

L'acrobate

Vous avez été médaillé olympique. Ou acrobate dans un crique. Ou cascadeur raté. Personne ne sait vraiment. Et en toute honnêteté, tout le monde s'en fiche. Vous vous faufilez dans les recoins les plus étroits : c'est tout ce qui compte.

« Quelqu'un peut me sortir de là? »

Nom :

Apparence :



Combines

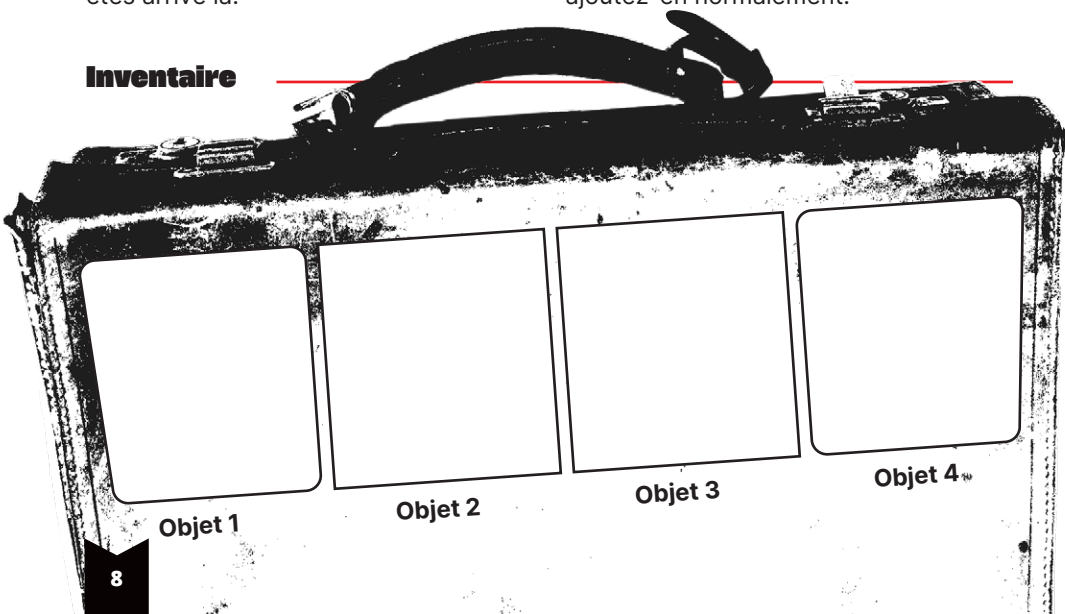
Agile: avantage lors des actions nécessitant de l'agilité physique et des réflexes, comme l'escalade, les sauts, les sauts périlleux ou l'infiltration dans des espaces réduits.

Hyperlaxe: une fois pendant la phase d'action, vous pouvez apparaître dans une scène en sortant d'un meuble ou élément semblable. Le meuble en question doit convenir à la pièce où la scène se déroule. Décrivez comment vous êtes arrivé là.

Se cacher dans les ombres: avantage lors des actions qui impliquent de se déplacer en silence, de se cacher dans des endroits insolites, de se faufiler dans le dos de quelqu'un, voire de l'attaquer par derrière.

« Pas aujourd'hui »: quand vous ratez un jet d'action qui implique la dextérité ou des prouesses physiques, lancez un dé. Sur un 6, vous n'avez pas besoin d'ajouter de dé à la pile. Sinon, ajoutez-en normalement.

Inventaire



L'arnaqueur

Abus de confiance, escroqueries, fraudes, arnaques et stratagèmes. Faux passeports, faux billets et fausses cartes d'identité. Identités multiples, des contacts à n'en plus finir. C'est là que vous vous épanouissez. Dans ces eaux-là, le requin, c'est vous.

