



FICHE DE PERSONNAGE  
« COURT MÉTRAGE »

NOM/SURNOM DU PERSONNAGE

IDENTITÉ PROVISOIRE

MÉTIER/VOIE

Mega / Biocyb

FONDAMENTAUX

ATTITUDE, VÉCU

MOTIVATION Instinct d'aider les gens

OBJECTIFS

PULSIONS/ADDICTIONS Besoin d'ironiser

HANTISE des aliments contenant du gluten



POUVOIRS RÉSONANTS  
Chakras Grade: 1 PSI d4

POUVOIRS MEGA  
Grade:   
TRANSIT d4 Spé+ Rg TRANSFERT d4 Spé+ Rg

SPHÈRE  
RELATIONS INVISIBLE VIVANT LOGIQUE MATIÈRE

Points de Vie	Points de Mêlée	Défis et cumuls
28		
27		
26		
25		
24		
23		
22		
21		
20		
19		
18		
17		
16		
15		
14		
13		
12		
11		
10		
9		
8		
7		
6		
5		
4		
3		
2		
1		

APPARENCE

EQUIPEMENT

PROTECTIONS DEF +

DOMAINES	COMMUNICATION d6	PRATIQUE d8	CULTURE MILIEUX... d4
TALENTS	INTERPRÉTER (3)..... d6	OBSERVER (1)..... d6	... HABITÉS..... d4
	PARAÎTRE..... d-2	FURTIVITÉ..... d4	... SAUVAGES..... d6
	PERSUADER (2)..... d4	ACROBATIES..... d0	... SCIENTECHS..... d0
	TISSER DES LIENS..... d0	MANIPS (4)..... d8	... POUVOIR..... dX
	DIRIGER..... d0	CONDUIRE..... d0	... CLANDESTINS..... d0
	SPÉS	1 Soins précis et 1ers soins..... +6 Rg	4 Abri de fortune..... +2 Rg
2 Thérapie verbale..... +4 Rg		5..... + Rg	
3 Poisons, drogues et suggestion..... +4 Rg		6..... + Rg	

COMBAT d4	DEF Niv. 7	Init d4 • 6	Esq. d0 • 6 • 4
ATT +DEF 0 Av 1 Av 2 Av 3 Av 4Av+			
MAINS NUES.....	d0 • 4 • 10		
ARMES COURTES.....	d0 • 4 • 10		
ARMES LONGUES.....	d0 • 4 • 10		
LANCER.....	d0 • 4 • 8		
TIR.....	d0 • 4 • 8		
	+ Rg	•	•
	+ Rg	•	•
	+ Rg	•	•



FICHE DE PERSONNAGE  
« COURT MÉTRAGE »

NOM/SURNOM DU PERSONNAGE

IDENTITÉ PROVISOIRE

MÉTIER/VOIE

Mega / Conceptech

FONDAMENTAUX

ATTITUDE, VÉCU

MOTIVATION insatiable curiosité

OBJECTIFS

PULSIONS/ADDICTIONS bagarre

HANTISE d'être attaché



POUVOIRS RÉSONANTS  
Télékinésie Grade: 1 PSI d4

POUVOIRS MEGA  
Grade:   
TRANSIT d4 Spé+ Rg TRANSFERT d4 Spé+ Rg

SPHÈRE  
RELATIONS INVISIBLE VIVANT LOGIQUE MATIÈRE

Points de Vie	Points de Mêlée	Défis et cumuls
28		
27		
26		
25		
24		
23		
22		
21		
20		
19		
18		
17		
16		
15		
14		
13		
12		
11		
10		
9		
8		
7		
6		
5		
4		
3		
2		
1		

APPARENCE

EQUIPEMENT

PROTECTIONS DEF +

DOMAINES	COMMUNICATION d4	PRATIQUE d8	CULTURE MILIEUX... d6
TALENTS	INTERPRÉTER (2)(3)..... d0	OBSERVER (1)(3)(4)..... d4	... HABITÉS (2)..... d4
	PARAÎTRE..... dX	FURTIVITÉ..... d0	... SAUVAGES..... d0
	PERSUADER (2)..... d-2	ACROBATIES..... d4	... SCIENTECHS (2)(3)..... d6
	TISSER DES LIENS..... d0	MANIPS (1)(3)..... d8	... POUVOIR..... d0
	DIRIGER..... d0	CONDUIRE..... d0	... CLANDESTINS (2)..... d6
	SPÉS	1 Pièce-energie de remplacement..... +4 Rg	4 Mode d'emploi..... +2 Rg
2 Marché de pièces de récup..... +6 Rg		5..... + Rg	
3 Concepteur..... +4 Rg		6..... + Rg	

