



Normal Research and Defense

Nom : **HELLBOY**.....

Description : **CE GRAND DÉMON ROUGE (2M10, 180 KG) AUX CORNES SCIÉES EST LA MASCOTTE DU B.P.R.D. SA MAIN DROITE EST UN BLOC DE PIERRE.**.....

<u>XP</u> : /
<u>Pts de vie</u> : 15 Sonné []
<u>Pts de Pouvoir</u> : 10
<u>Pts d'Héroïsme</u> : 3 (1 XP)

Qualités

Vigueur .3.
Agilité .2.
Esprit .2.
Chance -1

Talents

Adrénaline .2.
Vaillance .3.
Concentration .2.
Éveil .1.

Apprentissages

BOURLINGUEUR 2.
CHASSEUR DE MONSTRES 3.
DÉTECTIVE 2.
DON : RÉGÉNÉRATION 1.

Atouts **COGNEUR (+2 DÉGÂTS AU CORPS À CORPS), DUR À CUIRE (+2 PV)**.....

Aspects

IMPASSIBLE FACE AU DANGER.....
REJETTE SON HÉRITAGE DÉMONIAQUE.....
INSENSIBLE AU FEU.....
CONNU COMME LE LOUP BLANC.....

Inventaire

LA MAIN DROITE DE LA MORT (1D6^).....
UN TRÈS GROS REVOLVER (1D6^ +2).....
UN IMPER FATIGUÉ (1D3-1).....
TOUTES SORTES DE TALISMANS.....
UN PAQUET DE CLOPES ET QUELQUES ALLUMETTES.....

Points d'Héroïsme

- **Baraka** : relancer un jet.
- **Décalage** : décaler le résultat d'un jet.
- **Exploit** : activer un aspect héroïque.
- **Rebondissement** : créer un aspect.
- **Second souffle** : soin complet des PV.
- **Secoue-toi** : annuler un état sonné.
- + **Audace** : accomplir un acte héroïque avec abnégation.
- + **Bakchich** : corrompre le meneur de jeu.
- + **Catastrophe** : subir un échec critique.
- + **Faiblesse** : activer un aspect en faille.
- + **Gain** : dépenser 1 XP.
- + **Scoumoune** : accepter une frustration imposée par le meneur de jeu.

Prouesses

- Coup précis** : diviser la protection par deux.
- Cascade** : accomplir une manoeuvre complexe et agir.
- Contre-attaque** : porter une attaque contre un adversaire qui attaque si le personnage est en posture non-offensive ce tour.
- Coup violent** : ajouter 1d6 dégâts.
- Dégager le terrain** : éliminer 1d6 brutes ou 1d3 hommes de main.
- Double attaque** : placer une seconde attaque si la première touche.
- Opportunisme** : créer un aspect temporaire chez l'adversaire.
- Placement** : bonus de +2 au prochain jet.
- Prudence** : éveil +1 pour le tour.

Points de Pouvoir

Magie : alimenter un don magique.
Effort : +X à un jet, après le jet.
Volonté : absorber la perte de 2 PV.
Grandeur : 10 points pour 1 Point d'Héroïsme.

Expérience

- Augmenter une qualité d'un point** : somme du rang actuel et du rang à atteindre
- Augmenter un talent d'un point** : le rang à atteindre +1
- Augmenter un apprentissage d'un point** : le rang à atteindre
- Ouvrir un nouvel apprentissage à 0** : 1
- Développer un nouvel aspect** : 4
- Noter un nouvel atout** : 4
- Acheter un point d'héroïsme** : 1
- Inscrire une pièce d'équipement dans son inventaire** : 1



ormal Research and Defense

Nom : **ABE SAPIEN**.....

Description : HYBRIDE HOMME-
POISSON D'ORIGINE INCONNUE,
DÉCOUVERT EN 1865 ET IDENTIFIÉ
COMME « ICHTHYO SAPIENS ».....
1M85, 77 KG.....