« Attrape-moi si tu peux. »

Nom :

Apparence :



Combines

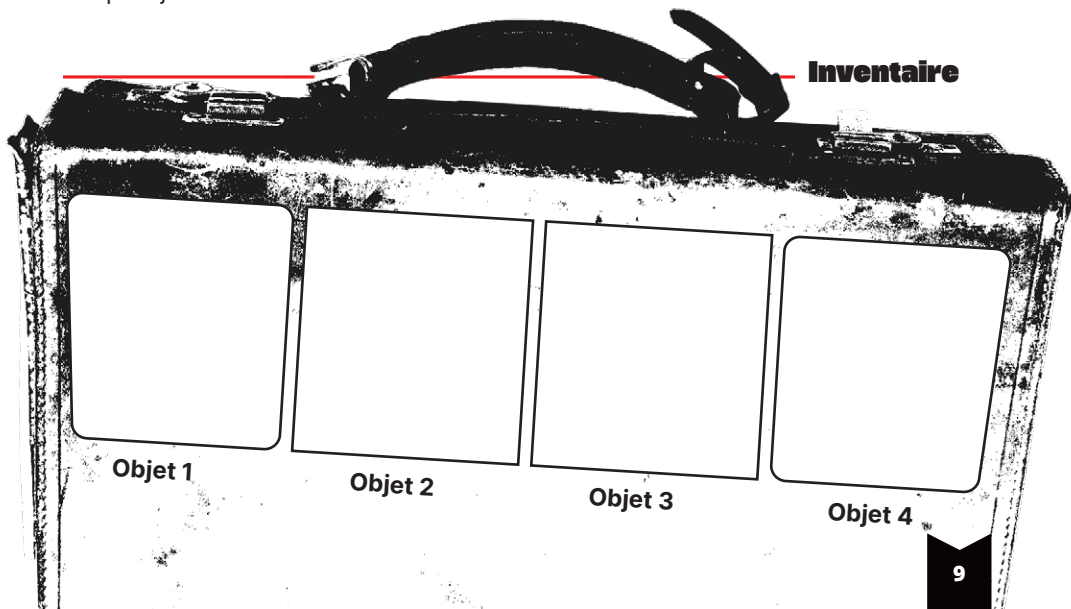
Arnaque : avantagé lors des actions qui consistent à tromper le monde, comme réaliser des illusions, faire disparaître des objets, faire les poches, escroquer, duper, etc.

Fausseur de génie : pendant la phase d'action, vous pouvez utiliser un emplacement d'inventaire pour sortir de faux documents et vous en servir pour résoudre une situation compliquée. Décrivez les papiers en détail ainsi que ce qu'ils justifient.

Ressources : pendant la phase d'action, le premier emplacement d'inventaire que vous utilisez est toujours gratuit. Notez-y l'objet, mais ne déduisez aucune somme du budget.

« Qu'est-ce qui se passe ici ? » : une fois pendant la phase d'action, si l'un des partenaires a des ennuis, vous pouvez surgir de nulle part dans la scène et prendre les choses en main. Décrivez comment vous êtes arrivé.

Inventaire



Le boss

C'est vous qui tirez les ficelles. Qui donnez les ordres. Vous savez vous habiller, vous exprimer et séduire. Vous êtes tous les Danny Ocean de ce monde. Scotch on the rocks, un as dans votre manche, et tout le monde vous aime, même ceux qui ne vous aiment pas.

« Treize millions de dollars et tu traverses le pays avec ce tas de boue pour m'accueillir? »

Nom :

Apparence :



Combines

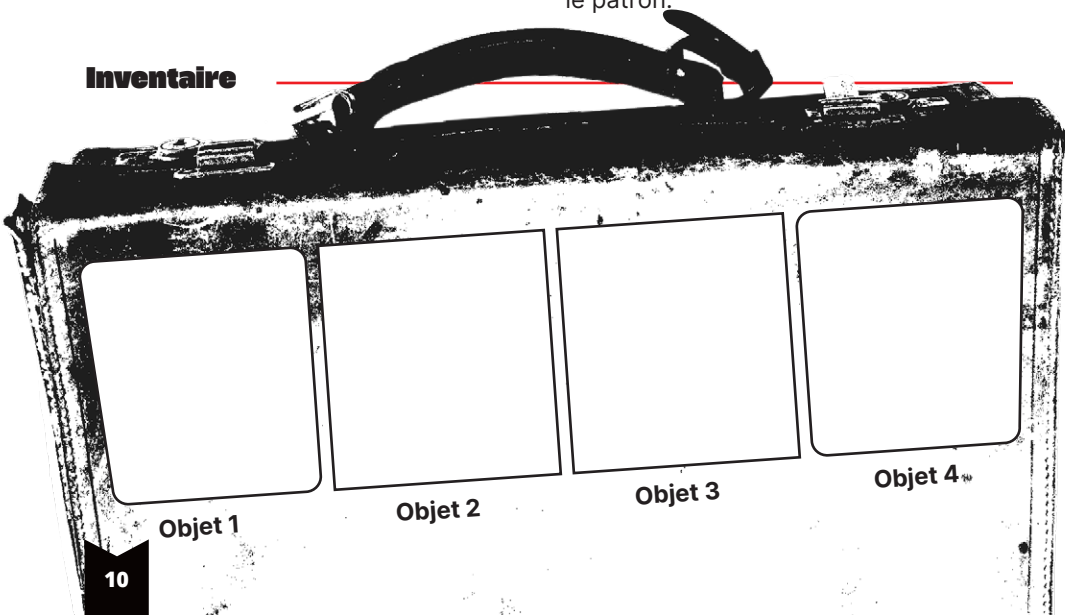
Charmeur: avantagé lors des actions qui impliquent une conversation avec autrui, comme jouer la comédie, débattre, convaincre, défendre un point de vue, manipuler, séduire et même engager des hommes de main.

