

« Une histoire de famille » pour Hack le jeu de rôle

La SAVE Societas Argenti Viae Eternitata. Bien que son rôle soit mineur dans cette campagne, elle met quand même à disposition ses contacts et du matériel en jeu. Il s'agit d'une organisation qui lutte en secret contre les créatures et les événements surnaturels, afin de protéger l'humanité.

Vous pouvez la remplacer par toutes sociétés qui œuvrent dans l'ombre pour protéger l'humanité, pour peu que cette société ai quelques moyens d'action.

Cahier technique de la campagne version Hack le jeu de rôle (p 71 et 72)

Les fils de Baal (Truands)

Abditanit : Observation 9, Je sais tout 15, Armes à feu 12, Bruce Lee 10, C'est moi le chef 10, Tu vas parler 12, Allez, fais-moi confiance 12, Esotérisme 6, J'suis caché 8, Conduite 8, Ressources (12/10/8/8/8), Relations (Milieu espionnage 8, Père 10, Grandes Sociétés 8, Politique 8, Milieux financiers 10, Milieu immobilier 8, Milieu spectacle 8), Je m'entretiens 7, RP 7, RM 12, RS 15.

Himilcon : Observation 9, Généalogiste 15, Je sais pas mal de chose 10, Arme à feu 8, Me taper pas 8, Bruce Lee 4, C'est pas l'homme qui prend la mer ... 15, Spielberg 8, Conduite 8, Ressources (10/10/10), Relations (Cinéma 10, Père 6, Fans 8, Milieu spectacle 10), L'immortalité c'est cool 10, Esotérisme 6, RP 7, RM 12, RS 12.

Adarbaal : Observation 9, Je sais pas mal de chose 10, Arme à feu 15, Kill Bill 15, C'est kikikomande 15, Esotérisme 8, Conduite 10, Ressources (15/12/12/10/8), Relations (Milieu espionnage 6, Milieu banque 10, Société 8, Milieu Mondain 12, Milieu sécurité 12, Milieu politique 8), Ténébreux 7, J'adore le port 8, PDG 8, RP 8, RM 15, RS12.

Les autres : un mixe des trois ci-dessus en fonction des besoins.

Les enfants d'Hannibal (Brutes)

Emilia Casperone : Combat 3, Social 8, Maraude 2, Survie 4, Connaissance 8, Influence 2, Richesse 6, RP 6, RM 8, RS 8.

Louis Malterre : Combat 6, Social 9, Maraude 4, Survie 6, Connaissance 6, Influence 0, Richesse 4, RP8, RM 8, RS 9.

Ruben Steiner : Combat 8, Social 7, Maraude 8, Survie 8, Connaissance 6, Influence 0, Richesse 5, RP 9, RM 8, RS8

1. Barcelone, les Racines de la colère

Salvador Lloret : Combat 4, Social 8, Maraude 6, Survie 4, Connaissance 6, Influence 1, Richesse 5, RP 5, RM 8, RS 8

Paquita Dal Molin : Combat 2, Social 4, Maraude 2, Survie 2, Connaissance 5, Influence 0, Richesse 4, RP5, RM 4, RS 4

Sandra Zafon : Combat 2, Social 6, Maraude 2, Survie 2, Connaissance 6, Influence 2, Richesse 6, RP 5, RM 7, RS 6

Ernesto Gutierrez : Combat 7, Social 6, Maraude 7, Survie 7, Connaissance 6, Influence 2, Richesse 7, RP 8, RM 9, RS 6

Homme de main (Seeds) : Combat 6, Social 6, Maraude 4, Survie 4, Connaissance 4, Influence 2, Richesse 5, RP 7, RM 7, RS 7

Membre de Seeds : Combat 2, Social 2, Maraude 2, Survie 6, Connaissance 4, Influence 0, Richesse 0, RP 4, RM 4, RS 4 (Endoctriné 8)

2. Palma, La villa des Antiquités

Pedro Perez : Combat 7, Social 6, Maraude 4, Survie 4, Connaissance 5, RP 7

Sbire (villa) : Combat 6, Social 5 Maraude 3, Survie 3, Connaissance 4, RP 7

Molosse : Combat 7, Social RP 7, RM 7, RS 7

Alfonso Cordiche : Combat 6, Social 6, Maraude 6, Survie 4, Connaissance 6, Influence 1, Richesse 5, Esotérisme 6 RP 6, RM 6, RS 6.

