

GEORGES MC GREGOR - FAE

SURNOM *Grand'cœur*

JOUEUR

EXPÉRIENCE

20 PTS DE SANTÉ

FORCE

DEXTÉRITÉ

INTELLIGENCE

MÉMOIRE

VOLONTÉ

CHARISME

6

3

2

2

4

2



MÉTIER *Boxe clandestine* 3

Spé *lutte* 1

Spé

Spé

VOIE ÉTRANGE *Faé* 2

Spé *Animalisme* 1

Spé *Corps d'acier* 1

Spé *Force surnaturelle* 2

Spé

Spé

HOBBIE *Chant à capella* 2

Spé *registre de 1900 à 1950* 1

PROTECTIONS



ARMES



EQUIPEMENT



Vielle voiture des années 60



Vêtements amples & confortables



carnet de chant

SECRETS & MANIGANCES



Sang de Faé : Vous êtes d'origine fée ou demi-fée. Dans le monde de l'étrange France, on vous désigne sous l'appellation "Faé". Votre sang de naissance vous donne une beauté irréaliste et captivante. Vous pouvez utiliser sang de Faé dans vos jets de séduction, diplomatie, commerce. Par contre, vous craignez profondément les objets en fer : ceux-ci vous brûlent s'ils sont en contact avec votre peau. En cas de blessure, ce type d'objet obtient l'avantage sur les cartes des dégâts.

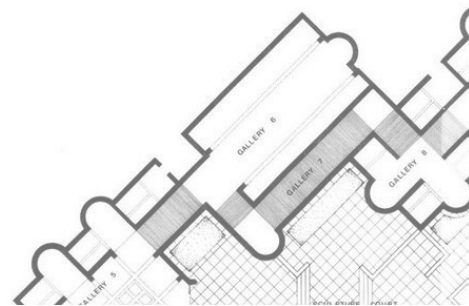
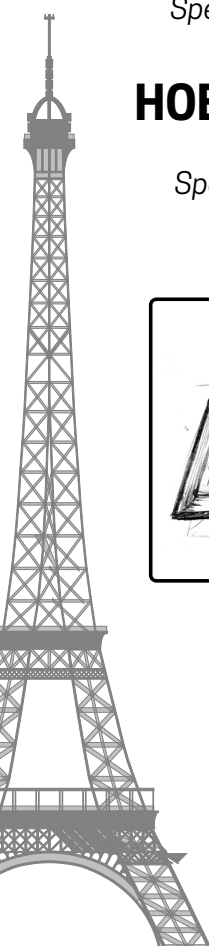


Initiative : (DEX ou INT) + 1 carte

Jets : CARACTERISTIQUE + Compétence + 1 carte

- FACILE = 5
- NORMAL = 10
- DIFFICILE = 12

- TRÈS DIFFICILE = 15
- QUASI IMPOSSIBLE = 20





HISTORIQUE DU PERSONNAGE :



Georges était différent dès le premier jour. Issu de l'amour étonnant d'une mère bûcheronne et d'un ogre des montagnes, il a hérité de la force brute de son père ogre, mais aussi de la tendresse de sa mère humaine. Cela faisait de lui un géant à la fois impressionnant et sympathique. Il a passé une grande partie de sa jeunesse dans les bois, où il s'entraînait à combattre avec son père et ses frères demi-ogres. Mais un jour, il décida de partir à la ville pour explorer le monde et trouver sa place. Il découvrit rapidement que sa taille et sa force étaient plus un handicap qu'un avantage. Sa carrière de boxeur underground ne dura pas longtemps, car il avait trop de scrupules pour blesser les gens sérieusement. C'est alors qu'il rencontra l'agence Khole. Ils cherchaient quelqu'un pour les aider avec leur enquête en cours, et Georges était le candidat idéal. Bien qu'il ne soit pas détective, il avait l'intimidation naturelle d'un ogre et la force brute nécessaire pour les aider. Il aida l'agence à résoudre leur affaire, et depuis ce jour-là, il est devenu un membre régulier de l'équipe. Georges est un cœur tendre dans un corps de titan. Il fait de son mieux pour aider l'agence même s'il ne comprend pas toujours toutes les subtilités des enquêtes. Il est prêt à intervenir pour protéger ses amis qu'il considère comme une deuxième famille. Il a finalement trouvé sa place dans l'agence de détective Khole et s'y sent heureux même s'il a parfois des difficultés à s'adapter à la vie urbaine.

NOTES :

- **Animalisme** : Rang 1 : Vous communiquez naturellement avec des animaux de taille inférieure à un humain.
- **Corps d'acier** : Rang 1 : Votre peau est dure, votre résistance réduit tous les dégâts reçus de 1 point.
- **Force surnaturelle** : chaque rang dans cette spécialité augmente votre force naturelle de 1, votre puissance est telle que votre corps ou tout objet que vous tenez est toujours considéré comme une arme et inflige au minimum une carte de dégât. Une arme de mêlée à une main vous procure l'avantage sur le test de dommage. (PS : son métier de boxer faisant de ses poings des armes, la capacité force naturelle lui donne l'avantage sur les tests de dégâts).

EFFETS DÉCLENCHÉS / OBJETS FÉTICHES

En combat rapproché, Georges bénéficie de l'effet déclenché uppercut du gauche en cas de tirage d'un 6 ou d'un 7 sur un test. Il peut alors infliger immédiatement une carte de dégât avec l'avantage +4 à son adversaire



AFFAIRES CLASSÉES