

Claire Bradford

Inspectrice de police



Claire Bradford

Inspectrice de police

● POINTS DE VITALITÉ : 13

● NOMBRE DE BLESSURES :

● POINTS D'HÉROÏSME : ☐ +1

● BONUS DÉGÂTS : corps à corps 3, distance 3

● FORMATIONS : Veste en kevlar

● EQUIPEMENT : Pistolet 1d6 - portée 20 mètres,
veste en kevlar (guerre) 4, moto

● COMPÉTENCES

Acrobatie.....	8	☐ +2
Art (Dessin).....	2	☐ +2
Athlétisme.....	10	☐ +2
Autorité.....	10	☐ +2
Combat (Armes à feu, Armes blanches).....	8	☐ +2
Combat (Mains nues).....	8	☐ +2
Connaissance (Criminologie, Droit).....	6	☐ +2
Connaissance (Mathématiques).....	6	☐ +2
Défense.....	7	☐ +2
Discrétion.....	6	☐ +2
Documentation.....	8	☐ +2
Éloquence.....	7	☐ +2
Intellect.....	7	☐ +2
Langue (Anglais).....	7	☐ +2
Langue (Espagnol).....	4	☐ +2
Muscles.....	7	☐ +2
Perception.....	7	☐ +2
Pilotage (Automobiles, motos).....	6	☐ +2
Psychologie.....	7	☐ +2
Réflexes.....	7	☐ +2
Résistance.....	7	☐ +2
Soins.....	2	☐ +2
Survie.....	4	☐ +2
Technique (Informatique, Mécanique).....	4	☐ +2
Volonté.....	7	☐ +2

● ATOUTS

ALLEZ, BOUGEZ-VOUS, CE N'EST PAS FINI ! ☐

1 action: Une fois par scénario, les alliés de Claire qui ne sont pas mal en point regagnent 5 PV. Cochez la case suivante lorsque vous utilisez cet atout puis décochez-la à la fin du scénario ☐

1 point d'héroïsme : Lors de l'utilisation de cet atout, les alliés mal en point regagnent aussi 5 PV. Ils ne sont plus mal en point mais conservent les blessures notées sur leur fiche.

DES VERTES ET DES PAS MÛRES ☐

Vous bénéficiez d'un bonus de 3 à tous les tests de Volonté.

1 point d'héroïsme : Vous faites partager à deux alliés de Claire votre résultat à un test de Volonté.

LA DEUXIÈME EST GRATUITE ☐

Claire est experte en pistolet, capable de tirer deux balles à la suite au même endroit. Ainsi, ses tests de Combat (Arme à feu) bénéficient d'un bonus de 2 et, entre ses mains, un pistolet inflige des dégâts de 2d6.

1 point d'héroïsme : Une attaque réussie de Claire au pistolet atteint un défaut dans la cuirasse de la cible dont la protection est réduite à 0 pour ce jet de dégâts.

PROTECT & SERVE ☐

Quand un allié de Claire est en péril, vous bénéficiez d'un bonus de 2 à tout test visant à le protéger, à éliminer ses agresseurs directs ou à le sortir du danger.

1 point d'héroïsme : Claire crie pour avertir un allié d'un danger immédiat. Annulez les dégâts que ce personnage vient de subir.



Kyle Chow

Militaire mécano





Kyle Chow

Militaire mécano

● POINTS DE VITALITÉ : 14

● NOMBRE DE BLESSURES :

● POINTS D'HÉROÏSME : ☐ +1

● BONUS DÉGÂTS : corps à corps 4, distance 3

● FORMATIONS : Armes de guerre, armures de guerre

● EQUIPEMENT : Couteau 1d6, pistolet 1d6 - portée 20 mètres, voiture de tourisme

● COMPÉTENCES

Acrobatie.....	6	☐ +2
Art (Dessin).....	2	☐ +2
Athlétisme.....	8	☐ +2
Autorité.....	6	☐ +2
Combat (Armes à feu, Armes blanches).....	10	☐ +2
Combat (Mains nues).....	10	☐ +2
Combat (Grenades).....	8	☐ +2
Connaissance (Physique, Stratégie militaire).....	4	☐ +2
Connaissance (Mathématiques).....	4	☐ +2
Défense.....	8	☐ +2
Discrétion.....	6	☐ +2
Documentation.....	2	☐ +2
Éloquence.....	4	☐ +2
Intellect.....	6	☐ +2
Langue (Anglais, Chinois).....	6	☐ +2
Muscles.....	10	☐ +2
Perception.....	8	☐ +2
Pilotage (Tous les véhicules).....	10	☐ +2
Psychologie.....	4	☐ +2
Réflexes.....	6	☐ +2
Résistance.....	8	☐ +2
Soins.....	6	☐ +2
Survie.....	6	☐ +2
Technique (Électricité, Électronique).....	8	☐ +2
Technique (Informatique, Mécanique).....	8	☐ +2
Volonté.....	6	☐ +2