COMBAT d4	DEF Niv. 9	Init d4 • 10	Esq. d6 • 10 • 4
ATT +DEF 0 Av 1 Av 2 Av 3 Av 4Av+			
MAINS NUES.....	d6 • 4 • 6		
ARMES COURTES.....	d0 • 4 • 6		
ARMES LONGUES.....	d0 • 4 • 6		
LANCER.....	d0 • 4 • 8		
TIR.....	d0 • 4 • 8		
	+ Rg	•	•
	+ Rg	•	•
	+ Rg	•	•



FICHE DE PERSONNAGE  
« COURT MÉTRAGE »

NOM/SURNOM DU PERSONNAGE

IDENTITÉ PROVOISIRE

MÉTIER/VOIE  
Mega /Fouineur

FONDAMENTAUX

ATTITUDE, VÉCU

MOTIVATION insatiable curiosité

OBJECTIFS

PULSIONS/ADDICTIONS manger des sucreries

HANTISE des forêts



Points de Vie	Points de Mêlée	Défis et cumuls
28	0	
27	0	
26	0	
25	0	
24	0	
23	0	
22	0	
21	0	
20	0	
19	0	
18	0	
17	0	
16	0	
15	0	
14	0	
13	0	
12	0	
11	0	
10	0	
9	0	
8	0	
7	0	
6	0	
5	0	
4	0	
3	0	
2	0	
1	0	

APPARENCE

EQUIPEMENT

PROTECTIONS

DÉF +

DOMAINES	COMMUNICATION	PRATIQUE	CULTURE MILIEUX...
<b>TALENTS</b>	INTERPRÉTER (1) (2) (4) d 6	OBSERVER (2) d 4	... HABITÉS d 0
	PARAÎTRE (1) d 6	FURTIVITÉ (3) d 8	... SAUVAGES d X
	PERSUADER d 0	ACROBATIES d 4	... SCIENTECHS d 0
	TISSER DES LIENS d 0	MANIPS (2) (4) d 4	... POUVOIR d 0
	DIRIGER d 0	CONDUIRE d 0	... CLANDESTINS (1) (4) d 6
<b>SPES</b>	1 Infiltration + 6 Rg	4 Faussaire + 2 Rg	
	2 Fouille en règle + 4 Rg	5 + Rg	
	3 Intrusion + 4 Rg	6 + Rg	

COMBAT	d 4	DÉF Niv.	8	Init	d 4 • 8	Esq.	d 4 • 8 • 4
		ATT	+DÉF 0 Av. 1 Av. 2 Av. 3 Av. 4 Av+				
MAINS NUES	d 0 • 4 • 8						
ARMES COURTES	d 0 • 4 • 8						
ARMES LONGUES	d 0 • 4 • 8						
LANCER	d 0 • 4 • 10						
TIR	d -2 • 4 • 10						
	+ Rg						
	+ Rg						
	+ Rg						



FICHE DE PERSONNAGE  
« COURT MÉTRAGE »

NOM/SURNOM DU PERSONNAGE

IDENTITÉ PROVOISIRE

MÉTIER/VOIE  
Mega / Median

FONDAMENTAUX

ATTITUDE, VÉCU

MOTIVATION sentiment de dette envers son mentor

OBJECTIFS

PULSIONS/ADDICTIONS collectionnite

HANTISE de s'occuper d'enfants en bas age



Points de Vie	Points de Mêlée	Défis et cumuls
28	0	
27	0	
26	0	
25	0	
24	0	
23	0	
22	0	
21	0	
20	0	
19	0	
18	0	
17	0	
16	0	
15	0	
14	0	
13	0	
12	0	
11	0	
10	0	
9	0	
8	0	
7	0	
6	0	
5	0	
4	0	
3	0	
2	0	
1	0	

APPARENCE

EQUIPEMENT

PROTECTIONS

DÉF +

DOMAINES	COMMUNICATION	PRATIQUE	CULTURE MILIEUX...
<b>TALENTS</b>	INTERPRÉTER (1) d 4	OBSERVER d 0	... HABITÉS d 4
	PARAÎTRE (1) d 6	FURTIVITÉ d 0	... SAUVAGES d 0
	PERSUADER (2) (3) d 8	ACROBATIES d 0	... SCIENTECHS d 0
	TISSER DES LIENS d 4	MANIPS (1) d 6	... POUVOIR (1) d 6
	DIRIGER (3) d 0	CONDUIRE d X	... CLANDESTINS d 0
<b>SPES</b>	1 Infiltrer les circuits de pouvoir + 6 Rg	4 + Rg	
	2 Négocier + 6 Rg	5 + Rg	
	3 Apaiser une assistance + 4 Rg	6 + Rg	