XP : /

Pts de vie :12
Sonné []

Pts de Pouvoir : ..11

Pts d'Héroïsme : .3.
(1 XP)

Qualités

Vigueur .2
Agilité .2
Esprit .2
Chance .0

Talents

Adrénaline .3
Vaillance .2
Concentration .2
Éveil .2

Apprentissages

AGENT DE TERRAIN..... .3.
ATHLÈTE..... .2.
ÉRUDIT..... .1.
INFILTRATEUR..... .2.

Atouts **SOLIDE** (+1 POINT DE
PROTECTION), **TALENTUEUX** (ÉVEIL).....

Aspects

AMPHIBIE.....
RIEN DE TEL QU'UN BON LIVRE.....
UNE VOLONTÉ DE FER.....
PAS TOUT À FAIT HUMAIN.....

Inventaire

UNE ARMURE LÉGÈRE (1D3).....
**UN DÉGUISEMENT (FAUSSE BARBE,
LUNETTES ET CHAPEAU)**.....
UN PISTOLET AUTOMATIQUE (1D6).....
UN COUTEAU (1D6).....
UNE GRENADE AVEUGLANTE.....

Points d'Héroïsme

- **Baraka** : relancer un jet.
- **Décalage** : décaler le résultat d'un jet.
- **Exploit** : activer un aspect héroïque.
- **Rebondissement** : créer un aspect.
- **Second souffle** : soin complet des PV.
- **Secoue-toi** : annuler un état sonné.
- + **Audace** : accomplir un acte héroïque avec abnégation.
- + **Bakchich** : corrompre le meneur de jeu.
- + **Catastrophe** : subir un échec critique.
- + **Faiblesse** : activer un aspect en faille.
- + **Gain** : dépenser 1 XP.
- + **Scoumoune** : accepter une frustration imposée par le meneur de jeu.

Prouesses

- Coup précis** : diviser la protection par deux.
- Cascade** : accomplir une manoeuvre complexe et agir.
- Contre-attaque** : porter une attaque contre un adversaire qui attaque si le personnage est en posture non-offensive ce tour.
- Coup violent** : ajouter 1d6 dégâts.
- Dégager le terrain** : éliminer 1d6 brutes ou 1d3 hommes de main.
- Double attaque** : placer une seconde attaque si la première touche.
- Opportunisme** : créer un aspect temporaire chez l'adversaire.
- Placement** : bonus de +2 au prochain jet.
- Prudence** : éveil +1 pour le tour.

Points de Pouvoir

Magie : alimenter un don magique.
Effort : +X à un jet, après le jet.
Volonté : absorber la perte de 2 PV.
Grandeur : 10 points pour 1 Pt d'Héroïsme.

Expérience

- Augmenter une qualité d'un point** : somme du rang actuel et du rang à atteindre
- Augmenter un talent d'un point** : le rang à atteindre +1
- Augmenter un apprentissage d'un point** : le rang à atteindre
- Ouvrir un nouvel apprentissage à 0** : 1
- Développer un nouvel aspect** : 4
- Noter un nouvel atout** : 4
- Acheter un point d'héroïsme** : 1
- Inscrire une pièce d'équipement dans son inventaire** : 1



Normal Research and Defense

Nom : **LIZ SHERMAN**.....

Description : 33 ANS, CHEVEUX..
AUBURN, 1M70, 60 KG. RECUEILLIE
PAR LE B.P.R.D. QUAND ELLE AVAIT.
12 ANS, ELLE A UN RAPPORT.....
COMPLEXE AVEC L'ORGANISATION.

<u>XP</u> : /
<u>Pts de vie</u> :12
Sonné []
<u>Pts de Pouvoir</u> : .14
<u>Pts d'Héroïsme</u> : .5
(1 XP)

Qualités

Vigueur .2.
Agilité .1.
Esprit .2.
Chance .1.

Talents

Adrénaline .2.
Vaillance .2.
Concentration .2.
Éveil .2.

Apprentissages

AGENT DE TERRAIN2.
DON : PYROKINÉSIE3.
ORPHELINE2.
TECHNOPHILE1.

Atouts MYSTIQUE (+2 POINTS DE POUVOIR).
.....
.....
.....

Aspects

LOYALE ENVERS SES AMIS PLUTÔT QU'AU
B.P.R.D.
CRAINT SON POUVOIR, CAR ELLE NE LE
CONTRÔLE PAS TOUJOURS.
INSENSIBLE AU FEU.
FAIT CONFIANCE À SON INTUITION.
.....