● ATOUTS

HEADSHOT ☐

Entre les mains de Kyle les pistolets infligent des dégâts de base égaux à 2d6 et obtiennent la propriété 6+.

1 point d'héroïsme : Les dégâts d'une attaque réussie par Kyle au pistolet augmentent de 2d6.

I FEEL GOOD ! ☐

Le maximum de points de vie de Kyle passe à 18 et la base de dégâts qu'il inflige à mains nues est de 1d6.

1 point d'héroïsme : Kyle reprend son souffle et regagne 5 PV.

GARANTI À VIE ☐

Une fois par scénario, vous transformez un échec à un test de Résistance en réussite. Cochez la case suivante lorsque vous utilisez l'atout puis décochez-la à la fin du scénario ☐.

1 point d'héroïsme : Kyle motive ses alliés pour qu'ils endurent mieux l'effort et la douleur. La réussite automatique de ce test de Résistance s'étend à 2 alliés de Kyle.

COME GET SOME ! ☐

Lorsque vous choisissez la pénalité Danger pour une attaque de Kyle, vous pouvez prendre en contrepartie deux primes différentes autres que prudence.

1 point d'héroïsme : Les ennemis sont obligés de vous prendre pour cible jusqu'à la fin du round. Vous bénéficiez d'un bonus de 2 à la valeur de votre protection durant tout ce temps. Vous pouvez activer cet effet en dehors de votre tour de jeu.



Gwen Michaels

Artiste de rue



Gwen Michaels

Artiste de rue

- POINTS DE VITALITÉ : 12
- NOMBRE DE BLESSURES :
- POINTS D'HÉROÏSME : ☐ +1
- BONUS DÉGÂTS : corps à corps 2, distance 3
- FORMATIONS : -
- EQUIPEMENT : Bombes de peinture

● COMPÉTENCES

Acrobatie.....	10	☐ +2
Art (Peinture).....	10	☐ +2
Athlétisme.....	6	☐ +2
Autorité.....	4	☐ +2
Combat (Mains nues).....	7	☐ +2
Connaissance (Chimie).....	6	☐ +2
Défense.....	6	☐ +2
Discrétion.....	8	☐ +2
Documentation.....	4	☐ +2
Éloquence.....	8	☐ +2
Intellect.....	7	☐ +2
Langue (Anglais).....	7	☐ +2
Langue (Espagnol).....	6	☐ +2
Muscles.....	6	☐ +2
Perception.....	7	☐ +2
Pilotage (Motos).....	2	☐ +2
Psychologie.....	4	☐ +2
Réflexes.....	8	☐ +2
Résistance.....	6	☐ +2
Soins.....	2	☐ +2
Survie.....	8	☐ +2
Technique (Électronique, Informatique).....	8	☐ +2
Technique (Mécanique).....	8	☐ +2
Volonté.....	8	☐ +2

● ATOUTS

CELLE-LÀ, TU NE L'AS PAS VU VENIR... ☐

Vous pouvez effectuer le tour de jeu de Gwen juste après celui d'un allié, même si celui-ci a effectué une attaque.

1 point d'héroïsme : Vous effectuez une seconde action juste après la première, au même tour de jeu.

TU NE ME TOUCHERAS PAS, GROS LARD ! ☐

Contre les attaques de corps à corps, vous pouvez utiliser la compétence Acrobatie plutôt que Défense.

1 point d'héroïsme : Gwen fait partager à deux alliés son résultat à un test d'Acrobatie. Les joueurs de ces deux personnages peuvent utiliser ce résultat pour un test de Défense au corps à corps.