COMBAT	d 4	DÉF Niv.	6	Init	d 4 • 6	Esq.	d 6 • 6 • 4
		ATT	+DÉF 0 Av. 1 Av. 2 Av. 3 Av. 4 Av+				
MAINS NUES	d 6 • 4 • 8						
ARMES COURTES	d 0 • 4 • 8						
ARMES LONGUES	d -2 • 4 • 8						
LANCER	d 0 • 4 • 6						
TIR	d 0 • 4 • 6						
	+ Rg						
	+ Rg						
	+ Rg						



FICHE DE PERSONNAGE  
« COURT MÉTRAGE »

NOM/SURNOM DU PERSONNAGE

IDENTITÉ PROVISOIRE

MÉTIER/VOIE

Mega / Ranger

FONDAMENTAUX

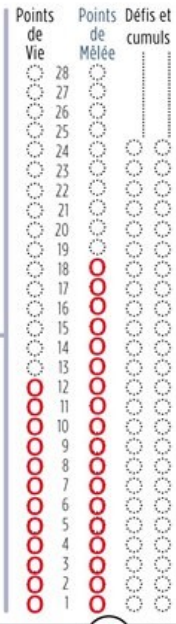
ATTITUDE, VÉCU

MOTIVATION accomplissement de soi

OBJECTIFS

PULSIONS/ADDITIONS de solitude totale

HANTISE des ascenseurs



APPARENCE

ÉQUIPEMENT

PROTECTIONS DÉF +

DOMAINES	COMMUNICATION d 4	PRATIQUE d 6	CULTURE MILIEUX... d 6
TALENTS	INTERPRÉTER (1) d 4	OBSERVER (1)(2)(3)(4) d 6	... HABITÉS d 0
	PARAÎTRE d 0	FURTIVITÉ (2) d 8	... SAUVAGES (3)(4) d 6
	PERSUADER d 0	ACROBATIES (2) d 4	... SCIENTECHS d x
	TISSER DES LIENS d 0	MANIPS (4) d 0	... POUVOIR d 0
	DIRIGER d 0	CONDUIRE d -2	... CLANDESTINS d 0
SPÉS	1 Pistage-Orientation + 4 Rg	4 Premiers soins + 2 Rg	
	2 Oeil de Singe + 4 Rg	5 + Rg	
	3 Chercher nourriture + 4 Rg	6 + Rg	

COMBAT d 6	DÉF Niv. 9	Init d 6 • 8	Esq. d 6 • 8 • 6
	ATT	+DÉF 0 Av. 1 Av. 2 Av. 3 Av. 4 Av+	
MAINS NUES	d 6 • 6 • 6		
ARMES COURTES	d 4 • 6 • 6		
ARMES LONGUES	d 0 • 6 • 6		
LANCER	d 0 • 6 • 8		
TIR	d 0 • 6 • 8		
Kung-fu	+ 2 Rg 6 • 6 • 6		
	+ Rg		
	+ Rg		



FICHE DE PERSONNAGE  
« COURT MÉTRAGE »

NOM/SURNOM DU PERSONNAGE

IDENTITÉ PROVISOIRE

MÉTIER/VOIE

Mega/ Patrouilleur

FONDAMENTAUX

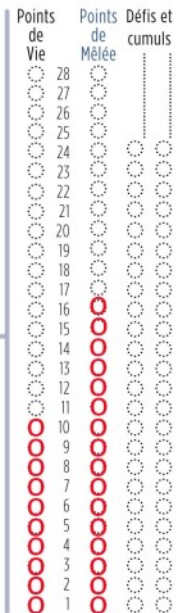
ATTITUDE, VÉCU

MOTIVATION insatiable curiosité

OBJECTIFS

PULSIONS/ADDITIONS jeux vidéos

HANTISE de faire la cuisine



APPARENCE

ÉQUIPEMENT

PROTECTIONS DÉF +

DOMAINES	COMMUNICATION d 6	PRATIQUE d 4	CULTURE MILIEUX... d 6
TALENTS	INTERPRÉTER (1)(3)(4) d 0	OBSERVER (1)(4) d 0	... HABITÉS (1)(3)(4) d 6
	PARAÎTRE (3) d 0	FURTIVITÉ (4) d 6	... SAUVAGES (1) d 0
	PERSUADER d x	ACROBATIES d 4	... SCIENTECHS (4) d 0
	TISSER DES LIENS (3) d 0	MANIPS d 8	... POUVOIR (4) d 0
	DIRIGER d 6	CONDUIRE d 0	... CLANDESTINS d 0
SPÉS	1 Architectures, ruines, labyrinthes + 8 Rg	4 Combat en bâtiment + 2 Rg	
	2 Créer, utiliser, détecter Point Transit + 4 Rg	5 + Rg	
	3 1er Contact + 2 Rg	6 + Rg	