Inventaire

UN CRUCIFIX
UN PAQUET DE CLOPES (MAIS PAS
DE BRIQUET)
UNE ARMURE LÉGÈRE (1D3)
UN PISTOLET AUTOMATIQUE (1D6) ..
UN COUTEAU (1D6)
.....

Points d'Héroïsme

- **Baraka** : relancer un jet.
- **Décalage** : décaler le résultat d'un jet.
- **Exploit** : activer un aspect héroïque.
- **Rebondissement** : créer un aspect.
- **Second souffle** : soin complet des PV.
- **Secoue-toi** : annuler un état sonné.
- + **Audace** : accomplir un acte héroïque avec abnégation.
- + **Bakchich** : corrompre le meneur de jeu.
- + **Catastrophe** : subir un échec critique.
- + **Faiblesse** : activer un aspect en faille.
- + **Gain** : dépenser 1 XP.
- + **Scoumoune** : accepter une frustration imposée par le meneur de jeu.

Prouesses

- Coup précis** : diviser la protection par deux.
- Cascade** : accomplir une manoeuvre complexe et agir.
- Contre-attaque** : porter une attaque contre un adversaire qui attaque si le personnage est en posture non-offensive ce tour.
- Coup violent** : ajouter 1d6 dégâts.
- Dégager le terrain** : éliminer 1d6 brutes ou 1d3 hommes de main.
- Double attaque** : placer une seconde attaque si la première touche.
- Opportunisme** : créer un aspect temporaire chez l'adversaire.
- Placement** : bonus de +2 au prochain jet.
- Prudence** : éveil +1 pour le tour.

Points de Pouvoir

Magie : alimenter un don magique.
Effort : +X à un jet, après le jet.
Volonté : absorber la perte de 2 PV.
Grandeur : 10 points pour 1 Point d'Héroïsme.

Expérience

- Augmenter une qualité d'un point** : somme du rang actuel et du rang à atteindre
- Augmenter un talent d'un point** : le rang à atteindre +1
- Augmenter un apprentissage d'un point** : le rang à atteindre
- Ouvrir un nouvel apprentissage à 0** : 1
- Développer un nouvel aspect** : 4
- Noter un nouvel atout** : 4
- Acheter un point d'héroïsme** : 1
- Inscrire une pièce d'équipement dans son inventaire** : 1



ormal Research and Defense

Nom : **KATE CORRIGAN**.....

Description : ENVIRON 40 ANS, ...
1M70, 60 KG. PROFESSEUR.....
À L'UNIVERSITÉ DE NEW YORK.....
CONSULTANTE DU B.P.R.D. EN.....
MATIÈRE DE FOLKLORE.....

XP : /

Pts de vie :11

Sonné []

Pts de Pouvoir : ..13

Pts d'Héroïsme : .5.

(1 XP)

Qualités

Vigueur .0
Agilité .1
Esprit .3
Chance .2

Talents

Adrénaline .2
Vaillance .2
Concentration .3
Éveil .1

Apprentissages

AGENT DE TERRAIN..... .1.
LEADERSHIP..... .2.
POLYGLOTTE..... .3.
UNIVERSITAIRE..... .4.

Atouts ÉDUQUÉE (+2 POINTS D'APPRENTIS-
SAGES).....

Aspects

PLUS À LAISE AVEC LA THÉORIE QU'AVEC
LA PRATIQUE.....
NE RESTE PAS DE MARBRE FACE AU
SURNATUREL.....
PRUDENCE EST MÈRE DE SÛRETÉ.....
SOMMITÉ DANS SON DOMAINE.....

Inventaire

UNE ARMURE LÉGÈRE (1D3).....
UN PISTOLET AUTOMATIQUE (1D6).....
DU MATÉRIEL DE FOUILLES.....
UNE LAMPE-TORCHE.....
UN TALKIE-WALKIE.....

