



# LA NUIT DES CHASSEURS

À RÉPARTIR **35 POINTS** (1 PT = 1 PT)

À RÉPARTIR **30 POINTS** (POINTS = ÉVOLUTION)

## APTITUDES

## SPÉCIALITÉS

NOM (+ APTITUDE LIÉE)

RELANCES

 <b>AGIR</b>	.....	○○○
<b>CONNAÎTRE</b> 	.....	○○○
<b>ENDURER</b> 	.....	○○○
 <b>FORCER</b>	.....	○○○
<b>PERCEVOIR</b> 	.....	○○○
 <b>S'IMPOSER</b>	.....	○○○
<b>SAVOIR-FAIRE</b> 	.....	○○○
 <b>SE BATTRE</b>	.....	○○○
<b>SE CONTRÔLER</b> 	.....	○○○
<b>VISER</b> 	.....	○○○

EN BONNE SANTÉ **6**

EN PLEINE FORME **6**

## SANTÉ

## RESSOURCE

**À 2** +1 RÉUSSITE EXIGÉE  
**À 1** +2 RÉUSSITES EXIGÉES  
**À 0** INCONSCIENT. AGONIE 1D TOURS : ENDURER/4

**RÉUSSITE** +1 RÉUSSITE AUTOMATIQUE

## HOMME DE LOI

PRÉNOM + NOM

FONCTION

MOTS-CLEFS

## HORS-LA-LOI

PRÉNOM + NOM SURNOM ?

ORIGINE

MOTIVATION CERCUEIL NOIR ?

## ARMES

NOM (+ APTITUDE LIÉE)

DÉGÂTS

Poing & cie (SE BATTRE)

1D ( R)

Colt "Peacemaker" (VISER)

4D (2R)

**ARME DE CONTACT + FORCER** > RELANCE  
FORCER À 1D À 3D > **0R** / 4D > **1R** / 5D > **2R** / 6D > **3R**

EN RÉSERVE

## ÉVOLUTION

**5 PTS** 0R > 1R EN SPÉCIALITÉ  
**10 PTS** 1R > 2R EN SPÉCIALITÉ  
**15 PTS** 2R > 3R EN SPÉCIALITÉ  
+1D EN APTITUDE