

I

IDENTITÉ

Nom

Aaron Ashcroft

Description

18 ans, caucasien, taille moyenne, brun, cheveux courts, lunettes, sweat à capuche et sac à dos

Entourage

Hook, fixer  
Victoria, mère disparue

Personnalité

Faussement blasé, introverti mais piquant quand on le cherche un peu trop

Motivation

Altruisme : il faut aider les gens dans le besoin, démunis face au surnaturel, quitte à se mettre en danger !

II

HISTORIQUE

Emplois

- Chasseur de monstres
- tir dans la tête
- hypervigilance
- culture folklorique
- bibliothécaire (stage)
- concentration
- organisation

Loisirs

- Lecture
- culture populaire
- culture générale
- culture littéraire
- Dessin
- observation
- reproduction
- imagination
- Jeux vidéo
- réflexes
- gestion du stress
- geste précis
- Tir sportif
- viser juste
- entretien des armes

III

ACTIONS

AGIR *Fig.4.*

CONNAÎTRE

ENDURER

FORCER

PERCEVOIR

S'IMPOSER

SAVOIR-FAIRE

SE BATTRE

SE CONTRÔLER

VISER

IV

RESSOURCES

Traits

- + + stratège
- sommeil agité
- associal

Réserves

- MENTALES
- PHYSIQUES
- SOCIALES

Souvenirs

- RAPPEL
- porte-clef Marvel
- RAPPEL

V

MONTEURS

Santé

TRAUMA ÉTAT BURN-OUT

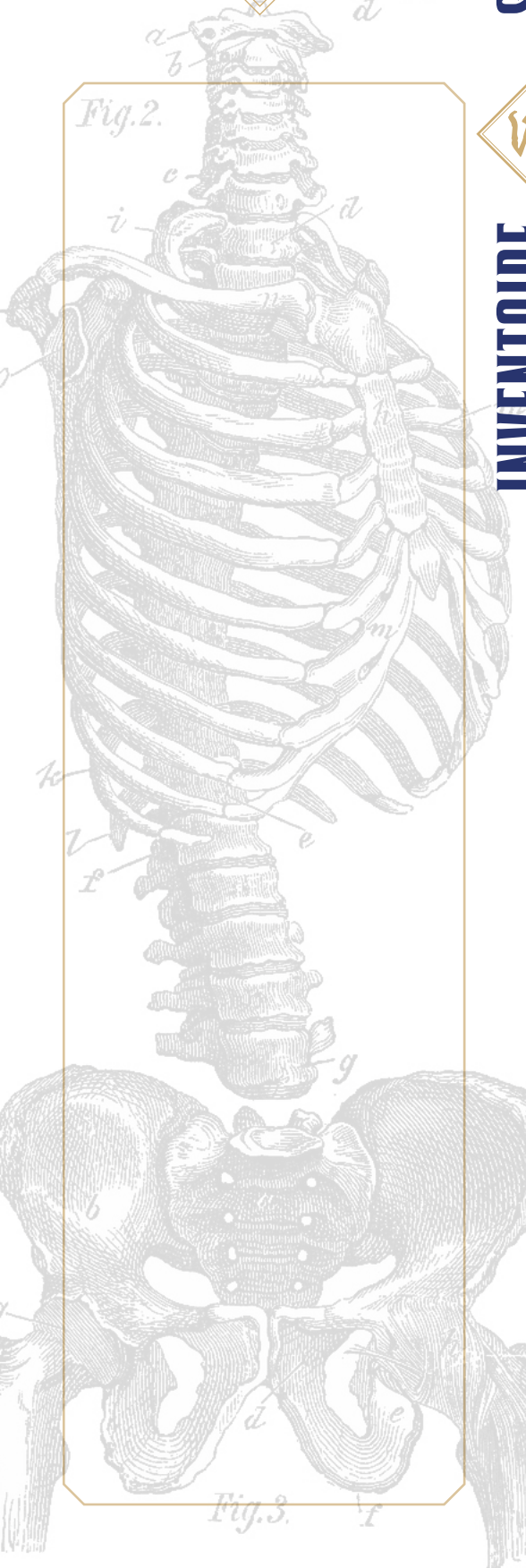
Développement

Fig.1.



	1	2	3	4
	DÉCOR	OBJET	POSTURE	TEMPS
◆ Facteurs	+	+	+	+
◆ ENVIRONNEMENT ◆ SPÉCIFICITÉS	=	=	=	=
◆ ARME ◆ PROTECTION ◆ OUTIL	-	-	-	-
◆ TRAITS ◆ SANTÉ ◆ MANŒUVRE				
◆ SE PRESSER ◆ PRENDRE SON TEMPS				

Fig.2.



