

Liens

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Prestige

Si votre jet de dé indique un échec gagnez un point de Prestige pour chaque attribut ainsi marqué puis effacez ces marques. Si, en cours de jeu, une qu'une manœuvre le précise, cochez également une case de Prestige.

Quand vous avez rempli les 7 cases de Prestige, vous progressez. Effacez les coches, et choisissez une amélioration dans la liste ci-dessous. Après avoir progressé cinq fois, vous obtenez l'accès aux améliorations avancées en plus des précédentes.

Améliorations

- Manœuvre de votre livret
- Manœuvre de votre livret
- +1 en Brutal (Max +3)
- +1 en Sang Froid (Max +3)
- +1 en Esprit (Max +3)
- +1 en Sex Appeal (Max +3)
- Manœuvre d'un autre livret
- Manœuvre d'un autre livret
- Un nouveau champ d'expertise

Améliorations avancées

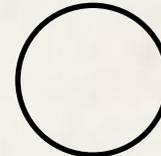
- +1 dans un attribut au choix (Max +3)
- +1 dans un attribut au choix (Max +3)
- +1 dans un attribut au choix (Max +3)
- Manœuvre d'un autre livret
- Manœuvre d'un autre livret
- Manœuvre d'un autre livret
- Un nouveau champ d'expertise

Équipement & Possessions

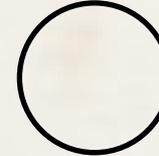
LE TÊMÉRAIRE

Nom

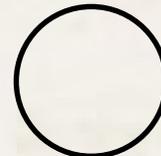
Apparence	Age:
-----------	------



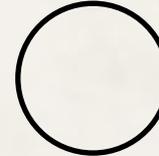
Brutalité



Sang Froid



Sex Appeal



Esprit

Moral

Blessure Blessure Mj.

Opportunité

Archétype

Champ d'expertise

Manœuvres

○ Gatsby le magnifique

Lorsque vous conversez avec franchise et courtoisie avec quelqu'un, lancez 2d6 + Sang Froid. Sur un 10+, retenez 2. Sur un 7-9, retenez 1. Quoiqu'il advienne, le MC (ou le joueur du Héros qui vous fait face) retient 1 lui aussi.

Pour chaque retenue, vous pouvez poser une des questions suivantes (le MC ou le joueur du Héros en fait de même : répondez franchement)

- Comment votre personnage se sent-il actuellement ?
- Qu'est-ce que votre personnage désire le plus ?
- Qui votre personnage sert-il ?
- Qu'est-ce que votre personnage attend de moi ?
- Qu'est-ce que votre personnage ne veut pas que je sache ?
- Vous ne pouvez entreprendre cette Manœuvre qu'une seule fois par scène et par personne.

○ Ouch, ça doit faire mal

Lorsque, lors d'un combat, vous portez un coup spécial dont vous seul avez le secret, décrivez en quoi elle consiste et entreprenez la manœuvre de combat qui fait sens. Quoi qu'il advienne alors, vous doublez les effets de la manœuvre de combat.

Vous ne pouvez enclencher cette manœuvre qu'une fois par scène.

○ Qu'est-ce qui pourrait aller de travers ?

Quand vous "foncez tête baissée" sans protéger vos arrières, réservez 2. Vous pouvez dépenser votre réserve pour :

- Infliger +1 point de moral ;
- Diminuer de 1 les dégâts pour vous même ou pour quelqu'un
- Gagner +1 temporaire (max +4) quand vous agissez sous pression.

○ Comme un chat !

Lorsque vous chutez, vous retombez toujours sur vos pieds. Si le MJ vous annonce que vous perdez des points de Moral, expliquez-lui ce que vous perdez, ce que vous cassez dans votre chute ou dans quelle situation cocasse vous vous retrouvez et ignorez la perte qu'il vous annonce.

○ Pas de panique

Augmentez votre score de Sang Froid de +1 (max +4).

Notes

Création du Héros

- Choisissez la nationalité de votre Héros.
- Donnez un nom à votre Héros et choisissez son apparence.
- Choisissez un Archétype et deux Champs d'expertise.
- Déterminer les Attributs de votre Héros.
- Choisissez 3 manœuvres spécifiques parmi celles proposées
- Choisissez votre équipement de base
- Présentez votre Héros aux autres joueurs, répondez aux questions du MC, puis déterminez collectivement les liens qui vous unissent aux autres Héros

Nationalités

Anglais, français, allemand, italien, espagnol, états-unien, chinois, indien, turc, scandinave, russe.

Noms

Reportez-vous à la liste de nom fournie en aide de jeu et choisissez en fonction de votre nationalité.

Archétypes

- Professeur
- Célébrité
- Militaire
- Dandy
- Antiquaire
- Journaliste
- Médecin
- Auteur
- Homme d'Eglise
- Psychologue
- Homme de Loi
- Escroc

Attributs

Répartissez +2 / +1 / 0 / -1 entre les quatre Attributs (décrits ci-contre) puis ajouter +2 où bon vous semble sans toutefois dépasser 16.

Apparence

Visage : Jovial bourru, joli, honnête, doux, amical, rond, maigre, émacié, quelconque.

Regard : Amical, perçant, intelligent, scrutateur, hautain, rieur, brillant, pénétrant, passionné, impénétrable.

Allure : Squelettique, svelte, corpulent, énergique, élégant, sensuel, généreux, robuste, agile, gros.

Vêtements : Élégants, guenilles, simples, splendides, ordinaires, élimés, rustiques, corrects, soigneux.

Champs d'expertise

- Astronome
- Archéologie
- Linguistique
- Médecine
- Sciences
- Pègre
- Arts
- Antiquités
- Théologie
- Jet Set
- Psychologie
- Arts Militaires
- Histoire
- Commerce
- Politique
- Littérature

- *Brutalité* : Dur, brutal, fort, déterminé, vigoureux.
- *Sang Froid* : bon sous pression, rationnel, réfléchi, calme.
- *Sex Appeal* : Séduisant, intimidant, élégant, baratineur, impressionnant.
- *Esprit* : Malin, intelligent, éveillé, curieux, attentif, éduqué.

