

# CHRISTOPHER MARTIN

## BASKETTEUR

**C**hristopher vient d'être recruté par les *Houston Rockets*, la prestigieuse équipe de basket-ball de la ville. Avec sa fiancée Rebecca, il s'est installé dans un bel appartement du centre-ville. Il est l'un des *Rookie* les plus prometteurs du championnat : très difficile à contrôler par ses adversaires, il est aussi très adroit. Véritable boule d'énergie, il ne tient pas en place et ne vit réellement que lorsqu'il est confronté à une opposition sérieuse.



---

*« Toujours en action. La meilleure défense, c'est l'attaque ! »*

---

# CHRISTOPHER MARTIN

## BASKETTEUR

◆ POINTS DE VITALITÉ : 12

◆ BLESSURES :

◆ BONUS DÉGÂTS : Corps à corps 3, distance 3

◆ FORMATIONS : -

◆ PROCHE : Rebecca  vivante  disparue  morte

◆ ÉQUIPEMENT : Voiture de sport

◆ PH :

◆ COMPÉTENCES

Acrobatie.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Athlétisme.....	9	<input type="checkbox"/> +2
Autorité.....	5	<input type="checkbox"/> +2
Combat (Corps à corps).....	6	<input type="checkbox"/> +2
Combat (Distance).....	6	<input type="checkbox"/> +2
Connaissance (Physique).....	6	<input type="checkbox"/> +2
Défense.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Discrétion.....	8	<input type="checkbox"/> +2
Documentation.....	5	<input type="checkbox"/> +2
Éloquence.....	4	<input type="checkbox"/> +2
Équitation.....	2	<input type="checkbox"/> +2
Intellect.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Langue (Anglais).....	6	<input type="checkbox"/> +2
Muscles.....	7	<input type="checkbox"/> +2
Perception.....	8	<input type="checkbox"/> +2
Pilotage (Automobiles).....	5	<input type="checkbox"/> +2
Psychologie.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Réflexes.....	7	<input type="checkbox"/> +2
Résistance.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Soins.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Survie.....	4	<input type="checkbox"/> +2
Technique (Mécanique).....	6	<input type="checkbox"/> +2
Volonté.....	6	<input type="checkbox"/> +2

## ATOUTS

### ACCÉLÉRATION FULGURANTE

Vous pouvez effectuer le tour de jeu de Christopher juste après celui d'un allié, même si celui-ci a effectué une attaque.

*1 point d'héroïsme* : vous effectuez une seconde action juste après la première, au même tour de jeu.

### TROIS POINTS !

Christopher peut utiliser sa Perception pour ses tests de Combat à distance. Il peut utiliser une arme à distance (guerre) comme s'il possédait la formation, du moment qu'on lui en a expliqué le fonctionnement.

*1 point d'héroïsme* : annulez et recommencez un test de Combat à distance. Vous bénéficiez d'un bonus de + 2 pour ce nouveau test, et les dégâts de votre attaque sont augmentés de 1d6.

# DARIO LOPEZ

## SHERIFF EN RETRAITE

Dario a passé toute sa carrière de Sheriff dans une petite ville du Texas. Intraitable, incorruptible, acharné, il a toujours veillé à ce que ses administrés vivent en paix. Veuf, à la retraite depuis peu, il s'est installé dans un petit appartement de Houston pour rejoindre sa fille Jennifer et son gendre Alec. Et surtout pour passer du temps avec sa petite-fille de sept ans : Alicia.

---

*« Protect & Serve. On n'est jamais trop vieux pour ces conneries. »*

---



# DARIO LOPEZ

## SHERIFF EN RETRAITE

◆ POINTS DE VITALITÉ : 12

◆ BLESSURES :

◆ BONUS DÉGÂTS : Corps à corps 2, distance 2

◆ FORMATIONS : Armes et armures de guerre

◆ PROCHE : Alicia  vivante  disparue  morte

◆ ÉQUIPEMENT : Pistolet (1d6 - portée 20 mètres)   
 taser (choc électrique, pas d'impact)   
 voiture de tourisme

◆ PH :