Tirer les ficelles: vous pouvez obtenir un véhicule extravagant lors de la phase de préparation. L'arbitre est forcé de vous le fournir, quel qu'il soit. Pensez tank, hélicoptère ou avion à réaction.

Tacticien: si l'équipe ne parvient pas à un consensus pour planifier certaines scènes lors de la phase de préparation, c'est vous qui avez le dernier mot. Vous disposez de l'autorité absolue sur le déroulement d'au moins une des scènes.

« C'est qui, le patron? »: quand vous ratez un jet d'action, vous n'ajoutez qu'un dé à la pile en ignorant toutes les autres règles. Parce que c'est vous le patron.

Inventaire



La brute

Vous êtes une racaille, un hooligan, une machine à distribuer les gnons. Le job de videuse, ce n'était pas vraiment votre rêve. Ni tabasser les voyous pour la mafia locale. Alors vous voilà, prête à obéir aux ordres, à ramasser des millions et à fracasser des crânes.

« Je t'arrête tout de suite. Et c'est pas une façon de parler. »

Nom :

Apparence :



Combines

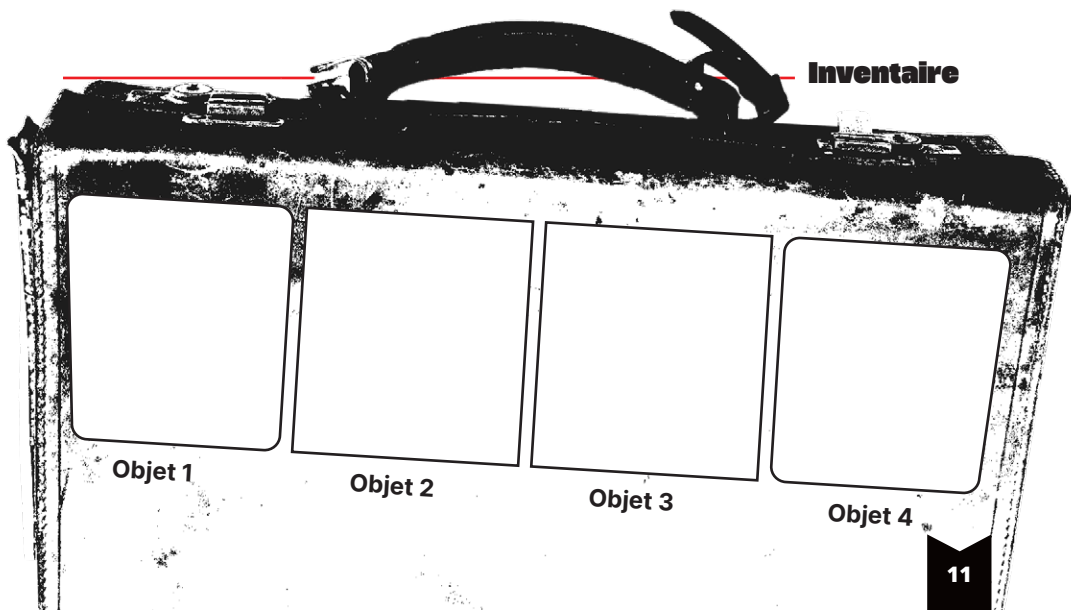
Force brute: avantagée lors des actions nécessitant de la force physique, comme assommer un adversaire, enfoncer une porte ou porter une lourde charge.