Equipement de base

Armes (2 au choix)

- Pistolet de poche (1 PM, proche, rechargement, discret, bruyant)
- Revolver, calibre .38 (2 PM, proche, rechargement, bruyant)
- Magnum (3 PM, proche, rechargement, bruyant)
- Poignard (2 PM, allonge)
- Fouet (2 PM, allonge, zone)
- Fusil à pompe (3 PM, proche, sanglant)
- Fusil de chasse (2 PM, loin, bruyant)

Possessions (2 au choix)

- Un chapeau ou un blouson d'aviateur.
- Une cicatrice.
- Une arme exotique.
- Quelque chose qui vous fait vraiment peur.

Liens Sociaux

Etablissez un lien avec chacun des Héros avec lesquels vous allez partager vos aventures. Pour ce faire, choisissez en accord avec chacun d'entre eux une des propositions suivantes et développez.

- _____ m'a sauvé la vie en me tirant d'une position très délicate.
- _____ éveille en moi certains sentiments.
- _____ est un ancien rival que j'ai fini par apprécier.

Notez un Lien pour chaque Héros cité.

Liens

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Prestige

Si votre jet de dé indique un échec gagnez un point de Prestige pour chaque attribut ainsi marqué puis effacez ces marques. Si, en cours de jeu, une qu'une manœuvre le précise, cochez également une case de Prestige.

Quand vous avez rempli les 7 cases de Prestige, vous progressez. Effacez les coches, et choisissez une amélioration dans la liste ci-dessous. Après avoir progressé cinq fois, vous obtenez l'accès aux améliorations avancées en plus des précédentes.

Améliorations

- Manœuvre de votre livret
- Manœuvre de votre livret
- +1 en Brutal (Max +3)
- +1 en Sang Froid (Max +3)
- +1 en Esprit (Max +3)
- +1 en Sex Appeal (Max +3)
- Manœuvre d'un autre livret
- Manœuvre d'un autre livret
- Un nouveau champ d'expertise

Améliorations avancées

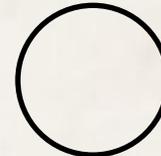
- +1 dans un attribut au choix (Max +3)
- +1 dans un attribut au choix (Max +3)
- +1 dans un attribut au choix (Max +3)
- Manœuvre d'un autre livret
- Manœuvre d'un autre livret
- Manœuvre d'un autre livret
- Un nouveau champ d'expertise

Équipement & Possessions

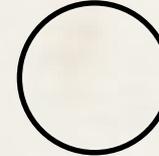
LE FOUINEUR

Nom

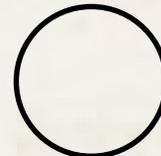
Apparence	Age:
-----------	------



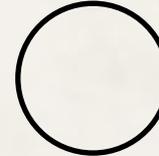
Brutalité



Sang Froid



Sex Appeal



Esprit

Moral

Blessure Blessure Mj.

Opportunité

Archétype

Champ d'expertise

Manœuvres

○ Mais c'est bien sûr !

Augmentez votre score d'Esprit de +1 (max +4).

○ Dossiers compromettants

Lorsque vous disposez d'un moyen de pression sur quelqu'un, marquez votre relation et mettez à jour la carte relationnelle en rappelant ce moyen de manière sommaire.

Lorsque vous souhaitez vous servir de votre levier sur une relation marquée pour faire obéir votre cible, lancez 2d6 + Esprit. Sur un 10+, il obtempère. Sur un 7-9, il obtempère seulement si vous lui apportez la preuve que ce sera la dernière fois. Enlevez la marque sur la relation. Sur un 6-, votre cible a trouvé un moyen de s'extraire de votre pression, il risque en plus de ne pas être très cordial avec vous. Enlevez la marque sur la relation.

○ Physionomiste

Lorsque que vous tentez de Cerner quelqu'un, vous pouvez poser une question supplémentaire. Lorsque vous passez une heure à l'observer, vous pouvez tenter de le Cerner sans interagir avec lui.

○ Furtivité

Lorsque vous vous cachez dans un recoin obscur sans parler ni bouger, personne ne pourra vous voir tant que vous ne leur révélez pas votre présence (bruit, mouvement...). Si vous êtes à plus d'une dizaine de mètres d'eux, personne ne vous verra tant que vous faites des efforts pour vous déplacer discrètement.

○ Surveillance

Lorsque vous passez du temps à surveiller les allers et venues de quelqu'un, lancez 2d6 + Esprit. Sur un 10+, posez deux questions au MC. Sur un 7 - 9, posez-en une. Sur un 6-, posez quand même une question mais préparez-vous au pire.

Pour chaque retenue, vous pouvez poser une des questions suivantes :

- Quelles sont ses habitudes quotidiennes ?
- Quel est le meilleur endroit pour lui tendre une embuscade ?
- Ou puis-je le rencontrer à coup sûr "par hasard" en société ?
- Qui est-ce qu'il rencontre en secret ?

Notes

Création du Héros

- Choisissez la nationalité de votre Héros.
- Donnez un nom à votre Héros et choisissez son apparence.
- Choisissez un Archétype et deux Champs d'expertise.
- Déterminez les Attributs de votre Héros.
- Choisissez 3 manœuvres spécifiques parmi celles proposées
- Choisissez votre équipement de base
- Présentez votre Héros aux autres joueurs, répondez aux questions du MC, puis déterminez collectivement les liens qui vous unissent aux autres Héros

Nationalités

Anglais, français, allemand, italien, espagnol, états-unien, chinois, indien, turc, scandinave, russe.

Noms

Reportez-vous à la liste de nom fournie en aide de jeu et choisissez en fonction de votre nationalité.

Archétypes

- Professeur
- Célébrité
- Militaire
- Dandy
- Antiquaire
- Journaliste
- Médecin
- Auteur
- Homme d'Eglise
- Psychologue
- Homme de Loi
- Escroc

Attributs

Répartissez +2 / +1 / 0 / -1 entre les quatre Attributs (décrits ci-contre) puis ajouter +2 où bon vous semble sans toutefois dépasser 16.

Apparence

Visage : Jovial bourru, joli, honnête, doux, amical, rond, maigre, émacié, quelconque.

Regard : Amical, perçant, intelligent, scrutateur, hautain, rieur, brillant, pénétrant, passionné, impénétrable.

Allure : Squelettique, svelte, corpulent, énergique, élégant, sensuel, généreux, robuste, agile, gros.

Vêtements : Élégants, guenilles, simples, splendides, ordinaires, élimés, rustiques, corrects, soigneux.

