

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
- asocial

Réserves

- MENTALES
- PHYSIQUES
- SOCIALES

Souvenirs

- RAPPEL
- porte-clef Marvel
- RAPPEL

V

MONTEURS

Santé

TRAUMA ÉTAT BURN-OUT

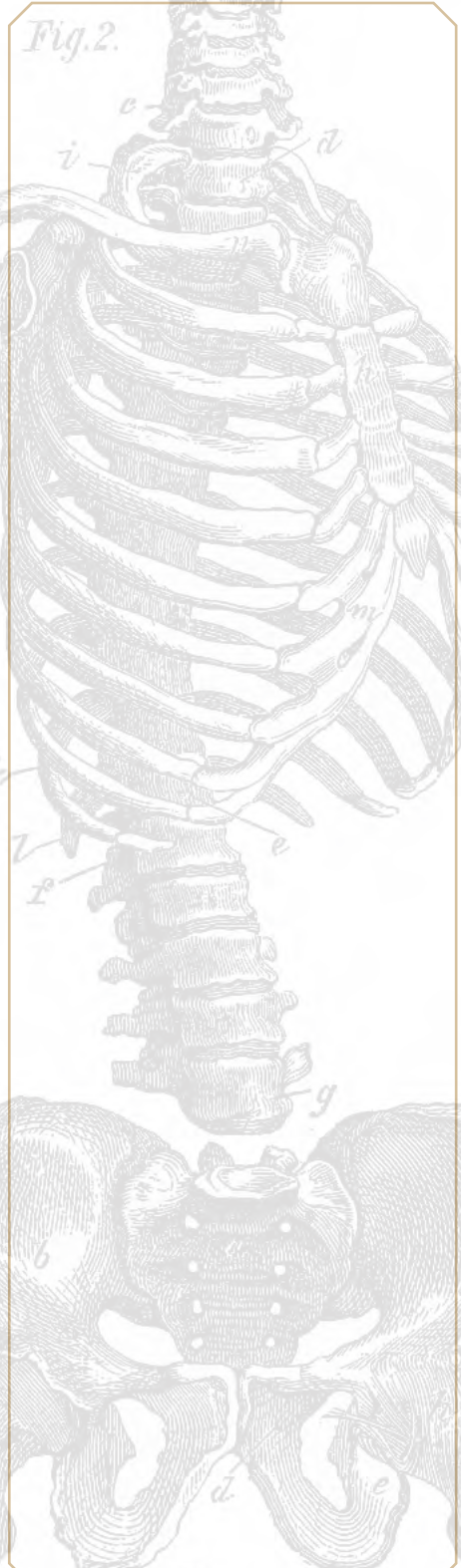
Développement

Fig.1.



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

Fig.2.

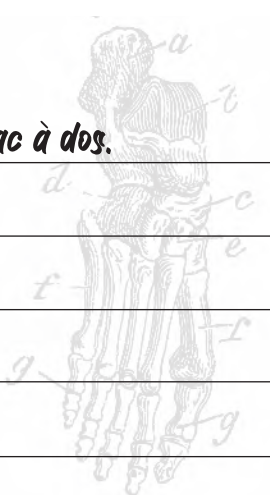


◆ Armes					
TYPE	CC	PC	PM	PL	RÈGLES SPÉCIALES
Coup de poing	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection. Objet <input type="checkbox"/> pour Parer .
Coup de pied	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection. Objet <input type="checkbox"/> pour Faire chuter mais Objet <input type="checkbox"/> pour Esquiver (déséquilibre 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.