### ◆ COMPÉTENCES

Acrobatie.....	4	<input type="checkbox"/> +2
Athlétisme.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Autorité.....	9	<input type="checkbox"/> +2
Combat (Corps à corps).....	6	<input type="checkbox"/> +2
Combat (Distance).....	8	<input type="checkbox"/> +2
Connaissance (Droit).....	7	<input type="checkbox"/> +2
Défense.....	7	<input type="checkbox"/> +2
Discrétion.....	5	<input type="checkbox"/> +2
Documentation.....	4	<input type="checkbox"/> +2
Éloquence.....	4	<input type="checkbox"/> +2
Équitation.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Intellect.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Langue (Anglais, Espagnol).....	7	<input type="checkbox"/> +2
Muscles.....	7	<input type="checkbox"/> +2
Perception.....	7	<input type="checkbox"/> +2
Pilotage (Automobiles).....	6	<input type="checkbox"/> +2
Psychologie.....	7	<input type="checkbox"/> +2
Réflexes.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Résistance.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Soins.....	5	<input type="checkbox"/> +2
Survie.....	7	<input type="checkbox"/> +2
Technique (Mécanique).....	4	<input type="checkbox"/> +2
Volonté.....	6	<input type="checkbox"/> +2

### ◆ ATOUTS

#### DIE HARD

Quand Dario est mal en point, ses tests bénéficient d'un bonus de + 2 à la place du malus de -2. Il bénéficie en outre d'un bonus de + 2 aux dégâts.

*1 point d'héroïsme* : jusqu'à la fin du combat, tant que vous êtes mal en point, si les dégâts que vous subissez sont inférieurs ou égaux à 10, vous ne cochez pas de blessure et n'effectuez donc pas les tests associés.

#### ON NE LAISSE PERSONNE DERRIÈRE !

Quand un allié de Dario est mal en point, vous bénéficiez d'un bonus de + 2 à tout test visant à le protéger, à éliminer ses agresseurs directs (avec une prime gratuite pour l'attaque) ou à le sortir du danger. L'allié doit se trouver à moins de 10 mètres et dans le champ de vision de Dario.

*1 point d'héroïsme* : Dario avertit un allié d'un danger immédiat. Annulez les dégâts que ce personnage vient de subir. Ce dernier obtient en plus gratuitement la prime *Prudence* pour son prochain test de Défense.

# DEBORAH WALKER

## CHEERLEADER

Deborah a toujours été dépréciée par des parents toxiques. Pour essayer de regagner confiance en elle, elle s'est mis en tête de devenir la cheerleader principale des *Houston Texans*, l'équipe de football américain de la ville. Malgré ses efforts et ses réussites (elle est presque au sommet de la *Texans Cheer Squad*), ses parents ne lui ont montré que du mépris. Sa volonté de se dépasser et d'accomplir des exploits n'en est devenue que plus forte. Son seul ami est son chiot, *Mister Punky*, qui est pris en charge par la voisine, une vieille dame nommée *Ursula*, lorsque Deborah est absente.

---

*« Je montrerai à tous que je ne suis pas la blonde inutile et sans cervelle qu'ils croient. J'accomplirai de grandes choses ! »*

---



# DEBORAH WALKER

## CHEERLEADER

### ◆ POINTS DE VITALITÉ : 11

◆ BLESSURES :

◆ BONUS DÉGÂTS : Corps à corps 2, distance 2

◆ FORMATIONS : -

◆ PROCHE : Mister Punky  vivant  disparu  mort

◆ ÉQUIPEMENT : -

◆ PH :

### ◆ COMPÉTENCES

Acrobatie.....	9	<input type="checkbox"/> +2
Athlétisme.....	7	<input type="checkbox"/> +2
Autorité.....	4	<input type="checkbox"/> +2
Combat (Corps à corps).....	6	<input type="checkbox"/> +2
Combat (Distance).....	5	<input type="checkbox"/> +2
Connaissance (Droit).....	5	<input type="checkbox"/> +2
Défense.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Discrétion.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Documentation.....	7	<input type="checkbox"/> +2
Éloquence.....	8	<input type="checkbox"/> +2
Équitation.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Intellect.....	5	<input type="checkbox"/> +2
Langue (Anglais).....	6	<input type="checkbox"/> +2
Muscles.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Perception.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Pilotage (Automobiles, Motos).....	4	<input type="checkbox"/> +2
Psychologie.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Réflexes.....	8	<input type="checkbox"/> +2
Résistance.....	5	<input type="checkbox"/> +2
Soins.....	5	<input type="checkbox"/> +2
Survie.....	7	<input type="checkbox"/> +2
Technique (Mécanique).....	4	<input type="checkbox"/> +2
Volonté.....	5	<input type="checkbox"/> +2

### ◆ ATOUTS

#### BAS LES PATTES !

Une fois par séance de jeu, vous transformez un échec à un test de Défense en réussite. Cochez la case suivante lorsque vous utilisez l'atout, puis décochez-la à la fin de la séance.