Champs d'expertise

- Astronome
- Archéologie
- Linguistique
- Médecine
- Sciences
- Pègre
- Arts
- Antiquités
- Théologie
- Jet Set
- Psychologie
- Arts Militaires
- Histoire
- Commerce
- Politique
- Littérature

- *Brutalité* : Dur, brutal, fort, déterminé, vigoureux.
- *Sang Froid* : bon sous pression, rationnel, réfléchi, calme.
- *Sex Appeal* : Séduisant, intimidant, élégant, baratineur, impressionnant.
- *Esprit* : Malin, intelligent, éveillé, curieux, attentif, éduqué.

Equipement de base

Un bloc note, un appareil photo

Armes (2 au choix)

- Couteau de poche ou couteau suisse (1 PM, allonge, utile, discret)
- Pistolet de poche (1 PM, proche, rechargement, discret, bruyant)
- Revolver, calibre .38 (2 PM, proche, rechargement, bruyant)
- Coup-de-poing américain (2 PM, allonge, silencieux, discret)

Possessions (2 au choix)

- Un dossier compromettant sur une personnalité importante qui cherche bien évidemment à le récupérer. D'autres personnes cherchent bien sûr à obtenir cette information et seront prêtes à tout pour mettre la main dessus.
- Un carnet d'adresse vous permettant, une fois par session, d'introduire un nouveau Contact supplémentaire.
- Un appareil-photo.
- Une carte de visite de quelqu'un d'important.

Liens Sociaux

Etablissez un lien avec chacun des Héros avec lesquels vous allez partager vos aventures. Pour ce faire, choisissez en accord avec chacun d'entre eux une des propositions suivantes et développez.

- _____ connaît un de mes plus grands secrets.
- _____ vous a jadis aidé à trouver quelque chose de particulier. Dites-nous ce dont il s'agit.
- _____ est un véritable guide moral pour vous. Quand vous lui parlez, ses conseils vous évitent de dérapier.

Notez un Lien pour chaque Héros cité.

Liens

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Prestige

Si votre jet de dé indique un échec gagnez un point de Prestige pour chaque attribut ainsi marqué puis effacez ces marques. Si, en cours de jeu, une qu'une manœuvre le précise, cochez également une case de Prestige.

Quand vous avez rempli les 7 cases de Prestige, vous progressez. Effacez les coches, et choisissez une amélioration dans la liste ci-dessous. Après avoir progressé cinq fois, vous obtenez l'accès aux améliorations avancées en plus des précédentes.

Améliorations

- Manœuvre de votre livret
- Manœuvre de votre livret
- +1 en Brutal (Max +3)
- +1 en Sang Froid (Max +3)
- +1 en Esprit (Max +3)
- +1 en Sex Appeal (Max +3)
- Manœuvre d'un autre livret
- Manœuvre d'un autre livret
- Un nouveau champ d'expertise

Améliorations avancées

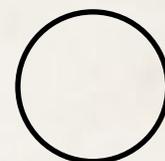
- +1 dans un attribut au choix (Max +3)
- +1 dans un attribut au choix (Max +3)
- +1 dans un attribut au choix (Max +3)
- Manœuvre d'un autre livret
- Manœuvre d'un autre livret
- Manœuvre d'un autre livret
- Un nouveau champ d'expertise

Équipement & Possessions

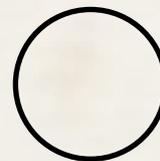
LE DUR À CUIRE

Nom

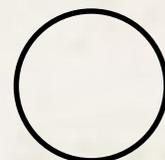
Apparence	Age:
-----------	------



Brutalité



Sang Froid



Sex Appeal



Esprit

Moral

Blessure Blessure Mj.

Opportunité

Archétype

Champ d'expertise

Manœuvres

○ Chien de Guerre

Lorsque vous vous retrouvez face à plusieurs adversaires, désignez l'un d'entre eux et annoncez-lui le pire à venir. Il perdra alors immédiatement un point de Moral.

○ C'est moi le danger

Lorsque, lors d'un combat, vous perdez patience et décidez de vous en prendre à tous vos adversaires en même temps, décrivez la manière dont vous vous y prenez et entreprenez la manœuvre de combat qui fait sens.

Si vous faites perdre des points de Moral à vos adversaires, inutile de les répartir entre chacun d'entre eux. Tous perdent respectivement la totalité des points de Moral tel qu'établis par la fiction. Pour votre part, votre énervement soudain vous fait perdre un point de Moral (en plus de ceux que vous pourriez éventuellement être amené à perdre lors de la réalisation de la manœuvre).

○ L'Art de la guerre

Lorsque vous prenez le temps d'étudier un groupe armé, lancez 2d6 + Brutalité. Sur un 10+ vous pouvez poser 2 questions au MC. Sur un 7-9, 1 seule :

- Quel est leur point faible ?
- Quel est leur force ?
- De quel membre du groupe dois-je particulièrement me méfier ?
- Quel membre du groupe me semble être le plus vulnérable ?
- Quelle est la meilleure manière de le contourner ?

Sur un échec, préparez-vous au pire.

Si vous prenez ces réponses en compte, retranchez 2 à votre prochain jet de dés.

○ Autorité

Lorsque vous donnez un ordre à quelqu'un en faisant jouer votre autorité naturelle, lancez 2d6 + Brutalité.

Sur un 10+, il vous obéit et fait de son mieux pour vous servir. Sur un 7-9, le MJ choisit une des options suivantes :

- Il obéit mais y met de la mauvaise volonté ce qui fait que le résultat n'est pas vraiment ce que vous lui aviez demandé.
- Il fait autre chose d'utile en pensant que c'est ce que vous souhaitiez aussi

Sur un 6-, il refuse et peut éventuellement se retourner contre vous.

Donner un ordre à un Héros se fait dans la discussion en accord avec les principes des joueurs, il n'y a pas de lancer de dés. Il est libre de refuser l'ordre.

○ Ton pire cauchemar

Augmentez votre score de Brutalité de +1 (max +4).

Notes

Création du Héros

- Choisissez la nationalité de votre Héros.
- Donnez un nom à votre Héros et choisissez son apparence.
- Choisissez un Archétype et deux Champs d'expertise.
- Déterminer les Attributs de votre Héros.
- Choisissez 3 manœuvres spécifiques parmi celles proposées
- Choisissez votre équipement de base
- Présentez votre Héros aux autres joueurs, répondez aux questions du MC, puis déterminez collectivement les liens qui vous unissent aux autres Héros

Nationalités

Anglais, français, allemand, italien, espagnol, états-unien, chinois, indien, turc, scandinave, russe.

