



FICHE DE PERSONNAGE  
« COURT MÉTRAGE »

NOM/SURNOM DU PERSONNAGE

Thanao

IDENTITÉ PROVISOIRE

MÉTIER/VOIE

Mega : Escorteur

FONDAMENTAUX

ATTITUDE, VÉCU Longiligne, maigre, taoïturne

MOTIVATION Trouver des lieux cachés

OBJECTIFS Monter en efficacité et grades

PULSIONS/ADDITIONS Intrusion lieux interdits

HANTISE Les rats



Points de Vie	Points de Mêlée	Défis et cumulés
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		



**ÉQUIPEMENT** Veste avec bougies, briquet, câbles fins (acier, textlar, textile), minileds, nanordi, subvoc, 2 paralysants (poignet, 1 charge - camouflé 3 charges)

**PROTECTIONS** T-shirt textlar DÉF + 1  
 Gants isolants (mains, vs chal., elect.) + 2  
 Casquette semi rigide (vs assommer) + 1

DOMAINES	COMMUNICATION d 4	PRATIQUE d 6	CULTURE MILIEUX... d 6
<b>TALENTS</b>	INTERPRÉTER (3) d 6	OBSERVER (2)(3) d 4	... HABITÉS (3) d 6
	PARAÎTRE (3) d X	FURTIVITÉ d 6	... SAUVAGES d X
	PERSUADER d 4	ACROBATIES d 6	... SCIENTECHS d 0
	TISSER DES LIENS d -2	MANIPS (2) d 4	... POUVOIR (3) d 0
	DIRIGER (2) d 6	CONDUIRE d 0	... CLANDESTINS d 0

SPÉS	1	2	3
Stop combat: Assommer, Immobiliser, tenir	+4 Rg	4	+ Rg
Tactiques d'urgence	+2 Rg	5	+ Rg
Mondanités et ceroles	+4 Rg	6	+ Rg

COMBAT d 6	DÉF Niv. 10	Init d 6.8	Esq. d 6.6.10
	ATT	+DÉF	0 Av 1 Av 2 Av 3 Av 4Av+
MAINS NUES	d 6.6.10		1 2 3a 5 7h
ARMES COURTES	d 0.6.10		1 3 6a 9 12h
ARMES LONGUES	d 0.6.10		2 3 7a 11 15h
LANCER	d 0.6.6		1 2 4a 8 10h
TIR	d 0.6.6		2 4 8a 12 16h
Lutte (I)	+2 Rg 8.6.10	1r 2i 3a 4 6h	
Fronde	+2 Rg 2.6.6	1 2s 4a 8 10h	
Bâton, Matraque	+2 Rg 2.6.10	1 3s 5ah 7 9	



FICHE DE PERSONNAGE  
« COURT MÉTRAGE »

NOM/SURNOM DU PERSONNAGE

Shan

IDENTITÉ PROVISOIRE

MÉTIER/VOIE

Mega : Bioeyb

FONDAMENTAUX

ATTITUDE, VÉCU Petite taille, tonique, liant(e), bavard(e)

MOTIVATION Lutter contre la souffrance

OBJECTIFS Identifier des maladies et leur cause

PULSIONS/ADDITIONS La gourmandise

HANTISE Être enfermée



Points de Vie	Points de Mêlée	Défis et cumulés
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		



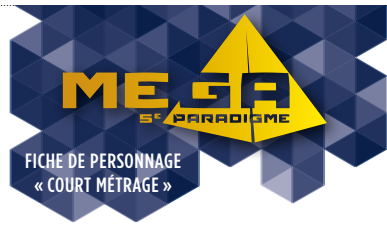
**ÉQUIPEMENT** Medikit, analyseur, nanordi, subvoc, 2 paralysants (poignet, 1 charge - camouflé 3 charges), couteau suisse, spray anti-agression et soporifique, trousse de soin NT local