COMBAT d 6	DÉF Niv. 9	Init d 6 • 6	Esq. d 4 • 6 • 6
	ATT	+DÉF 0 Av. 1 Av. 2 Av. 3 Av. 4 Av+	
MAINS NUES	d 4 • 6 • 6		
ARMES COURTES	d 0 • 6 • 6		
ARMES LONGUES	d -2 • 6 • 6		
LANCER	d 0 • 6 • 8		
TIR	d 4 • 6 • 8		
	+ Rg		
	+ Rg		
	+ Rg		



FICHE DE PERSONNAGE  
« COURT MÉTRAGE »

NOM/SURNOM DU PERSONNAGE  
**Hercule Poirot**  
IDENTITÉ PROVISOIRE

MÉTIER/VOIE  
**Détective privé/ancien policier**  
FONDAMENTAUX

ATTITUDE, VÉCU enquêteur maniéré à la moustache superbe dont il est si fier, maniaque, toujours impeccablement vêtu, et soucieux de sa morale autant que de son confort. Très vaniteux, imbu de sa personne, il aime à être complimenté et cherche toujours une explication à ses erreurs qui très rares

MOTIVATION insatiable curiosité

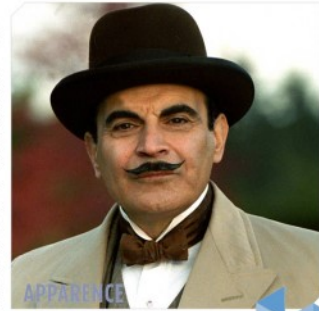
OBJECTIFS recherche de la vérité et de la justice

PULSIONS/ADDICTIONS manger des sucreries

HANTISE que sa perspicacité soit mise en échec



Points de Vie	Points de Mêlée	Défis et cumuls
28		
27		
26		
25		
24		
23		
22		
21		
20		
19		
18		
17		
16		
15		
14		
13		
12		
11		
10		
9		
8		
7		
6		
5		
4		
3		
2		
1		



APPARENCE

**ÉQUIPEMENT**

costumes impeccables, canne  
nécessaire de crochetage  
Appartement à Londres

**PROTECTIONS**

DÉF +

DOMAINES	COMMUNICATION d 6	PRATIQUE d 6	CULTURE MILIEUX... d 6
TALENTS	INTERPRÊTER (1)(2)(4) d 6	OBSERVER (1)(4) d 8	... HABITÉS (1)(2)(3) d 4
	PARAÎTRE (1)(3) d 6	FURTIVITÉ d 0	... SAUVAGES (1) d X
	PERSUADER (2)(3) d 4	ACROBATIES d -2	... SCIENTECHS d 0
	TISSER DES LIENS (3) d 0	MANIPS (4) d 4	... POUVOIR (2) d 6
	DIRIGER d 0	CONDUIRE d 0	... CLANDESTINS d 0
SPÉS	1 remarquer lieux et individus + 6 Rg	4 Fouille en règle + 4 Rg	
	2 investiguer + 4 Rg	5 + Rg	
	3 réseau d'info et d'aide + 4 Rg	6 + Rg	

COMBAT d 4	DÉF Niv. 6	Init d 4 • 8	Esq. d 0 • 8 • 4
	ATT + DÉF 0 Av. 1 Av. 2 Av. 3 Av. 4 Av+		
MAINS NUES	d 0 • 4 • 6		
ARMES COURTES	d 0 • 4 • 6		
ARMES LONGUES	d 0 • 4 • 6		
LANCER	d 0 • 4 • 6		
TIR	d 0 • 4 • 6		
	+ Rg • •		
	+ Rg • •		
	+ Rg • •		



FICHE DE PERSONNAGE  
« COURT MÉTRAGE »

NOM/SURNOM DU PERSONNAGE  
**Miss Phryne Fisher**  
IDENTITÉ PROVISOIRE

MÉTIER/VOIE  
**Lady Detective**  
FONDAMENTAUX

ATTITUDE, VÉCU Phryne est une femme intelligente, confiante, enjouée, qui aime la vie et cherche à faire l'expérience de tout ce qu'elle a à offrir. Femme moderne qui refuse de répondre aux attentes de la société vis-à-vis des femmes, tout en revendiquant l'égalité et l'indépendance pour elle-même et pour les autres.