Noms

Reportez-vous à la liste de nom fournie en aide de jeu et choisissez en fonction de votre nationalité.

Archétypes

- Professeur
- Célébrité
- Militaire
- Dandy
- Antiquaire
- Journaliste
- Médecin
- Auteur
- Homme d'Eglise
- Psychologue
- Homme de Loi
- Escroc

Attributs

Répartissez +2 / +1 / 0 / -1 entre les quatre Attributs (décrits ci-contre) puis ajouter +2 où bon vous semble sans toutefois dépasser 16.

Apparence

Visage : Jovial bourru, joli, honnête, doux, amical, rond, maigre, émacié, quelconque.

Regard : Amical, perçant, intelligent, scrutateur, hautain, rieur, brillant, pénétrant, passionné, impénétrable.

Allure : Squelettique, svelte, corpulent, énergique, élégant, sensuel, généreux, robuste, agile, gros.

Vêtements : Élégants, guenilles, simples, splendides, ordinaires, élimés, rustiques, corrects, soigneux.

Champs d'expertise

- Astronome
- Archéologie
- Linguistique
- Médecine
- Sciences
- Pègre
- Arts
- Antiquités
- Théologie
- Jet Set
- Psychologie
- Arts Militaires
- Histoire
- Commerce
- Politique
- Littérature

- *Brutalité* : Dur, brutal, fort, déterminé, vigoureux.
- *Sang Froid* : bon sous pression, rationnel, réfléchi, calme.
- *Sex Appeal* : Séduisant, intimidant, élégant, baratineur, impressionnant.
- *Esprit* : Malin, intelligent, éveillé, curieux, attentif, éduqué.

Equipement de base

Armes (3 au choix)

- Couteau de chasse (2 PM, allonge)
- Coup-de-poing américain (2 PM, allonge, silencieux, discret)
- Revolver, calibre .38 (2 PM, proche, rechargement, bruyant)
- Magnum (3 PM, proche, rechargement, bruyant)
- Fusil à pompe (3 PM, proche, sanglant)
- Fusil de chasse (2 PM, loin, bruyant)

Possessions (2 au choix)

- Un mauvais souvenir du champ de bataille qui vient parfois te tourmenter la nuit dans tes rêves.
- La photo jaunie d'un amour passé.
- Une médaille militaire.
- Un vieil ennemi.

Liens Sociaux

Etablissez un lien avec chacun des Héros avec lesquels vous allez partager vos aventures. Pour ce faire, choisissez en accord avec chacun d'entre eux une des propositions suivantes et développez.

- _____ et vous avez affronté les pires dangers ensemble.
- Je veux prendre _____ sous mon aile.
- J'ai fait une promesse à _____ mais je ne l'ai pas encore tenue.

Notez un Lien pour chaque Héros cité.

Liens

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Prestige

Si votre jet de dé indique un échec gagnez un point de Prestige pour chaque attribut ainsi marqué puis effacez ces marques. Si, en cours de jeu, une qu'une manœuvre le précise, cochez également une case de Prestige.

Quand vous avez rempli les 7 cases de Prestige, vous progressez. Effacez les coches, et choisissez une amélioration dans la liste ci-dessous. Après avoir progressé cinq fois, vous obtenez l'accès aux améliorations avancées en plus des précédentes.

Améliorations

- Manœuvre de votre livret
- Manœuvre de votre livret
- +1 en Brutal (Max +3)
- +1 en Sang Froid (Max +3)
- +1 en Esprit (Max +3)
- +1 en Sex Appeal (Max +3)
- Manœuvre d'un autre livret
- Manœuvre d'un autre livret
- Un nouveau champ d'expertise

Améliorations avancées

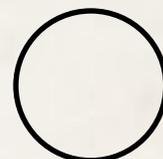
- +1 dans un attribut au choix (Max +3)
- +1 dans un attribut au choix (Max +3)
- +1 dans un attribut au choix (Max +3)
- Manœuvre d'un autre livret
- Manœuvre d'un autre livret
- Manœuvre d'un autre livret
- Un nouveau champ d'expertise

Équipement & Possessions

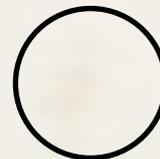
LE RAT DE BIBLIOTHÈQUE

Nom

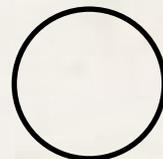
Apparence	Age:
-----------	------



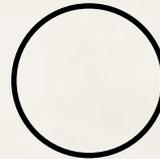
Brutalité



Sang Froid



Sex Appeal



Esprit

Moral

Blessure Blessure Mj.

Opportunité

Archétype

Champ d'expertise

Manœuvres

○ La Plume plus forte que l'Épée
Augmentez votre score d'Esprit de +1 (max +4).

○ La Connaissance pour amie
Lorsque que vous donnez un conseil compliqué à un autre Héros sur la meilleure manière d'atteindre son but, il bénéficie d'un +1 en continu tant qu'il en tient compte. S'il parvient à ses fins, marquez tous les deux un point de Prestige.

○ Réaction en chaîne
Lorsque vous étudiez un mécanisme pour le désactiver ou le déclencher ou lorsque vous , tentez de de provoquer un événement en chaîne, lancez 2d6 + Esprit. Sur 7+, les choses se déroulent comme vous le souhaitiez. Sur un 10+, choisissez 1 ou sur un 7 - 9, choisissez 2.

- L'effet est plus important ou plus faible que vous ne l'aviez prévu
- Cela provoque d'effet de bord.
- Vous devez sacrifier quelque chose d'important pour arriver à vos fins.

○ Il me semble que ces gens essaient de nous tuer.
Quand vous y êtes jusqu'au cou et voulez prendre la poudre d'escampette, décrivez votre échappatoire et lancez 2d6 + Esprit. Sur un 10 +, vous parvenez à vos fins. Sur un 7 - 9, vous pouvez rester ou vous en aller mais, si vous partez, il vous en coûtera : laissez quelque chose derrière vous ou prenez quelque chose avec vous. Le MJ vous dira quoi.