FUCK AUTHORITY ! ☐

Lorsque Gwen agit contre un détenteur de l'autorité – police, armée –, ses tests bénéficient d'un bonus de 2. Lorsqu'elle interagit avec des hors-la-loi, ses tests d'Éloquence bénéficient du même bonus. Vous bénéficiez de plus d'une prime gratuite à toutes ses attaques contre un Boss.

1 point d'héroïsme : Lorsque Gwen effectue une attaque contre un Boss, vous lancez 5d6 au lieu de 4d6.

L'ŒIL DE L'ARTISTE ☐

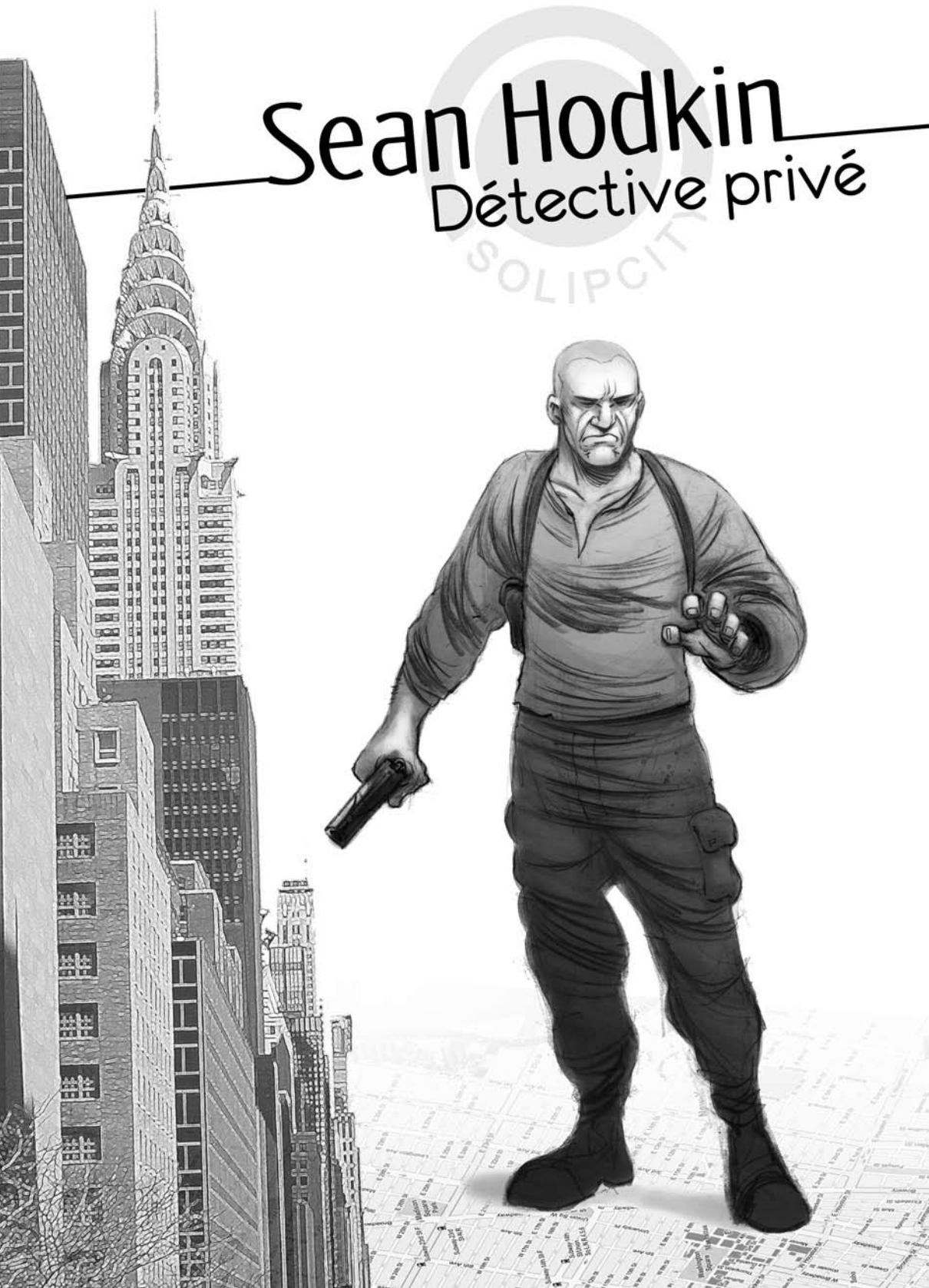
Les tests de Perception de Gwen bénéficient d'un bonus de 3.

