

Attributs

Force	d6
Agilité	d6
Vitalité	d6
Vigilance	d8
Intelligence	d10
Volonté	d8

Armes

Poings	d4
Flingues	d6
Bouquins	d10
Outils	d8
Charme	d4
Ruse	d8

Spécialités

Arme :	
Arme :	
Arme :	
Arme :	
Points de Performance (PP)	

Scoobernatural

05 mars 2011

Colloque de Bob

Atouts caractéristiques

Van de Mystère Inc. (d8)

Talents

Grandes études
Activation : Le personnage fait une recherche sur un sujet de connaissances générales ou universitaires.
Effet : Le joueur peut ajouter un d6 à son jet, et inclure un dé supplémentaire à son résultat.
Arme : Bouquins

Sciences occultes
Activation : Le personnage réalise ou tente d'identifier précisément un rituel, des écrits, des symboles d'origine occulte.
Effet : Le joueur ajouter un d6 à son jet de dé. Un PP permet d'augmenter le dé à d8.
Arme : Bouquins

Docteur ès déguisements
Activation : Le personnage joue une identité en se déguisant, se grimant. Sa cible l'a déjà rencontré sous un autre déguisement.
Effet : Le personnage ajoute toujours un d6 à sa main lorsqu'il essaye de poser en tant que quelqu'un d'autre et qu'il porte un déguisement. Lors d'une seconde rencontre avec quelqu'un, s'il joue deux identités différentes, le meneur ne peut pas utiliser de Complications pour tenter de percer le déguisement.
Arme : Ruse

Vera Dinkley

Vera était la colocataire de Daphné à l'université, où elles se sont rencontrées. Bûcheuse, c'est elle le cerveau du groupe, et c'est elle qui a eu l'idée du van.

Maladroite comme pas deux, Vera n'est pas très à l'aise en public. Myope, ses lunettes lui sont nécessaires, mais elle en joue également pour amadouer ou passer pour une fille sans intérêt.

Très attachée à ses amis, elle est prête à tout pour les sauver, et n'a pas peur d'affronter les monstres, tant qu'elle s'est bien renseignée sur eux auparavant.

Aide de jeu

Résoudre une action

Le meneur place la difficulté en jetant les dés correspondant à l'opposition, et conserve les deux meilleurs résultats. Lancer les dés correspondant à l'attribut et à l'arme correspondants. Ajoutez-y les atouts que vous utilisez. Le résultat de votre action est la somme des 2 dés les plus élevés. Une action est réussie si votre résultat est supérieur à celui du meneur. Une réussite extraordinaire a lieu si vous dépassez de 5 points ou plus son résultat.

Complications et Opportunités

Si vous obtenez un 1 sur un dé, le meneur peut le transformer en Complication contre un PP. Une Opportunité intervient quand le meneur obtient un 1 sur un de ses dés.

Distinctions

Une distinction peut être utilisée en faveur du personnage pour un D8 supplémentaire, ou en sa défaveur pour un D4 et un PP. Seul le joueur décide de l'utilisation ou non de ses Distinctions.

Utilisation des Points de Performance

- Inclure un dé de plus du lancer au résultat final
- Activer un Talent
- Créer un Atout de valeur d6
- Restant en jeu malgré une tension dépassant la limite

Niveaux de Tension

Ils représentent les tensions appliquées au personnage. Une tension existante inférieure à la limite ajoute un d4 au lancer pour les actions impactées par la tension. Une tension égale ou supérieure à la limite permet en plus à l'opposition de rajouter la valeur de la tension à son jet. Si la tension dépasse la limite, le personnage est hors-jeu, sauf s'il dépense un PP à chaque scène pour rester actif.



Distinctions

Intello à lunettes
La maladresse comme art de vivre

Les Distinctions permettent d'ajouter un d8 à un jet quand elles sont jouées favorablement au personnage, ou un d4 et un PP quand elles sont jouées à sa défaveur.

Niveaux de tension

Fatigue (Vit.)		d6
Blessure (Vit.)		d6
Effroi (Vol.)		d8
Colère (Vol.)		d8