

Attributs

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

Armes

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

Spécialités

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

Scoobernatural

05 mars 2011

Colloque de Bob

Atouts caractéristiques

Carte Visa Premier (d8)

Talents

T'as pas ce que je t'ai filé ?
Activation : Dépenser un PP.
Effet : Le personnage donne à un autre membre du groupe un d8 supplémentaire sur un jet, concernant un gadget qu'il a conçu et donné précédemment. L'utilisation du gadget dans la scène doit être décrite.
Arme : Outils

Copie Express
Activation : Le personnage utilise son dé d'Outils dans la création d'une copie d'œuvre d'art, de papiers (d'identité notamment), de photographies.
Effet : La tâche est réalisée plus rapidement, les jours devenant des heures, les heures des minutes.
Arme : Outils

Innocence incarnée
Activation : Le personnage tente d'influencer quelqu'un, et joue sur son innocence, sa bonté, sa bienveillance (feinte ou réelle).
Effet : Le joueur jette à part son dé de Charme. Si aucun de ses dés ne donne de Complications (y compris Charme), son dé de Charme est amélioré pour prendre sa valeur maximum. Sinon, son dé de Charme est transformé en 1. Si son dé de Charme était déjà à 1, il génère deux 1.
Arme : Charme

Fred Jones

Fred n'a jamais eu trop de soucis, avant d'affronter ses premiers monstres. Fils de riches propriétaires terriens, tout lui a été servi sur un plateau, jusqu'à ce qu'il rencontre Daphné, et qu'elle lui résiste (quelques semaines).

Toujours habillé impeccablement, Fred n'a pas totalement rompu les liens avec son ancien milieu, et cela détonne parmi les chasseurs. Néanmoins, cela peut souvent débloquer une situation.

Au contact de ses compagnons, Fred s'est découvert une passion pour le bidouillage et l'élaboration de divers outils, plus ou moins utiles. Il est également toujours charmeur, et on donne volontiers le Bon Dieu à ce visage d'enfant de chœur.

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

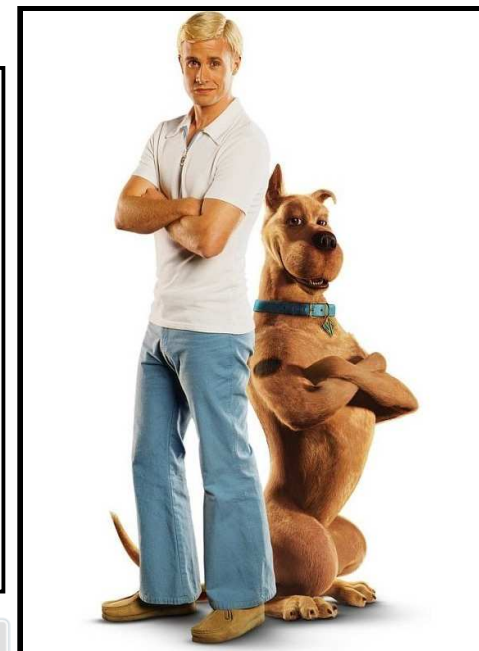
Une distinction peut être utilisée en faveur du personnage pour un D8 supplémentaire, ou en sa défaveur pour un D4 et un PP. Seul le joueur décide de l'utilisation ou non de ses Distinctions.

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

Fils de riches
Victime de la mode

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.)		d6
Colère (Vol.)		d6