1 point d'héroïsme : Gwen voit venir un danger avant qu'il n'arrive. Transformez un échec à un test de Réflexes en succès.



Sean Hodkin

Déetective privé





Sean Hodkin

Détective privé

- POINTS DE VITALITÉ : 14
- NOMBRE DE BLESSURES :
- POINTS D'HÉROÏSME : ☐ +1
- BONUS DÉGÂTS : corps à corps 3, distance 3
- FORMATIONS : -
- EQUIPEMENT : Pistolet 1d6 - portée 20 mètres,
Couteau 1d6, outils de crochetage

● COMPÉTENCES

Acrobatie.....	4	☐ +2
Art (Piano).....	2	☐ +2
Athlétisme.....	7	☐ +2
Autorité.....	8	☐ +2
Combat (Armes à feu, armes blanches).....	10	☐ +2
Combat (Mains nues).....	10	☐ +2
Connaissance (Droit, Physique).....	6	☐ +2
Défense.....	8	☐ +2
Discrétion.....	10	☐ +2
Documentation.....	6	☐ +2
Éloquence.....	6	☐ +2
Intellect.....	6	☐ +2
Langue (Anglais).....	6	☐ +2
Langue (Russe).....	4	☐ +2
Muscles.....	8	☐ +2
Perception.....	8	☐ +2
Pilotage (Automobiles).....	4	☐ +2
Psychologie.....	8	☐ +2
Réflexes.....	6	☐ +2
Résistance.....	8	☐ +2
Soins.....	2	☐ +2
Survie.....	6	☐ +2
Technique (Électronique, Mécanique).....	6	☐ +2
Technique (Informatique).....	6	☐ +2
Volonté.....	6	☐ +2

● ATOUTS

FAIS PAS LE MALIN ! ☐

1 action : Effectuez une opposition Autorité/Volonté contre un ennemi en vue. En cas de succès, la cible subit les pénalités obligatoires Difficulté et Blessure légère jusqu'à ce qu'elle réussisse à blesser Sean.

1 point d'héroïsme : L'atout agit contre deux adversaires en vue.

ÇA Y EST, JE SUIS ÉNERVÉ... ☐

Lorsque Sean possède 7 PV ou moins, ses attaques bénéficient de la prime gratuite Attaque meurtrière.

1 point d'héroïsme : Alors que Sean est touché par une attaque, il contre-attaque avec un bonus au test de Combat égal au nombre de points de vitalité qu'il vient de perdre. Cette attaque ne compte pas comme son action du round.

J'ESPÈRE QUE T'AS UN BON DENTISTE... ☐

La base de dégâts que Sean inflige à mains nues est de 1d6. Lorsqu'il réussit une telle attaque contre un adversaire qui n'est pas un Boss, si le score du dé rouge est de 5 ou 6, sa cible est envoyée au sol, sonnée. Elle ne peut pas effectuer d'action à son prochain tour de jeu.

1 point d'héroïsme : Les dégâts d'une attaque à mains nues de Sean sont augmentés de 2d6. Cet effet fonctionne sur tout type d'adversaire.

T'ES SÛR QUE C'ÉTAIT FERMÉ ? ☐

Vous bénéficiez d'un bonus de 3 aux tests de Technique visant à déverrouiller une serrure.

1 point d'héroïsme : Lorsque vous réussissez un test de Technique visant à déverrouiller une serrure, l'effet est immédiat : l'action ne prend qu'un seul round. En outre, Sean peut effectuer une seconde action aussitôt pendant ce même tour de jeu.



Ethan Scott

Vagabond



Ethan Scott

Vagabond

● POINTS DE VITALITÉ : 13

● NOMBRE DE BLESSURES :

● POINTS D'HÉROÏSME : ☐ +1

● BONUS DÉGÂTS : corps à corps 3, distance 3

● FORMATIONS : -

● EQUIPEMENT : Couteau 1d6

● COMPÉTENCES

Acrobatie.....	8	☐ +2
Art (Sculpture).....	4	☐ +2
Athlétisme.....	6	☐ +2
Autorité.....	4	☐ +2
Combat (Armes blanches, Mains nues).....	8	☐ +2
Connaissance (Biologie).....	6	☐ +2
Défense.....	7	☐ +2
Discrétion.....	8	☐ +2
Documentation.....	2	☐ +2
Éloquence.....	6	☐ +2
Intellect.....	6	☐ +2
Langue (Anglais).....	6	☐ +2
Muscles.....	8	☐ +2
Perception.....	8	☐ +2
Pilotage (Automobiles).....	2	☐ +2
Psychologie.....	6	☐ +2
Réflexes.....	7	☐ +2
Résistance.....	10	☐ +2
Soins.....	8	☐ +2
Survie.....	10	☐ +2
Technique (Mécanique).....	6	☐ +2
Volonté.....	7	☐ +2