« **N'y pensez même pas!** »: une fois pendant la phase d'action, vous pouvez vous sacrifier pour éliminer un groupe d'adversaires sans lancer les dés. Racontez comment vous vous y prenez et quel sacrifice vous réalisez.

Arts martiaux: avantagée lors des actions impliquant l'autodéfense ou l'immobilisation d'un adversaire sans recourir aux armes (à feu ou non).

Joyeux anniversaire, les nases: une fois pendant la phase d'action, vous pouvez souffler sur la pile de dés. Retirez tous les dés qui en sont tombés. Racontez comment vous êtes intervenue pour désamorcer la situation.

Inventaire



Le chauffeur

Vous êtes le roi de la route. La terreur des feux de signalisation. Pas de rouge ni d'orange: pour vous, c'est toujours vert. Il n'y a que l'odeur de l'essence qui vous excite. À en croire la rumeur, vous en mettriez dans votre café.

« Besoin d'un taxi? »

Nom :

Apparence :



Combines

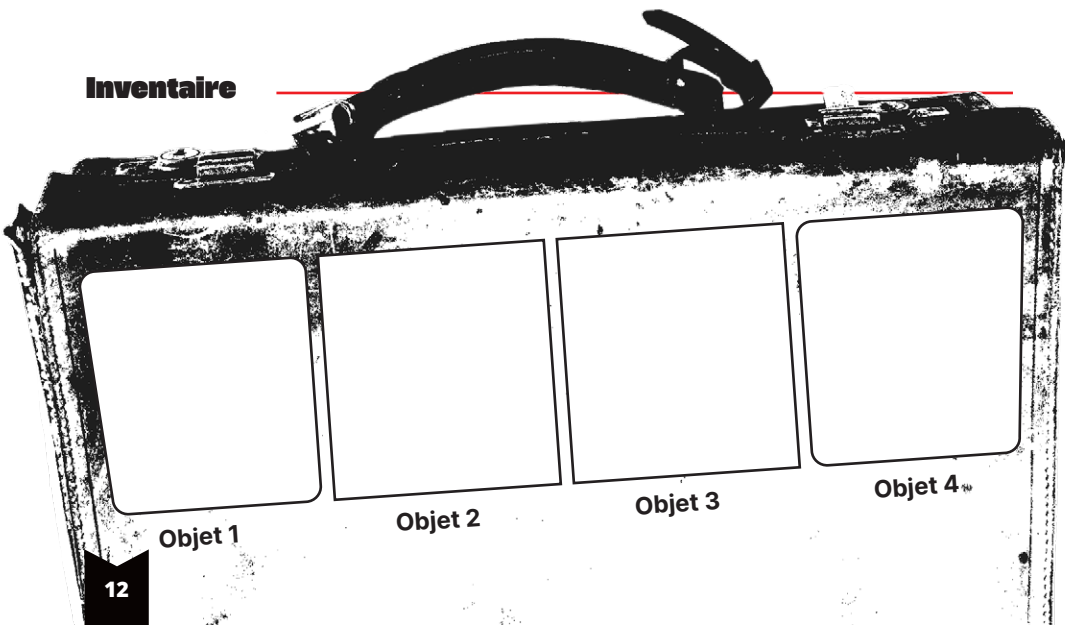
Conduite automobile: avantageé lors des actions impliquant de piloter ou manœuvrer à l'aide d'un véhicule, ce qui comprend les voitures, motos, camions et même bateaux hydrojet.

Garage: vous pouvez vous procurer n'importe quelle voiture de luxe lors de la phase de préparation. L'arbitre doit vous la fournir, quelle qu'elle soit. Ferrari, Porsche, Lambo, MINI Cooper, vous avez l'embarras du choix.

Pilotage: avantageé lors des actions nécessitant de piloter ou manœuvrer à l'aide d'un appareil volant, ce qui comprend les avions, les hélicoptères et même les dirigeables.

Expert en explosifs: personne ne sait vraiment pourquoi, mais vous vous y connaissez aussi en explosifs. Vous êtes avantageé lors des actions qui nécessitent de mettre en place et de faire exploser des bombes.

