

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

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

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

Atouts caractéristiques	
N° tel. de Bobby Singer (d8)	

Talents	
Le Faucheur	
Activation : Le personnage est engagé dans un Combat. Le joueur doit annoncer l'utilisation de ce talent avant de jeter les dés (pour poser ou relancer le résultat).	
Effet : Le joueur baisse d'un rang le dé de son Arme Poings, et ajoute un d4 à son jet. S'il réussit à conserver le meilleur score ou à relancer le résultat de son adversaire, cela compte comme un Succès Extraordinaire.	
	Arme : Poings

Tout est une arme	
Activation : Engagé dans un Combat, le joueur a dépensé un PP pour un obtenir une arme improvisée comme Atout.	
Effet : Le niveau de l'Atout augment d'un rang (d6 -> d8, d8 -> d10, ...)	
	Arme : Poings

News Geek	
Activation : Le personnage réalise une Recherche à l'aide d'un ordinateur connecté à Internet.	
Effet : Le personnage peut ajouter son dé d'Outils à sa recherche en plus du dé de Bouquins.	
	Arme : Outils

Sam Winchester	
Sam a passé son enfance sur les routes, accompagnant son père et son frère chasseurs. Ne souhaitant pas de cette vie, il a rompu les liens pour partir à l'Université. Suite à la mort de son père et de sa petite amie, il a rejoint son frère pour chasser les horreurs de ce monde, et principalement les démons.	
Sam est quelqu'un de bon, qui est prêt à se sacrifier pour aider les innocents et les faibles. Il n'a pas autant de force de caractère que Dean, et s'empote très facilement. Dans ces cas-là, mieux vaut s'écarter.	
Sam est le cerveau du duo Winchester, et quand ses compétences ne lui permettent pas de trouver la solution, il peut toujours compter sur Bobby Singer, son 'oncle', qui depuis chez lui peut facilement le renseigner sur n'importe quoi d'occulte.	

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	
<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 	
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	
Faut pas venir me chercher !	
Protecteur des faibles	

Niveaux de tension		
Fatigue (Vit.)		d8
Blessure (Vit.)		d8
Effroi (Vol.)		d6
Colère (Vol.)		d6