● ATOUTS

DUR À CUIRE ☐

Quand Ethan est mal en point, ses tests ne subissent pas le malus de 2 correspondant, vous bénéficiez d'un bonus de 2 à la place.

1 point d'héroïsme : Vous obtenez un bonus de 5 aux tests de Résistance et Volonté résultant d'une blessure

LAME VIVE ☐

Les attaques au couteau d'Ethan au corps à corps visent les Réflexes au lieu de la Défense. Elles infligent des dégâts totaux égaux à 2d6+3.

1 point d'héroïsme : Si Ethan vient de réussir une attaque au couteau, tentez-en une seconde immédiatement contre la même cible avec la pénalité obligatoire Difficulté.

PROFIL BAS ☐

Vous bénéficiez d'un bonus de 3 à tous les tests de Discrétion.

1 point d'héroïsme : Vous faites partager à deux alliés d'Ethan votre résultat à un test de Discrétion.

SEUL CONTRE TOUS ☐

Être pris à parti par plusieurs ennemis met Ethan hors de lui. Lorsqu'il est engagé au corps à corps avec plusieurs adversaires, ses attaques bénéficient d'un bonus de 2 et ses dégâts sont augmentés de 1d6.

1 point d'héroïsme : Ethan effectue une attaque contre chaque adversaire avec lequel il est engagé au corps à corps. Cela compte comme l'action du round d'Ethan.



Jared Cree

Homme d'affaires



Jared Cree

Homme d'affaires

● POINTS DE VITALITÉ : 12

● NOMBRE DE BLESSURES :

● POINTS D'HÉROÏSME : ☐ +1

● BONUS DÉGÂTS : corps à corps 2, distance 2

● FORMATIONS : -

● EQUIPEMENT : Ordinateur portable, voiture de sport

● COMPÉTENCES

Acrobatie.....	5	☐ +2
Art (Musique).....	5	☐ +2
Athlétisme.....	6	☐ +2
Autorité.....	10	☐ +2
Combat (Armes blanches, Mains nues).....	7	☐ +2
Connaissance (Droit, Économie, Finance).....	10	☐ +2
Connaissance (Mathématiques).....	7	☐ +2
Discrétion.....	4	☐ +2
Documentation.....	6	☐ +2
Éloquence.....	8	☐ +2
Intellect.....	8	☐ +2
Langue (Anglais, Chinois, Espagnol, Italien).....	8	☐ +2
Muscles.....	6	☐ +2
Perception.....	6	☐ +2
Pilotage (Automobiles, Bateaux, Hélicoptères).....	6	☐ +2
Psychologie.....	7	☐ +2
Réflexes.....	6	☐ +2
Résistance.....	6	☐ +2
Soins.....	2	☐ +2
Survie.....	8	☐ +2
Technique (Informatique).....	6	☐ +2
Volonté.....	10	☐ +2

● ATOUTS

IL N'Y A PAS DE PLACE POUR LES FAIBLES ! ☐

Lorsqu'un adversaire agit à l'encontre de Jared et échoue, Jared obtient une prime gratuite pour sa prochaine action contre cet adversaire.

1 point d'héroïsme : Jared agit juste après qu'un ennemi ait raté un test en opposition contre lui. Ceci ne compte pas comme son action du tour.

KNOW YOUR ENEMY ☐

Vous bénéficiez d'un bonus de 3 aux tests de Psychologie.

1 point d'héroïsme : Choisissez une cible. Contre elle, vous bénéficiez d'un bonus de 2 aux tests de combats et aux dégâts, jusqu'à la fin du scénario.

LA COMPÉTITION, Y'A QUE ÇA DE VRAI ! ☐

Lors de certaines scènes – comme les poursuites par exemple –, le MJ doit compter les succès ou la progression des personnages à chaque round en cochant des cases. Lorsque Jared est impliqué dans une telle scène, que vous réussissiez un test et que le score du dé rouge est égal à 6, le MJ doit cocher deux cases au lieu d'une.

