

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

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

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

Atouts caractéristiques
Chevrolet Impala '67 (d8)

Talents
<div> <div>Joueur de crosse</div> <div> <p>Activation : Un « flingue » dans les mains, le personnage se voit engagé dans un Combat par un adversaire.</p> </div> </div>
<div> <div></div> <div> <p>Effet : Le personnage peut continuer d'utiliser son Atout représenté par son arme au corps-à-corps, et ajouter son dé de Flingues au jet de dé.</p> </div> </div>
Arme : Flingues

La spéciale du chef
<div> <div>Activation : Le personnage avait connaissance des faiblesses du monstre chassé, et a eu le temps de préparer des munitions spéciales. Il dépense un PP pour déclarer ces munitions.</div> </div>
<div> <div>Effet : Tous les personnages du groupe de chasseurs disposant d'armes capables d'accueillir les munitions spéciales préparées gagnent un Atout d6 contre le monstre.</div> </div>
Arme : Flingues

Né derrière un volant
<div> <div>Activation : Le personnage réalise une action impliquant la conduite d'un véhicule.</div> </div>
<div> <div>Effet : Le joueur peut ajouter un dé supplémentaire à son résultat final.</div> </div>
Arme : Outils

Dean Winchester
<div> <div>Dean Winchester est chasseur depuis qu'il sait tenir une arme entre les mains. Il a chassé en famille, avec son père, jusqu'à ce que ce dernier meurt.</div> </div>
<div> <div>Il a depuis repris la route avec son frère Sam au volant de l'Impala familiale, véritable arsenal sur roues.</div> </div>
<div> <div>Prétentieux, dragueur, orgueilleux, Dean a pourtant vécu l'Enfer, au sens propre. Revenu de chez les démons, il est toujours hanté par les horreurs de l'Enfer, mais en est ressorti bien plus fort.</div> </div>

Aide de jeu
<div> <div>Résoudre une action</div> <div> <p>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.</p> </div> </div>
<div> <div>Complications et Opportunités</div> <div> <p>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.</p> </div> </div>

Distinctions
<div> <div>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.</div> </div>
<div> <div>Utilisation des Points de Performance</div> <div> <ul style="list-style-type: none"> - 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 </div> </div>
<div> <div>Niveaux de Tension</div> <div> <p>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.</p> </div> </div>



Distinctions
Séjour en enfer
Je me prends pas pour de la merde !

Niveaux de tension		
Fatigue (Vit.)		d8
Blessure (Vit.)		d8
Effroi (Vol.)		d10
Colère (Vol.)		d10