



Jane Lone Wolf

Alias Green Crow

Naine

ATTRIBUTS					
	Nat	Mag	Bio	Cyb	Tot
CON	4				
RAP	4				
FOR	4				
CHA	6				
INT	6				
VOL	6				
ESS	5.02	n/a	n/a	n/a	
REA	5				

MONITEUR DE CONDITION		
MENTAL	PHYSIQUE	SURPLUS
+1 AU SR -1 A L'INIT.	+1 AU SR -1 A L'INIT.	
+2 AU SR -2 A L'INIT.	+2 AU SR -2 A L'INIT.	
+3 AU SR -3 A L'INIT.	+3 AU SR -3 A L'INIT.	
EVANQUI Les dégâts deviennent physique		LE NOMBRE TOTAL DE CASES EST EGAL AU SCORE NATUREL DE CONSTITUTION. GRISER LES CASES SUPPLEMENTAIRES

KARMA
RESERVE
4
TOTAL

COMPETENCES ACTIVES	
Invocation	7
Sorcellerie	7
Athlétisme	5
Pistolet	4
Combat à mains nues	5
Furtivité	5
Moto	4
Centering	5

COMPETENCES CONNAISSANCES	
Sioux	5
Anglais	5
Magie	6
Tactique commando	4
Sioux ancien	6
Cinéma spé fantastique	4/6

RESERVE DE DES	
Réserve de combat	8
Réserve de magie	7
ARMURE – EQUIPEMENT	
Armure	
Armure	
Armure	
Armure	
EFFETS SPECIAUX	

ARMEMENT												
Nom	Type	Mode/Alg	PC	PM	PL	PE	Mun	Type	Poids	Diss.	Lég.	Divers

Conception de la magie : Shaman

Totem : Raton Laveur

Modificateurs totémiques : +2 dés pour les sorts de manipulation et l'invocation des esprits de la cité

-1 dé pour les sorts de combats

ESPRITS				FOCUS & FETICHES		INITIATION	
Esprit	Nom	Puis.	Serv.	Focus : -soutien 5 armure -soutien 4 visée -esprit 3		Grade actuel : 3	Métamagie : centering Shielding Cleansing

GRIMOIRE							
Sort	Pui	Sphère	Type	Seuil	Drain	Portée	Divers

Visée augmentée	4	détection	mana	6	2M	toucher	soutenu	
Le seuil pour tirer est réduit de un tous les deux succès max -2								
Soin	4	soin	mana			toucher	permanent	
Seuil : 10-essence ; drain 2(niveau de blessure de la cible)								
Augmentez réaction	5	soin	mana	R	3S	toucher	soutenu	
+1 tous les deux succès, max +5								
Invisibilité étendue	5	Illusion in	phys	4	3M	toucher	soutenu	
Aux êtres vivants et au systèmes électroniques								
Silence	4	Illusion in	phys	4	3G	LDV	soutenu	
Lances flammes	6	manip	phys	4	4(n+1)	LDV	permanent	
Eclair mana	6	combat	mana	V	3(n)	LDV	permanent	
Armure	5	manip	phys	6	4M	Toucher	soutenu	
Doigts télékinésiques	4	manip	phys	6	4M	LDV	soutenu	
Contrôle des pensées	6	manip	mana	V	4G	LDV	soutenu	
CYBERWARE								
Nom	Type	Ess.	Prix	Lég	Effets			
Systèmes d'orientation	Alpha				Permet de savoir exactement où on est par rapport au autres			
GPS interne								
Lien cyber					C'est ce qui permet l'échange de donnée avec Black Arrow			
Radio indice 4								
Afficheur vidéo rétinien								
Datajack								

Green Crow

Avant l'entrée chez les sioux

Tu ne te rappelles pas de tes premières années. Tout ce que tu sais c'est que tu as été retrouvée par des gardes forestiers Sioux dans les forêts des Montagnes Rocheuses en 2035, tu devais avoir près de 6 ans. Tu as été élevé dans les orphelinats de la nation sioux. Tu ne t'es pas vraiment intéressé au cours ni au autres enfants. Tu savais plutôt les oisillons qui tombaient des nids, ou les chatons qui perdaient leur mère. Lorsqu'à l'adolescence tes pouvoirs magiques se sont éveillés, tu t'es intéressé à la magie qui avait une relation avec la nature. Tu t'es donc tourné vers la tradition shamanique mais aucun totem ne se révélait à toi. Tu n'as jamais compris le principe de la propriété, lorsque tu trouves quelque chose de beau tu le prends, personnellement tu adores tout ce qui brille, sans distinction. Pour toi

l'argent n'est qu'un moyen utile pour récupérer de jolis objets et soigner les animaux.

