

# MARVEL®

## *THE SINISTER SIX POUR HEXAGON UNIVERSE*



[Avant propos](#)  
[Boomerang](#)  
[Shocker](#)  
[Speed Demon](#)  
[Overdrive](#)  
[Beetle](#)

## ***AVANT PROPOS***

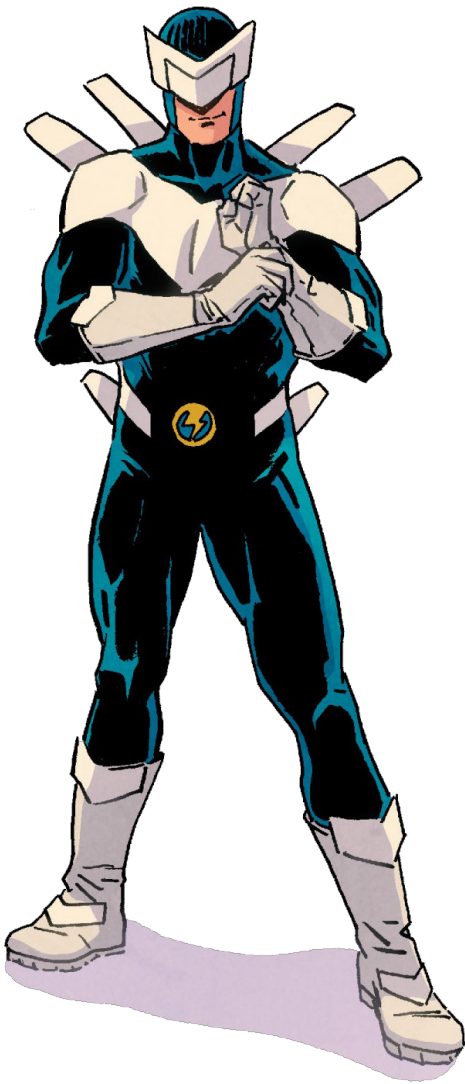
Hexagon Universe est un jeu de rôle français qui permet d'incarner des super héros. Celui ci se base sur l'univers des comics français des éditions LUG, qui comprend une équipe de super héros qui s'appelle Hexagon (entre autres).

Néanmoins, lorsqu'on est fan de comics américains en général et de l'éditeur Marvel en particulier, on peut vouloir incarner ou rencontrer nos personnages préférés. Ce document est là pour ça, il s'agit d'informations de background et de règles de jeu afin d'insérer dans votre partie d'Hexagon Universe une équipe de super vilains venus des aventures de Spider man : les Sinister Six

C'est bien évidemment MA vision des choses et rien ne vous empêche de ne faire que vous en inspirez pour créer VOS membres des Sinister Six idéaux.

## **BOOMERANG**

Frederic Meyers alias Boomerang est le chef du groupe qui répond au doux nom des Sinister Six. Né en Australie, il a immigré très jeune aux États Unis.



Très bon sportif, il a évolué dans la ligue professionnelle de Baseball avant d'être mis en cause pour une histoire de pots de vins et blasé, se mettre au crime organisé.

Motivation à 3 : Chef des sinistres six

Motivation à 2 : Se faire un nom dans le milieu du crime

Motivation à 1 : Flirter avec Beetle

#### Talents

Sport 3 (spécialité Baseball)

Business 1

Crime 2

Corps à corps 1

Armes à distance 2

Stratégie 1

#### Pouvoirs

Bomerang 3 (armes)

Bommerang explosif 4 (armes)

Bommerang lacrymal 3 (armes)

Bottes à réaction 2 (déplacement, \*artificiel)

Energie : 7

Audace : 4

## **SHOCKER**



Herman Schultz est un cambrioleur de bas étage, qui n'est jamais parvenu à ouvrir un coffre fort. Mais, en prison, il créa deux gants envoyant des ondes sismiques puissantes. À son premier essai, il perça un trou dans le mur du pénitencier, ce qui faillit le tuer car il lui manquait une protection.

Il en confectionna une avec une couette rembourrée et se munit d'une ceinture de batteries éternelles et de bottes lourdes pour garder l'équilibre.