Points d'Héroïsme

- **Baraka** : relancer un jet.
- **Décalage** : décaler le résultat d'un jet.
- **Exploit** : activer un aspect héroïque.
- **Rebondissement** : créer un aspect.
- **Second souffle** : soin complet des PV.
- **Secoue-toi** : annuler un état sonné.
- + **Audace** : accomplir un acte héroïque avec abnégation.
- + **Bakchich** : corrompre le meneur de jeu.
- + **Catastrophe** : subir un échec critique.
- + **Faiblesse** : activer un aspect en faille.
- + **Gain** : dépenser 1 XP.
- + **Scoumoune** : accepter une frustration imposée par le meneur de jeu.

Prouesses

- Coup précis** : diviser la protection par deux.
- Cascade** : accomplir une manoeuvre complexe et agir.
- Contre-attaque** : porter une attaque contre un adversaire qui attaque si le personnage est en posture non-offensive ce tour.
- Coup violent** : ajouter 1d6 dégâts.
- Dégager le terrain** : éliminer 1d6 brutes ou 1d3 hommes de main.
- Double attaque** : placer une seconde attaque si la première touche.
- Opportunisme** : créer un aspect temporaire chez l'adversaire.
- Placement** : bonus de +2 au prochain jet.
- Prudence** : éveil +1 pour le tour.

Points de Pouvoir

- Magie** : alimenter un don magique.
- Effort** : +X à un jet, après le jet.
- Volonté** : absorber la perte de 2 PV.
- Grandeur** : 10 points pour 1 Pt d'Héroïsme.

Expérience

- Augmenter une qualité d'un point** : somme du rang actuel et du rang à atteindre
- Augmenter un talent d'un point** : le rang à atteindre +1
- Augmenter un apprentissage d'un point** : le rang à atteindre
- Ouvrir un nouvel apprentissage à 0** : 1
- Développer un nouvel aspect** : 4
- Noter un nouvel atout** : 4
- Acheter un point d'héroïsme** : 1
- Inscrire une pièce d'équipement dans son inventaire** : 1



ormal Research and Defense

Nom : **BUD WALLER**

Description : LA TRENTAINE,.....
 AFRO-AMÉRICAIN, 1M80, 80 KG.....
 CET ANCIEN UNIVERSITAIRE EST UN
 SPÉCIALISTE DE L'OCCULTISME.....

XP : /
Pts de vie : 12. Sonné []
Pts de Pouvoir : . 14.
Pts d'Héroïsme : . 5. (1 XP)

Qualités

Vigueur . 2.
Agilité . 2.
Esprit . 2.
Chance . 0.

Talents

Adrénaline . 2.
Vaillance . 1.
Concentration . 2.
Éveil . 3.

Apprentissages

AGENT DE TERRAIN 3.
 OCCULTISTE 3.
 LANGUES ANCIENNES 3.
 UNIVERSITAIRE 1.

Atouts **ÉDUQUÉ (+2 POINTS D'APPRENTIS-**
SAGES).....

Aspects

FASCINÉ PAR L'ALCHIMIE.....
 NE FAIT PAS CONFIANCE AUX NOUVELLES
 TECHNOLOGIES.....
 RÉAGIT RAPIDEMENT EN CAS DE PROBLÈME.
 LE CHIC POUR TROUVER LES CHOSSES
 CACHÉES.....

Inventaire

UNE ARMURE LÉGÈRE (1D3).....
 UN REVOLVER (1D6 + 1).....
 UN COUTEAU (1D6).....
 DU MATÉRIEL DE FOUILLES.....
 UNE GRENADE AVEUGLANTE.....

Points d'Héroïsme

- **Baraka** : relancer un jet.
- **Décalage** : décaler le résultat d'un jet.
- **Exploit** : activer un aspect héroïque.
- **Rebondissement** : créer un aspect.
- **Second souffle** : soin complet des PV.
- **Secoue-toi** : annuler un état sonné.
- + **Audace** : accomplir un acte héroïque avec abnégation.
- + **Bakchich** : corrompre le meneur de jeu.
- + **Catastrophe** : subir un échec critique.
- + **Faiblesse** : activer un aspect en faille.
- + **Gain** : dépenser 1 XP.
- + **Scoumoune** : accepter une frustration imposée par le meneur de jeu.