*1 point d'héroïsme* : au moment où Deborah subit des dégâts, annulez-les. L'agresseur n'en revient pas, il subit la pénalité *Difficulté* jusqu'à ce qu'il réussisse à infliger des dégâts à Deborah ou à un de ses alliés.

#### LET'S GO, TEAM!

L'enthousiasme de Deborah est communicatif. En combat, ses alliés bénéficient d'un bonus de +1 à leurs tests de Combat. Si avant elle, au cours d'un round, un ou plusieurs alliés de Deborah ont réussi une attaque, elle bénéficie d'une prime gratuite à son tour de jeu.

*1 point d'héroïsme* : jusqu'à la fin du combat, lorsque vous utilisez cet atout, le bonus conféré aux alliés de Deborah passe à +2, et le nombre de primes gratuites obtenues par Deborah passe à 2.

# JONATHAN MOORE

## INSTITUTEUR

Issu d'une famille aisée de Houston, Jonathan réussit de brillantes études en psychologie. À la mort de ses parents, il revient dans sa ville natale avec l'ambition d'aider les enfants défavorisés. Il devient ainsi instituteur dans une école d'un quartier difficile. Il habite dans une petite maison de banlieue avec sa petite amie, Caroline, une informaticienne française récemment immigrée aux États-Unis d'Amérique.

---

*« J'ai toujours eu la vie facile.  
À mon tour d'aider les autres. »*

---



# JONATHAN MOORE

## INSTITUTEUR

◆ POINTS DE VITALITÉ : 11

◆ BLESSURES :

◆ BONUS DÉGÂTS : Corps à corps 2, distance 2

◆ FORMATIONS : -

◆ PROCHE : Caroline  vivante  disparue  morte

◆ ÉQUIPEMENT : Voiture de tourisme

◆ PH :

◆ COMPÉTENCES

Acrobatie.....	4	<input type="checkbox"/> +2
Athlétisme.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Autorité.....	7	<input type="checkbox"/> +2
Combat (Corps à corps).....	6	<input type="checkbox"/> +2
Combat (Distance).....	5	<input type="checkbox"/> +2
Connaissance (Culture générale).....	7	<input type="checkbox"/> +2
Défense.....	5	<input type="checkbox"/> +2
Discrétion.....	4	<input type="checkbox"/> +2
Documentation.....	8	<input type="checkbox"/> +2
Éloquence.....	7	<input type="checkbox"/> +2
Équitation.....	2	<input type="checkbox"/> +2
Intellect.....	7	<input type="checkbox"/> +2
Langue (Anglais, Espagnol, Français).....	8	<input type="checkbox"/> +2
Muscles.....	7	<input type="checkbox"/> +2
Perception.....	5	<input type="checkbox"/> +2
Pilotage (Automobiles).....	6	<input type="checkbox"/> +2
Psychologie.....	9	<input type="checkbox"/> +2
Réflexes.....	7	<input type="checkbox"/> +2
Résistance.....	5	<input type="checkbox"/> +2
Soins.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Survie.....	5	<input type="checkbox"/> +2
Technique (Mécanique, Électronique, Informatique).....	6	<input type="checkbox"/> +2
Volonté.....	7	<input type="checkbox"/> +2

## ATOUTS

SEUL CONTRE TOUS

Jonathan a l'habitude de gérer seul de nombreux trublions. Lorsqu'il est engagé au corps à corps avec plusieurs ennemis, ses attaques bénéficient d'un bonus de + 2, et ses dégâts sont augmentés de 1d6.

*1 point d'héroïsme* : Jonathan effectue une attaque contre chaque adversaire avec lequel il est engagé au corps à corps. Cela compte comme l'action du round de Jonathan.

