

William Coolbarrows

Concept : inspecteur de police débonnaire et outrageusement chanceux.

Trouble : travaille en secret pour le Cercle interdit de la PAX ESOTERICISM de New York

Aspects : élevé par une prêtresse Vaudou – Orphelin de riche colons blancs de Louisiane – « Faut pas s'en faire ! » -- d'une patience infinie

Compétences : Observation (+4) || Enquête (+3) || Tir (+3) || Physique (+2) || Sociabilité (+2) || Volonté (+2) || Combat (+1) || Conduire (+1) || Tromperie (+1) || Volonté (+1).

Prouesses : [Chance surnaturelle : commence toute séance avec une jauge de chance de quatre points à dépenser en bonus à l'unité ou non à un test quel qu'il soit – sur tout résultat de +4 recharge de +1 sa jauge jusqu'au max de +4] – [Pactole : une fois par session, pour un point Fate vous pouvez avoir accès à une ressource +3] -- [Milieu ésotérique : pour 1 point Fate vous utilisez Erudition dans un contexte ésotérique avec une difficulté réduite de un cran]

Stress physique : □□□

Stress mental : □□□

Conséquence : 1L / 1M / 1G

Lili Gallore

Concept : journaliste intrépide.

Trouble : travaille en secret pour le Cercle interdit de la PAX ESOTERICISM de New York

Aspects : petite dernière d'un parrain du crime – adore conduire – bonne plume – professionnellement pugnace

Compétences : Enquête (+4) || Métier-Ecriture (+3) || Conduite (+3) || Erudition (+2) || Observation (+2) || Volonté (+2) || Combat (+1) || Tir (+1) || Tromperie (+1) || Empathie (+1).

Miss Gallore & l'Inspecteur CoolBarrows Enquêteurs de l'occulte contre l'infâme Qar Satkmosé



Qar Satkamosé

Concept : Grand prêtre maudit momifié

Trouble : rendu faible et vulnérable (toute blessure devient majeure sans possibilité d'annulation) par le port du serpent-uræus de la coiffe d'Amenhotep III

Aspects : j'ai faim de chair humaine pour me reconstituer -- je me vengerai des descendants de Pharaon Amenhotep III – Mon règne vous apportera gloire richesse et conquête !

Compétences : Physique (+4) || Combat (+3) || Erudition (+3) || Volonté (+3) || Tromperie (+2) || Intimidation (+2)

Prouesses : [régénération : une fois par combat peut annuler une blessure légère et une blessure majeure] – [résistance du grand mort vivant : pour un point Fate annule une blessure grave] – [Terreur mentale : sur une réussite d'intimidation avec style la cible reste paralysée de peur – se libère si réussite jet de volonté contre « formidable »] – [Illusion mentale : pour 1 point Fate prend l'apparence d'une personne durant 10 minutes +/- crans obtenu par jet de tromperie contre difficulté « médiocre »]

Stress physique : □□□□

Stress mental : □□□□□□

Conséquence : 4L / 3M / 2G

Prouesses : [« A fond la caisse » : pour 1 points Fate vous doubler la distance avec votre poursuivant ou vous la diviser par deux] – [« Je connais un gars » : pour 1 point Fate, une fois par session obtenir un contact de niveau expert (+4) sur un sujet] – [Milieu ésotérique : pour 1 point Fate vous utilisez Erudition dans un contexte ésotérique avec une difficulté réduite de un cran]

Stress physique : □□

Stress mental : □□□

Conséquence : 1L / 1M / 1G