MOTIVATION aider les gens/soif de justice

OBJECTIFS retrouver l'assassin de sa soeur

PULSIONS/ADDICTIONS séduire

HANTISE peur des araignées



Points de Vie	Points de Mêlée	Défis et cumuls
28		
27		
26		
25		
24		
23		
22		
21		
20		
19		
18		
17		
16		
15		
14		
13		
12		
11		
10		
9		
8		
7		
6		
5		
4		
3		
2		
1		



APPARENCE

**ÉQUIPEMENT**

vaste garde-robe, revolver doré,  
voiture de sport (hispano-suiza)  
maison cossue à Melbourne,

**PROTECTIONS**

DÉF +

DOMAINES	COMMUNICATION d 8	PRATIQUE d 6	CULTURE MILIEUX... d 4
TALENTS	INTERPRÊTER (1)(2) d 0	OBSERVER (2) d 6	... HABITÉS (3) d 6
	PARAÎTRE (1) d 8	FURTIVITÉ d 4	... SAUVAGES (3) d 0
	PERSUADER (1)(2) d 0	ACROBATIES d 0	... SCIENTECHS d -2
	TISSER DES LIENS d 6	MANIPS (3) d 0	... POUVOIR d 0
	DIRIGER d 0	CONDUIRE (3) d 4	... CLANDESTINS d 0
SPÉS	1 remarquer lieux et individus + 4 Rg	4 + Rg	
	2 investiguer + 4 Rg	5 + Rg	
	3 conduite/pilotage risqués + 4 Rg	6 + Rg	

COMBAT d 4	DÉF Niv. 6	Init d 4 • 6	Esq. d 0 • 8 • 4
	ATT + DÉF 0 Av. 1 Av. 2 Av. 3 Av. 4 Av+		
MAINS NUES	d 0 • 4 • 8		
ARMES COURTES	d 0 • 4 • 8		
ARMES LONGUES	d 0 • 4 • 8		
LANCER	d 0 • 4 • 6		
TIR	d 4 • 4 • 6		
	revolver 38 + 2 Rg 4 • 4 • 6	2 4 8 12 16	
	+ Rg • •		
	+ Rg • •		



FICHE DE PERSONNAGE  
« SÉRIE »

NOM/SURNOM DU PERSONNAGE

**Jack Robinson**

IDENTITÉ PROVOISIRE

MÉTIER/VOIE

**Detective inspector**

FONDAMENTAUX

ATTITUDE, VÉCU

**très méthodique et rationnel**  
**il préférerait agir dans les règles**  
**Porte toujours des costumes,**  
**très élégant, bien élevé.**

MOTIVATION **soif de justice**

OBJECTIFS **être un bon policier**

PULSIONS/ADDICTIONS

HANTISE



Points de Vie	Points de Mêlée	Défis et cumuls
28		
27		
26		
25		
24		
23		
22		
21		
20		
19		
18		
17		
16		
15		
14		
13		
12		
11		
10		
9		
8		
7		
6		
5		
4		
3		
2		
1		