1 point d'héroïsme : Une seule fois au cours d'une telle scène, le MJ coche immédiatement 1 case en la faveur de Jared. Vous pouvez utiliser cet effet à n'importe quel moment de la scène.

WINNER ☐

Lorsque son camp sort vainqueur d'un affrontement physique au cours duquel Jared a perdu des points de vitalité, il regagne 5PV – dans la limite de ceux perdus lors de cette confrontation. Si Jared était en péril, il ne l'est plus, mais vous conservez les blessures notées sur sa fiche.

1 point d'héroïsme : Effectuez un test de compétence avec 4d6 au lieu de 3 habituels. En outre, si ce quatrième dé donne un score de 5 ou 6, vous regagnez le point d'héroïsme dépensé.



Alvin Carr

Petite frappe





Alvin carr

Petite frappe

● POINTS DE VITALITÉ : 13

● NOMBRE DE BLESSURES :

● POINTS D'HÉROÏSME : ☐ +1

● BONUS DÉGÂTS : corps à corps 2, distance 2

● FORMATIONS : -

● EQUIPEMENT : Couteau 1d6, pistolet 1d6 - portée 20 mètres, moto

● COMPÉTENCES

Acrobatie.....	4	☐ +2
Art (Photographie).....	6	☐ +2
Athlétisme.....	6	☐ +2
Autorité.....	4	☐ +2
Combat (Armes à feu, Armes blanches).....	6	☐ +2
Combat (Mains nues).....	6	☐ +2
Connaissance (Droit).....	4	☐ +2
Défense.....	8	☐ +2
Discrétion.....	6	☐ +2
Documentation.....	2	☐ +2
Éloquence.....	10	☐ +2
Intellect.....	6	☐ +2
Langue (Anglais, Espagnol).....	8	☐ +2
Muscles.....	6	☐ +2
Perception.....	6	☐ +2
Pilotage (Automobiles, Motos).....	8	☐ +2
Psychologie.....	10	☐ +2
Réflexes.....	6	☐ +2
Résistance.....	7	☐ +2
Soins.....	2	☐ +2
Survie.....	10	☐ +2
Technique (Électricité, Électronique).....	8	☐ +2
Technique (Mécanique).....	8	☐ +2
Volonté.....	7	☐ +2

● ATOUTS

QUITTE OU DOUBLE ! ☐

Si vous choisissez la pénalité Risque, Alvin obtient deux primes en retour au lieu d'une.

1 point d'héroïsme : Annulez et recommencez un test effectué avec la pénalité Risque. Vous bénéficiez encore des deux primes mais la pénalité Risque ne s'applique plus.

VOUS POUVEZ ME FAIRE CONFIANCE ! ☐

Vous bénéficiez d'un bonus de 2 aux tests d'Éloquence visant à mentir ou à séduire. De plus, en combat, les feintes d'Alvin sont redoutables : si un ennemi rate une attaque contre lui, il subit immédiatement la pénalité obligatoire Danger.

1 point d'héroïsme : Alvin effectue immédiatement une attaque contre un ennemi qui a raté une attaque contre lui – cela ne compte pas comme son tour de jeu.

SI C'EST COMME ÇA, JE ME CASSE ! ☐

1 Action : Résolvez une opposition Survie/Perception contre tous les adversaires ayant Alvin en vue. En cas de réussite, s'il y a une porte de sortie, Alvin se désengage du combat et s'échappe.

1 point d'héroïsme : Alvin emmène un allié consentant avec lui.

FLY LIKE A BUTTERFLY ! ☐

Vous bénéficiez d'un bonus de 3 à tous les tests de Réflexes.

1 point d'héroïsme : Vous faites partager à deux alliés d'Alvin votre résultat à un test de Réflexes.