TRAVAIL EN GROUPE

Lorsque vous effectuez un test en coopération, Jonathan et tous les autres participants bénéficient d'un bonus de + 1 pour ce test.

*1 point d'héroïsme* : en combat, vous et vos alliés bénéficiez de 1d6 supplémentaire pour votre prochaine attaque (ainsi qu'aux dégâts, si l'attaque porte). Vous pouvez utiliser cet effet en dehors de votre tour de jeu.



# KENNETH GREEN

## OUVRIER

Le tempérament colérique de Kenneth lui a toujours créé des problèmes. Le sang irlandais qui coule dans ses veines se met à bouillir à la moindre provocation. Ouvrier de construction sur les chantiers de Houston, il partage un petit appartement avec sa grande sœur Elisha, femme de ménage avec qui il s'entend parfaitement bien.

---

*« Si tu me chies dans les bottes, je viendrai te le faire regretter. Qui que tu sois. Où que tu te trouves. »*

---



# KENNETH GREEN

## OUVRIER

◆ POINTS DE VITALITÉ : 13

◆ BLESSURES :

◆ BONUS DÉGÂTS : Corps à corps 3, distance 2

◆ FORMATIONS : -

◆ PROCHE : Elisha  vivante  disparue  morte

◆ ÉQUIPEMENT : Masse de chantier 1d6   
moto



◆ PH :

### ◆ COMPÉTENCES

Acrobatie.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Athlétisme.....	9	<input type="checkbox"/> +2
Autorité.....	5	<input type="checkbox"/> +2
Combat (Corps à corps).....	7	<input type="checkbox"/> +2
Combat (Distance).....	4	<input type="checkbox"/> +2
Connaissance (Démolition).....	7	<input type="checkbox"/> +2
Défense.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Discrétion.....	5	<input type="checkbox"/> +2
Documentation.....	2	<input type="checkbox"/> +2
Éloquence.....	5	<input type="checkbox"/> +2
Équitation.....	2	<input type="checkbox"/> +2
Intellect.....	5	<input type="checkbox"/> +2
Langue (Anglais, Espagnol, Français).....	6	<input type="checkbox"/> +2
Muscles.....	8	<input type="checkbox"/> +2
Perception.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Pilotage (Motos).....	6	<input type="checkbox"/> +2
Psychologie.....	4	<input type="checkbox"/> +2
Réflexes.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Résistance.....	7	<input type="checkbox"/> +2
Soins.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Survie.....	7	<input type="checkbox"/> +2
Technique (Mécanique).....	8	<input type="checkbox"/> +2
Volonté.....	5	<input type="checkbox"/> +2

### ◆ ATOUTS

#### BULLDOZER

Les dégâts que Kenneth inflige au corps à corps bénéficient d'un bonus de + 1d6. Lorsqu'il réussit une telle attaque contre un adversaire qui n'est pas un Boss, si le résultat du dé rouge est de  ou , sa cible est envoyée au sol, sonnée. Elle ne peut pas effectuer d'action à son prochain tour de jeu.

**1 point d'héroïsme** : les dégâts d'une attaque au corps à corps de Kenneth sont augmentés de 2d6. Cet effet fonctionne sur tout type d'adversaire.