◆ Armes					
TYPE	CC	PC	PM	PL	RÈGLES SPÉCIALES
Coup de poing	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection. Objet <input type="checkbox"/> pour Parer.
Coup de pied	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection. Objet <input type="checkbox"/> pour Faire chuter mais Objet <input type="checkbox"/> pour Esquiver (déséquilibre cible et attaquant).
Coup de tête	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection.
Couteau	2	2	1	-	Doit être lancé à PC et PM

---



---

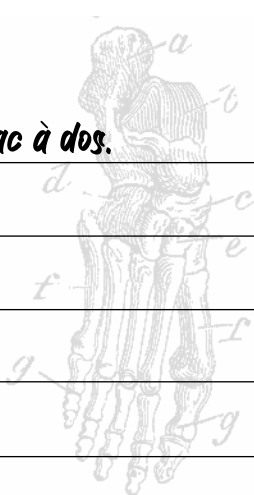


---

◆ Protections				
TYPE	R	I	I-D	RÈGLES SPÉCIALES

◆ Équipement				
<i>iPhone dans la poche, iPad dans son sac à dos.</i>				

Fig.3.



# IDENTITÉ

I

## Nom

**Olivia Ashcroft**

## Description

20 ans, caucasienne, taille moyenne, brune, cheveux longs, bonnet, veste en cuir, chemise carreaux rouges

## Entourage

Hook, fixer  
Victoria, mère disparue

## Personnalité

sarcastique, enjouée, curieuse, attentionnée

## Motivation

Maudit : contournements et T.Q.C. pour éviter que la prophétie funeste dont elle rêve se produise

# HISTORIQUE

II

## Emplois

### Chasseuse de monstres

♦ Tir dans la tête

♦ hypervigilance

♦ pistage de traces

### caissière

♦ garder son calme

♦ hypervigilance

### serveuse fast-food

♦ garder son calme

♦ concentration

## Loisirs

### Tik Tok

♦ culture populaire

♦ observation

### Binger des True crimes

♦ faits divers

♦ culture Reddit

♦ analyse de faits

### Photographie

♦ viser rapidement

♦ observation

### Tir sportif

♦ viser juste

♦ entretien des armes

III

# ACTIONS

AGIR *Fig.4.*

CONNAÎTRE

ENDURER

FORCER

PERCEVOIR

S'IMPOSER

SAVOIR-FAIRE

SE BATTRE

SE CONTRÔLER

VISER

IV

# RESSOURCES

## Traits

+  œil perçant

+  sociale

- -  claustrophobe

## Réserves

MENTALES

PHYSIQUES

SOCIALES

## Souvenirs

RAPPEL

un Tamagotchi

RAPPEL

une photo de sa mère

V

# MONTEURS

## Santé

TRAUMA

ÉTAT

BURN-OUT

## Développement

Progression bars for development.



I

IDENTITÉ

◆ Nom

Jeffrey Ashcroft

◆ Description

42 ans, caucasien, grand, trapu, brun, barbe, cheveux courts, casquette, veste en cuir, jean déchiré, rangers

◆ Entourage

Hook, fixer  
Victoria, femme disparue

◆ Personnalité

soucieux, contrôlant, passionné, déterminé, bienveillant

◆ Motivation

Savoir : se met en danger pour obtenir des informations concernant la disparition de sa femme

II

HISTORIQUE

◆ Emplois

- ◆ Chasseur de monstres
- ◆ hypervigilance
- ◆ pistage de traces
- ◆ culture folklorique
- ◆ Auteur de romans
- ◆ imagination
- ◆ concentration

◆ Loisirs

- ◆ Boxe anglaise
- ◆ lire dans les yeux
- ◆ taper au bon endroit
- ◆ gérer son souffle
- ◆ Lecture de polars
- ◆ culture populaire
- ◆ analyse des faits
- ◆ Stage de survie
- ◆ se repérer
- ◆ bricolage de fortune
- ◆ premiers soins
- ◆ Tir sportif
- ◆ garder son calme
- ◆ viser juste
- ◆ entretien des armes

III

ACTIONS

AGIR *Fig.4.*

CONNAÎTRE

ENDURER

FORCER

PERCEVOIR

S'IMPOSER

SAVOIR-FAIRE

SE BATTRE

SE CONTRÔLER

VISER

IV

RESSOURCES

- ◆ Traits
- peur de se noyer
  - daltonien
  - + + analyse des gens

◆ Réserves

MENTALES

PHYSIQUES

SOCIALES

◆ Souvenirs

RAPPEL

le collier de Victoria

RAPPEL

V

MONTEURS

◆ Santé

TRAUMA

ÉTAT

BURN-OUT

◆ Développement

Progression bars for development

Fig.1.