Prouesses

- Coup précis** : diviser la protection par deux.
- Cascade** : accomplir une manoeuvre complexe et agir.
- Contre-attaque** : porter une attaque contre un adversaire qui attaque si le personnage est en posture non-offensive ce tour.
- Coup violent** : ajouter 1d6 dégâts.
- Dégager le terrain** : éliminer 1d6 brutes ou 1d3 hommes de main.
- Double attaque** : placer une seconde attaque si la première touche.
- Opportunisme** : créer un aspect temporaire chez l'adversaire.
- Placement** : bonus de +2 au prochain jet.
- Prudence** : éveil +1 pour le tour.

Points de Pouvoir

Magie : alimenter un don magique.
Effort : +X à un jet, après le jet.
Volonté : absorber la perte de 2 PV.
Grandeur : 10 points pour 1 Point d'Héroïsme.

Expérience

- Augmenter une qualité d'un point** : somme du rang actuel et du rang à atteindre
- Augmenter un talent d'un point** : le rang à atteindre +1
- Augmenter un apprentissage d'un point** : le rang à atteindre
- Ouvrir un nouvel apprentissage à 0** : 1
- Développer un nouvel aspect** : 4
- Noter un nouvel atout** : 4
- Acheter un point d'héroïsme** : 1
- Inscrire une pièce d'équipement dans son inventaire** : 1



ormal Research and Defense

Nom : **SCOTT CLARK**.....

Description : LA QUARANTAINE, BORGNE, 1M75, 65 KG. ANCIEN MILITAIRE DEVENU AGENT DU B.P.R.D., C'EST UN VÉTÉRAN DE NOMBREUSES MISSIONS.....

XP : /

Pts de vie :14
Sonné []

Pts de Pouvoir : ..11

Pts d'Héroïsme : ..3.
(1 XP)

Qualités

Vigueur ..2
Agilité ..2
Esprit ..1
Chance ..1

Talents

Adrénaline ..2
Vaillance ..3
Concentration ..2
Éveil 1 (0)

Apprentissages

INFILTRATEUR.....2
SENTINELLE.....2
SOLDAT.....3
TECHNOPHILE.....1

Atouts **TECHNIQUE MARTIALE : CLOSE-QUARTERS COMBAT** (LIÉE À L'APPRENTISSAGE **SOLDAT**), **DUR À CUIRE** (+ 2 PV),

Aspects

L'EXPÉRIENCE DU COMBAT.
LES ORDRES SONT LES ORDRES.
SA PATIENCE A DES LIMITES.
A VU BIEN DES CHOSSES AU COURS DE SA CARRIÈRE.

Inventaire

UNE ARMURE MOYENNE (1D6)
UN PISTOLET AUTOMATIQUE (1D6)
UN COUTEAU (1D6)
UNE GRENADE
UN TALKIE-WALKIE

Points d'Héroïsme

- **Baraka** : relancer un jet.
- **Décalage** : décaler le résultat d'un jet.
- **Exploit** : activer un aspect héroïque.
- **Rebondissement** : créer un aspect.
- **Second souffle** : soin complet des PV.
- **Secoue-toi** : annuler un état sonné.
- + **Audace** : accomplir un acte héroïque avec abnégation.
- + **Bakchich** : corrompre le meneur de jeu.
- + **Catastrophe** : subir un échec critique.
- + **Faiblesse** : activer un aspect en faille.
- + **Gain** : dépenser 1 XP.
- + **Scoumoune** : accepter une frustration imposée par le meneur de jeu.

Prouesses

- Coup précis** : diviser la protection par deux.
- Cascade** : accomplir une manoeuvre complexe et agir.
- Contre-attaque** : porter une attaque contre un adversaire qui attaque si le personnage est en posture non-offensive ce tour.
- Coup violent** : ajouter 1d6 dégâts.
- Dégager le terrain** : éliminer 1d6 brutes ou 1d3 hommes de main.
- Double attaque** : placer une seconde attaque si la première touche.
- Opportunisme** : créer un aspect temporaire chez l'adversaire.
- Placement** : bonus de +2 au prochain jet.
- Prudence** : éveil +1 pour le tour.