Motivation à 3 : sauvegarder sa réputation de professionnel

Motivation à 2 : puissance de feu des Sinister Six

Motivation à 1 : Rivalité avec Beetle

#### Talents

Business I

Crime I

Corps à corps I

Armes à distance I

Survie 2

#### Pouvoirs

Ondes sismiques 4 (attaque à distance , \*artificiel)

Armure matelassé 2 (protection, \*artificiel)

Energie : 6

Audace : 6

## ***SPEED DEMON***



Jim Sanders est un chimiste New Yorkais qui trouvait sa vie ennuyante et a cherché à inventer une formule lui permettant d'obtenir une hyper vitesse, de longues années en vain.

Le grand maître lui a permis de réussir à finaliser la formule en échange de son aide dans un combat contre les vengeurs où il fut défait, depuis il continue ses actions criminelles.

Motivation à 3 : Gagner plein de thunes  
Motivation à 2 : Scientifique de la bande  
Motivation à 1 : rivalité avec Overdrive

#### Talents

Science 3  
Armes blanches 2  
Attaque à distance 2  
Corps à corps 2  
Médecine 1

#### Pouvoirs

Hypervitesse 5 (déplacement)  
Mini tornades 3 (attaque à distance)

Energie : 5  
Audace : 7



## **OVERDRIVE**

On ne sait pas grand chose sur le criminel qui se cache derrière le masque d'Overdrive



Motivation à 3 :

Motivation à 2 :

Motivation à 1 :

Talents

Pilotage 3

Technologie 3

Crime I

Pouvoirs

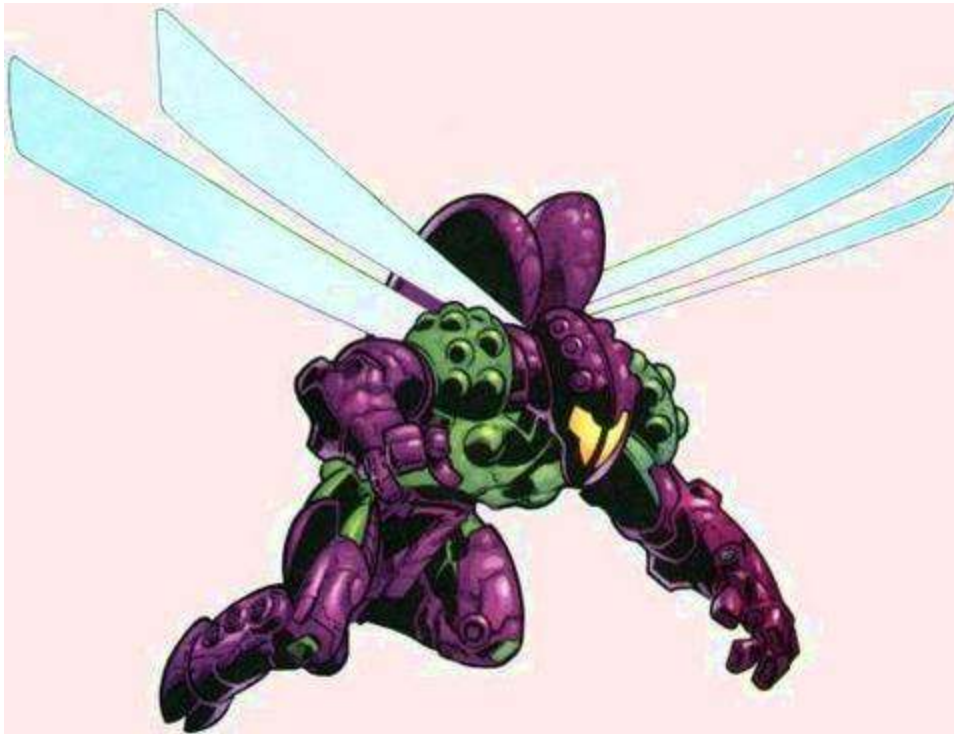
Overdrive 5 (permet d'optimiser des véhicules ou équipement technologiques à l'aide de nanites,\*artificiel)

Armure anti chocs I (protection)

Energie : 6

Audace : 6

## **BETLE**



De son vrai nom Janice Lincoln, beetle est une fille de super criminelle et son ambition l'a poussé à rejoindre les Sinister Six mais on n'en sait guère plus à son sujet.

Motivation à 3 : être chef à la place du chef  
Motivation à 2 : se montrer digne de son père  
Motivation à 1 : rivalité avec Boomerang

Talents

Corps à corps 2  
Crime 2  
Technologie 2

Pouvoirs

Vol 4 (déplacement, \*artificiel)  
Armure 4 (protection, \*artificiel)  
Attribut surhumain force 2 (\*artificiel)

Energie : 7  
Audace : 5