○ J'ai déjà lu un truc à ce propos
Vous avez des centaines de livres. Lorsque vous entendez parler d'un lieu ou d'un personnage historique, vous pouvez, une fois par session, demander au MC de vous dire quelque chose d'intéressant sur ce lieu ou sur cette personne sans avoir besoin de déclencher la manœuvre Érudition.

Notes

Création du Héros

- Choisissez la nationalité de votre Héros.
- Donnez un nom à votre Héros et choisissez son apparence.
- Choisissez un Archétype et deux Champs d'expertise.
- Déterminer les Attributs de votre Héros.
- Choisissez 3 manœuvres spécifiques parmi celles proposées
- Choisissez votre équipement de base
- Présentez votre Héros aux autres joueurs, répondez aux questions du MC, puis déterminez collectivement les liens qui vous unissent aux autres Héros

Nationalités

Anglais, français, allemand, italien, espagnol, états-unien, chinois, indien, turc, scandinave, russe.

Noms

Reportez-vous à la liste de nom fournie en aide de jeu et choisissez en fonction de votre nationalité.

Archétypes

- Professeur
- Célébrité
- Militaire
- Dandy
- Antiquaire
- Journaliste
- Médecin
- Auteur
- Homme d'Eglise
- Psychologue
- Homme de Loi
- Escroc

Attributs

Répartissez +2 / +1 / 0 / -1 entre les quatre Attributs (décrits ci-contre) puis ajouter +2 où bon vous semble sans toutefois dépasser 16.

Apparence

Visage : Jovial bourru, joli, honnête, doux, amical, rond, maigre, émacié, quelconque.

Regard : Amical, perçant, intelligent, scrutateur, hautain, rieur, brillant, pénétrant, passionné, impénétrable.

Allure : Squelettique, svelte, corpulent, énergique, élégant, sensuel, généreux, robuste, agile, gros.

Vêtements : Élégants, guenilles, simples, splendides, ordinaires, élimés, rustiques, corrects, soigneux.

Champs d'expertise

- Astronome
- Archéologie
- Linguistique
- Médecine
- Sciences
- Pègre
- Arts
- Antiquités
- Théologie
- Jet Set
- Psychologie
- Arts Militaires
- Histoire
- Commerce
- Politique
- Littérature

- *Brutalité* : Dur, brutal, fort, déterminé, vigoureux.
- *Sang Froid* : bon sous pression, rationnel, réfléchi, calme.
- *Sex Appeal* : Séduisant, intimidant, élégant, baratineur, impressionnant.
- *Esprit* : Malin, intelligent, éveillé, curieux, attentif, éduqué.

Equipement de base

Armes (1 au choix)

- Couteau de poche ou couteau suisse (1 PM, allonge, utile, petit)
- Pistolet de poche (1 PM, proche, rechargement, discret, bruyant)

Possessions (2 au choix)

- Votre vieux carnet de notes.
- Un stylo plume.
- Une chaire d'Université.
- Une malle contenant divers livres

Liens Sociaux

Etablisiez un lien avec chacun des Héros avec lesquels vous allez partager vos aventures. Pour ce faire, choisissez en accord avec chacun d'entre eux une des propositions suivantes et développez.

- _____ raisonne de façon archaïque. Il m'épuise.
- Le comportement de _____ est parfois bizarre et étrange.
- J'aimerais être aussi courageux que _____

Notez un Lien pour chaque Héros cité.

Liens

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Prestige

Si votre jet de dé indique un échec gagnez un point de Prestige pour chaque attribut ainsi marqué puis effacez ces marques. Si, en cours de jeu, une qu'une manœuvre le précise, cochez également une case de Prestige.

Quand vous avez rempli les 7 cases de Prestige, vous progressez. Effacez les coches, et choisissez une amélioration dans la liste ci-dessous. Après avoir progressé cinq fois, vous obtenez l'accès aux améliorations avancées en plus des précédentes.

Améliorations

- Manœuvre de votre livret
- Manœuvre de votre livret
- +1 en Brutal (Max +3)
- +1 en Sang Froid (Max +3)
- +1 en Esprit (Max +3)
- +1 en Sex Appeal (Max +3)
- Manœuvre d'un autre livret
- Manœuvre d'un autre livret
- Un nouveau champ d'expertise

Améliorations avancées

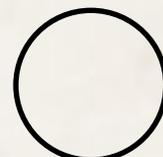
- +1 dans un attribut au choix (Max +3)
- +1 dans un attribut au choix (Max +3)
- +1 dans un attribut au choix (Max +3)
- Manœuvre d'un autre livret
- Manœuvre d'un autre livret
- Manœuvre d'un autre livret
- Un nouveau champ d'expertise

Équipement & Possessions

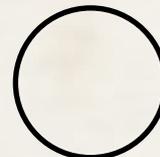
LE MAGOUILLEUR

Nom

Apparence	Age:
-----------	------



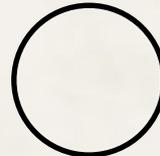
Brutalité



Sang Froid



Sex Appeal



Esprit

Moral

Blessure Blessure Mj.

Opportunité

Archétype

Champ d'expertise

Manœuvres

- T'as de beaux yeux tu sais !

Augmentez votre score de Sex Appeal de +1 (max +4).

- Cancanier

Lorsque vous tentez de savoir quelles sont les rumeurs qui circulent de manière générale à propos d'une personne, expliquez pourquoi vous pouvez le faire ou comment vous le faites et lancez 2d6 + Sex Appeal.

Sur un 10+, posez au MC deux questions, sur un 7 - 9, posez une question. Le MC devra répondre sincèrement.

- Comment se porte-elle ?
- Qui sont ses proches ou amis ?
- Qu'est-ce qu'il ne veut pas que l'on sache ?
- Qu'en est-il de sa vie sentimentale et amoureuse ?
- Ou pourrais-je la croiser prochainement ?

- Débrouillardise

Lorsque vous avez besoin de quelque chose et que vous jouez de vos talents de débrouillardises pour le trouver, lancez 2d6 + Sex Appeal. Sur un 10+, choisissez 3 options, sur un 7-9, choisissez 2 options, sur un 6-, choisissez 1 option et attendez-vous au pire.