Jennifer Davis

Professeur de Yoga





Jennifer Davis

Professeur de yoga

● POINTS DE VITALITÉ : 12

● NOMBRE DE BLESSURES :

● POINTS D'HÉROÏSME : ☐ +1

● BONUS DÉGÂTS : corps à corps 2, distance 3

● FORMATIONS : -

● EQUIPEMENT : -

● COMPÉTENCES

Acrobatie.....	10	☐ +2
Art (Danse, Musique).....	8	☐ +2
Athlétisme.....	6	☐ +2
Autorité.....	2	☐ +2
Combat (Mains nues).....	6	☐ +2
Connaissance (Biologie, Médecine, Physique).....	6	☐ +2
Défense.....	6	☐ +2
Discrétion.....	4	☐ +2
Documentation.....	6	☐ +2
Éloquence.....	8	☐ +2
Intellect.....	7	☐ +2
Langue (Anglais, Espagnol).....	8	☐ +2
Muscles.....	6	☐ +2
Perception.....	8	☐ +2
Pilotage (Automobiles).....	2	☐ +2
Psychologie.....	8	☐ +2
Réflexes.....	8	☐ +2
Résistance.....	6	☐ +2
Soins.....	10	☐ +2
Survie.....	4	☐ +2
Technique (Informatique).....	4	☐ +2
Volonté.....	7	☐ +2

● ATOUTS

BONNE TÊTE ☐

Jennifer apparaît comme sympathique et non dangereuse. Un ennemi qu'elle n'a pas encore attaqué ne peut la prendre pour cible. Sauf si elle est la dernière survivante et que l'adversaire a pour but d'éliminer tout le monde.

1 point d'héroïsme : Jennifer fait croire à un PNJ qu'ils se connaissent déjà et qu'ils sont amis. La supercherie dure tant que la victime n'est pas témoin d'une action que Jennifer ou ses alliés intenteraient à son encontre.

TOUS ENSEMBLE ! ☐

Lorsque vous effectuez un test en coopération, Jennifer et tous les autres participants bénéficient d'un bonus de 1 pour ce test.

1 point d'héroïsme : Pour un test en coopération, vous et les joueurs de tous les participants lancez 4d6 au lieu de 3d6.

LA PAIX INTÉRIEURE... ☐

Les tests de Volonté de Jennifer bénéficient d'un bonus de 3.

1 point d'héroïsme : Lancez 5d6 au lieu de 3d6 pour un test de Volonté.

MON CORPS EST UN TEMPLE ☐

Une fois par scénario, si Jennifer n'est pas mal en point, une méditation de 5 minutes lui permet de revenir à son maximum de points de vitalité. Cochez la case suivante lorsque vous utilisez l'atout puis décochez-la à la fin du scénario ☐

1 point d'héroïsme : Transformez un échec à un test de Résistance en succès.



David Hadelton

Geek étudiant
en informatique



David Hadelton

Geek étudiant en informatique

● POINTS DE VITALITÉ : 14

● NOMBRE DE BLESSURES :

● POINTS D'HÉROÏSME : ☐ +1

● BONUS DÉGÂTS : corps à corps 2, distance 2

● FORMATIONS : -

● EQUIPEMENT : Ordinateur portable

● COMPÉTENCES

Acrobatie.....	4	☐ +2
Art (Graphisme).....	2	☐ +2
Athlétisme.....	6	☐ +2
Autorité.....	2	☐ +2
Combat (Mains nues).....	6	☐ +2
Combat (Armes blanches).....	4	☐ +2
Connaissance (Culture geek).....	8	☐ +2
Connaissance (Mathématiques, Physique).....	8	☐ +2
Défense.....	8	☐ +2
Discrétion.....	7	☐ +2
Documentation.....	10	☐ +2
Éloquence.....	6	☐ +2
Intellect.....	10	☐ +2
Langue (Anglais).....	10	☐ +2
Langue (Français).....	6	☐ +2
Muscles.....	6	☐ +2
Perception.....	6	☐ +2
Pilotage (Automobiles, Scooters).....	8	☐ +2
Psychologie.....	6	☐ +2
Réflexes.....	6	☐ +2
Résistance.....	8	☐ +2
Soins.....	4	☐ +2
Survie.....	5	☐ +2
Technique (Électricité, Électronique).....	10	☐ +2
Technique (Informatique, Mécanique).....	10	☐ +2
Volonté.....	6	☐ +2

● ATOUTS

JE L'AI VU DANS UNE SÉRIE, ÇA ! ☐

Une fois par scénario, David s'inspire de sa culture geek pour compenser ses faiblesses. Le score d'une compétence de votre choix passe à 8 pendant 5 minutes. Cochez la case suivante lorsque vous utilisez l'atout puis décochez-la à la fin du scénario ☐

1 point d'héroïsme : La compétence passe à 10 durant le temps d'utilisation de l'atout.