**PROTECTIONS** Veste textlar DÉF + 1  
 +  
 +

DOMAINES	COMMUNICATION d 8	PRATIQUE d 6	CULTURE MILIEUX... d 4
<b>TALENTS</b>	INTERPRÉTER (1)(2) d 6	OBSERVER (1)(3) d 4	... HABITÉS d 6
	PARAÎTRE d 0	FURTIVITÉ d 0	... SAUVAGES d 2
	PERSUADER (2) d 4	ACROBATIES d 6	... SCIENTECHS (3) d 4
	TISSER DES LIENS (2) d -2	MANIPS (1)(3) d 8	... POUVOIR d 0
	DIRIGER d 0	CONDUIRE d 0	... CLANDESTINS d 0

SPÉS	1	2	3
Premiers soins, Soins avancés	+4 Rg	4	+ Rg
Thérapie verbale	+2 Rg	5	+ Rg
Biotechnologie	+4 Rg	6	+ Rg

COMBAT d 4	DÉF Niv. 9	Init d 4.6	Esq. d 6.4.8
	ATT	+DÉF	0 Av 1 Av 2 Av 3 Av 4Av+
MAINS NUES	d 6.6.10		1 2 3a 5 7h
ARMES COURTES	d 0.6.10		1 1 3 6a 9 12h
ARMES LONGUES	d 0.6.10		1 2 3 7a 11 15h
LANCER	d 0.6.6		1 2 4a 8 10h
TIR	d 0.6.6		2 4 8a 12 16h
Lutte.renv.immob.	+2 Rg 8.6.10	1 1r 2r 3i 4s 6h	
	+ Rg		
	+ Rg		



FICHE DE PERSONNAGE  
« COURT MÉTRAGE »

NOM/SURNOM DU PERSONNAGE

IDENTITÉ PROVISOIRE

MÉTIER/VOIE

Mega : Ranger

FONDAMENTAUX

ATTITUDE, VÉCU *Fin(e) et souple, toujours en activité, donne volontiers un coup de main surtout pour bricoler.*

MOTIVATION *Découvrir des lieux surprenants*

OBJECTIFS *Se cultiver et devenir plus réfléchi(e)*

PULSIONS/ADDICTIONS *Partir en solitaire*

HANTISE *Rester enfermé(e)*



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				

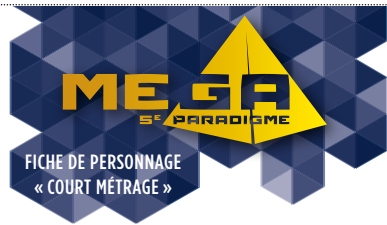


**ÉQUIPEMENT** *Veste, briquet, bougies, câbles fins (acier, texlar, textile), lampe, nanordi, communicateur et subvoo, 2 paralysants (poignet, 1 charge - camouflé 3 charges), couteau, boussole, Bip*

**PROTECTIONS** *Veste+ pant. texlar DÉF + 1  
Chapeau renforcé (vs assommer) + 1  
Rangers renforcées (vs morsures) + 1*

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

COMBAT d 6	DÉF Niv. II	Init d 6•8	Esq. d 6•6•10
	ATT	+DÉF	0 Av 1 Av 2 Av 3 Av 4 Av+
MAINS NUES (3)	d 0•6•10	1 2 3a 5 7h	
ARMES COURTES	d 0•6•10	1 1 3 6a 9 12h	
ARMES LONGUES	d 0•6•10	1 2 3 7a 11 15h	
LANCER	d 6•6•6	1 2 4a 8 10h	
TIR	d 0•6•6	2 4 8a 12 16h	
Baton Matraq. +2 Rg	2•6•10	1r 2i 3a 4 6h	
Fronde +2 Rg	8•6•6	1 2s 4a 8 10h	
3 Comb primitif +2 Rg	2•6•10	1 3s 5ah 7 9	



FICHE DE PERSONNAGE  
« COURT MÉTRAGE »

NOM/SURNOM DU PERSONNAGE

Raf

IDENTITÉ PROVISOIRE

MÉTIER/VOIE

Mega : Fouineur

FONDAMENTAUX

ATTITUDE, VÉCU *Communique plus par regards et mimiques, mais devient bavard si nécessaire. Aime jouer, observer, commenter.*

