



THE DARKEST YARD

PERSONNAGES PRE-TIRES

Voici une sélection de personnages inspirés du film Breakfast Club, ils forment une bande d'adolescents parfaite pour ce scénario.

JOHN BENDER, LE REBELLE

17 ans, 1m80, 70kgs, un look qui attire l'œil, un sourire dédaigneux et des lunettes noires. Derrière son attitude provocatrice, c'est un adolescent paumé avec un père violent. Il ne se sent à sa place nulle part et il n'a plus que la provocation pour appeler au secours. Il a été collé comme cela lui arrive souvent depuis qu'il est au lycée.



FOR +1 **DEX** +1 **CON** +2
INT +0 **PER** +0 **CHA** +1
DVie 1d10 **PV** 12 **PC** 5
ATC +2 **ATD** +2 **DEF** 11

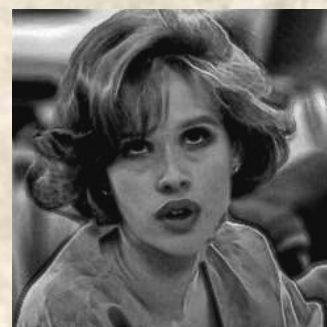
Initiative : 12

Trait	Description
Endurant (Action)	John reçoit un bonus de +5 à tous les tests de fatigue (course, marche, apnée, etc.) et de résistance aux privations (sommeil, nourriture, etc.).
Activité	Baroudeur (Action)

Voies : Survie, Voyages et Pilotage

CLAIRE STANDISH, LA PRINCESSE

16 ans, 1m70, 55kgs, c'est une beauté qui habite dans un quartier pavillonnaire huppé de la ville. En apparence très sûre d'elle, elle tente d'exister avec des parents en plein divorce qui cherchent à l'attirer de leur côté. Elle a été collée car elle a passé un appel à son esthéticienne en plein cours de mathématiques après qu'elle se soit cassé un ongle.



FOR 0 **DEX** +1 **CON** +0
INT +1 **PER** +1 **CHA** +2
DVie 1d6 **PV** 6 **PC** 4
ATC +0 **ATD** +1 **DEF** 11

Initiative : 12

Trait	Description
Belle gueule (Réflexion)	Claire gagne un bonus de +5 à tous les tests de séduction.
Activité	Dilettante (Réflexion)

Voies : Argent, Arts et Discours



THE DARKEST YARD

ANDREW CLARK, LE SPORTIF

17 ans, 1m76, 75kgs, le blouson de l'équipe de football dans laquelle il joue receveur et une certaine assurance. Son problème est que son père lui met une forte pression pour qu'il puisse rejoindre une grande université. Introverti, il cache son malaise avec ses potes de l'équipe. Il est arrivé en retard aux cours trois jours de suite cette semaine.



FOR +1 **DEX** +2 **CON** +0
INT 0 **PER** +1 **CHA** +1
DVie 1d10 **PV** 10 **PC** 5
ATC +3 **ATD** +2 **DEF** 12

Initiative : 15

Trait	Description
Rapide (Action)	Une fois par tour, Andrew peut couvrir 30 mètres en une action de mouvement.
Activité	Sportif (Action)

Voies : Corporation (Varsity), Corps à corps et Exploits physiques

BRIAN JOHNSON, LE GEEK

16 ans, 1m72, 65kgs, un garçon sage qui cherche à surtout ne pas se faire remarquer. Malgré ses bons résultats dans toutes les matières, il a du mal à s'assumer, ses parents n'acceptant aucune note autre que A. Il ne supporte plus cette surveillance constante. Il est collé ce samedi car il a fait remarquer au professeur de mathématiques que celui-ci s'était trompé dans sa démonstration. C'était une remarque sans arrogance. Ses parents ont très mal pris cette histoire et il s'est fait réprimander très fortement ajoutant encore à son malaise.



FOR +0 **DEX** +1 **CON** +0
INT +2 **PER** +2 **CHA** +0
DVie 1d6 **PV** 6 **PC** 2
ATC +0 **ATD** +1 **DEF** 11

Initiative : 13

Trait	Description
Nerd (Réflexion)	Brian obtient un bonus de +5 à tous les tests concernant les technologies de pointe et les sciences.
Activité	Scientifique (Réflexion)

Voies : Corporation (Lycée),
Investigation et Sciences



THE DARKEST YARD

ALLISON REYNOLDS, LA DÉBILE

16 ans, 1m65, 50kgs, une fille qui ne ressemble à rien, tout le monde l'ignore et c'est ce qu'elle recherche.



Passionnée de dessin et de musique, elle cultive son comportement asocial et fait de son mieux pour passer pour une fille dérangée pour qu'on la laisse tranquille. Le professeur de physique l'a surprise a dessiné pendant son cours et quand il lui a demandé ce qu'elle faisait, elle a poussé un peu cri, a mis ses cheveux devant ses yeux et a appuyé sa tête sur son pupitre sans répondre.

FOR 0 **DEX** +2 **CON** +1
INT +1 **PER** +2 **CHA** +0
DVie 1d6 **PV** 7 **PC** 2
ATC +0 **ATD** +2 **DEF** 12

Initiative : 14

Trait	Description
Futé (Réflexion)	Allison gagne un bonus de +5 aux tests réalisés pour « remarquer un détail (INT) ».
Activité	Artiste (Réflexion)

Voies : Arts, Furtivité et Psychologie