# SITUATION

◆ Facteurs

	1 DÉCOR	2 OBJET	3 POSTURE	4 TEMPS
+	+	+	+	+
=	=	=	=	=
-	-	-	-	-

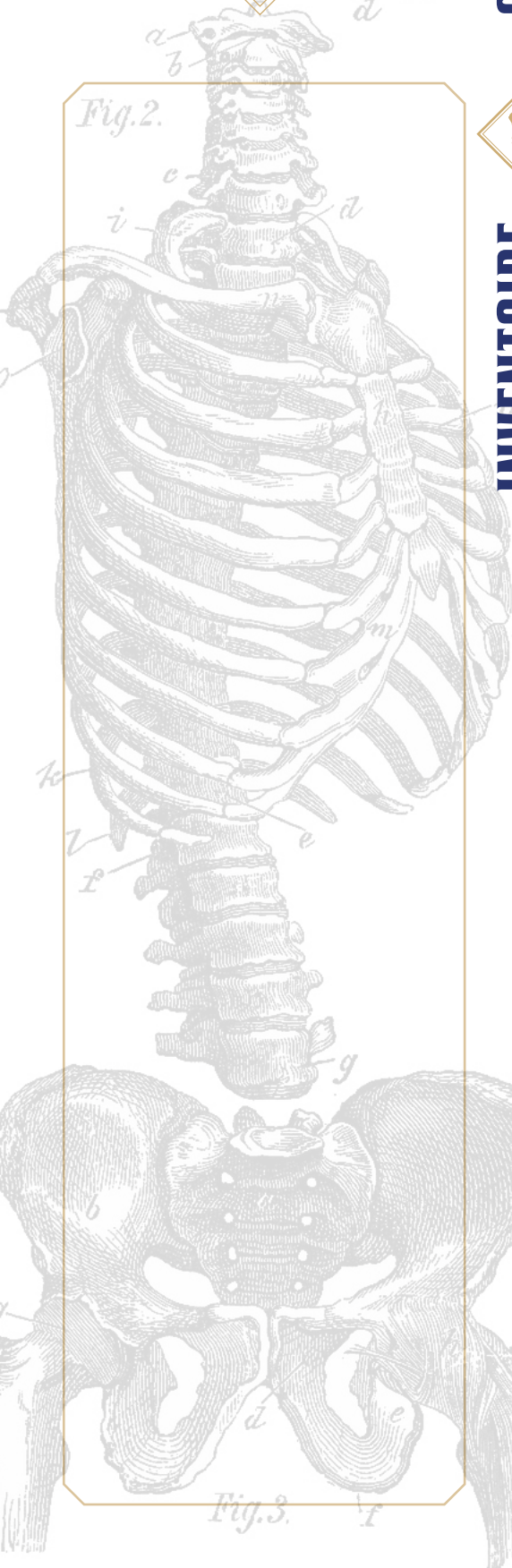
ENVIRONNEMENT ◆ SPÉCIFICITÉS

ARME ◆ PROTECTION ◆ OUTIL

TRAITS ◆ SANTÉ ◆ MANŒUVRE

SE PRESSER ◆ PRENDRE SON TEMPS

Fig.2.



# INVENTAIRE

## ◆ Armes

TYPE	CC	PC	PM	PL	RÈGLES SPÉCIALES
Coup de poing	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection. Objet <input type="checkbox"/> pour <b>Parer</b> .
Coup de pied	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection. Objet <input type="checkbox"/> pour <b>Faire chuter</b> mais Objet <input type="checkbox"/> pour <b>Esquiver</b> (déséquilibre cible et attaquant).
Coup de tête	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection.
<b>Revolver II</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<i>si complication = manque de munitions</i>
<b>Matraque</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<i>Mettre KO facteur Objet = (pas -)</i>

## ◆ Protections

TYPE	R	I	I-D	RÈGLES SPÉCIALES
<b>Veste en cuir</b>	<b>1</b>	<b>6</b>		

## ◆ Équipement

*Smartphone Android toujours dans sa veste.*

*SUV Toyota Sequoia bleu marine de 2019 dont le coffre renferme de nombreux outils, armes et objets adaptés à la traque de créatures surnaturelles.*

*Un kit de premiers soins dans la boîte à gants.*

Fig.3.