MOTIVATION *Aider les gens à changer de destin*

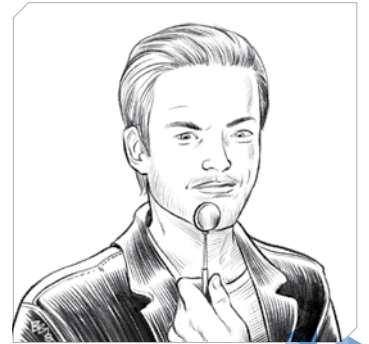
OBJECTIFS *Casser les dictatures grandes et petites*

PULSIONS/ADDICTIONS *Les jeux de hasard ou pas*

HANTISE *Être mordu par un serpent*



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				



**ÉQUIPEMENT** *analyseur, nanordi, communicateur +subvoo, 2 paralysants (poignet, 1 charge - camouflé 3 charges), couteau suisse, localisateur, caméra multisenso, respirateur, trousse de crochetage*

**PROTECTIONS** *Veste+polo texlar DÉF + 2  
Gants isolants (vs chaleur et électr.) + 1*

DOMAINES	COMMUNICATION d 8	PRATIQUE d 6	CULTURE MILIEUX... d 4
TALENTS	INTERPRÉTER (1) d 0	OBSERVER (2) d 6	... HABITÉS (1)(3) d 0
	PARAÎTRE (1)(7) d 6	FURTIVITÉ (2) d 4	... SAUVAGES d 0
	PERSUADER (3)(7) d 8	ACROBATIES d 6	... SCIENTECHS (1) d 0
	TISSER DES LIENS (2)(3) d 0	MANIPS (2) d 4	... POUVOIR (1) d 0
	DIRIGER d 0	CONDUIRE d 0	... CLANDESTINS (1)(3) d 0
SPÉS	1 Infiltration +4 Rg 4	Fouille en règle +2 Rg	
	2 Intrusion +6 Rg 5		+ Rg
	3 Mobiliser des indignés +4 Rg 6		+ Rg

COMBAT d 4	DÉF Niv. 9	Init d 6•10	Esq. d 6•4•10
	ATT	+DÉF	0 Av 1 Av 2 Av 3 Av 4 Av+
MAINS NUES	d 4•4•8	1 2 3a 5 7h	
ARMES COURTES	d 0•4•8	1 1 3 6a 9 12h	
ARMES LONGUES	d 0•4•8	1 2 3 7a 11 15h	
LANCER	d 0•4•8	1 2 4a 8 10h	
TIR	d 0•4•8	2 4 8a 12 16h	
	+ Rg	• •	
	+ Rg	• •	
	+ Rg	• •	





FICHE DE PERSONNAGE  
« COURT MÉTRAGE »

NOM/SURNOM DU PERSONNAGE

Stal  
IDENTITÉ PROVISOIRE

MÉTIER/VOIE

Contact : Pilote de rallye

FONDAMENTAUX

ATTITUDE, VÉCU Jovial, un peu dur(e) à cuire, se vexe facilement, un peu bagarreur. Issu d'un milieu modeste, doit de vivre sa passion à son statut de Contact

MOTIVATION Plaisir de parcourir les routes

OBJECTIFS Affûter chaque jour ses réflexes

PULSIONS/ADDITIONS chocolatique

HANTISE Perdre son statut de Contact



Points de Vie	Points de Mêlée	Défis et cumulés
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		



**ÉQUIPEMENT** Une « pince combinée multi-outils », de l'adhésif de réparation, une lampe aimantée, des barres énergétiques.