- Vous trouvez ce que vous cherchez sans délai
- Cela ne vous coûte rien pour l'obtenir
- Vous ne courrez aucun risque

- Toujours là quand il faut

Quand vous essayez d'aider une personne lors d'un combat, considérez que vous avez obtenu un 10+. Cependant vous ne pouvez utiliser que des armes improvisées par exemple un vase, en plus d'éventuels dégâts vous offrez la possibilité d'agir à tout de suite à un de vos compagnons.

- Je connais forcément quelqu'un

Une fois par session, vous pouvez introduire un nouveau Contact supplémentaire.

Notes

Création du Héros

- Choisissez la nationalité de votre Héros.
- Donnez un nom à votre Héros et choisissez son apparence.
- Choisissez un Archétype et deux Champs d'expertise.
- Déterminer les Attributs de votre Héros.
- Choisissez 3 manœuvres spécifiques parmi celles proposées
- Choisissez votre équipement de base
- Présentez votre Héros aux autres joueurs, répondez aux questions du MC, puis déterminez collectivement les liens qui vous unissent aux autres Héros

Nationalités

Anglais, français, allemand, italien, espagnol, états-unien, chinois, indien, turc, scandinave, russe.

Noms

Reportez-vous à la liste de nom fournie en aide de jeu et choisissez en fonction de votre nationalité.

Archétypes

- Professeur
- Célébrité
- Militaire
- Dandy
- Antiquaire
- Journaliste
- Médecin
- Auteur
- Homme d'Eglise
- Psychologue
- Homme de Loi
- Escroc

Attributs

Répartissez +2 / +1 / 0 / -1 entre les quatre Attributs (décrits ci-contre) puis ajouter +2 où bon vous semble sans toutefois dépasser 16.

Apparence

Visage : Jovial bourru, joli, honnête, doux, amical, rond, maigre, émacié, quelconque.

Regard : Amical, perçant, intelligent, scrutateur, hautain, rieur, brillant, pénétrant, passionné, impénétrable.

Allure : Squelettique, svelte, corpulent, énergique, élégant, sensuel, généreux, robuste, agile, gros.

Vêtements : Élégants, guenilles, simples, splendides, ordinaires, élimés, rustiques, corrects, soigneux.

Champs d'expertise

- Astronome
- Archéologie
- Linguistique
- Médecine
- Sciences
- Pègre
- Arts
- Antiquités
- Théologie
- Jet Set
- Psychologie
- Arts Militaires
- Histoire
- Commerce
- Politique
- Littérature

- *Brutalité* : Dur, brutal, fort, déterminé, vigoureux.
- *Sang Froid* : bon sous pression, rationnel, réfléchi, calme.
- *Sex Appeal* : Séduisant, intimidant, élégant, baratineur, impressionnant.
- *Esprit* : Malin, intelligent, éveillé, curieux, attentif, éduqué.

Equipement de base

Armes (2 au choix)

- Coup-de-poing américain (2 PM, allonge, silencieux, petit)
- Couteaux de lancer (1 PM, proche, discret, infini)
- Couteau papillon/pliable (1 PM, allonge, discret)
- Pistolet de poche (1 PM, proche, rechargement, bruyant, discret)
- Revolver, calibre .38 (2 PM, proche, rechargement, petit)

Possessions (2 au choix)

- Notes d'Hôtels
- Un étui à cigare ou une flasque d'alcool fort (+1 PM une fois par jour)
- Un flacon de parfum
- Un reste de vos années chez les scouts (un couteau suisse, une boussole...).

Liens Sociaux

Etablissez un lien avec chacun des Héros avec lesquels vous allez partager vos aventures. Pour ce faire, choisissez en accord avec chacun d'entre eux une des propositions suivantes et développez.

- J'ai une dette envers _____
- _____ fait souvent l'objet de mes plaisanteries.
- Etrangement, _____ semble être celui en qui je peux avoir le plus confiance.

Notez un Lien pour chaque Héros cité.

Liens

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Prestige

Si votre jet de dé indique un échec gagnez un point de Prestige pour chaque attribut ainsi marqué puis effacez ces marques. Si, en cours de jeu, une qu'une manœuvre le précise, cochez également une case de Prestige.

Quand vous avez rempli les 7 cases de Prestige, vous progressez. Effacez les coches, et choisissez une amélioration dans la liste ci-dessous. Après avoir progressé cinq fois, vous obtenez l'accès aux améliorations avancées en plus des précédentes.

Améliorations

- Manœuvre de votre livret
- Manœuvre de votre livret
- +1 en Brutal (Max +3)
- +1 en Sang Froid (Max +3)
- +1 en Esprit (Max +3)
- +1 en Sex Appeal (Max +3)
- Manœuvre d'un autre livret
- Manœuvre d'un autre livret
- Un nouveau champ d'expertise

Améliorations avancées

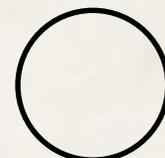
- +1 dans un attribut au choix (Max +3)
- +1 dans un attribut au choix (Max +3)
- +1 dans un attribut au choix (Max +3)
- Manœuvre d'un autre livret
- Manœuvre d'un autre livret
- Manœuvre d'un autre livret
- Un nouveau champ d'expertise

Équipement & Possessions

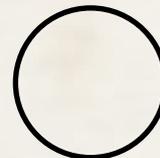
LE CANDIDE

Nom

Apparence	Age:
-----------	------



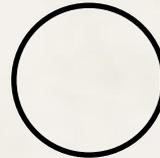
Brutalité



Sang Froid



Sex Appeal



Esprit

Moral

Blessure Blessure Mj.

Opportunité

Archétype

Champ d'expertise

Manœuvres

- La Chance sourit aux audacieux

Vous êtes un sacré chanceux. Vous bénéficiez de ce fait d'une Opportunité supplémentaire par session.

- La situation est sous contrôle

Augmentez votre score de Sex Appeal de +1 (max +4).

- Toujours le mot pour rire

Lors d'un combat, si vous entreprenez avec succès quelque chose de drôle ou cocasse, en faisant preuve de subtilité ou en décontenançant votre adversaire, faites gagner un point de Moral à tous vos alliés, ainsi ragillardis par le burlesque de la situation.

Vous ne pouvez déclencher cette manœuvre qu'une fois par scène

- Distraction

Lorsque vous cherchez attirez l'attention d'un public de façon à permettre à vos alliés de faire quelque chose, lancez + Sex Appeal.