#### DANS LE TAS !

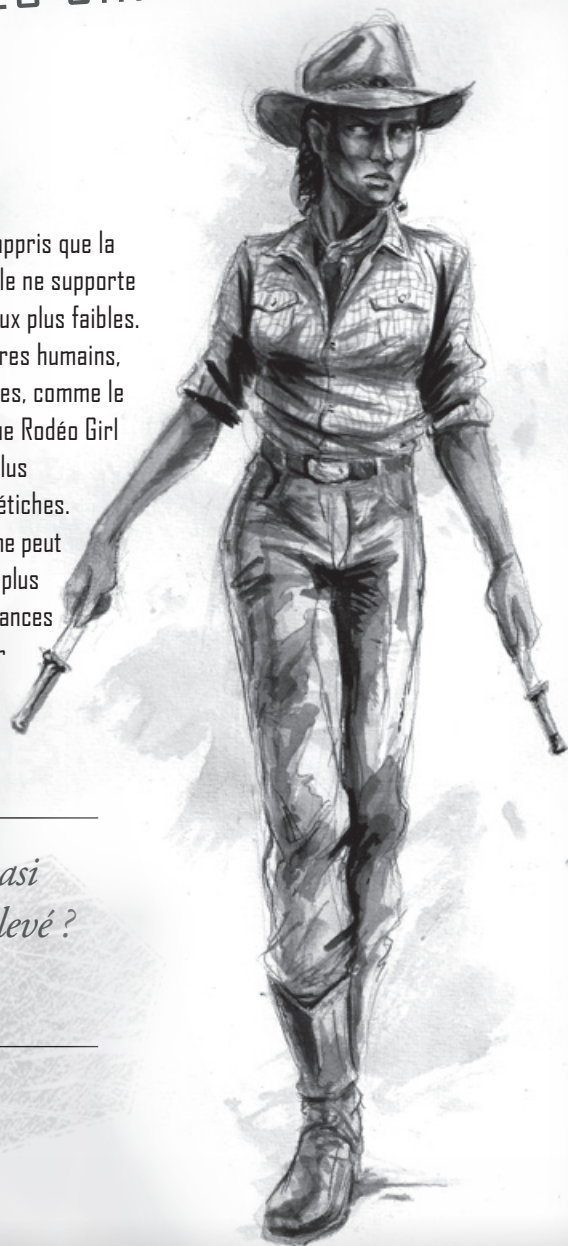
Lorsque vous choisissez la pénalité *Danger* pour une attaque de Kenneth, vous pouvez prendre en contrepartie deux primes différentes – autres que *Prudence*.

**1 point d'héroïsme** : les ennemis sont obligés de vous prendre pour cible jusqu'à la fin du round. Vous bénéficiez d'un bonus de + 2 à la valeur de votre protection durant tout ce temps. Vous pouvez activer cet effet en dehors de votre tour de jeu, et l'annuler quand vous le souhaitez.

# MICHELLE TAYLOR

## RODEO GIRL

**M**ichelle est orpheline. Très tôt, elle a appris que la vie n'était pas facile tous les jours. Elle ne supporte pas ceux qui imposent leur autorité aux plus faibles. N'ayant que peu d'affinité avec ses congénères humains, elle ne s'entend qu'avec les chevaux sauvages, comme le sien : *Tornado*. C'est ainsi qu'elle est devenue Rodéo Girl à Houston, tenant à l'écart les machos les plus entreprenant avec ses deux crans d'arrêt fétiches. Persuadée que le monde est pourri et qu'on ne peut rien y faire, elle se met en danger de plus en plus fréquemment, laissant libre cours à ses tendances suicidaires. Lorsqu'elle ne peut pas s'occuper de *Tornado*, c'est Walton, un vieux cow-boy édenté, qui s'en occupe.



---

*« Chance de réussite quasi nulle ? Taux de mortalité élevé ? Parfait ! On signe où ? »*

---

# MICHELLE TAYLOR

## RODEO GIRL

### ◆ POINTS DE VITALITÉ : 11

### ◆ BLESSURES :

### ◆ BONUS DÉGÂTS : Corps à corps 2, distance 3

### ◆ FORMATIONS : -

### ◆ PROCHE : Tornado vivant disparu mort

### ◆ ÉQUIPEMENT : 2 poignards (1d6 - 10 mètres) moto

### ◆ PH :

### ◆ COMPÉTENCES

Acrobatie.....	9	<input type="checkbox"/> +2
Athlétisme.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Autorité.....	4	<input type="checkbox"/> +2
Combat (Corps à corps).....	7	<input type="checkbox"/> +2
Combat (Distance).....	7	<input type="checkbox"/> +2
Connaissance (Animaux).....	6	<input type="checkbox"/> +2
Défense.....	5	<input type="checkbox"/> +2
Discrétion.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Documentation.....	4	<input type="checkbox"/> +2
Éloquence.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Équitation.....	9	<input type="checkbox"/> +2
Intellect.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Langue (Anglais, Espagnol, Français).....	6	<input type="checkbox"/> +2
Muscles.....	5	<input type="checkbox"/> +2
Perception.....	7	<input type="checkbox"/> +2
Pilotage (Automobiles, Motos).....	7	<input type="checkbox"/> +2
Psychologie.....	4	<input type="checkbox"/> +2
Réflexes.....	8	<input type="checkbox"/> +2
Résistance.....	5	<input type="checkbox"/> +2
Soins.....	5	<input type="checkbox"/> +2
Survie.....	7	<input type="checkbox"/> +2
Technique (Mécanique).....	6	<input type="checkbox"/> +2
Volonté.....	6	<input type="checkbox"/> +2

