

Force	
Agilité	
Vitalité	
Vigilance	
Intelligence	
Volonté	

Poings	
Flingues	
Bouquins	
Outils	
Charme	
Ruse	

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

--


**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
- Rester 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.

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.

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

# Supernatural Hunters