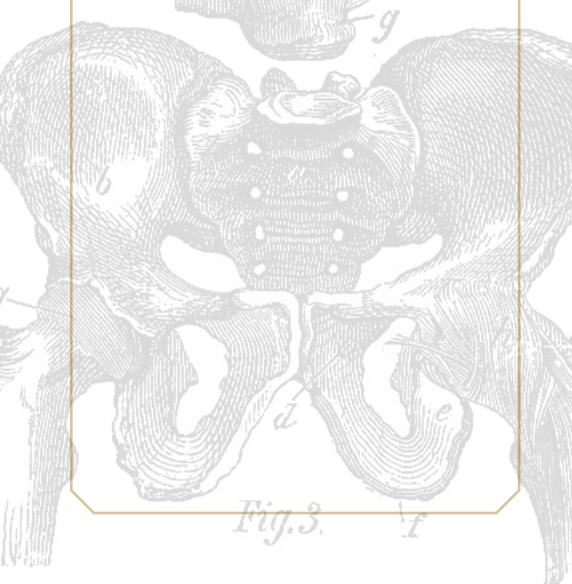




Fig.1.

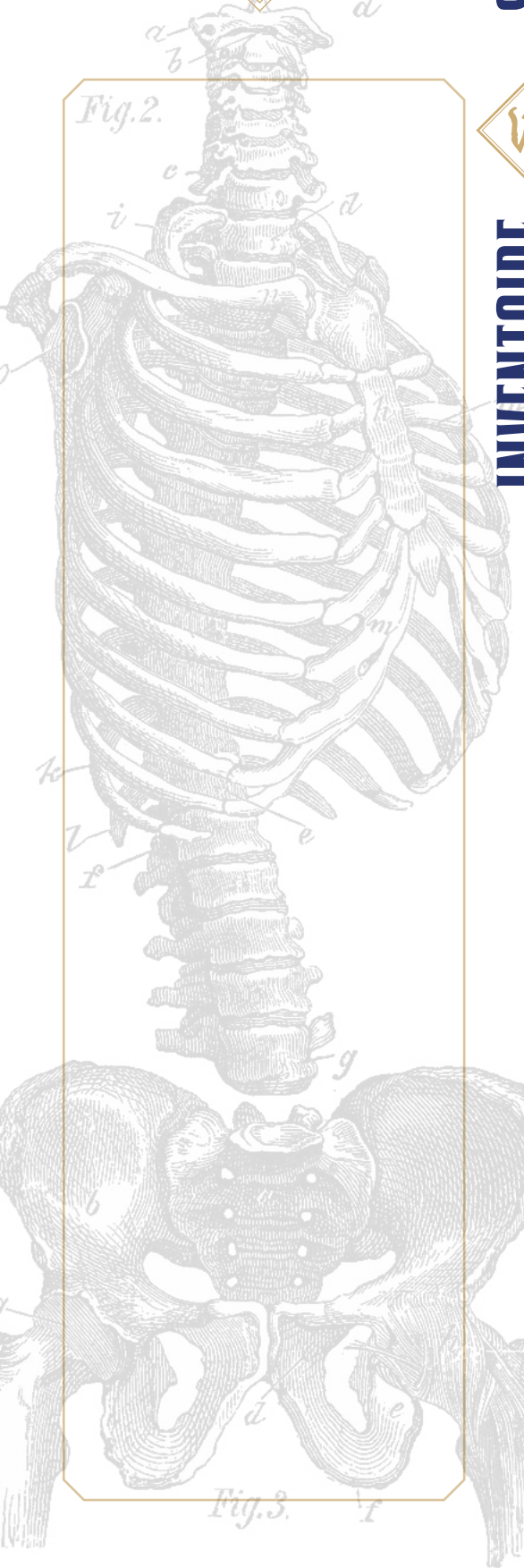


# SITUATION

◆ Facteurs

1	2	3	4
DÉCOR	OBJET	POSTURE	TEMPS
+	+	+	+
=	=	=	=
-	-	-	-
ENVIRONNEMENT ◆ SPÉCIFICITÉS	ARME ◆ PROTECTION ◆ OUTIL	TRAITS ◆ SANTÉ ◆ MANŒUVRE	SE PRESSER ◆ PRENDRE SON TEMPS

Fig.2.



# INVENTAIRE

## ◆ Armes

TYPE	CC	PC	PM	PL	RÈGLES SPÉCIALES
Coup de poing	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection. Objet <input type="checkbox"/> pour <b>Parer</b> .
Coup de pied	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection. Objet <input type="checkbox"/> pour <b>Faire chuter</b> mais Objet <input type="checkbox"/> pour <b>Esquiver</b> (déséquilibre cible et attaquant).
Coup de tête	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection.
<b>Carabine III</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	
<b>Pieu</b>	<b>3</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>Empaler demande de Cibler</b>

## ◆ Protections

TYPE	R	I	I-D	RÈGLES SPÉCIALES
<b>Veste en cuir</b>	<b>1</b>	<b>6</b>		

## ◆ Équipement

**Smartphone toujours dans la poche**

**Un briquet et un paquet de cigarettes froissé**

Fig.3.