### ◆ ATOUTS

#### T'AS FAIT UNE GRAVE ERREUR, MEC...

En combat, lorsque Michelle possède 4 PV ou moins, à chaque test de compétence où vous obtenez au moins un 6, vous gagnez un dé de bonus pour ce test, que vous lancez aussitôt (son score s'ajoute aux dégâts infligés ou diminue des dommages reçus, le cas échéant). Si ce dé bonus donne un 6, il n'en fait pas gagner de nouveau.

**1 point d'héroïsme** : durant quinze minutes, lorsque Michelle tue ou rend inconscient un ou plusieurs ennemis, les adversaires restants sont tellement impressionnés qu'ils doivent réussir un test de Volonté / 20 (une seule tentative), sous peine de subir la pénalité obligatoire *Blessure légère* jusqu'à ce que Michelle subisse des dégâts.

#### VIENS-LÀ, QUE JE T'ÉMINGE LES ROGNONS !

Entre les mains de Michelle, les poignards infligent des dégâts de base égaux à 2d6. Avec de telles armes, ses attaques visent les Réflexes au lieu de la Défense.

**1 point d'héroïsme** : alors que Michelle est touchée par une attaque, elle contre-attaque avec un bonus au test de Combat égal au nombre de Points de Vitalité qu'elle vient de perdre. Cette attaque ne compte pas comme son action du round.

# PAUL KING

## PILOTE DE NASCAR

**P**aul s'est déjà cassé tous les os et certains plus d'une fois. Tout ça pour montrer qu'il est le plus fort, le plus rapide... Pilote émérite de NASCAR au *Houston Motorsports Park* (stock-cars principalement), c'est aussi un tchatteur de première. Cela fait longtemps qu'il s'occupe seul et tant bien que mal d'Ethan, son fils de 10 ans, sa femme l'ayant quitté sans laisser d'adresse. (Il la trompait très fréquemment.)

---

*« Je suis le meilleur. Je suis prêt à relever n'importe quel défi, à soulever n'importe quelle montagne ! »*

---



# PAUL KING

## PILOTE DE NASCAR

◆ POINTS DE VITALITÉ : 12

◆ BLESSURES :

◆ BONUS DÉGÂTS : Corps à corps 2, distance 2

◆ FORMATIONS : -

◆ PROCHE : Ethan  vivant  disparu  mort

◆ ÉQUIPEMENT : Voiture de sport

◆ PH :

◆ COMPÉTENCES

Acrobatie.....	5	<input type="checkbox"/> +2
Athlétisme.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Autorité.....	4	<input type="checkbox"/> +2
Combat (Corps à corps).....	6	<input type="checkbox"/> +2
Combat (Distance).....	5	<input type="checkbox"/> +2
Connaissance (Physique).....	6	<input type="checkbox"/> +2
Défense.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Discrétion.....	7	<input type="checkbox"/> +2
Documentation.....	5	<input type="checkbox"/> +2
Éloquence.....	8	<input type="checkbox"/> +2
Équitation.....	2	<input type="checkbox"/> +2
Intellect.....	5	<input type="checkbox"/> +2
Langue (Anglais, Espagnol, Français).....	6	<input type="checkbox"/> +2
Muscles.....	5	<input type="checkbox"/> +2
Perception.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Pilotage (Automobiles, Hélicoptères).....	9	<input type="checkbox"/> +2
Psychologie.....	7	<input type="checkbox"/> +2
Réflexes.....	7	<input type="checkbox"/> +2
Résistance.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Soins.....	4	<input type="checkbox"/> +2
Survie.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Technique (Mécanique, Électronique,).....	8	<input type="checkbox"/> +2
Volonté.....	6	<input type="checkbox"/> +2

## ATOUTS

STOCK-CARS !

