

## Attributs

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

## Armes

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

## Spécialités

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

**Scoob**ernatural

05 mars 2011

Colloque de Bob

## Atouts caractéristiques

Grognements (d8)

## Talents

Arme vivante
Activation : Le personnage est engagé dans un Combat, et combat à mains nues.
Effet : Le personnage peut choisir d'infliger de la tension de type Blessure plutôt que Fatigue sur les coups qu'il porte avec succès (pas sur abandon de son adversaire).
Arme : Poings

Le Faucheur
Activation : Le personnage est engagé dans un Combat. Le joueur doit annoncer l'utilisation de ce talent avant de jeter les dés (pour poser ou relancer le résultat).
Effet : Le joueur baisse d'un rang le dé de son Arme Poings, et ajoute un d4 à son jet. S'il réussit à conserver le meilleur score ou à relancer le résultat de son adversaire, cela compte comme un Succès Extraordinaire.
Arme : Poings

Il est passé par ici, il repassera par là ...
Activation : Le personnage tente de suivre des traces, de retrouver des indices dans une « scène de crime », de localiser la tanière d'un monstre.
Effet : Il obtient un Atout d6 pour orienter sa recherche de la part du meneur. Une dépense de 1 PP passe cet atout en d8.
Arme : Ruse

## ScoobyDoo

ScoobyDoo est un Grand Danois, un chien impressionnant par la taille, qui accompagne toujours son 'maître' et ami Sammy. Il est en quelque sorte la mascotte du groupe.

Doué de la parole (mais étrangement, seul ses 4 compagnons le comprennent), il est un atout certain du groupe, même s'il se laisse parfois déborder par sa faim ... sans fin. Véritable monstre physique, il est capable de mettre au sol n'importe quel adversaire, et de faire de sacrés dégâts.

Comme tout chien qui se respecte, il possède un odorat sans faille, et une fidélité à toute épreuve envers ses amis, qui le lui rendent bien.

## 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

Grand Danois
Guidé par la faim

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