

**Nom :** Pedro Garcia Lopez    **Age :** 35 ans    **Sexe :** M    **Taille :** 1m90    **Poids :** 85kg

**Profession :** Détective privée

**Description :** Pedro est habillé en jean – santiague, sombrero (lame dans le sombrero). Grand, taillé dans de la pierre il fait peur a voir mais n'inspire pas grand-chose. Physiquement, on l'appelle le Carl Lewis mexicain (il court très vite), il est également imbattable au lancer de couteau. Ses cheveux long gras cache généralement un visage sobre et détendu.

**Atouts :**

- Pouvoir surnaturel 0
- Tir en mouvement 3
- Malabar 3
- Pied léger 2
- La voix menaçante 1

**Désavantages :**

- Fou niveau 5 / 0
- Curieux 3
- Destinée 2

**Perception :**

Pister	3D10
Détecter (Visuel/Auditif)	2D10
Psychologie (Scrutinize)	2D10
Sort (Regard Pénétrant)	1D10
Sort (Intuition)	1D10

**Agilité :**

Esquive	2D12
Conduire : Moto (Puce)	4D12
Corps à Corps : Tranchant	4D12
Grimper	1D12
Furtivité	2D12
Nager	1D12

**Savoir :**

Medecine chinoise	2D10
Informatique (Réseau)	1D10
Electronique (Puce)	1D10
Connaissance (Paris)	2D10
Démolition	1D10
Langue (Français)	2D10
Langue (Espagnol)	2D10
Sort (Peau Neuve)	1D10
Sort (Porte à porte)	1D10

**Dextérité :**

Lancer: Armes Equilibrées	4D12
Tir: Fusil d'assaut	3D12
	2D12

**Astuce :**

Renseignements (Rue)	2D6
Renseignements (Corpo)	2D6
Sort (Longue Portée)	1D6
Sort (Incognito)	1D6

**Rapidité :**

Dégainer (Shotgun)	3D8
	2D8

**Force :**

Sauter	4D10
	1D10

**Vigueur :**

Course	3D12
	1D12

**Esprit :**

Tripes	3D8
	1D8

**Charisme :**

Persuasion	2D4
Intimidation	1D4
	2D4

**Wind :** 30

**Points de magie :** 16

**« La Voix » : 1**

Vous avez une voix particulière. Il en existe trois types différents :

- une voix menaçante, qui vous accorde un +2 à vos jets d'intimidation.

**Malabar : 3**

Vous êtes une montagne de muscles. Pas un poil de graisse, rien que du muscles. Vous devez avoir un minimum de 2d8 en Force pour prendre cet avantage. Cet avantage vous accorde un bonus de +1 en Taille.

**Pied Léger : 2**

Vous êtes particulièrement vélocité. Vous savez courir extrêmement vite. Augmentez votre rang de déplacement de 2. Exemple : un personnage avec une agilité de l'ordre du D12 aurait une base de mouvement de 12+2 = 14. Il pourrait ainsi courir à une vitesse de 28 mètres par round.

**Pouvoir Surnaturel : 0**

Vous avez un don exceptionnel... Vous possédez 3 pouvoirs particuliers. D'où vous viennent ces pouvoirs ?

Il existe 4 tables de sorts, tirez 4 pouvoirs sur les tables de votre choix et gardez vos 3 favoris.

Vous pourrez par la suite acquérir de nouveaux pouvoir avec l'expérience.

### **Tir en Mouvement : 3**

Vous n'avez aucun problème pour aligner votre cible peu importe la vitesse ou vous vous déplacez (Moto, Voiture, Course) et tous les malus sont annulés.

### **Curieux : 3**

Votre héros est envahit par une curiosité malade. Il veut toujours savoir tout. Si un mystère se présente, il mettra tout ce qui est en son pouvoir pour élucider celui-ci, quelque soit les dangers de la situation.

### **Destinée : 2**

La destinée de votre personnage est d'accomplir quelconque acte ou quête personnelle. Elle peut être très risquée ou carrément utopique et infaisable. En l'occurrence, tu dois venger ton père.

### **Fou : 5**

Votre personnage souffre d'une maladie mentale quelconque, son importance dépendant du nombre de points gagnés. Cela peut aller de simples absences d'esprit jusqu'au dangereux psychopathe dépressif et paranoïaque souffrant d'une phobie grave.

### **Sorts:**

Incognito (1)

Trait : Astuce

SD : 3

Vitesse : 1

Durée : Concentration

Portée : Personnel

Effets : Le mage qui lance ce sort devient très difficilement remarquable. Dès qu'il rentre dans le champ de vision d'une personne, celui-ci peut lancer un jet d'esprit pour repérer le mage. Le DC est égal au jet qu'à obtenu le mage pour lancer ce sort. Une personne ayant repéré le mage peut indiquer sa position à d'autres personnes qui bénéficieront d'un bonus de +5 à leur jet.