**PROTECTIONS** DÉF + 1  
+ 2  
+ 1

DOMAINES	COMMUNICATION d 6	PRATIQUE d 8	CULTURE MILIEUX... d 4
TALENTS	INTERPRÉTER (3) d 4	OBSERVER (2)(3)(4) d 6	... HABITÉS (1)(3) d 4
	PARAÎTRE d -2	FURTIVITÉ d 0	... SAUVAGES d X
	PERSUADER (3) d 4	ACROBATIES d 6	... SCIENTECHS d 0
	TISSER DES LIENS d 0	MANIPS d 6	... POUVOIR d 0
	DIRIGER d 0	CONDUIRE (1) d 8	... CLANDESTINS d 0
SPÉS	1 Conduite sportive (GT et 4x4) +6 Rg 4		+ Rg
	2 Orientation et itinéraires +4 Rg 5		+ Rg
	3 Négocier pièces et réparation +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 4Av+
MAINS NUES	d 0 • 4 • 8	1 2 3a 5 7h	
ARMES COURTES	d 0 • 4 • 8	1 1 3 6a 9 12h	
ARMES LONGUES	d 0 • 4 • 8	1 2 3 7a 11 15h	
LANCER	d 0 • 4 • 10	1 2 4a 8 10h	
TIR	d 0 • 4 • 10	2 4 8a 12 16h	
	+ Rg	• •	
	+ Rg	• •	
	+ Rg	• •	



FICHE DE PERSONNAGE  
« COURT MÉTRAGE »

NOM/SURNOM DU PERSONNAGE

Med  
IDENTITÉ PROVISOIRE

MÉTIER/VOIE

Contact : Médecin d'ONG

FONDAMENTAUX

ATTITUDE, VÉCU Avenant(e), discutant volontiers sans être bavard(e), Med soigne autant par l'écoute que par les remèdes et aime prendre son temps.

MOTIVATION Lutter contre la souffrance

OBJECTIFS Guérir aussi les causes des symptômes

PULSIONS/ADDITIONS

HANTISE



Points de Vie	Points de Mêlée	Défis et cumulés
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		



**ÉQUIPEMENT** Trousse de premiers secours (antipoison, anti-venin, matériel de suture, pansements et bandages, thermomètre, stéthoscope, médicaments courants contre fièvre, allergie, problèmes cardiaques...)

**PROTECTIONS** DÉF + 1  
+  
+

DOMAINES	COMMUNICATION d 8	PRATIQUE d 6	CULTURE MILIEUX... d 4
TALENTS	INTERPRÉTER (1)(2) d 6	OBSERVER (1)(3) d 4	... HABITÉS d 6
	PARAÎTRE d 0	FURTIVITÉ d 0	... SAUVAGES d 2
	PERSUADER (2) d 4	ACROBATIES d 6	... SCIENTECHS (1) d 4
	TISSER DES LIENS (2) d -2	MANIPS (1)(3) d 8	... POUVOIR d 0
	DIRIGER d 0	CONDUIRE d 0	... CLANDESTINS d 0
SPÉS	1 Premiers soins, Soins avancés +4 Rg 4		+ Rg
	2 «Ça va bien se passer» (thérapie verbale) +2 Rg 5		+ Rg
	3 Préparations médicales et poisons +4 Rg 6		+ Rg

COMBAT d 4	DÉF Niv. 9	Init d 4 • 6	Esq. d 6 • 4 • 8
	ATT	+DÉF	0 Av 1 Av 2 Av 3 Av 4Av+
MAINS NUES	d 6 • 6 • 10	1 2 3a 5 7h	
ARMES COURTES	d 0 • 6 • 10	1 1 3 6a 9 12h	
ARMES LONGUES	d 0 • 6 • 10	1 2 3 7a 11 15h	
LANCER	d 0 • 6 • 6	1 2 4a 8 10h	
TIR	d 0 • 6 • 6	2 4 8a 12 16h	
	+ Rg	• •	
	+ Rg	• •	
	+ Rg	• •	



FICHE DE PERSONNAGE « COURT MÉTRAGE »

NOM/SURNOM DU PERSONNAGE

IDENTITÉ PROVISOIRE

MÉTIER/VOIE

Contact : Prof d'art martiaux

FONDAMENTAUX

ATTITUDE, VÉCU *Fin(e) et souple, toujours en activité, donne volontiers un coup de main surtout pour bricoler.*