I

IDENTITÉ

Nom

Olivia Ashcroft

Description

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

Entourage

Hook, fixer
Victoria, mère disparue

Personnalité

sarcastique, enjouée, curieuse, attentionnée

Motivation

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

II

HISTORIQUE

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

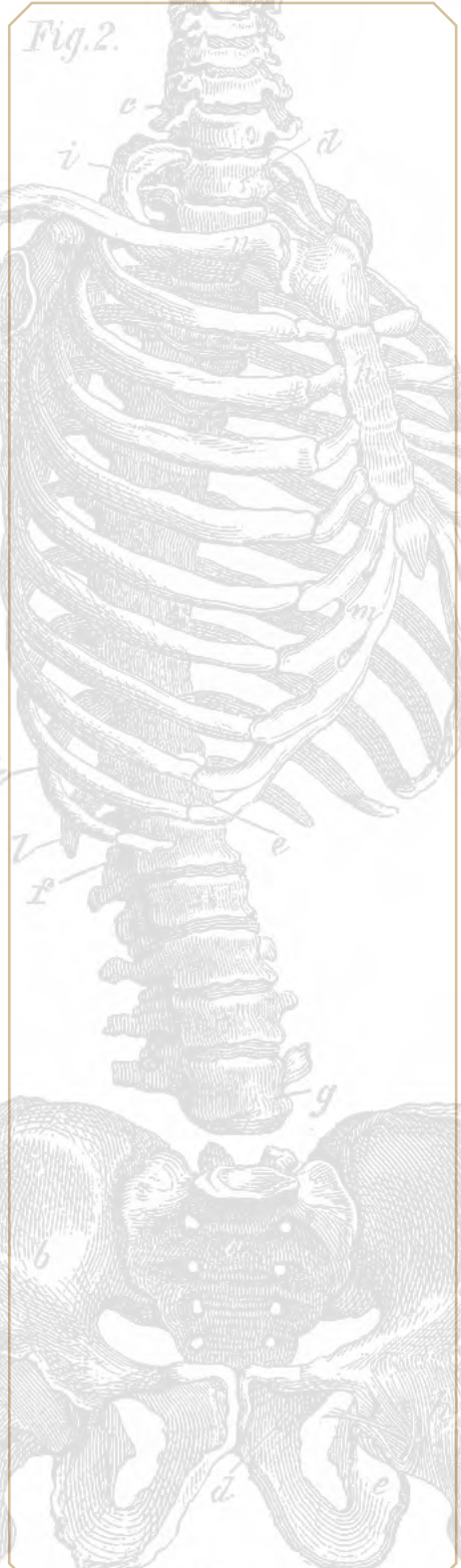
Progression bars for development

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.
<i>Pistolet II</i>	<i>4</i>	<i>3</i>	<i>3</i>	<i>1</i>	<i>si complication = enrayement</i>

◆ Protections				
TYPE	R	I	I-D	RÈGLES SPÉCIALES
<i>Veste en cuir</i>	<i>1</i>	<i>6</i>		

◆ **Équipement**

Sac en bandoulière contenant son nécessaire du quotidien :

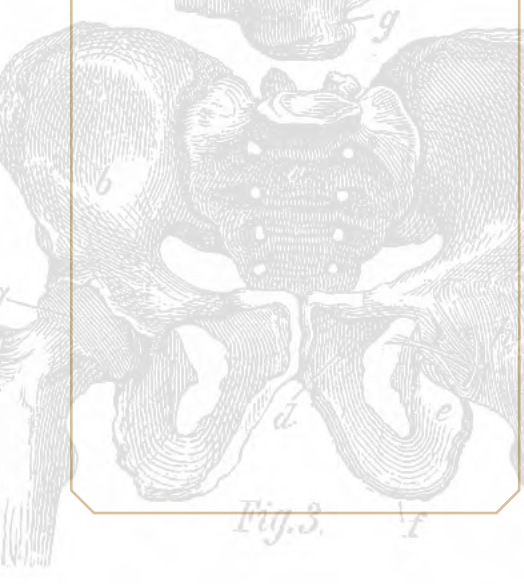
carnet avec stylo, pistolet, petits gâteaux pour le chien,

miroir de poche, gel hydroalcoolique.

iPhone toujours dans la poche !

Jay Jay, un golden retriever qui l'accompagne toujours.

Fig.3.