Inventaire



Le dresseur

Vous êtes le Tiger King. L'homme qui murmure aux oreilles des molosses. Le dresseur d'ours ultime. Vous parlez la langue des bêtes. Et vous savez les entraîner pour réaliser des braquages grandioses. Tout le monde vous considère comme un excentrique, mais qui ne l'est pas, au fond ?

« Je crois à l'intégrité. Une vertu que possèdent les chiens. »

Nom :

Apparence :



Combines

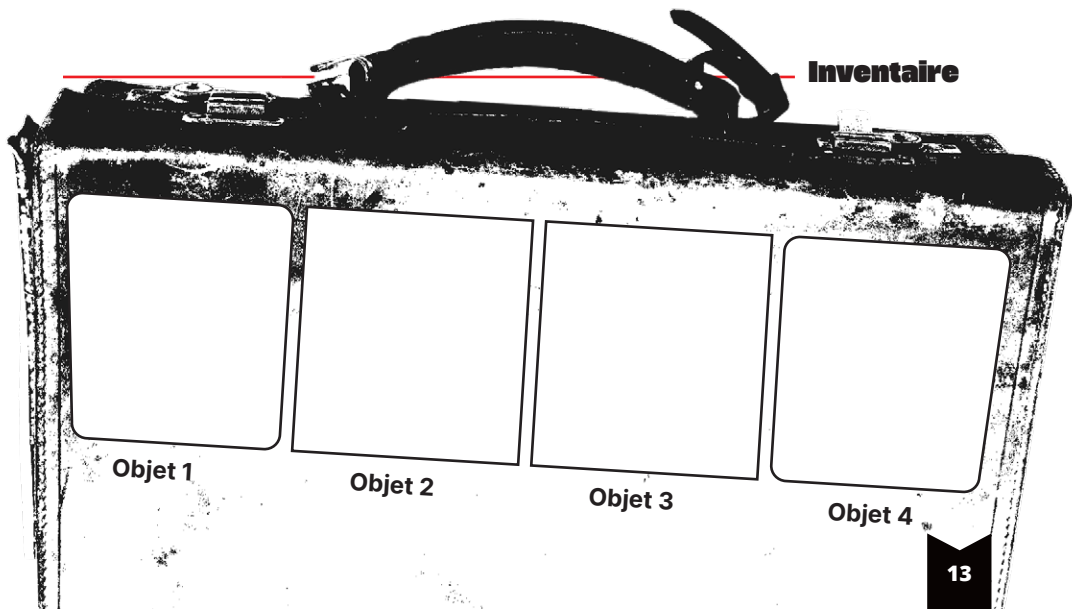
« Minou, minou! » : avantage lors des actions qui consistent à interagir avec des animaux, pour leur donner des ordres ou les séduire. Vous pouvez aussi dresser l'animal.

Bête de poche : vous pouvez utiliser un emplacement d'inventaire lors de la phase d'action pour sortir un petit animal de votre choix. Décrivez ce que vous voulez qu'il fasse.

Il n'y a aucun risque : procurez-vous un gros animal pendant la phase de préparation. Quel que soit votre choix, l'arbitre doit vous le fournir. Les tigres, baleines, requins et ours sont permis.

« Oh merde! » : une fois pendant la phase d'action, si quelqu'un est en danger, vous pouvez envoyer un animal dans la scène. Décrivez comment vous l'avez placé là et ce que vous souhaitez qu'il fasse.

Inventaire



Le génie

Vous étiez le plus brillant de votre classe. À 10 ans, vous piratiez déjà l'ordinateur de votre instituteur. À 14 ans, c'était dans la base de données du gouvernement que vous vous infiltriez. Tout le monde vous semble mesquin, fruste... et en un mot : limité.

« Si tu débranches cet ordi, on est tous morts. »

m'appelle pas l'intello



Nom :

Apparence :

