas lesquelles... Ah si ! celle de boire une pinte de bière plus vite que n'importe qui. A ce jeu, elle a même battu Gwenn une fois. C'est pour dire qu'elle est efficace dans ce domaine. Sinon, elle a toujours le don de se mettre dans des situations pas possibles et de s'en sortir à chaque fois sans trop de dommages pour elle. C'est une personne imprévisible et c'est là que vous vous ressemblez, mais seulement pour ça. Après tout, si elle est dans l'équipe, c'est que c'est un élément utile.

Erik Pedersen : Viking, Thor

Voilà un type aux allures brutes, mais qui est adorable comme tout. Néanmoins quand vient l'heure du combat, il devient une vraie machine à tuer. Que du plaisir de se battre à ses côtés. Après ça, il est un peu mou du slip, il manque d'énergie, il faudrait qu'il demande à Daphné de lui passer de sa potion magique.

Djamel Mokhatar : Egyptien, Isis

Un vrai dingue de la maniaquerie... On ne peut rien faire, s'il a décidé que cela devait être autrement. Heureusement que Gwenn sait le remettre à sa place, cela nous permet de souffler par moment. Sinon je suis sûr que c'est une personne sympa, mais dont les conversations sont très chiantes. Donc il est à éviter pour ne pas créer de problème international sur une funeste chose qu'il a décidé dont tu ne serais pas d'accord.

Toulouse Vodoz : Viking, Freyja

Une vraie bombe cette fille ! Elle adore la moto et franchement tu as appris énormément de choses sur ce véhicule depuis que tu la côtoies : une vraie encyclopédie de la moto. Sinon, c'est une excellente combattante et forme un très bon duo avec Erik, mais cela ne t'empêche pas de te joindre à eux quand l'action arrive.

Djibril Lanko : Ange Musulman Renégat de Khalid

Une personne très sympathique. Même si tu trouves qu'il tourne un peu trop autour de ta sœur. Alors, tu l'as à l'œil, il a beau t'inspirer confiance, ce n'est pas une raison d'être aussi familier avec elle. Il vaut mieux être un peu parano pour éviter les ennuis. Sinon c'est un excellent combattant et il est d'une résistance incroyable. Heureusement pour lui, c'est un bon élément dans le groupe. Mais attention à lui, s'il touche à ta sœur...

Gwenn Gonidec : Celte, Nuada

À première vue : un clown en sabot. Mais quand viennent les moments importants et les grandes décisions à prendre, il sait répondre présent. Il est une pièce maîtresse et un guide lors de nos altercations. Franchement, rien à dire sur cette personne exceptionnelle sauf peut-être qu'il n'est pas basque.



Nom Joueur :

Nom de la Couverture : *Toulouse Vodoz*

Nom du Viking : Freysen	Grade : Jarl	Dieu : Freyja, Déesse de l'Amour			
Taille :	Poids :	Yeux :	Cheveux :	Age : 31 ans	
Profession : Mécanicienne moto		Nationalité : Française		Lieu d'habitation : Gagny (Seine-St-Denis)	

Agilité	Apparence	Force	Précision	Perception	Volonté
4	3	6	2	2	2

Point de vie :	6	□□□□□□
Seuil de coma :	0	□
Mort :	-1	
Diviseur de dégâts :	1	

Bonus aux dégâts contact	+3
Protection	+2+4=6

Limitation : irréfléchie

Caractéristiques/Compétences/Pouvoirs																		
Difficultés	-	1	2	-	-	3	-	-	4	-	-	-	-	5	-	-	-	6
Très difficile	11	13	21	22	23	24	25	26	32	33	34	35	41	43	46	53	61	66
Difficile	13	21	32	34	36	43	45	51	54	55	56	62	64	66	66	66	66	66
Moyen	16	24	43	46	54	62	63	64	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66
Facile	31	43	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66

Talents	Niveau
Arme de contact	4
Arme de contact lourde	3
Bouclier	4
Corps à corps	3
Esquive	4
Français	2
Lancer	2
Mécanique	2
Moto	2
Norvégien	2
Rune	2
Discussion*	4