IDENTITÉ

I

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

HISTORIQUE

II

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

ACTIONS

III

- AGIR
- CONNAÎTRE
- ENDURER
- FORCER
- PERCEVOIR
- S'IMPOSER
- SAVOIR-FAIRE
- SE BATTRE
- SE CONTRÔLER
- VISER

RESSOURCES

IV

Traits

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

Réserves

- MENTALES
- PHYSIQUES
- SOCIALES

Souvenirs

- RAPPEL
- le collier de Victoria
- RAPPEL

MONTEURS

V

Santé

- TRAUMA
- ÉTAT
- BURN-OUT

Développement

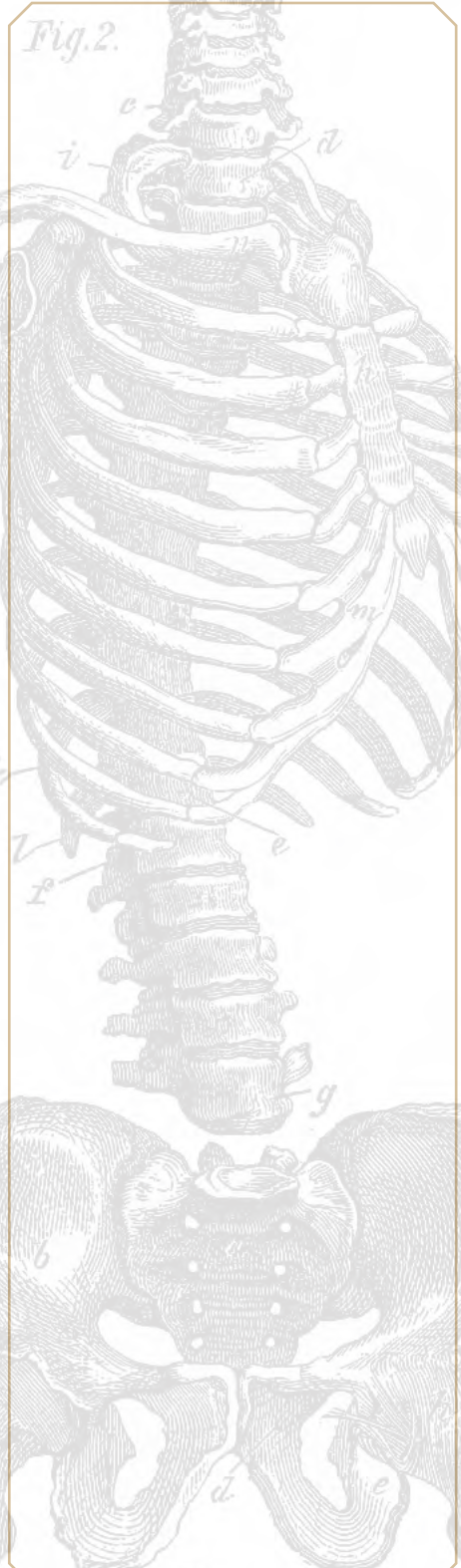
-
-

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.



	CC	PC	PM	PL	RÈGLES SPÉCIALES
◆ Armes					
TYPE					
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.
Revolver II	4	3	3	1	si complication = manque de munitions
Matraque	2	2	-	-	Mettre KO facteur Objet = (pas -)

	R	I	I-D	RÈGLES SPÉCIALES
◆ Protections				
TYPE				
Veste en cuir	1	6		

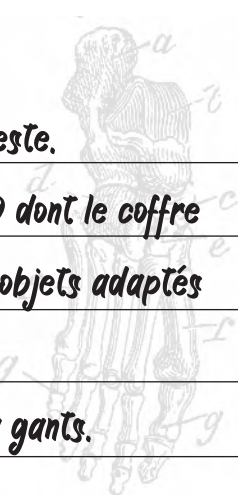
◆ Équipement

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.



IDENTITÉ

I

Nom

Norma Ashcroft

Description

62 ans, caucasienne, fine,
taille moyenne, cheveux
blancs raides longs, yeux
bleus, jean, veste kaki.

Entourage

Hook, fixer
Victoria, belle-fille disparue

Personnalité

cynique le matin,
maline en journée,
grognonne le soir.

