

# LE RÊVE AMERICAIN

ONE-SHOT/SPIN-OFF  
ÉCRAN + SCÉNARIO

PRÉNOM + NOM

MOTS-CLEFS

OCCUPATION Homme de main de la Veuve Noire.

SITUATION Veuve Noire (mère), Fortune (sœur), Faucheux (frères).

## APTITUDES

3 POINTS PARTOUT  
(+ 5 POINTS À RÉPARTIR)

AGIR

S'IMPOSER

CONNAÎTRE

SAVOIR-FAIRE

ENDURER

SE BATTRE

FORCER

SE CONTRÔLER

PERCEVOIR

VISER

## SPÉCIALITÉS

NOM (+ APTITUDE LIÉE)

RELANCE

Écoute (PER)

●●○

Intimidation (IMP)

●○○

Discrétion (CONT)

●●●

○○○

○○○

○○○

○○○

## ATOUPS

APTITUDE DES ATOUPS = 4D

NOM (+ SPÉCIALITÉ LIÉE)

RELANCE

○○○

○○○

○○○

○○○

○○○

## HISTORIQUE

DESCRIPTION

Le personnage n'a jamais connu son père (décédé avant sa naissance). Vivant en vase clos durant sa jeunesse, éduqué par des précepteurs, initié aux ficelles du « métier » durant l'adolescence par ses frères aînés, le Faucheux a été élevé à la dure pour servir la famille - aider sa mère, sa sœur, ses frères - et faire prospérer l'organisation.

## ARMES

ARME DE CONTACT + FORCER = RELANCE  
(FORCER À 1D À 3D = 0R / 4D = 1R / 5D = 2R / 6D = 3R)

NOM (+ APTITUDE LIÉE)

DÉGÂTS RELANCE

Poings & cie (BAT)

1D ●○○

Pistolet (VIS)

4D ●●○

○○○

## CAPACITÉS

### IMMUNISATION

RÉSISTE À LA PLUPART DES POISONS ET EST IMMUNISÉ AUX MORSURES D'ARAIGNÉES.

### ADHÉRENCE

ADHÈRE AUX MURS, GRIMPE AUX PAROIS ET S'ACCROCHE AUX PLAFONDS.

### PÉNOMBRE

PEUT ACCROÎTRE LES OMBRES L'ENTOURANT ET FAIRE BAISSER D'INTENSITÉ LES SOURCES LUMINEUSES PROCHES JUSQU'À LES ÉTEINDRE.

### DISSIMULATION

DANS LA PÉNOMBRE, PEUT DISSIMULER TOUT OU PARTIE DE LUI-MÊME.

### VISION

LA PERCEPTION DANS L'OBSCURITÉ EST SIMILAIRE À CELLE D'UNE PERSONNE NORMALE EN PLEINE LUMIÈRE.

## FAIBLESSES

### SOMMEIL

AFFUBLÉ D'UNE ANOMALIE PHYSIOLOGIQUE, EST INCAPABLE DE RÊVER (ET DE CAUCHEMARDER).

### LUMINOSITÉ

EN PLEIN JOUR, LA VISION EST BROUILLÉE PAR LA LUMINOSITÉ AMBIANTE. S'IL NE PORTE PAS DE LUNETTES DE SOLEIL, SUBIT UNE DIFFICULTÉ ACCRUE DÈS QU'UNE ACTION REQUIERT SON ACUITÉ VISUELLE.

### FLAMME

À PROXIMITÉ D'UNE FLAMME, LES CAPACITÉS SE DÉLITENT, DISPARAISSENT OU DEVIENNENT INEFFICACES.

EN PLEINE FORME : 6

EN PLEINE SANTÉ : 6

## RESSOURCE

## SANTÉ

## ÉVOLUTION

RÉUSSITE 1 RÉUSSITE AUTO.  
REGAIN 1 POINT DE SANTÉ  
RÉSERVE +/- DE CAPACITÉ/FAIBLESSE

À 2 +1 RÉUSSITE EXIGÉE  
À 1 +2 RÉUSSITES EXIGÉES  
À 0 INCONSCIENT. AGONIE 1D TOURS : ENDURER/4

5 POINTS 0R > 1R EN SPÉCIALITÉ  
10 POINTS 1R > 2R EN SPÉCIALITÉ  
15 POINTS 2R > 3R EN SPÉCIALITÉ / +1D EN APTITUDE