Equipement
Boîte à outils
HONDA VFR 1200F

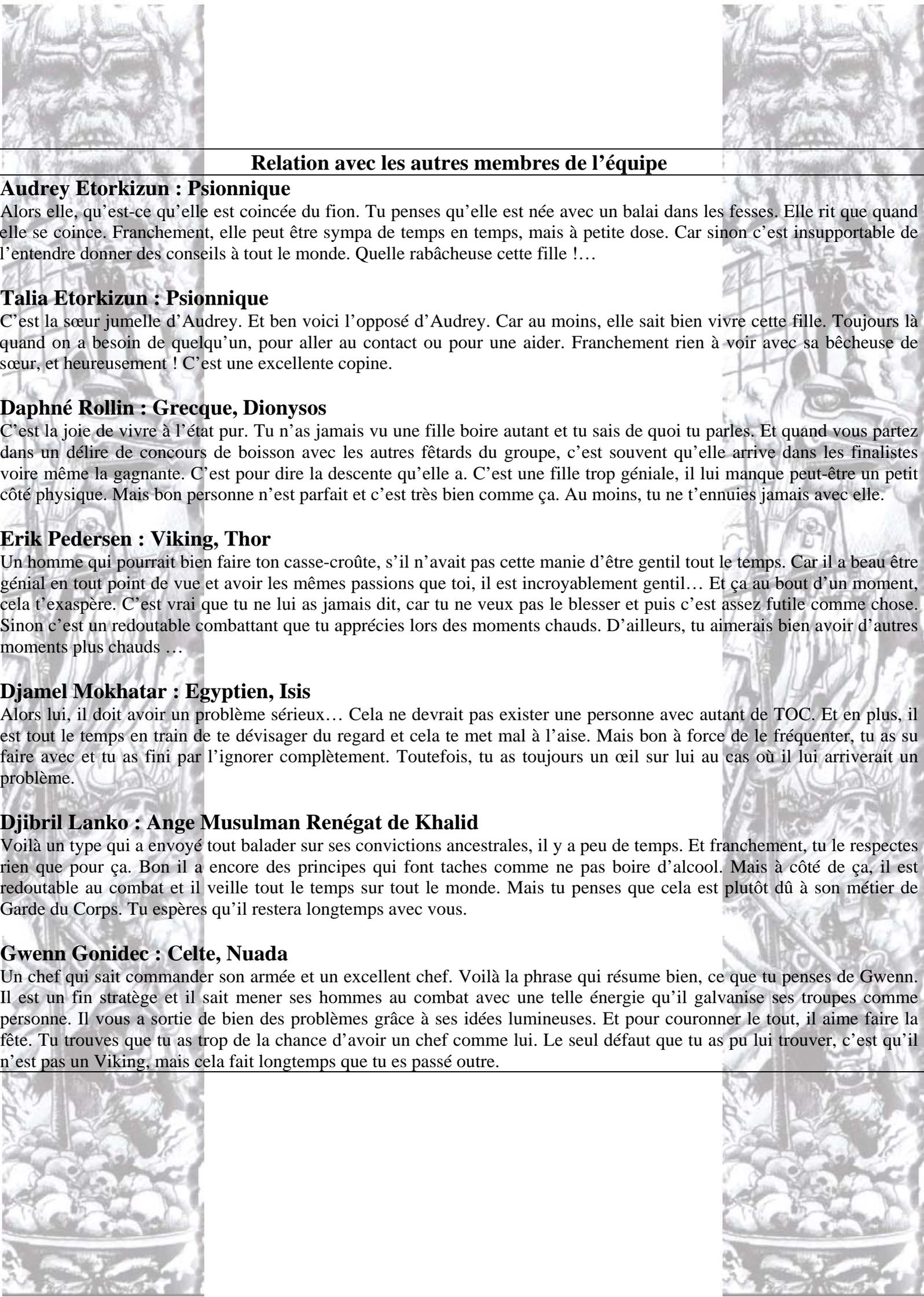
Armes	Puissance	Bonus	Portée	Coups	Chargeurs	Talents	Note
Ecus	+5	-1	-	-	-	Bouclier	Puissance = Protection
Epée courte	+1	+0	-	-	-	Arme de contact	-
Couteau de lancer	+1	-1	For x1	1	5	Lancer	-
Coup de boule	+0	-1	*	*	*	Corps à corps	Sonné et dégâts/3
Coup de pied	-1	-1	*	*	*	Corps à corps	
Coup de poing	-2	+0	*	*	*	Corps à corps	

Famille	Runes	Niv	Permanent	Description
Combat	Niv 1	1	Oui	-
La rune est gravée sur la poitrine	Niv 2	2	Oui	-
	Niv 3	3	Oui	+ 2 FOR, + 1 Arme de contact, Protection : +2
Vie	Guérisseur Rune gravée sur le front	1	Oui	Peut soigner 3 Pts de vie/js/personne, cela prend 12 h. Tu ne peux pas te soigner.
	Dure à cuir Rune gravée sur le biceps	2	Oui	Immunisé au froid, feu, maladies, poisons
	Surhumain Rune gravée sur la gorge	3	Oui	Anaérobiose, pas de nourriture et de boisson.
Mort	Feindre la mort Rune gravée sur le dos de la main	1	Oui	Tu peux imiter que tu es morte, même un examen médical révélera que tu es morte.
	Messenger de la mort Rue gravée en bas du dos	2	Oui	Tu provoques la peur à tes adversaires. A chaque engagement un jet de VOL moyen devra être réussi si tu ne veux pas voir ton adversaire s'enfuir à ta vue.