Longue Portée (1)

Trait : Astuce

SD : 3

Vitesse : 1

Durée : 1 point de pouvoir / Round

Portée : Personnelle

Effets : Ce sort vous permet de vous croire bien plus proche de votre cible que vous ne l'êtes réellement. En cas de réussite, vous ajoutez 5 à la portée de votre arme +5 / succès obtenu en supplément.

Regard Pénétrant (1)

Trait : Perception

SD : 3

Vitesse : 1

Durée : Concentration ou 1 point de pouvoir / Round

Portée : 25 mètres / Niveau de maîtrise

Effets : Regard pénétrant permet de voir au travers des objets qui bloquent normalement la vue.

Une simple réussite permet de voir dans le noir ou au travers du brouillard, 1 succès donne le pouvoir de voir au travers d'un tissu épais ou d'une épaisse fumée, 2 succès permettent de voir au travers d'une importante épaisseur de bois ou d'une fine plaque de métal, 3 succès permettent de voir au travers du béton ou d'une grosse plaque d'acier.

Intuition (2)

Trait : Perception

SD : 3

Vitesse : 1 Round

Durée : Instantanée

Portée : Personnel

Effets : Lorsque le mage lance ce sort, il doit toucher un objet, une personne... et fermer les yeux.

Si le sort réussi, le mage reçoit une brève vision liée au passé ce que le mage est en train de toucher.

Plus le mage obtient de succès et plus les informations recueillies sont précises et importantes.

Peau Neuve (3)

Trait : Savoir

SD : 5

Vitesse : 5 minutes

Durée : 1 heure / Niveau de maîtrise

Portée : Personnelle

Effets : Ce sort permet au mage de se transformer en chat, en chien ou en corbeau. Dans cette forme, il prend certains attributs de la créature dont il prendra la peau, et ne peut pas lancer de sort.

**Chat Noir** : Dex : 1D4, Agi : 3D12, Cha : 1D6, For : 1d4, Rap : 2D12, Vig : 2D6

Grimper : 4D12, Esquiver : 3D12, Corps à Corps (Griffes) : 2D12, Furtivité : 5D12

Taille : 2

Griffes : DMG = For

Vision Nocturne : Le chat voit dans le noir comme en plein jour

**Molosse** : Dex : 1D4, Agi : 3d8, Cha : 1d8, For : 3D8, Rap : 3D10, Vig : 3D8

Corps à Corps (Morsure) : 4D8, Furtivité : 2D8

Pister : 5

Taille : 4

Mouvement : 16

Morsure : DMG = For + 1D4

**Corbeau** : Dex : 1D8, Agi : 3D8, Cha : 1D6, For : 1D4, Rap : 2D10, Vig : 2D4

Corps à Corps (Bec) : 2D8, Furtivité : 2D8 (5D8 en vol)

Perception +1D

Mouvement 20 (Vol)

Bec : DMG = For

Vue excellente : +4 à tous les jets de perception pour repérer de loin

SD (3) pour éviter d'être surpris.

Porte à Porte (5) + (2)

Trait : Savoir

SD : 5

Vitesse : 1 heure / 2 cartes

Durée : Permanent / Instantanée

Portée : 2 km / niveau de maîtrise

Effets : Le mage peut préparer un encadrement de porte en effectuant un rituel pour en faire un point d'arrivée et y accéder par la suite en passant n'importe quelle autre porte. Préparer le portail d'arrivée prend 1 heure et coûte 5 points de pouvoir. Il ne peut pas avoir 2 portails d'arrivée en même temps et bien que le sort soit en principe permanent, celui-ci se dissipe lorsqu'un autre portail est préparé.

Ensuite, le mage peut lancer son sort rapidement (2 cartes) pour 2 points de pouvoir afin de traverser n'importe quelle porte et atterrir au portail préparé initialement. Pour que le sort fonctionne, le portail d'arrivée ne doit pas être fermé à clé. Seul le mage et son équipement peuvent passer à travers ce portail.

Une maladresse dans le lancement de ce sort peut être fatal au mage qui ne sait pas où il peut arriver...