DOMAINES	COMMUNICATION d6	PRATIQUE d4	CULTURE MILIEUX... d6	COMBAT d6	DÉF Niv. 6	Init d6.6	Esq. d6.6.6
<b>TALENTS</b>	<b>INTERPRÉTER (1)</b> d6	<b>OBSERVER (1)</b> d6	<b>... HABITÉS (1)(2)</b> d6	<b>MAINS NUES</b> d4 • 6 • 6	ATT	+DÉF	0 Av 1 Av 2 Av 3 Av 4 Av+
	Langage corporel d8	Chercher objet (attendu) d8	Megalopolis d4	Bagarre aux poings d6 • 6 • 6			
	Codes d6	Remarquer détail (innatendu) d4	Cités d8	Lutte d4 • 6 • 6			
	Expressions artistiques d4	Veille Vigilance d6	Rural d6	Kung-fu like d2 • 6 • 6			
	<b>PARAÎTRE (1)(2)(3)</b> d0	<b>FURTIVITÉ</b> d0	<b>... SAUVAGES (1)</b> dX	<b>ARMES COURTES</b> d0 • 6 • 6			
	Bluffer, déguisement d0	Agir sans bruit d0	Forêt Jungle dX	Dague d0 • 6 • 6			
	Impressionner d2	Se dissimuler Filer d2	Savane Steppe Marécages dX	Matraque d2 • 6 • 6			
	Paraître sans intérêt d-2	Camouflage d-2	Déserts d-2	Hache d-2 • 6 • 6			
	<b>PERSUADER (2)</b> d0	<b>ACROBATIES (3)</b> d0	<b>... SCIENTECHS</b> d0	<b>ARMES LONGUES</b> d-2 • 6 • 6			
	Convaincre Expliquer d2	Minutie d-2	Indus d0	Arme à une main d0 • 6 • 6			
	Baratiner Tromper Culot d-2	Acrobatie d0	Militaire d2	Arme à deux mains d-2 • 6 • 6			
	Imposer ses vues d0	Effort prolongé d2	Vaisseaux d-2	Arme d'Hast d-2 • 6 • 6			
	<b>TISSER DES LIENS (2)</b> d0	<b>MANIPS</b> d0	<b>... POUVOIR</b> d0	<b>LANCER</b> d0 • 6 • 8			
	Charmer Captiver Apprivoiser d0	Vivant d0	Business d-2	Pierres, Objets d2 • 6 • 8			
	Inspirer fidélité ou respect d2	Mécanique d2	Autorités d2	Lame, shuriken d0 • 6 • 8			
	Assujettir Dompter d-2	Électronique d-2	Spirituel d0	Lasso Bolas Fouet d-2 • 6 • 8			
	<b>DIRIGER</b> d8	<b>CONDUIRE</b> d0	<b>... CLANDESTINS</b> d4	<b>TIR</b> d4 • 6 • 8			
	Coordonner (les autres) d8	Animal d0	Pègre d6	Arme de poing d6 • 6 • 8			
	Commander d10	Véhicules légers d2	Contestation d4	Arme d'épaule d4 • 6 • 8			
	Former d6	Véhicules lourds d-2	Marge d2	Armes lourdes d2 • 6 • 8			
				+ Rg • •			
				+ Rg • •			
				+ Rg • •			
				+ Rg • •			

SPÉS	1	2	3	4	5
1 remarquer lieux et individus dangereux	+4 Rg	6			
2 réseau d'info et d'aide	+4 Rg	7			
3 impressionner	+4 Rg	8			
4	+ Rg	9			
5	+ Rg	10			

ANCIEN MÉTIER, HOBBY

soldat durant la Grande Guerre d2

JOKERS & TRUCS

A Collectionné les monnaies anciennes

Jack parle couramment l'allemand mais manque de confiance en son français.

Il sait jouer du piano et chante avec une voix de basse-baryton.

EQUIPEMENT

costumes de ville,  
revolver webley  
badge de police

PROTECTIONS

DÉF +  
DÉF +  
DÉF +  
DÉF +  
DÉF +



FICHE DE PERSONNAGE  
« COURT MÉTRAGE »

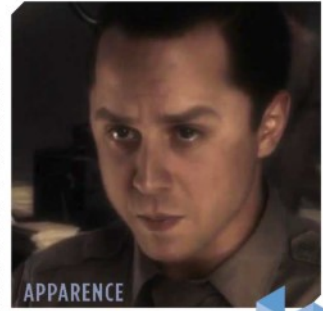
NOM/SURNOM DU PERSONNAGE  
**Dexter "Dex" Dearborn**  
IDENTITÉ PROVISOIRE

MÉTIER/VOIE  
**Mecanicien de la Flying Legion**  
**FONDAMENTAUX**  
ATTITUDE, VÉCU  
inventeur de génie, ami de Joe Sullivan

MOTIVATION insatiable curiosité  
OBJECTIFS Aider ses amis  
PULSIONS/ADDICTIONS Tester ses inventions  
HANTISE



Points de Vie	28	Points de Mêlée		Défis et cumuls	
	27				
	26				
	25				
	24				
	23				
	22				
	21				
	20				
	19				
	18				
	17				
	16				
	15				
	14				
	13				
	12				
	11				
	10				
	9				
	8				
	7				
	6				
	5				
	4				
	3				
	2				
	1				



APPARENCE

**ÉQUIPEMENT**

- trousse à outils
- pistolet à rayon,
- lunettes de protection

**PROTECTIONS**

DÉF +

+

+

<b>DOMAINES</b>	<b>COMMUNICATION</b> d4	<b>PRATIQUE</b> d8	<b>CULTURE MILIEUX...</b> d6
<b>TALENTS</b>	INTERPRÉTER (1)(4) d0	OBSERVER (1)(3) d6	... HABITÉS (2)(3)(4) d4
	PARAÎTRE (2)(3) d0	FURTIVITÉ d0	... SAUVAGES d0
	PERSUADER (2)(4) d0	ACROBATIES d0	... SCIENTECHS (1) d4
	TISSER DES LIENS (2) d0	MANIPS (1) d8	... POUVOIR d0
	DIRIGER (3) d6	CONDUIRE d4	... CLANDESTINS d0
<b>SPÉS</b>	1 Fabriquer et réparer +6 Rg	4 Négocier +2 Rg	
	2 Réseau d'information et d'aide +4 Rg	5 + Rg	
	3 Gérer une équipe, recruter +2 Rg	6 + Rg	

