

# PARIS 1915

Nom  
Description

## ○ FORCE

Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux dégâts au corps à corps et peut noter deux objets supplémentaires dans son inventaire.

## ○ FORTUNE

Le personnage gagne immédiatement 5 Francs supplémentaires. Par ailleurs, il gagne 2 Francs au début de chaque séance de jeu.

## ○ INSTINCT

Le personnage possède un point de Confiance supplémentaire.

## ○ MACHINES

Une fois entre deux répit, le personnage peut récupérer ou bricoler un objet utile qui accorde, une fois, le bonus du D de matériel sur une tâche précise. Par ailleurs, il maîtrise l'usage d'une trousse à outils supplémentaire.

## ○ SOINS

En combat, le personnage peut accorder les premiers secours (rendre 1 point de vie pour une manœuvre ou 1D pour une action à un allié adjacent). Il permet à un autre personnage d'ignorer les effets d'une blessure pendant une scène.

## ○ VIGILANCE

En combat, lorsque le personnage effectue une action offensive, la joueuse peut passer la parole à une autre joueuse au lieu d'un adversaire.

## ○ VOLONTÉ

Une fois par séance, le personnage ignore les effets de ses blessures pendant une scène. Par ailleurs, il bénéficie d'un avantage sur tous ses jets de sauvegarde.

○

# INVENTAIRE ET NOTES



## ○ AGILITÉ

Le personnage bénéficie d'une seconde manœuvre à chaque tour. De plus, il ajoute +1 au total des dégâts de ses attaques à distance.

## ○ COMBAT

Une fois par tour de combat, la joueuse peut accorder une manœuvre supplémentaire à l'un des alliés de son personnage à portée de voix et de vue.

## ○ DISCRÉTION

Le personnage peut apprendre un rôle particulier en quelques minutes, se déguiser et se glisser dans la peau d'une autre personne pour effectuer une mission sous couverture.

## ○ ÉLOQUENCE

une fois par séance de jeu, à la discrétion de la maîtresse de jeu, le personnage peut convaincre un figurant de lui accorder une faveur.

## ○ ENDURANCE

Le personnage possède 5 points de vie supplémentaires.

## ○ ÉRUDITION

Une fois par séance de jeu, la joueuse peut poser une question à la maîtresse de jeu sur un sujet qui intéresse son personnage, même s'il s'agit d'une connaissance réservée ou secrète.

## ○ ÉTIQUETTE

Une fois par séance, le personnage peut obtenir une entrée, une invitation, un rendez-vous, là où il le souhaite et quelle que soit la difficulté pour l'obtenir.

○

