

Dona O'Connelly



Dona est la fille d'un riche industriel qui a fait fortune dans l'armement américain. Peu encline aux longues études et complément désintéressée du monde des affaires, elle y préfère les voyages et l'aventure en terres inconnues. Elle finance, avec la fortune des établissements O'Connelly, des expéditions à travers le monde, sous couvert de rencontres commerciales avec des clients du monde entier.

Ses voyages lui feront découvrir les usages et richesses culturelles de nombreuses autres civilisations, mais aussi leurs travers et déviances. Formée dès son plus jeune âge à l'utilisation des armes à feu, elle est habile et sait se sortir de bon nombre de situations désagréables. Par inadvertance, elle a récemment découvert que l'une des branches de la société O'Connelly revendait des armes sous le manteau à une organisation occulte. Elle a essayé d'en savoir plus mais pense avoir été découverte, elle continue cependant son enquête...

Profession	Dilettante			Niveau			Expérience		
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé actuelle	Santé mentale	Santé mentale actuelle	Points de recrutement
7	+2	+2	10	+5	18		18		100
Capacités héroïques							Compétences		
<div><input type="checkbox"/> Désengagement (Mvt gratuit de 1” pour quitter le contact ennemi)</div> <div><input type="checkbox"/> Esquive (+10 Combat si cible d’un tir, déclarer avant le jet)</div> <div><input type="checkbox"/> Tir mortel (Au Tir, critique sur 18 ou 19, déclarer après le jet)</div> <div><input type="checkbox"/> Se fondre dans l’ombre (Ignoré par un ennemi qui allait se déplacer au contact)</div>							Acrobaties	+3	
							Commandement	+1	
							Crochetage	+2	
							Escalade	+2	
							Force	0	
							Furtivité	+3	
Sorts							Investigation	+1	
							Lettres	0	
							Médecine	0	
Objets (6 objets max.)							Mythe	0	
Revolver (pistolet) (x2) Munitions Couteau Rations (consommable, +1 pour un jet sur la table de survie, déclaré après le jet)							Natation	+3	
							Orientation	+3	
							Perception	+3	
							Sciences	0	
							Survie	+3	

Notes



Compagnon pour 1 à 4 joueurs :

Compagnon	Alonso				Type	Homme de main			
Histoire	Dona a rencontré Alonso lors de l'un de ses nombreux voyages. Recruté comme simple guide pour traverser les montagnes des Andes argentines, il devient rapidement un ami et décide d'accompagner Dona lors de son retour au pays. bercé dans les légendes locales, il retrouve au Massachusetts d'étranges similitudes qui piquent sa curiosité.								
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé actuelle	Santé mentale	Santé mentale actuelle	PR
6	+2	0	10	+0	10		10		10
Objets et Compétences (peut transporter 2 objets supp. en plus de l'équipement de base)							Points de progression		
Arme à 1 main, Mythe +3.									

Compagnon pour 1 à 3 joueurs :

Compagnon	Dr. Diana Artwood				Type	Médecin			
Histoire	Diana est une amie de longue date, et Dona a plusieurs fois réussi à la convaincre de l'accompagner lors de voyages périlleux. Ni les favelas brésiliennes, ni les mapanes africains n'ont réussi à l'effrayer, existe-t-il en ce monde quelque chose qui le puisse ?								
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé actuelle	Santé mentale	Santé mentale actuelle	PR
6	+1	+1	10	+2	12		10		20
Objets et Compétences (peut transporter 2 objets supp. en plus de l'équipement de base)							Points de progression		
Couteau, trousse de chirurgien (1 action, médecine SD10, rend 10 Santé perdu, 1x/partie), Médecine +5, Sciences +3.									



Compagnon pour 1 à 2 joueurs :

Compagnon	Théodore Monrey				Type	Etudiant			
Histoire	Jeune prétendant, il se laisse embarquer à l’aventure pour tenter d’impressionner Dona.								
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé actuelle	Santé mentale	Santé mentale actuelle	PR
6	+1	0	10	+2	10		10		10
Objets et Compétences (peut transporter 2 objets supp. en plus de l’équipement de base)						Points de progression			
Sciences +2, Lettres +2, Investigation +3.									

Compagnon pour 1 joueur :

Compagnon	Thiago				Type	Cambrioleur			
Histoire	Ancien enfant des rues de Mendoza, il s’est fait passer pour le fils d’Alonso pour rejoindre Dona au Massachussets.								
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé actuelle	Santé mentale	Santé mentale actuelle	PR
7	+1	+1	10	+1	10		10		15
Objets et Compétences (peut transporter 2 objets supp. en plus de l’équipement de base)						Points de progression			
Couteau, Acrobaties +3, Crochetage +3, Furtivité +3, Perception +3.									

Compagnon pour 1 joueur :

Compagnon	Emma Brighton				Type	Journaliste			
Histoire	Journaliste indépendante, elle accompagne quelquefois Dona à la recherche d'un article accrocheur.								
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé actuelle	Santé mentale	Santé mentale actuelle	PR
6	+1	0	10	+2	11		10		15
Objets et Compétences (peut transporter 2 objets supp. en plus de l'équipement de base)						Points de progression			
Derringer, Investigation +3, Perception +3, Commandement +3.									

Compagnon pour 1 joueur :

Compagnon	James Conroy				Type	Explorateur			
Histoire	James pourrait être l'homme idéal pour Dona, mais sa vantardise à tendance à l'exaspérer.								
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Santé actuelle	Santé mentale	Santé mentale actuelle	PR
7	+2	+2	10	+2	14		9		30
Objets et Compétences (peut transporter 2 objets supp. en plus de l'équipement de base)						Points de progression			
Couteau, fusil (Carabine), munitions, Survie +3, Natation +3.									