Pouvoirs	Niv	Coût	Portée	Description
Valkyrie	4	0	Pers.	Accorde Discussion* Niv 4 contre les guerriers vikings non valkyries ainsi que : armure invisible (4pt de protection), +1 en force et un modificateur de déplacement x 3

Description

Elle a 31 ans et elle est mécanicienne dans un garage de moto Honda dans la banlieue parisienne à Gagny (93). Ses parents l'ont appelé du nom de la ville qui les a fait se rencontrer. Mais tu ne connais cette ville que par le prénom que tu lui portes, car tu as rarement quitté la région parisienne. Tu es une vraie casse-cou et tu as fait plier plus d'un macho dans ta cité, lors de pari stupide que tu affectionnes. Mais ta plus grande passion est la moto (cross, trial, course). Ton rêve : faire le Paris-Dakar. Mais depuis que tu as appris que tu étais la réincarnation d'une des plus grandes Valkyries, tu as laissé tomber ton rêve de Dakar, pour t'occuper d'une nouvelle doctrine, celle des Vikings. Cela fait une petite année que tu as été recrutée par la DTC et franchement quel pied tu prends à chaque mission surtout quand il y a de l'action et que tu sens monter ton adrénaline dans tout ton corps. Pour rien au monde, tu ne raterais une mission.



Relation avec les autres membres de l'équipe

Audrey Etorkizun : Psionnique

Alors elle, qu'est-ce qu'elle est coincée du fion. Tu penses qu'elle est née avec un balai dans les fesses. Elle rit que quand elle se coince. Franchement, elle peut être sympa de temps en temps, mais à petite dose. Car sinon c'est insupportable de l'entendre donner des conseils à tout le monde. Quelle rabâcheuse cette fille !...

Talia Etorkizun : Psionnique

C'est la sœur jumelle d'Audrey. Et ben voici l'opposé d'Audrey. Car au moins, elle sait bien vivre cette fille. Toujours là quand on a besoin de quelqu'un, pour aller au contact ou pour une aider. Franchement rien à voir avec sa bêcheuse de sœur, et heureusement ! C'est une excellente copine.

Daphné Rollin : Grecque, Dionysos

C'est la joie de vivre à l'état pur. Tu n'as jamais vu une fille boire autant et tu sais de quoi tu parles. Et quand vous partez dans un délire de concours de boisson avec les autres fêtards du groupe, c'est souvent qu'elle arrive dans les finalistes voire même la gagnante. C'est pour dire la descente qu'elle a. C'est une fille trop géniale, il lui manque peut-être un petit côté physique. Mais bon personne n'est parfait et c'est très bien comme ça. Au moins, tu ne t'ennuies jamais avec elle.

Erik Pedersen : Viking, Thor

Un homme qui pourrait bien faire ton casse-croûte, s'il n'avait pas cette manie d'être gentil tout le temps. Car il a beau être génial en tout point de vue et avoir les mêmes passions que toi, il est incroyablement gentil... Et ça au bout d'un moment, cela t'exaspère. C'est vrai que tu ne lui as jamais dit, car tu ne veux pas le blesser et puis c'est assez futile comme chose. Sinon c'est un redoutable combattant que tu apprécies lors des moments chauds. D'ailleurs, tu aimerais bien avoir d'autres moments plus chauds ...

Djamel Mokhatar : Egyptien, Isis

Alors lui, il doit avoir un problème sérieux... Cela ne devrait pas exister une personne avec autant de TOC. Et en plus, il est tout le temps en train de te dévisager du regard et cela te met mal à l'aise. Mais bon à force de le fréquenter, tu as su faire avec et tu as fini par l'ignorer complètement. Toutefois, tu as toujours un œil sur lui au cas où il lui arriverait un problème.

Djibril Lanko : Ange Musulman Renégat de Khalid

Voilà un type qui a envoyé tout balader sur ses convictions ancestrales, il y a peu de temps. Et franchement, tu le respectes rien que pour ça. Bon il a encore des principes qui font taches comme ne pas boire d'alcool. Mais à côté de ça, il est redoutable au combat et il veille tout le temps sur tout le monde. Mais tu penses que cela est plutôt dû à son métier de Garde du Corps. Tu espères qu'il restera longtemps avec vous.

Gwenn Gonidec : Celte, Nuada

Un chef qui sait commander son armée et un excellent chef. Voilà la phrase qui résume bien, ce que tu penses de Gwenn. Il est un fin stratège et il sait mener ses hommes au combat avec une telle énergie qu'il galvanise ses troupes comme personne. Il vous a sortie de bien des problèmes grâce à ses idées lumineuses. Et pour couronner le tout, il aime faire la fête. Tu trouves que tu as trop de la chance d'avoir un chef comme lui. Le seul défaut que tu as pu lui trouver, c'est qu'il n'est pas un Viking, mais cela fait longtemps que tu es passé outre.