MOTIVATION *Découvrir des lieux surprenants.*

OBJECTIFS *Se cultiver et devenir plus réfléchi(e)*

PULSIONS/ADDICTIONS *Partir en solitaire*

HANTISE *Rester enferm(e)*



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		



**ÉQUIPEMENT** Sae avec Kimono, sabre d'entraînement, bâton

PROTECTIONS	DÉF +
	+
	+

DOMAINES	COMMUNICATION d 4	PRATIQUE d 8	CULTURE MILIEUX... d 2
TALENTS	INTERPRÉTER d 4	OBSERVER d 0	... HABITÉS d 0
	PARAÎTRE (1) d 0	FURTIVITÉ (9) d 0	... SAUVAGES d 0
	PERSUADER d 0	ACROBATIES (1)(9) d 8	... SCIENTECHS d 0
	TISSER DES LIENS d 4	MANIPS d 0	... POUVOIR d 0
	DIRIGER d 0	CONDUIRE d 0	... CLANDESTINS d 0
SPÉS	1 Impressionner +2 Rg 4		+ Rg
	2 + Rg 5		+ Rg
	3 + Rg 6		+ Rg

COMBAT d 8	DÉF Niv. 13	Init d 8.10	Esq. d 8.10.8
	ATT	+DÉF	0 Av 1 Av 2 Av 3 Av 4 Av+
MAINS NUES (9)	d 6.8.8	1	2 3a 5 7h
ARMES COURTES (7)	d 6.8.8	1	1 3 6a 9 12h
ARMES LONGUES (8)	d 6.8.8	1	2 3 7a 11 15h
LANCER	d 4.8.8	1	2 4a 8 10h
TIR	d 0.8.8	2	4 8a 12 16h
7-Bâton long +2 Rg	8.8.8	3	1 2 4s 8ar 12h
8-Katana +4 Rg	10.8.8	3	1 6v 9tp 13hd 17
9-Kung fu +4 Rg	10.8.8	2	1 3s 6ah 10 14



FICHE DE PERSONNAGE « COURT MÉTRAGE »

NOM/SURNOM DU PERSONNAGE

Offi

IDENTITÉ PROVISOIRE

MÉTIER/VOIE

Contact : Journaliste

FONDAMENTAUX

ATTITUDE, VÉCU *Enfance dans une famille ruinée par un escroc, journaliste pour contrer les hypocrites et tricheurs, a appris à contenir sa colère pour obtenir les bonnes infos.*

MOTIVATION *Recherche de la vérité*

OBJECTIFS *Changer pour éviter les compromissions*

PULSIONS/ADDICTIONS *Curiosité*

HANTISE *Les eaux profondes*



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		



**ÉQUIPEMENT** Caméra et micros visibles et moins visibles + parabole pliable pour écouter au loin, jumelles, accessoires de crochetage de serrure, gants fins

PROTECTIONS	DÉF +
	+
	+

DOMAINES	COMMUNICATION d 8	PRATIQUE d 4	CULTURE MILIEUX... d 6
TALENTS	INTERPRÉTER (2) d 6	OBSERVER (1)(2)(3) d 6	... HABITÉS (1)(2) d 4
	PARAÎTRE (2) d 0	FURTIVITÉ d 4	... SAUVAGES d 0
	PERSUADER (2) d 6	ACROBATIES d 0	... SCIENTECHS d 0
	TISSER DES LIENS (1)(2) d 8	MANIPS (3) d 4	... POUVOIR d 0
	DIRIGER d 0	CONDUIRE d 0	... CLANDESTINS (1)(2) d 0
SPÉS	1 Réseau d'infos et aides +4 Rg 4		+ Rg
	2 Infiltration dans un groupe +4 Rg 5		+ Rg
	3 Fouille en règle +2 Rg 6		+ Rg

COMBAT d 4	DÉF Niv. 7	Init d 4.10	Esq. d 6.4.10
	ATT	+DÉF	0 Av 1 Av 2 Av 3 Av 4 Av+
MAINS NUES	d 0.4.6	1	2 3a 5 7h
ARMES COURTES	d 0.4.6	1	1 3 6a 9 12h
ARMES LONGUES	d 0.4.6	1	2 3 7a 11 15h
LANCER	d 0.4.6	1	2 4a 8 10h
TIR	d 0.4.6	2	4 8a 12 16h
Pro de l'Esquive +2 Rg	.	.	
	+ Rg	.	.
	+ Rg	.	.