3. En mer, le début de la fin

Personnel de bord : aptitude de 4 à 8 suivant le domaine professionnel.

Proche (adepte) : Combat 2, Social 2, Maraude 2, Survie 6, Connaissance 4, Influence 0, Richesse 0, RP 4, RM 4, RS 4 (Endoctriné 8)

Sbire (bateau) : Combat 6, Social 5 Maraude 3, Survie 3, Connaissance 4, RP 7

Participant au banquet : aptitude de 4 à 8 suivant le domaine professionnel

Hannibal : Combat 12, Social 10, Maraude 6, Survie 8, Connaissance 8, Influence 6, Richesse 8, RP 9, RM 8, RS 8

Soldat carthaginois : Combat 7, Social 5, Maraude 6, Survie 4, Connaissance 4, Influence 1, Richesse 4, RP 6, RM 6, RS 6

Avatar 1 (Bon) officier carthaginois (infanterie) : C'est moi le chef 7, Pour Hannibal (combat) 8, Education 6, Richesse 6, Stratégie 8, Equitation 5, Observation 7, RP 7, RM7, RS6

Avatar 2 (Bon) officier carthaginois (cavalerie) : C'est moi le chef 7, Pour Hannibal (combat) 8, Education 6, Richesse 6, Stratégie 6, Equitation 8, Observation 7, RP 7, RM7, RS6

Avatar 3 (Bon) officier carthaginois (cavalerie) : C'est moi le chef 7, Pour Hannibal (combat) 8, Education 6, Richesse 6, Stratégie 6, Equitation 8, Observation 7, RP 7, RM7, RS6

Avatar 4 (Bon) Athlète: Je suis une star 6, Attention je tape 6, Le sport c'est bien 8, Observation, Education 4, RP 8, RM 8, RS7

Avatar 5 (Bon) capitaine de navire de guerre : C'est moi le chef 8, Pour Hannibal (combat) 6, Education 5, Richesse 6, Stratégie 8, Mer 8, Observation 8, Navigation 8 RP 7, RM7, RS6

Avatar 6 (Bon) Propriétaire de Haras : Education 7, Richesse 8, Finance et commerce 6 Equitation 10, Observation 7, Sauve qui peut 6, Survie 6, Relation commerçant 5, RP 7, RM7, RS6

4. Palerme, Voir Palerme et survivre

Proche (adepte) : Combat 2, Social 2, Maraude 2, Survie 6, Connaissance 4, Influence 0, Richesse 0, RP 4, RM 4, RS 4 (Endoctriné 8)

Mafieux (tireur et chauffeur) : Combat 6, Social 6, Maraude 6, Survie 4, Connaissance 6, Influence 2, Richesse 5, RP 6, RM 6, RS 6 (Mafieux 6)

5. Rome : Week-end à Rome

Douanier : Combat 5, Social 6, Maraude 6, Survie 2, Connaissance 4, Influence 4, Richesse 5, RP 6, RM 8, RS 8

Judith Denzi : Combat 4 Social 8, Maraude 3, Survie 4, Connaissance 8, Influence 4, Richesse 6, RP 6, RM 8, RS 8.

Luigi Pietta : Combat 6 Social 7, Maraude 4, Survie 5, Connaissance 6, Influence 2 Richesse 5, RP 7, RM 8, RS 8.

Démineur : aptitude de 4 à 8 en fonction des besoins

Egoutier : aptitude de 4 à 8 en fonction des besoins, combat 4

Sbire (crypte) : Combat 6, Social 5 Maraude 3, Survie 3, Connaissance 4, RP 7

PNJ Générique :

Agent et enquêteur de police : aptitude de 4 à 8 en fonction des besoins