<b>COMBAT</b> d4	<b>DÉF Niv.</b> 6	<b>Init</b> d4•8	<b>Esq.</b> d0•8•4
	<b>ATT</b> +DÉF 0 Av 1 Av 2 Av 3 Av 4 Av+		
<b>MAINS NUES</b> d0	•4•6		
<b>ARMES COURTES</b> d0	•4•6		
<b>ARMES LONGUES</b> d0	•4•6		
<b>LANCER</b> d0	•4•8		
<b>TIR</b> d6	•4•8		
	+ Rg ••		
	+ Rg ••		
	+ Rg ••		



FICHE DE PERSONNAGE  
« COURT MÉTRAGE »

NOM/SURNOM DU PERSONNAGE  
**Joseph "Joe" Sullivan**  
IDENTITÉ PROVISOIRE

MÉTIER/VOIE  
**Pilote/Mercenaire**  
**FONDAMENTAUX**  
ATTITUDE, VÉCU  
Commandant de la Flying Legion, une armée privée, louant ses services aux gouvernements pour résoudre des cas difficiles

MOTIVATION Sens du devoir  
OBJECTIFS Sauver le monde  
PULSIONS/ADDICTIONS plaisante quand il est stressé  
HANTISE



Points de Vie	28	Points de Mêlée		Défis et cumuls	
	27				
	26				
	25				
	24				
	23				
	22				
	21				
	20				
	19				
	18				
	17				
	16				
	15				
	14				
	13				
	12				
	11				
	10				
	9				
	8				
	7				
	6				
	5				
	4				
	3				
	2				
	1				



APPARENCE

**ÉQUIPEMENT**

- Avion Curtiss P40
- Equipement de pilote
- revolver webley

**PROTECTIONS**

DÉF +

Blouson de pilote en cuir +1

+

<b>DOMAINES</b>	<b>COMMUNICATION</b> d4	<b>PRATIQUE</b> d6	<b>CULTURE MILIEUX...</b> d4
<b>TALENTS</b>	INTERPRÉTER d0	OBSERVER (2) d6	... HABITÉS (1)(2) d0
	PARAÎTRE d0	FURTIVITÉ d0	... SAUVAGES (1)(2) d4
	PERSUADER d0	ACROBATIES d4	... SCIENTECHS d0
	TISSER DES LIENS d0	MANIPS (1)(2) d0	... POUVOIR d0
	DIRIGER d6	CONDUIRE d8	... CLANDESTINS d0
<b>SPÉS</b>	1 Pilotage risqué +6 Rg	4 + Rg	
	2 Orientation et Itinéraire +4 Rg	5 + Rg	
	3 Mécanique basique +2 Rg	6 + Rg	

<b>COMBAT</b> d8	<b>DÉF Niv.</b> 11	<b>Init</b> d8•6	<b>Esq.</b> d4•6•8
	<b>ATT</b> +DÉF 0 Av 1 Av 2 Av 3 Av 4 Av+		
<b>MAINS NUES</b> d4	•8•10		
<b>ARMES COURTES</b> d0	•8•10		
<b>ARMES LONGUES</b> d0	•8•10		
<b>LANCER</b> d0	•8•6		
<b>TIR</b> d6	•8•6		
	+ Rg ••		
	+ Rg ••		
	+ Rg ••		



FICHE DE PERSONNAGE  
« COURT MÉTRAGE »

NOM/SURNOM DU PERSONNAGE  
**Polly Perkins**

IDENTITÉ PROVISOIRE

MÉTIER/VOIE  
**Journaliste d'investigation**  
**FONDAMENTAUX**

ATTITUDE, VÉCU **Indépendante, intrépide.**  
Journaliste pour le New-York Chronicle,  
a eu une relation suivie avec Jo Sullivan.