En 2046 tu participais à une manifestation contre l'implantation d'une usine polluante dans la nation Sioux. Tu t'étais enchaîné, avec d'autres, aux machines de constructions pour protester. Les gardes payés par la corporation on commencé à vous détacher en vous frappant. C'est à ce moment là que Raton Laveur t'est apparu. Il t'a montré comment utiliser tes pouvoirs magiques pour empêcher cette construction d'avoir lieu. Tu es rentré dans le cerveau du responsable corporatiste de la construction du chantier. Tu l'as obligée à signer des documents disant qu'il renonçait à construire cette usine. Lors d'une autre manifestation un vieux shaman

avec qui tu manifestais est mort dans tes bras après que les gardes corporatistes aient tirés. Avant de mourir il t'a confié ses focus.

Contact avec les sioux

Tu as continué à effectuer ce genre d'opérations pendant près de 4 ans. Tu as fini par te faire arrêter, en 2050, par les services de renseignement sioux qui t'ont proposée un marché : si tu rejoignais une équipe spéciale, en échange il ferait les yeux sur tes actions et te laissait même continuer entre tes missions. Tu as accepté si l'argent qu'il te proposait était versé à des associations chargées de défendre l'environnement. C'est ainsi que tu as rejoint Black Arrow et l'équipe A.

Aspect : Green Crow est une naine d'environ 1m35, pour sa race elle est relativement fluette. Elle est aussi très belle. Ses cheveux sont coiffés en longue dreadlocks qui lui arrive jusqu'au bas du dos. On ne peut déterminer précisément de quelle type ethnique elle vient. Son visage est beau mais assez peu commun. Sa teinte de peau est sombre, entre le bronze et le café au lait.

Signes particuliers : Elle porte un corbeau vert tatoué sur l'intérieur de l'avant bras droit.

Psychologie : Tu aimes ce qui brille, tout ce qui brille, et comme une pie voleuse ce qui brille tu le prend. Entre un objet en or mais terni et une bague en strass, tu prendras la bague car ça brille plus. Ton unique passion, en plus des jolis objets, est la protection de la nature. Tu fais toujours attention à soigner les animaux. Pour toi les humains qui maltraitent la Terre ne méritent pas de vivre.

Ce qu'elle pense des autres :

Black Arrow : Contrairement aux autres membres de l'équipe tu n'as pas été recruté par lui. Tu l'apprécies énormément car c'est un chef très expérimenté. Pourtant, à part le travail, tu n'as pas beaucoup de relations avec lui. Vous n'avez pas d'intérêt commun. Tu te passionnes pour la défense de la nature mais ça ne l'intéresse pas. Il ne la souille pas mais sa protection lui est indifférente.

Blue Shark : C'est le seul ami que tu aies dans cette équipe, vous avez passé beaucoup de temps à discuter ensemble de la magie et de ses possibilités. Il ne s'intéresse pas, lui non plus, à la défense de la nature mais tu espères le convaincre un jour.

Pink Dog : Ce n'est pas un ami mais tu l'apprécies beaucoup. Depuis sa transformation en Troll, il est plus prévenant avec les autres comme s'il craignait que sa nouvelle force ne brise ceux qu'il touche.

Chez les sioux

En 2051 es arrivé un nouveau membre que tu as tout de suite apprécié car c'était le seul à vraiment comprendre la magie dans le groupe. C'était Blue Shark, c'est ton ami depuis près de dix ans. Deux ans après la dernière recrue est arrivée, le technicien Elfe Grey Falcon. Malgré son défaut de se croire supérieure, tu l'aimes bien car il est capable de t'expliquer simplement la technologie moderne. Cependant ce n'est pas vraiment un ami.

Le dernier souvenir qui te reste est le briefing de la dernière mission, vous étiez chargés de récupérer l'équipe B.

Grey Falcon : Pour un elfe il est très compétent dans les domaines techniques, c'est pour cela que tu le respectes. À part ça il a un défaut très charmant, il croit sincèrement que la race elfique est supérieure, à part ça il est très compétent.

White Tiger : C'est un guerrier hors du commun, tu te rappelles de lui en plein combat, il se déplaçait doucement mais très rapidement. Il t'a toujours fait un peu peur car lors des combats il laissait rarement un combattant vivant. Il n'a jamais paru éprouver de remords.

Descriptions des focus : Tu sens qu'ils te manquent mais tu ne les trouves pas.

- Focus d'esprit : une bague en or avec des brillants (en diamant) qui forment un pentacle.
- Focus de pouvoir : une canne en ébène avec des incrustations en or, en orichalque et en argent qui forment des motifs qui semblent bouger de leur propre volonté.
- Focus de soutien du sort Visée : une paire de lunette en platine et acier mêlé avec des incrustations en or sur les branches.
- Focus de soutien du sort Armure : une broche pour retenir ses dreadlocks, elle est en forme de petit bouclier, elle est constituée d'acier et d'argent, le mot armure est inscrit en sioux ancien en incrustation d'orichalque.