### **Cyberware:**

- Chipjack 4000€ + 400€ : 3to + 600 mo mémoire= 4to

- Telephone 1000€

- Active soft 4 cc lame 1.5to, Active soft 4 drive moto, Active Soft 2 Eletronique

### **Equipements :**

- Fusil d'assaut Seburo M9 + 5 chargeurs + interface d'arme + atténuateur de son + augmenter les dégâts 2 + augmenter portée max ( dans un etui a guitarre)

- Holster quickdraw pour couteau de lancer x3 + 3 couteaux de lancer

- Holster coulissant manche + 1 couteau

- Soumbrero « coupeur de tete » avec lame tranchante équilibrée, Epée monofilament

- Fringue classique, jean santiag, veste en cuir, pancho

- Moto d'occaz style moderne

- Matos d'espion, micro, recepteur, ordi portable,

- Appart petit mais propre (Location)



**Efrain Juarez : 27 ans / Domicile : Saint Denis**

Efrain est un Mexicain né en France. Il officie comme taxi et tu as rapidement tissé des liens avec lui. Toujours armé de son shotgun, et prêt à te conduire dans les pires enquêtes, il t'a été utile bien des fois. Il est même devenu ton meilleur ami. Par la suite, tu as découvert qu'il avait longtemps participé au trafic de drogue Parisien avant d'arrêter lorsqu'il devint papa. Cette histoire te rappela celle de ton père et depuis tu essaie de le protéger en lui évitant de se mettre dans le pétrin.



## AMIS



**Suzuki Hatsune : 28 ans / Domicile : Neuilly / Travail : 13<sup>ème</sup>**  
Suzuki est la fille de Motoko, qui fut ta première psy. Mais Suzuki est bien plus talentueuse que sa mère pourtant déjà très douée. Elle a écrit un grand nombre de livres pour permettre aux gens d'appréhender la psychologie de manière simplifiée mais également des écrits très poussés bluffant la plupart des professionnels. Récemment, la direction de clinique Villa Montsouris lui a été confiée. Même si elle a moins de temps à t'accorder, elle continue autant que possible de s'occuper de toi.



**Luis Ernesto Perez : 71 ans / Domicile : SDF**  
Luis Ernesto est ton grand père maternelle. Ancien Sicario du Cartel de Juarez, il permit à ton père de rencontrer ta mère. Luis Ernesto était le tueur le plus redoutable de Ciudad Juarez. Aussi habile au pistolet qu'au couteau, personne n'aurait osé se frotter à lui. Aujourd'hui à Paris avec toi, il se cache pour éviter d'attirer l'attention des tueurs du cartel qui veulent l'éliminer.

## CONTACTS

**Antoine Lecomte : 51 ans**  
**Adjoint au Maire du XIX / Travail : Paris 13**

Antoine a connu un carrière politique mouvementée. Pressenti pour être le maire de Paris du renouveau, une sombre histoire de prostitution l'a quasiment anéanti. Il a recommencé au bas de l'échelle du PS pour se hisser récemment au rang d'adjoint. Il te confie souvent du boulot pour recueillir des informations sur ses « ennemis ».



**Michael Konrad : 28 ans**  
**Domicile : Neuilly / Travail : La Défense**

Michael est un allemand arrivé en France très récemment. Bouygues lui a fait un pont d'or pour devenir son responsable des achats. Tu as eu l'occasion de le rencontrer lors que tu as enquêté sur la présumée tromperie de sa femme. Il accepte volontiers de te confier certaines informations sur certaines de ses connaissances, mais il ne vendra jamais l'un de ses amis ou des informations sur son entreprise.



**Stuart Wood : 31 ans**  
**Domicile : Boulogne**  
**Travail : Paris XV**

Stuart est un sapeur pompier spécialisé dans les accidents et le secours à la personne. Ancien infirmier militaire, il a vécu l'enfer de la guerre et a décidé de sauver autant de vie qu'il le pouvait. Chaud lapin, il n'arrive pas à rester en couple et sort quasiment tous les soirs ou il n'est pas de service.

**Sarah Marchand : 21 ans**  
**Domicile : Paris 11 / Travail : Varie**  
Sarah est une artiste. Elle aimerait que ses peintures se vendent un peu mieux et en attendant qu'elle puisse vivre de sa passion, elle travaille comme serveur. Comme ce métier la saoule, elle change régulièrement d'employeur. Il est assez facile de lui faire raconter les petits secrets qu'elle entend contre un billet.



**Li : 22 ans**  
**Domicile : Paris XIII**  
**Travail : Paris XIII**  
Cette demoiselle est quelque peu déséquilibrée et fréquente la villa Monsouris comme toi. Li a un goût très prononcé pour le carnage. Membre des Black Skulls, une triade mineure du quartier chinois, elle assume le rôle de tueur à gages. Son grand père, le vieux Chen, est le gérant d'un restaurant.

**Béatrice Tillier : 24 ans / Domicile : Maisons Alfort**  
Béatrice est une femme de pouvoir. Elle adore jouer de son autorité pour brutaliser les gens qui ne lui reviennent pas. Pour rendre service elle arrêtera arbitrairement un individu juste pour le plaisir de les torturer pour les faire parler. Tu te doutes qu'elle traîne dans d'autres trafics mais tu n'en à jamais eu la preuve. Elle réside à la caserne de gendarmes de Maisons Alfort.

