

IDENTITÉ

I

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
■ ■ ■ ■ ■	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

MONITEURS

Santé

■ ■ ■ ■ ■	TRAUMA
■ ■ ■ ■ ■	ÉTAT
■ ■ ■ ■ ■	BURN-OUT

Développement

■ ■ ■ ■ ■	
■ ■ ■ ■ ■	

Fig.1.

OS

SITUATION

◆ Facteurs

1
DÉCOR

+
=
-

ENVIRONNEMENT ◆ SPÉCIFICITÉS

2
OBJET

+
=
-

ARME ◆ PROTECTION ◆ OUTIL

3
POSTURE

+
=
-

TRAITS ◆ SANTÉ ◆ MANŒUVRE

4
TEMPS

+
=
-

SE PRESSER ◆ PRENDRE SON TEMPS

VI

INVENTAIRE

◆ Armes

TYPE	CC	PC	PM	PL	RÈGLES SPÉCIALES
Coup de poing	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection. Objet  pour Parer .
Coup de pied	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection. Objet  pour Faire chuter mais Objet  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

iPhone dans la poche, iPad dans son sac à dos.

Fig.3.

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

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

HISTORIQUE

III

ACTIONS

■ ■ ■ ■ ■	AGIR
■ ■ ■ ■ ■	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

MONITEURS

Santé

■ ■ ■ ■ ■	TRAUMA
■ ■ ■ ■ ■	ÉTAT
■ ■ ■ ■ ■	BURN-OUT

Développement

■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■
■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■

Fig.1.

OS

SITUATION

◆ Facteurs

1
DÉCOR

+

=

-

ENVIRONNEMENT
◆ SPÉCIFICITÉS2
OBJET

+

=

-

ARME
◆ PROTECTION
◆ OUTIL3
POSTURE

+

=

-

TRAITS
◆ SANTÉ
◆ MANŒUVRE4
TEMPS

+

=

-

SE PRESSER
◆ PRENDRE SON TEMPS

VI

INVENTAIRE

◆ Armes

TYPE	CC	PC	PM	PL	RÈGLES SPÉCIALES
Coup de poing	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection. Objet  pour Parer .
Coup de pied	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection. Objet  pour Faire chuter mais Objet  pour Esquiver (déséquilibre cible et attaquant).
Coup de tête	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection.
<i>Pistolet II</i>	4	3	3	1	<i>si complication = enrayement</i>

◆ Protections

TYPE

R I I-D

RÈGLES SPÉCIALES

Veste en cuir 1 6

◆ 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

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
■■■■■	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

MONITEURS

Santé

■■■■■ TRAUMA
ÉTAT
BURN-OUT

Développement

■■■■■
■■■■■

Fig.1.

OS

SITUATION

◆ Facteurs

1
DÉCOR

+

=

-

ENVIRONNEMENT
◆ SPÉCIFICITÉS2
OBJET

+

=

-

ARME
◆ PROTECTION
◆ OUTIL3
POSTURE

+

=

-

TRAITS
◆ SANTÉ
◆ MANŒUVRE4
TEMPS

+

=

-

SE PRESSER
◆ PRENDRE SON TEMPS

VI

INVENTAIRE

◆ Armes

TYPE	CC	PC	PM	PL	RÈGLES SPÉCIALES
Coup de poing	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection. Objet ☐ pour Parer .
Coup de pied	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection. Objet ☐ pour Faire chuter mais Objet ☐ 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 +

◆ Protections

TYPE	R	I	I-D	RÈGLES SPÉCIALES
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.

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.

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

II

HISTORIQUE

III

ACTIONS

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

IV

RESSOURCES

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

Réserves

■ ■ ■ ■ ■	MENTALES
■ ■ ■ ■ ■	PHYSIQUES
■ ■ ■ ■ ■	SOCIALES

Souvenirs

■ ■ ■ ■ ■	RAPPEL
■ ■ ■ ■ ■	une balle de revolver
■ ■ ■ ■ ■	RAPPEL

V

MONITEURS

Santé

■ ■ ■ ■ ■	TRAUMA
■ ■ ■ ■ ■	ÉTAT
■ ■ ■ ■ ■	BURN-OUT

Développement

■ ■ ■ ■ ■	
■ ■ ■ ■ ■	

Fig.1.

OS

SITUATION

◆ Facteurs

1
DÉCOR

+

=

-

ENVIRONNEMENT
◆ SPÉCIFICITÉS2
OBJET

+

=

-

ARME
◆ PROTECTION
◆ OUTIL3
POSTURE

+

=

-

TRAITS
◆ SANTÉ
◆ MANŒUVRE4
TEMPS

+

=

-

SE PRESSER
◆ PRENDRE SON TEMPS

VI

INVENTAIRE

◆ Armes

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

◆ Protections

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

◆ Équipement

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

Fig.3.