

# MINUIT

CONTES DE

NOM CONCEPT

## DESCRIPTION

## LIEU DE VIE MOTIVATION

QUÊTE

ÉVOLUTION

## ASPECTS

AGILITÉ PERCEPTION PUISSANCE RÉFLEXION

## EXPERTISES RECHARGES

### NIVEAU MAX. SOCIALES

NIVEAU  
ACTUEL

### NIVEAU MAX. ACADÉMIQUES

NIVEAU  
ACTUEL

### NIVEAU MAX. PRATIQUES

NIVEAU  
ACTUEL

### NIVEAU MAX. DE COMBAT

NIVEAU  
ACTUEL

## RELATIONS

### ALLIÉ

### NÉMÉSIS

NIVEAU MAX.  
 NIVEAU ACTUEL

### VIE

### ARME

### DÉGÂTS

### ADRÉNALINE

### UTILISATION

- ▶ activer les Particularités,
- ▶ prendre l'initiative,
- ▶ effectuer une ou plusieurs actions supplémentaires durant une confrontation,
- ▶ d'augmenter les dégâts lors d'une attaque ou les diminuer lors d'une défense.

### GAIN

- ▶ 1 point en dormant une nuit complète,
- ▶ tout ou partie en mettant en scène une Faiblesse.

NIVEAU MAX.  
 NIVEAU ACTUEL

### ÉTHER

### UTILISATION

- ▶ apparaître sans « difformités »,
- ▶ effectuer une action défiant la réalité (voir la Directrice),
- ▶ ajouter un élément au décor (description par le Détective),
- ▶ contredire une description de la Directrice,
- ▶ mettre KO un adversaire touché au lieu des dégâts,
- ▶ ramener à 1 PV un mourant.

## PARTICULARITÉS EFFETS + FORCE - FAIBLESSE