Sur un 10+, vous attirez l'attention complète de votre auditoire tant que rien de fâcheux ne vient vous troubler et tant que l'intégrité des personnes présentes dans l'auditoire ne sera pas mise à mal. Pendant ce temps vos alliés auront le champ libre. Sur un 7-9, vous n'attirez pas complètement l'attention de votre auditoire : vos alliés devront faire face au danger s'ils veulent profiter ainsi de votre distraction. Sur un 6-, si vous attirez l'attention complète de votre auditoire, celle-ci n'est pas vraiment celle que vous recherchez...

- T'inquiète, je vais jeter un oeil

Lorsque vous partez de votre propre chef pour vérifier un endroit (ou quelque chose) de dangereux, gagnez un point de prestige.

Notes

Création du Héros

- Choisissez la nationalité de votre Héros.
- Donnez un nom à votre Héros et choisissez son apparence.
- Choisissez un Archétype et deux Champs d'expertise.
- Déterminer les Attributs de votre Héros.
- Choisissez 3 manœuvres spécifiques parmi celles proposées
- Choisissez votre équipement de base
- Présentez votre Héros aux autres joueurs, répondez aux questions du MC, puis déterminez collectivement les liens qui vous unissent aux autres Héros

Nationalités

Anglais, français, allemand, italien, espagnol, états-unien, chinois, indien, turc, scandinave, russe.

Noms

Reportez-vous à la liste de nom fournie en aide de jeu et choisissez en fonction de votre nationalité.

Archétypes

- Professeur
- Célébrité
- Militaire
- Dandy
- Antiquaire
- Journaliste
- Médecin
- Auteur
- Homme d'Eglise
- Psychologue
- Homme de Loi
- Escroc

Attributs

Répartissez +2 / +1 / 0 / -1 entre les quatre Attributs (décrits ci-contre) puis ajouter +2 où bon vous semble sans toutefois dépasser 16.

Apparence

Visage : Jovial bourru, joli, honnête, doux, amical, rond, maigre, émacié, quelconque.

Regard : Amical, perçant, intelligent, scrutateur, hautain, rieur, brillant, pénétrant, passionné, impénétrable.

Allure : Squelettique, svelte, corpulent, énergique, élégant, sensuel, généreux, robuste, agile, gros.

Vêtements : Élégants, guenilles, simples, splendides, ordinaires, élimés, rustiques, corrects, soigneux.

Champs d'expertise

- Astronome
- Archéologie
- Linguistique
- Médecine
- Sciences
- Pègre
- Arts
- Antiquités
- Théologie
- Jet Set
- Psychologie
- Arts Militaires
- Histoire
- Commerce
- Politique
- Littérature

- *Brutalité* : Dur, brutal, fort, déterminé, vigoureux.
- *Sang Froid* : bon sous pression, rationnel, réfléchi, calme.
- *Sex Appeal* : Séduisant, intimidant, élégant, baratineur, impressionnant.
- *Esprit* : Malin, intelligent, éveillé, curieux, attentif, éduqué.

Equipement de base

Armes (2 au choix)

- Couteau (2-PM, contact)
- Club de golf, batte de baseball ou batte de cricket (2 PM, allonge, inoffensif, sanglant)
- Pistolet de poche (1 PM, proche, rechargement, bruyant, discret)
- Fusil de chasse (2 PM, loin, bruyant)
- Couteau de poche ou couteau suisse (1 PM, allonge, utile, discret)

Possessions (2 au choix)

- Différentes notes d'Hôtels.
- Un étui à cigare ou une flasque d'alcool fort (+1 PM une fois par jour).
- Un flacon de parfum.
- Un reste de vos années chez les scouts (un couteau suisse, une boussole...).

Liens Sociaux

Etablissez un lien avec chacun des Héros avec lesquels vous allez partager vos aventures. Pour ce faire, choisissez en accord avec chacun d'entre eux une des propositions suivantes et développez.

- _____ est un parent éloigné.
- _____ ne me considère pas à ma juste valeur. Je vais lui montrer de quoi je suis capable.
- _____ ne comprend rien à la vie. Vous allez devoir lui apprendre ce qu'elle est vraiment.

Notez un Lien pour chaque Héros cité.

Liens

_____	_____
_____	_____
_____	_____

Prestige

Si votre jet de dé indique un échec gagnez un point de Prestige pour chaque attribut ainsi marqué puis effacez ces marques. Si, en cours de jeu, une qu'une manœuvre le précise, cochez également une case de Prestige.

Quand vous avez rempli les 7 cases de Prestige, vous progressez. Effacez les coches, et choisissez une amélioration dans la liste ci-dessous. Après avoir progressé cinq fois, vous obtenez l'accès aux améliorations avancées en plus des précédentes.

Améliorations

- Manœuvre de votre livret
- Manœuvre de votre livret
- +1 en Brutal (Max +3)
- +1 en Sang Froid (Max +3)
- +1 en Esprit (Max +3)
- +1 en Sex Appeal (Max +3)
- Manœuvre d'un autre livret
- Manœuvre d'un autre livret
- Un nouveau champ d'expertise

Améliorations avancées

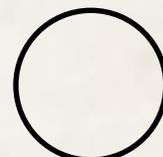
- +1 dans un attribut au choix (Max +3)
- +1 dans un attribut au choix (Max +3)
- +1 dans un attribut au choix (Max +3)
- Manœuvre d'un autre livret
- Manœuvre d'un autre livret
- Manœuvre d'un autre livret
- Un nouveau champ d'expertise

Équipement & Possessions

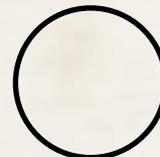
LE SAMARITAIN

Nom

Apparence	Age:
-----------	------



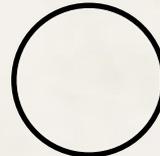
Brutalité



Sang Froid



Sex Appeal



Esprit

Moral

Blessure Blessure Mj.

Opportunité

Archétype

Champ d'expertise

Manœuvres

○ Médecine

Lorsque vous soignez quelqu'un ne souffrant pas de blessures et que vous avez de quoi le faire, il regagne 3 points de Moral.

Lorsque vous soignez quelqu'un souffrant d'une blessure ou d'une blessure majeure, lancez 2d6 + Esprit. Sur un 7+, il peut décocher un niveau de blessure immédiatement, et s'il lui en reste encore un autre, il ne pourra le décocher qu'après une bonne nuit de repos. Sur un 10+, il regagne 3 points de Moral. Sur un 7-9, il regagne seulement 1 point de Moral. Sur un 6-, il ne pourra décocher ses niveaux de blessure qu'après une bonne nuit de repos.