Motivation

Mystère : tout est bon
pour en apprendre
davantage, même se
brûler les ailes.

HISTORIQUE

II

Emplois

- Chasseuse de monstres
- Tir dans la tête
- pistage de traces
- culture folklorique
- Antiquaire
- estimation objet
- gestion administrative
- Historienne en arts
- culture historique
- trouver une information
- réseau de connaissances

Loisirs

- Randonnée
- endurance
- gérer sa respiration
- bonnes jambes
- Binger des True crimes
- faits divers
- analyse de faits
- Tir sportif
- garder son calme
- viser juste
- estimer les distances

ACTIONS

III

AGIR *Fig.4.*

CONNAÎTRE

ENDURER

FORCER

PERCEVOIR

S'IMPOSER

SAVOIR-FAIRE

SE BATTRE

SE CONTRÔLER

VISER

RESSOURCES

IV

Traits

- + + mémoire eidétique
- arachnophobe
- ouïe un peu faible

Réserves

MENTALES

PHYSIQUES

SOCIALES

Souvenirs

RAPPEL

une balle de revolver

RAPPEL

MONTEURS

V

Santé

TRAUMA

ÉTAT

BURN-OUT

Développement

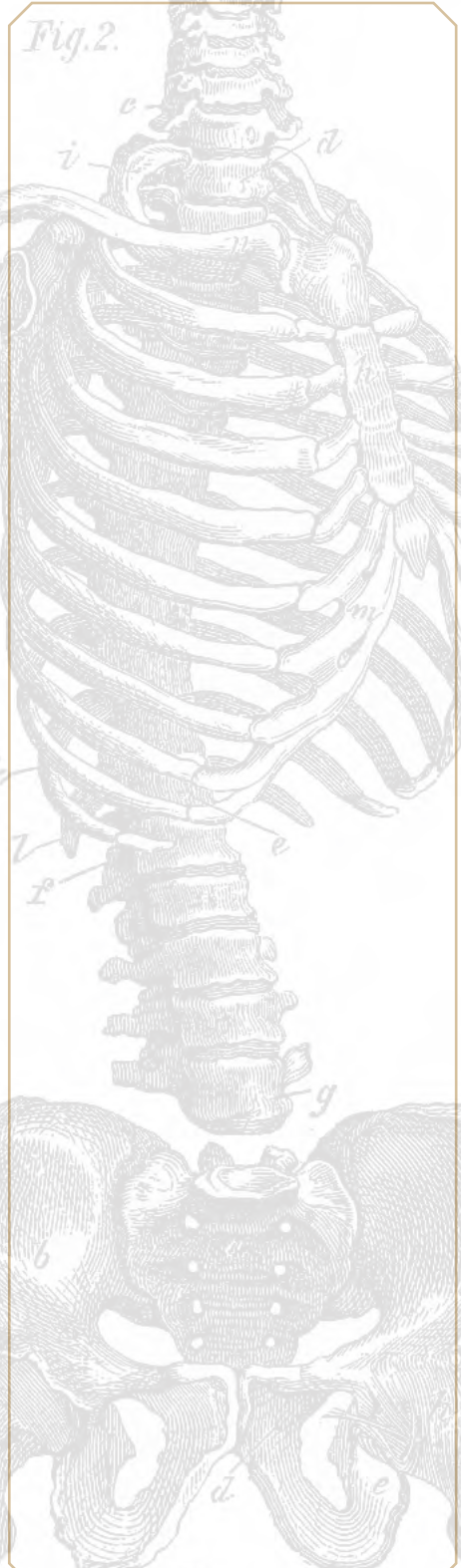
Progression bar for development

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.
Carabine III	3	4	3	2	
Pieu	3	-	-	-	Empaler demande de Cibler

◆ Protections				
TYPE	R	I	I-D	RÈGLES SPÉCIALES
Veste en cuir	1	6		

◆ Équipement				
Smartphone toujours dans la poche				
Un briquet et un paquet de cigarettes froissé				

Fig.3.