Lorsqu'il conduit, Paul bénéficie d'un bonus de + 4 aux dégâts infligés par son véhicule. De plus, lorsqu'il choisit la pénalité *Risque* pour son action, il peut choisir deux primes en retour.

*1 point d'héroïsme* : au choix : annulez des dégâts infligés à un véhicule ; ou, si le véhicule conduit par Paul se crashe, réduisez les dégâts infligés aux passagers à 1d6 au total.

SI TU FAIS LA MOINDRE ERREUR,  
JE TE CRAME !

Paul sait repérer et exploiter les faiblesses de ses adversaires. Il bénéficie d'un bonus de + 2 aux attaques et de 4 aux dégâts contre les ennemis - personnages ou véhicules - ayant 5 PV (personnage) / 8 PV (véhicule) restants ou moins.

*1 point d'héroïsme* : pendant quinze minutes, l'atout s'applique à tout adversaire à qui il reste 10PV ou moins.

# SALMA HERNANDEZ

## MÉDECIN

La médecine a toujours passionné Salma. Se sentant investie d'une mission, elle a passé toute sa jeunesse à travailler pour réussir ses études. Aujourd'hui, elle est l'un des médecins généralistes les plus réputés de Houston. Sa vie affective est réduite à sa plus simple expression : elle s'occupe de Graziella, sa mère, qui loge avec elle, dans un grand appartement de centre-ville.

---

*« Sauver des vies, ce n'est pas seulement ma spécialité, c'est mon devoir. Je suis prête à risquer ma vie pour l'accomplir. »*

---



# SALMA HERNANDEZ

## MÉDECIN

### ◆ POINTS DE VITALITÉ : 11

◆ BLESSURES :

◆ BONUS DÉGÂTS : Corps à corps 1, distance 2

◆ FORMATIONS : -

◆ PROCHE : Graziella  vivante  disparue  morte

◆ ÉQUIPEMENT : Trousse de soins,   
taser (choc électrique, pas d'impact)

◆ PH :

### ◆ COMPÉTENCES

Acrobatie.....	4	<input type="checkbox"/> +2
Athlétisme.....	5	<input type="checkbox"/> +2
Autorité.....	7	<input type="checkbox"/> +2
Combat (Corps à corps).....	4	<input type="checkbox"/> +2
Combat (Distance).....	4	<input type="checkbox"/> +2
Connaissance (Biologie, Chimie, Physique).....	8	<input type="checkbox"/> +2
Défense.....	5	<input type="checkbox"/> +2
Discrétion.....	5	<input type="checkbox"/> +2
Documentation.....	7	<input type="checkbox"/> +2
Éloquence.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Équitation.....	5	<input type="checkbox"/> +2
Intellect.....	7	<input type="checkbox"/> +2
Langue (Anglais, Espagnol).....	8	<input type="checkbox"/> +2
Muscles.....	4	<input type="checkbox"/> +2
Perception.....	7	<input type="checkbox"/> +2
Pilotage (Automobiles).....	4	<input type="checkbox"/> +2
Psychologie.....	8	<input type="checkbox"/> +2
Réflexes.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Résistance.....	5	<input type="checkbox"/> +2
Soins.....	9	<input type="checkbox"/> +2
Survie.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Technique (Informatique).....	6	<input type="checkbox"/> +2
Volonté.....	8	<input type="checkbox"/> +2

### ◆ ATOUTS

#### ÉCOUTEZ-MOI BIEN...

Vous bénéficiez d'un bonus de + 3 aux tests d'Éloquence.

*1 point d'héroïsme* : Lancez 5d6 au lieu de 3d6 pour un test d'Éloquence, d'Autorité ou de Psychologie.

#### ON NE FRAPPE PAS UNE FEMME !

Dans un combat, tant que des alliés de Salma combattent encore, cette dernière ne peut être prise pour cible que si l'agresseur réussit un test de Volonté / 20 - action gratuite qui doit être effectuée à chaque round, pour tout adversaire qui souhaite prendre Salma pour cible.

*1 point d'héroïsme* : l'effet de l'atout s'applique à un allié, et un seul, qui se trouve aux côtés de Salma. L'allié perd le bénéfice de l'atout dès que les ennemis se retrouvent à court d'adversaires.