Points de Pouvoir

Magie : alimenter un don magique.
Effort : +X à un jet, après le jet.
Volonté : absorber la perte de 2 PV.
Grandeur : 10 points pour 1 Pt d'Héroïsme.

Expérience

- Augmenter une qualité d'un point** : somme du rang actuel et du rang à atteindre
- Augmenter un talent d'un point** : le rang à atteindre +1
- Augmenter un apprentissage d'un point** : le rang à atteindre
- Ouvrir un nouvel apprentissage à 0** : 1
- Développer un nouvel aspect** : 4
- Noter un nouvel atout** : 4
- Acheter un point d'héroïsme** : 1
- Inscrire une pièce d'équipement dans son inventaire** : 1



ormal Research and Defense

Nom : **PAULINE RASKIN**.....

Description : LA QUARANTAINE, ...
 1M60, 50 KG. AUPARAVANT AU FBI, ...
 L'AGENT RASKIN A PARTICIPÉ À DE ...
 NOMBREUSES MISSIONS POUR LE ...
 B.P.R.D., NOTAMMENT AVEC HELLBOY,

<u>XP</u> : /
<u>Pts de vie</u> : 12. Sonné []
<u>Pts de Pouvoir</u> : . 12
<u>Pts d'Héroïsme</u> : . 3. (1 XP)

Qualités

- Vigueur** . 1.
- Agilité** . 2.
- Esprit** . 2.
- Chance** . 1.

Talents

- Adrénaline** . 1.
- Vaillance** . 1.
- Concentration** . 3.
- Éveil** . 3.

Apprentissages

- AGENT DE TERRAIN 3.
- BUREAUCRATE 2.
- DIPLOMATE 2.
- EXPERTE JUDICIAIRE 3.

Atouts ÉDUQUÉE (+2 POINTS D'APPREN-
 TISSAGES), PRÉCISE (+2 DÉGÂTS À
 DISTANCE).....

Aspects

- LE SURNATUREL OBÉIT À DES LOIS.....
- DÉTESTE LES REMARQUES SEXISTES.....
- FAIT PREUVE DE PATIENCE AVEC LES CIVILS :
 « ILS ONT PEUR, C'EST NORMAL. ».....
- MYOPE : VOIT FLOU SANS SES LUNETTES.....

Inventaire

- UNE ARMURE LÉGÈRE (1D3).....
- UN REVOLVER (1D6 + 1).....
- UN COUTEAU (1D6).....
- UNE LAMPE-TORCHE.....
- UNE PAIRE DE LUNETTES.....

Points d'Héroïsme

- **Baraka** : relancer un jet.
- **Décalage** : décaler le résultat d'un jet.
- **Exploit** : activer un aspect héroïque.
- **Rebondissement** : créer un aspect.
- **Second souffle** : soin complet des PV.
- **Secoue-toi** : annuler un état sonné.
- + **Audace** : accomplir un acte héroïque avec abnégation.
- + **Bakchich** : corrompre le meneur de jeu.
- + **Catastrophe** : subir un échec critique.
- + **Faiblesse** : activer un aspect en faille.
- + **Gain** : dépenser 1 XP.
- + **Scoumoune** : accepter une frustration imposée par le meneur de jeu.

Prouesses

- Coup précis** : diviser la protection par deux.
- Cascade** : accomplir une manoeuvre complexe et agir.
- Contre-attaque** : porter une attaque contre un adversaire qui attaque si le personnage est en posture non-offensive ce tour.
- Coup violent** : ajouter 1d6 dégâts.
- Dégager le terrain** : éliminer 1d6 brutes ou 1d3 hommes de main.
- Double attaque** : placer une seconde attaque si la première touche.
- Opportunisme** : créer un aspect temporaire chez l'adversaire.
- Placement** : bonus de +2 au prochain jet.
- Prudence** : éveil +1 pour le tour.

Points de Pouvoir

- Magie** : alimenter un don magique.
- Effort** : +X à un jet, après le jet.
- Volonté** : absorber la perte de 2 PV.
- Grandeur** : 10 points pour 1 Point d'Héroïsme.

