

AVIS DE RECHERCHE

La personne recherchée se nomme : _____
 Pratique plutôt dans le style des : _____
 Dans la branche des : _____
 Est spécialisée dans : _____
 De sexe : _____
 D'origine : _____
 Mesure environ : _____
 Description sommaire : _____

MISE À PRIX :

TRAITS

Doigté:

Initiative ○○○○○○
 ○○○○○○

Caractère:

Aplomb ○○○○○○
 ○○○○○○

Robustesse:

Santé ○○○○○○
 ○○○○○○

Cervelle:

Lucidité ○○○○○○
 ○○○○○○

VITALITÉ

Égratignures
 Blessures légères -2
 Blessures graves -3
 Blessures critiques -4
 Blessures mortelles -8

ENDURANCE

Égratignures
 Ecchymoses -2
 Coups -3
 Blessures -4
 K.O. -8

CRASSE ○○○○○○

COMPÉTENCES

				Jet		Réus. Échec	
Acrobatisme (Do)	Contorsion	Ferrailler (Do)	Maçonnage	1 à 4	1	-5	
Affaires	Cuisiner (Ca)		Mécanique (Do)	5 à 8	2	-4	
Agriculture	Décamper (Ro)	Filer (Ce)	Monter (Ro)	9 à 12	3	-3	
Alchimie	Domptage (Ca)	Forgeage	Nager (Ro)	13 à 16	4	-2	
Aristocratie		Gérer	Naviguer	17 à 20	5	-1	
Armée		Grimage (Do)	Négociier (Ce)				
Arnaquer (Ca)		Grimper (Ro)	Pays	Repérer (Ro)			
Art	Dressage	Herboristerie		S'orienter			
Artisanat	Écouter (Ro)	Histoire	Pègre	Secourir (Ce)			
Bastonner (Ro)	Écrire	Interprétation	Percer	Séduire (Ca)			
Charpentage			Peuple	Sorcellerie			
Chasser (Do)				Survie (Ce)			
		Intimider (Ca)		Tricher (Do)			
	Escamoter (Do)	Jauger (Ce)					
	Étiquette (Ce)	Jonglage (Do)	Planquer (Do)	Urbanisme			
Chirurgie	Évaluer (Ce)	Lancer (Ro ou Do)	Politique				
Comédie (Ca)	Falsifier	Langage	Prêcher (Ca)				
Composition (Ce)			Pyrotechnie				
			Religion				
		Législation					
Conduire (Ro)	Faune	Ligoter (Do)					

NIGHTROWLER

SECONDE ÉDITION

Initiative (p.144)

PRENDRE L'AVANTAGE :
 Celui qui a le plus de Cercles prend l'initiative
RÉACTION : Changer d'Attitude lors d'un duel
RÉFLEXE DEFENSIF :
 Lors d'un Guet-apens, un Cercle par adversaire pour avoir Attitude 2
A ZÉRO ? : Modificateur à -2 sur toute action physique de Duel

Aplomb (p.144)

PRÉCISION :
 En cas de match nul, l'emporte avec une qualité de 1
INTIMIDATION : En cas d'intimidation, peut relancer le dé mais une seule fois
EFFROI : Résister à une situation particulièrement terrifiante
A ZÉRO ? : Impossible d'utiliser des techniques de duel

Santé (p.145)

MORDANT : Ignorer les malus dus aux blessures
ENDURANCE : Usage des règles d'épuisement normales
DERNIER SOUFFLE : Rester conscient jusqu'à la prochaine blessure
A ZÉRO ? :
 Personnage à bout de force, seulement Attitudes 2 et 3

Lucidité (p.145)

VISTA : Annule un malus le temps d'un tour de jeu (sauf blessure)
IMPRÉVISIBILITÉ : Rendre un Guet-apens encore plus difficile pour la victime
JUGÉOTE :
 Relancer le dé ou augmenter la qualité de 1 lors de bluff
A ZÉRO ? : Impossible d'utiliser des techniques de Duel

Crasse (p.136)

CHANCE POUR LA RACAILLE :
 Modifier une description
LA VERMINE :
 Faire intervenir une personne à un moment propice
ENVERS ET CONTRE :
 Augmenter de 1 la qualité d'un jet quel qu'il soit
A ZÉRO ? : Patienter et attendre le retour de manivelle