Sur un 7+, vous choisissez une des options suivantes :

- Vous pouvez faire comme si vous lui aviez tiré les vers du nez. Posez une question de la liste de la Manœuvre de base.
- Vous pouvez faire comme si vous lui aviez conté fleurette et considérer que vous avez fait une emprise sur lui.

○ Trousse d'apothicaire

Lorsque vous sortez un objet de votre trousse, décrivez le, indiquez l'usage que vous souhaitez en faire et 2d6 + Esprit. Sur un 7+, ce que vous aviez prévu se produit. Sur un 10+, choisissez 1 ou sur un 7 - 9, choisissez 2.

- Ça ne dure pas très longtemps, vous devez vous dépêcher pour en tirer un avantage
- L'effet est plus important ou plus faible que vous ne l'aviez prévu
- Il y a des conséquences imprévues
- Vous attirez sur vous une attention malveillante

Sur un 6-, préparez-vous au pire.

○ Scientia potentia est

Augmentez votre score d'Esprit de +3 (max +4).

○ Diagnostic

Lorsque vous passez du temps en tête à tête avec quelqu'un dans le cadre de vos activités professionnelles, lancez 2d6 + Esprit. Sur un 10+, retenez 2. Sur un 7-9, retenez 1. Vous pouvez dépenser ce que vous avez retenu, 1 pour 1, pour choisir une des options de cette liste

- Vous apprenez quelque chose d'utile et d'intéressant (directement, par l'observation, ou indirectement, dans la discussion avec lui). Le MC vous dira quoi.
- Il sera votre obligé par la suite.
- Il suivra à la lettre l'une de vos prescriptions.

Lorsque vous auscultez un corps, lancez 2d6 + Esprit. Sur un 10+, retenez 2. Sur un 7-9, retenez 1. Pour chaque retenue, vous pouvez poser une des questions suivantes :

- Comment est-il mort ?
- À quand remonte la mort ? En
- Quel était son état émotionnel quand il est mort ?
- Qu'est-ce qu'il me paraît anormal ?

○ Psychologue

Lorsque vous discutez en tête à tête avec quelqu'un et que vous lui posez une question, lancez 2d6 + Esprit. Sur un 10+, il répondra à votre question et retenez 2. Sur un 7 - 9, il répondra à votre question et retenez 1. Sur un 6-, préparez-vous au pire.

Pour chaque retenue, vous pouvez choisir une des options suivantes :

- Vous pouvez lui poser une autre question à laquelle il répondra honnêtement
- Il vous dira spontanément quelque chose d'intéressant et d'utile sans que n'ayez besoin de poser une question. Le MJ vous dira quoi.
- Vous pouvez lui demander de s'engager à faire quelque chose qui vous est utile. Il tiendra parole.

Notes

Création du Héros

- Choisissez la nationalité de votre Héros.
- Donnez un nom à votre Héros et choisissez son apparence.
- Choisissez un Archétype et deux Champs d'expertise.
- Déterminer les Attributs de votre Héros.
- Choisissez 3 manœuvres spécifiques parmi celles proposées
- Choisissez votre équipement de base
- Présentez votre Héros aux autres joueurs, répondez aux questions du MC, puis déterminez collectivement les liens qui vous unissent aux autres Héros

Nationalités

Anglais, français, allemand, italien, espagnol, états-unien, chinois, indien, turc, scandinave, russe.

Noms

Reportez-vous à la liste de nom fournie en aide de jeu et choisissez en fonction de votre nationalité.

Archétypes

- Professeur
- Célébrité
- Militaire
- Dandy
- Antiquaire
- Journaliste
- Médecin
- Auteur
- Homme d'Eglise
- Psychologue
- Homme de Loi
- Escroc

Attributs

Répartissez +2 / +1 / 0 / -1 entre les quatre Attributs (décrits ci-contre) puis ajouter +2 où bon vous semble sans toutefois dépasser 16.

Apparence

Visage : Jovial bourru, joli, honnête, doux, amical, rond, maigre, émacié, quelconque.

Regard : Amical, perçant, intelligent, scrutateur, hautain, rieur, brillant, pénétrant, passionné, impénétrable.

Allure : Squelettique, svelte, corpulent, énergique, élégant, sensuel, généreux, robuste, agile, gros.

Vêtements : Élégants, guenilles, simples, splendides, ordinaires, élimés, rustiques, corrects, soigneux.

Champs d'expertise

- Astronome
- Archéologie
- Linguistique
- Médecine
- Sciences
- Pègre
- Arts
- Antiquités
- Théologie
- Jet Set
- Psychologie
- Arts Militaires
- Histoire
- Commerce
- Politique
- Littérature

- *Brutalité* : Dur, brutal, fort, déterminé vigoureux.
- *Sang Froid* : bon sous pression, rationnel réfléchi, calme.
- *Sex Appeal* : Séduisant, intimidant élégant, baratineur, impressionnant.
- *Esprit* : Malin, intelligent, éveillé, curieux attentif, éduqué.

Equipement de base

Vous disposez d'une trousse contenant le matériel de médecine comme par exemple des ciseaux, des chiffons, des rubans, des aiguilles, du fil, de l'alcool, des garrots, des fioles...

Armes (1 au choix)

- Couteau de poche ou couteau suisse (1 PM, allonge, utile, petit)
- Pistolet de poche (1 PM, proche, rechargement, bruyant, discret)

Possessions (2 au choix)

- Un anneau de votre Fraternité / Sororité étudiante
- Un livre de recherches que vous êtes en train d'écrire.
- Un flacon contenant une fleur inconnue que vous avez trouvée lors de vos dernières aventures.
- Une correspondance avec un de vos éminents collègues.

Liens Sociaux

Établissez un lien avec chacun des Héros avec lesquels vous allez partager vos aventures. Pour ce faire, choisissez en accord avec chacun d'entre eux une des propositions suivantes et développez.

- _____ est un véritable ami.
- _____ vous a apporté une aide précieuse et vous a aidé à sauver une vie.
- Vous respectez _____ pour ses connaissances acquises au prix de maintes difficultés et lui demandez souvent conseil.

Notez un Lien pour chaque Héros cité.

