

Attributs

Force	d8
Agilité	d8
Vitalité	d10
Vigilance	d6
Intelligence	d6
Volonté	d6

Armes

Poings	d8
Flingues	d6
Bouquins	d4
Outils	d6
Charme	d6
Ruse	d10

Spécialités

Arme :	
Arme :	
Arme :	
Arme :	
Points de Performance (PP)	

Atouts caractéristiques

Cul bordé de nouilles (d8)

Talents

<p>A menteur, menteur et demi</p> <p>Activation : Le personnage tente une action pour savoir si quelqu'un lui ment.</p> <p>Effet : Le personnage ajoute un d8 à son jet pour détecter le mensonge.</p> <p>Arme : Ruse</p>
--

<p>Passe-muraille</p> <p>Activation : Le personnage tente de pénétrer ou quitter un endroit fermé et/ou surveillé.</p> <p>Effet : Le joueur peut transformer les d4 de son jet en d6, et pour chaque Opportunité que le meneur lui donne, il peut transformer un résultat de 1 en 2.</p> <p>Arme : Ruse</p>
--

<p>Intuition</p> <p>Activation : La première utilisation dans la session coûte donc 1 PP, la deuxième 2 PP, ...</p> <p>Effet : Le joueur pose une question simple au meneur, qui pourrait faciliter la chasse. Le meneur lui répond s'il le désire. Dans le cas où le meneur ne répond pas, le joueur gagne 1 PP (et n'en dépense aucun). En cas d'abus, de question trop complexe, le meneur peut décider de ne pas attribuer ce PP.</p> <p>Arme : Bouquins</p>

Sammy Rogers

Sammy est l'ami d'enfance de Fred, fils du jardinier de ses parents. Malgré leurs différences, leur amitié est toujours restée très forte, et c'est tout naturellement que Sammy fait partie du groupe de chasseurs.

Sammy ne brille pas par son intelligence, mais cela lui a permis d'éviter des ennuis et de surprendre des adversaires qui s'attendaient à quelqu'un de plus réfléchi. Le chemin le plus court est parfois le meilleur, notamment pour la fuite quand l'opposition s'avère trop dangereuse.

Sammy est néanmoins quelqu'un de rusé, magouilleur, qui sait comment se sortir des pires situations. Son intuition est également largement suivie dans le groupe.

Aide de jeu

Résoudre une action

Le meneur place la difficulté en jetant les dés correspondant à l'opposition, et conserve les deux meilleurs résultats. Lancer les dés correspondant à l'attribut et à l'arme correspondants. Ajoutez-y les atouts que vous utilisez. Le résultat de votre action est la somme des 2 dés les plus élevés. Une action est réussie si votre résultat est supérieur à celui du meneur. Une réussite extraordinaire a lieu si vous dépassez de 5 points ou plus son résultat.

Complications et Opportunités

Si vous obtenez un 1 sur un dé, le meneur peut le transformer en Complication contre un PP. Une Opportunité intervient quand le meneur obtient un 1 sur un de ses dés.

Distinctions

Une distinction peut être utilisée en faveur du personnage pour un D8 supplémentaire, ou en sa défaveur pour un D4 et un PP. Seul le joueur décide de l'utilisation ou non de ses Distinctions.

Utilisation des Points de Performance

- Inclure un dé de plus du lancer au résultat final
- Activer un Talent
- Créer un Atout de valeur d6
- Restant en jeu malgré une tension dépassant la limite

Niveaux de Tension

Ils représentent les tensions appliquées au personnage. Une tension existante inférieure à la limite ajoute un d4 au lancer pour les actions impactées par la tension. Une tension égale ou supérieure à la limite permet en plus à l'opposition de rajouter la valeur de la tension à son jet. Si la tension dépasse la limite, le personnage est hors-jeu, sauf s'il dépense un PP à chaque scène pour rester actif.



Distinctions

Un peu (trop) de simplicité
Courage, fuyons !

Les Distinctions permettent d'ajouter un d8 à un jet quand elles sont jouées favorablement au personnage, ou un d4 et un PP quand elles sont jouées à sa défaveur.

Niveaux de tension

Fatigue (Vit.)		d10
Blessure (Vit.)		d10
Effroi (Vol.)		d6
Colère (Vol.)		d6