

## Attributs

Force	d6
Agilité	<b>d10</b>
Vitalité	d6
Vigilance	<b>d8</b>
Intelligence	<b>d8</b>
Volonté	d6

## Armes

Poings	<b>d8</b>
Flingues	d6
Bouquins	d6
Outils	d4
Charme	<b>d10</b>
Ruse	d6

## Spécialités

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

## Atouts caractéristiques

Smartphone dernier cri (d8)

## Talents

Salut beauté !
Activation : Le personnage réalise une Action de Première Impression contre quelqu'un pouvant être attiré par lui, en tentant de le séduire.
Effet : Le joueur peut ajouter un d10 à son jet s'il le désire, mais il devra dans ce cas ajouter également un d4.
Arme : Charme

Leader dans l'âme
Activation : Le personnage est en contact, au moins audio, avec d'autres membres du groupe.
Effet : Tout membre du groupe en contact avec le personnage (y compris lui-même) peut dépenser un PP pour générer un Atout pour un autre membre en contact avec le « leader » (y compris lui-même).
Arme : Charme

Agile comme un chat
Activation : Le personnage accomplit une action, hors combat, qui requiert une certaine agilité pour être résolue. Il utilise son Attribut d'Agilité et son Arme de Poings dans ce jet.
Effet : Le dé d'Agilité fait automatiquement son résultat maximum, mais un 1 sur le jet de Poings transforme également en 1 l'Agilité. « J'ai glissé, chef ! »
Arme : Poings

## Daphne Blake

Daphné n'avait qu'un rêve, devenir grand reporter. C'est légèrement raté, mais chasser les monstres lui permet quand même de réaliser des piges pour des journaux à sensations, jusqu'au jour où le grand scoop lui permettra de toucher une plus grande audience.

De premier abord, Daphné semble frêle, fragile, mais c'est une experte en taekwondo qui cache bien son jeu. C'est elle également qui a réussi à fédérer le groupe, et à en faire une bonne utilisation dans leur chasse permanente.

Daphné a récemment acquis un smartphone moderne, avec lequel elle peut facilement communiquer avec ses amis, d'autres chasseurs, les journaux pour lesquels elle travaille. Les recherches nécessaires sur Internet sont également facilitées, tout comme l'enregistrement de preuves.

## 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

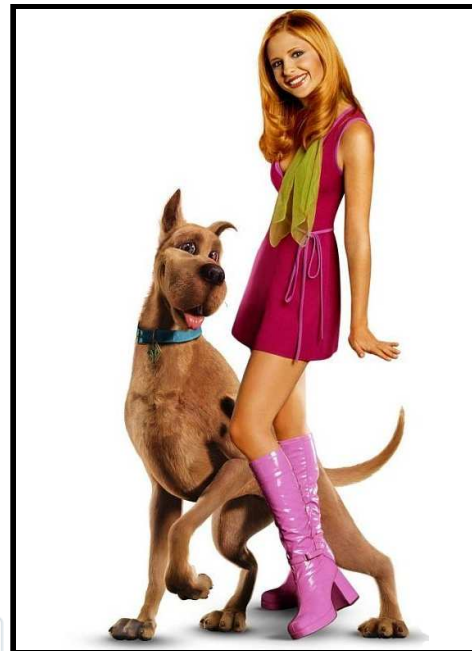
Une distinction peut être utilisée en faveur du personnage pour un D8 supplémentaire, ou en sa défaveur pour un D4 et un PP. Seul le joueur décide de l'utilisation ou non de ses Distinctions.

### Utilisation des Points de Performance

- Inclure un dé de plus du lancer au résultat final
- Activer un Talent
- Créer un Atout de valeur d6
- Rester 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

En quête du Prix Pulitzer !
Demoiselle en détresse

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