MOTIVATION **accomplissement de soi**

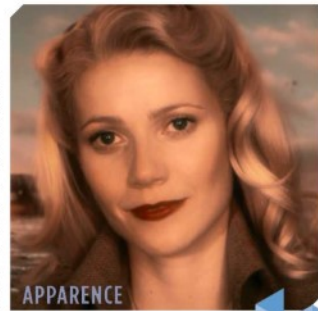
OBJECTIFS **découvrir la vérité**

PULSIONS/ADDICTIONS **besoin de se mettre en danger**

HANTISE



Points de Vie	Points de Mêlée	Défis et cumuls
28		
27		
26		
25		
24		
23		
22		
21		
20		
19		
18		
17		
16		
15		
14		
13		
12		
11		
10		
9		
8		
7		
6		
5		
4		
3		
2		
1		



APPARENCE

**ÉQUIPEMENT**

Carnet de notes, appareil photo  
carte de presse  
chapeau, écharpe, gants en cuir.

**PROTECTIONS**

DÉF +

DOMAINES	COMMUNICATION d 6	PRATIQUE d 6	CULTURE MILIEUX... d 6
<b>TALENTS</b>	INTERPRÉTER (1)(3) d 4	OBSERVER d 8	... HABITÉS (1)(2)(3) d 6
	PARAÎTRE (2)(3) d 0	FURTIVITÉ d 0	... SAUVAGES d 0
	PERSUADER (1)(2) d 6	ACROBATIES d 0	... SCIENTECHS d 0
	TISSER DES LIENS (2)(3) d 4	MANIPS d 0	... POUVOIR d 6
	DIRIGER d 0	CONDUIRE d 0	... CLANDESTINS d 4
<b>SPÉS</b>	1 Investiguer + 6 Rg 4		+ Rg
	2 Réseau d'information et d'aide + 4 Rg 5		+ Rg
	3 Influencer + 2 Rg 6		+ Rg

COMBAT d 4	DÉF Niv. 6	Init d 4 • 8	Esq. d 0 • 8 • 4
	ATT + DÉF 0 Av. 1 Av. 2 Av. 3 Av. 4 Av.		
MAINS NUES	d 0 • 4 • 6		
ARMES COURTES	d 0 • 4 • 6		
ARMES LONGUES	d 0 • 4 • 6		
LANCER	d 0 • 4 • 8		
TIR	d 0 • 4 • 8		
	+ Rg	• •	
	+ Rg	• •	
	+ Rg	• •	



FICHE DE PERSONNAGE  
« COURT MÉTRAGE »

NOM/SURNOM DU PERSONNAGE  
**Dr Jorge Vargas**

IDENTITÉ PROVISOIRE

MÉTIER/VOIE  
**Scientifique**  
**FONDAMENTAUX**

ATTITUDE, VÉCU **Scientifique allemand de premier plan**  
Il était membre d'Einheit Elf au début du XXe siècle.  
Il a aidé Totenkopf à mener à bien ses recherches  
scientifiques et à perfectionner  
les dessins de ses machines.

MOTIVATION **curiosité scientifique**

OBJECTIFS

PULSIONS/ADDICTIONS

HANTISE



Points de Vie	Points de Mêlée	Défis et cumuls
28		
27		
26		
25		
24		
23		
22		
21		
20		
19		
18		
17		
16		
15		
14		
13		
12		
11		
10		
9		
8		
7		
6		
5		
4		
3		
2		
1		



APPARENCE

**ÉQUIPEMENT**

**PROTECTIONS**

DÉF +

DOMAINES	COMMUNICATION d 6	PRATIQUE d 8	CULTURE MILIEUX... d 4
<b>TALENTS</b>	INTERPRÉTER d 6	OBSERVER (2) d 6	... HABITÉS d 4
	PARAÎTRE d 0	FURTIVITÉ d 0	... SAUVAGES d X
	PERSUADER d 0	ACROBATIES d -2	... SCIENTECHS (1)(2)(3) d 6
	TISSER DES LIENS d 0	MANIPS (1)(2) d 8	... POUVOIR d 0
	DIRIGER d 4	CONDUIRE d 0	... CLANDESTINS d 4
<b>SPÉS</b>	1 instruments médicaux + 6 Rg 4		+ Rg
	2 soins avancés + 4 Rg 5		+ Rg
	3 Médecin + 2 Rg 6		+ Rg

COMBAT d 4	DÉF Niv. 6	Init d 4 • 8	Esq. d 0 • 6 • 4
	ATT + DÉF 0 Av. 1 Av. 2 Av. 3 Av. 4 Av.		
MAINS NUES	d 0 • 4 • 6		
ARMES COURTES	d 0 • 4 • 6		
ARMES LONGUES	d 0 • 4 • 6		
LANCER	d 0 • 4 • 6		
TIR	d 0 • 4 • 6		
	+ Rg	• •	
	+ Rg	• •	
	+ Rg	• •	