Combines

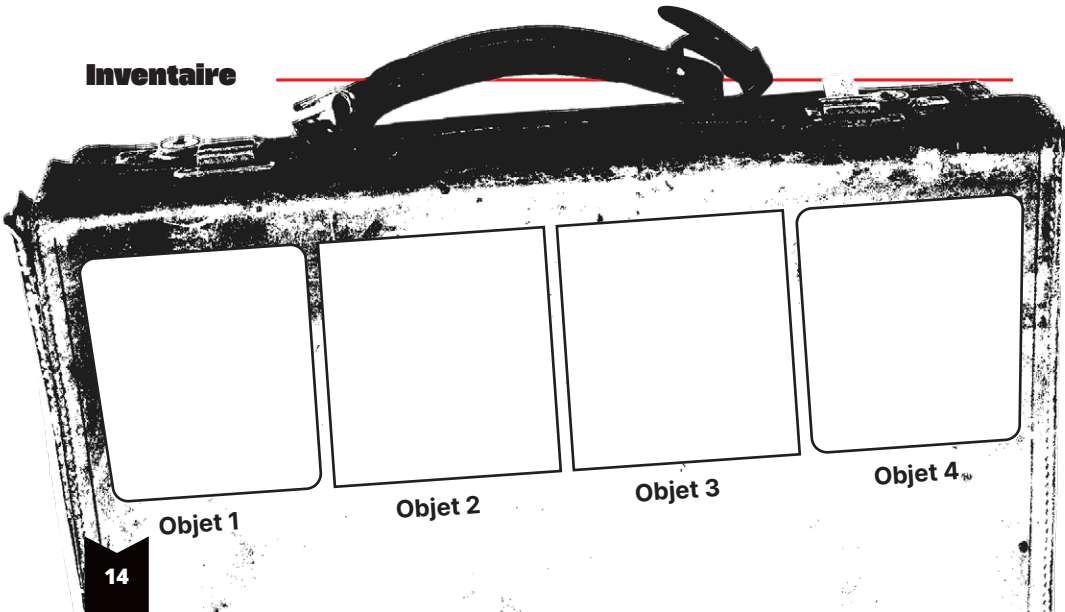
Pirate informatique : avantagé lors des actions qui consistent à trafiquer les ordinateurs, comme s'infiltrer sur les serveurs cryptés et les ordinateurs personnels malgré les protections, ou bidouiller le matos informatique.

Bricoleur électrique : avantagé lors des actions qui consistent à manipuler du matériel électronique, comme les panneaux de contrôle et toutes sortes de câbles et circuits.

Spécialiste en sécurité : avantagé lors des actions impliquant le piratage ou l'exploitation de systèmes de surveillance (caméras), y compris lorsqu'il s'agit de les couper ou de les manipuler.

Inattendu : une fois durant la phase d'action, après la sixième scène, vous pouvez utiliser un emplacement d'inventaire pour vous procurer gratuitement un appareil technologique d'une sophistication délirante. Décrivez l'engin et ce qu'il fait.

Inventaire



Le pickpocket

Un jour, votre grand-mère vous a perdu au supermarché et vous êtes revenu avec trois montres-bracelets. Cinq ans plus tard, le collier de diamants de la meilleure amie de votre mère s'est volatilisé. Tout le monde vous a mis ça sur le dos. Et tout le monde avait raison. Voilà.

« Un coup tu me vois, un coup... »

Nom :

Apparence :

C'est dans la poche !



Combines

Faire les poches : avantage lors des actions qui impliquent de voler un petit objet à une cible, en particulier lorsqu'elle se trouve tout près, voire contre vous.

Tours de magie : choisissez un tour de magie (tour de cartes, de dés, ou même celui où on scie quelqu'un en deux). Chaque fois que vous le réalisez, vous êtes avantage lorsqu'il s'agit d'impressionner ou de retarder tout un public pour gagner du temps.

Vol de la pile : une fois pendant la phase d'action, si la pile cumule au moins 6 dés, vous pouvez en « voler » un. Néanmoins, si elle s'écroule alors, cela compte comme un effondrement de la pile. Racontez votre intervention.

Pilleur de coffres : avantage lors des actions qui impliquent des tâches délicates, comme crocheter des serrures ou des mécanismes complexes, mettre en place des détonateurs, trafiquer de l'équipement délicat, etc.

Inventaire

Objet 1	Objet 2	Objet 3	Objet 4

Le Plan

Nom de code:

Identité:

Budget

Où

Quoi

La mission

INFILTRATION

1.

2.

DÉPLOIEMENT

3.

4.

5.

6.

Scènes d'intro

1.	2.	3.
4.	5.	6.

EXÉCUTION

7.

8.

9.

10.

FUITE

11.

12.

La mission a-t-elle réussi ?

☐

OUI

☐

NON

☐

PLUS OU MOINS ?