MAT EN TROIS COUPS ! ☐

David a joué à tellement de wargames qu'il a fini par développer une vraie connaissance en tactique militaire. Une fois par round, il peut faire jouer un allié juste après un autre, sans que le MJ ne puisse prendre la main.

1 point d'héroïsme : Une seconde utilisation de cet atout est possible au cours du même round.

PAS TOUCHER ! ☐

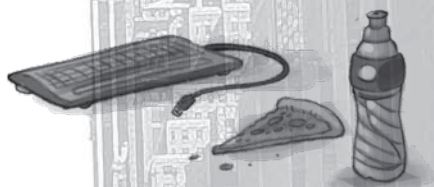
Une fois par scénario, vous transformez un échec à un test de Défense en réussite. Cochez la case suivante lorsque vous utilisez l'atout puis décochez-la à la fin du scénario ☐

1 point d'héroïsme : Au moment où David subit des dégâts, annulez-les.

PERSONNE NE FAIT JAMAIS ATTENTION À MOI... ☐

David sait ne pas se faire remarquer. Vous bénéficiez d'un bonus de 3 à tous les tests de Discrétion.

1 point d'héroïsme : David n'a pas l'air très dangereux et n'est ainsi pas une cible prioritaire. Un ennemi qui effectue une attaque contre lui doit changer de cible avant que le MJ ne lance les dés. S'il n'y a pas d'autre cible, l'ennemi perd son action.



Mira Almond

Journaliste



Mira Almond

Journaliste

● POINTS DE VITALITÉ : 12

● NOMBRE DE BLESSURES :

● POINTS D'HÉROÏSME : ☐ +1

● BONUS DÉGÂTS : corps à corps 1, distance 3

● FORMATIONS : -

● EQUIPEMENT : Caméscope, notebook, voiture de tourisme

● COMPÉTENCES

Acrobatie.....	8	☐ +2
Art (Littérature).....	6	☐ +2
Athlétisme.....	4	☐ +2
Autorité.....	6	☐ +2
Combat (Mains nues).....	6	☐ +2
Connaissance (Droit, Économie).....	8	☐ +2
Défense.....	6	☐ +2
Discrétion.....	8	☐ +2
Documentation.....	10	☐ +2
Éloquence.....	7	☐ +2
Intellect.....	9	☐ +2
Langue (Anglais, Espagnol, Français, Italien).....	8	☐ +2
Muscles.....	4	☐ +2
Perception.....	8	☐ +2
Pilotage (Automobiles).....	6	☐ +2
Psychologie.....	10	☐ +2
Réflexes.....	8	☐ +2
Résistance.....	6	☐ +2
Soins.....	2	☐ +2
Survie.....	6	☐ +2
Technique (Informatique).....	4	☐ +2
Volonté.....	8	☐ +2

● ATOUTS

OPPORTUNISTE ☐

Mira sait repérer et exploiter les failles de ses adversaires. Elle bénéficie d'un bonus de 2 aux attaques, et de 4 aux dégâts contre les ennemis ayant 5PV ou moins.

1 point d'héroïsme : Mira attaque un adversaire ayant 5PV ou moins. Cette attaque doit avoir lieu à son tour de jeu mais ne compte pas comme son action du round.

ACCROC AU STRESS ☐

Lors de certaines scènes – comme les poursuites par exemple –, le MJ doit compter les succès ou la progression des personnages à chaque round en cochant des cases. Lorsque Mira est impliquée dans une telle scène, elle bénéficie d'un bonus de 2 à tous ses tests.

1 point d'héroïsme : Étendez l'effet de cet atout à un allié pour la durée de la scène

LAISSEZ-MOI LUI PARLER ☐

Vous bénéficiez d'un bonus de 3 aux tests d'Éloquence.

1 point d'héroïsme : Lancez 5d6 au lieu de 3d6 pour un test d'Éloquence, d'Autorité ou de Psychologie.

ON LA REFAIT ! ☐

Si vous ratez un test et que le score du dé rouge est 1 ou 2, vous pouvez retenter ce test immédiatement, avec un malus de 2.

1 point d'héroïsme : Annulez et recommencez un test. Vous bénéficiez d'un bonus de 2 pour ce nouveau test. Vous pouvez appliquer cette annulation et ce bonus sur le test d'un de vos alliés.