Expérience

- Augmenter une qualité d'un point** : somme du rang actuel et du rang à atteindre
- Augmenter un talent d'un point** : le rang à atteindre +1
- Augmenter un apprentissage d'un point** : le rang à atteindre
- Ouvrir un nouvel apprentissage à 0** : 1
- Développer un nouvel aspect** : 4
- Noter un nouvel atout** : 4
- Acheter un point d'héroïsme** : 1
- Inscrire une pièce d'équipement dans son inventaire** : 1



ormal Research and Defense

Nom : **LLOYD MCCAY**.....

Description : AFRO-AMÉRICAIN, ..
LA TRENTAINE, 1M70, 90 KG.....
UN DES INGÉNIEURS DU B.P.R.D., ...
CHARGÉS D'AMÉLIORER L'ÉQUI-
PEMENT DES AGENTS.....

XP : /

Pts de vie :12
Sonné []

Pts de Pouvoir : ..12

Pts d'Héroïsme : .5.
(1 XP)

Qualités

- Vigueur** ..1.
- Agilité** ..2.
- Esprit** ..2.
- Chance** ..1.

Talents

- Adrénaline** ..1.
- Vaillance** ..2.
- Concentration** ..3.
- Éveil** ..2.

Apprentissages

- ÉLECTRONICIEN.....3.
- INVENTEUR.....2.
- MILITAIRE.....1.
- SECOURISTE.....2.

Atouts SOLIDE (+1 POINT DE PROTECTION).....

Aspects

LE RISQUE FAIT PARTIE DE LA VIE.....
ÇA VA MARCHER CETTE FOIS-CI, PROMIS.....
LE SYSTÈME D REND BIEN DES SERVICES.....
UNE PETITE BLAGUE POUR DÉTENDRE.....
L'ATMOSPHÈRE.....

Inventaire

UNE COMBI DE TRAVAIL (1D3-1).....
UNE CLÉ PLATE (1D3).....
UNE CEINTURE D'OUTILS DIVERS.....
UNE TROUSSE DE SECOURS.....
UN DÉTECTEUR PERMETTANT DE.....
LOCALISER LES AUTRES AGENTS.....

Points d'Héroïsme

- **Baraka** : relancer un jet.
- **Décalage** : décaler le résultat d'un jet.
- **Exploit** : activer un aspect héroïque.
- **Rebondissement** : créer un aspect.
- **Second souffle** : soin complet des PV.
- **Secoue-toi** : annuler un état sonné.
- + **Audace** : accomplir un acte héroïque avec abnégation.
- + **Bakchich** : corrompre le meneur de jeu.
- + **Catastrophe** : subir un échec critique.
- + **Faiblesse** : activer un aspect en faille.
- + **Gain** : dépenser 1 XP.
- + **Scoumoune** : accepter une frustration imposée par le meneur de jeu.

Prouesses

- Coup précis** : diviser la protection par deux.
- Cascade** : accomplir une manoeuvre complexe et agir.
- Contre-attaque** : porter une attaque contre un adversaire qui attaque si le personnage est en posture non-offensive ce tour.
- Coup violent** : ajouter 1d6 dégâts.
- Dégager le terrain** : éliminer 1d6 brutes ou 1d3 hommes de main.
- Double attaque** : placer une seconde attaque si la première touche.
- Opportunisme** : créer un aspect temporaire chez l'adversaire.
- Placement** : bonus de +2 au prochain jet.
- Prudence** : éveil +1 pour le tour.

Points de Pouvoir

- Magie** : alimenter un don magique.
- Effort** : +X à un jet, après le jet.
- Volonté** : absorber la perte de 2 PV.
- Grandeur** : 10 points pour 1 Pt d'Héroïsme.

Expérience

- Augmenter une qualité d'un point** : somme du rang actuel et du rang à atteindre
- Augmenter un talent d'un point** : le rang à atteindre +1
- Augmenter un apprentissage d'un point** : le rang à atteindre
- Ouvrir un nouvel apprentissage à 0** : 1
- Développer un nouvel aspect** : 4
- Noter un nouvel atout** : 4
- Acheter un point d'héroïsme** : 1
- Inscrire une pièce d'équipement dans son inventaire** : 1