

Nom du personnage : _____

LA CRÉATURE

*Je suis sans vie mais je respire.
Mon corps n'est pas de chair mais il se meut.
Je n'ai pas de cœur mais j'ai des sentiments.
Je n'ai pas de cerveau mais j'ai des pensées et une raison d'être...
... Et j'ai la volonté pour l'accomplir.*

Un livret de chasseur pour *Monster of the Week*, par Reid San Filippo.

Pour créer votre Créature, commencez par lui trouver un nom. Puis suivez les instructions ci-dessous pour choisir votre apparence, vos caractéristiques, votre force d'animation, votre raison d'être, vos manœuvres et votre équipement. Enfin, présentez-vous et attribuez vos histoires.

Apparence (choisissez un élément de chaque liste)

- Forme masculine, forme féminine, forme humanoïde/neutre, forme monstrueuse.
- Corps d'argile, corps de bois, corps de pierre, corps de métal, corps de plastique, corps robotique, autre matériau.
- Imper et chapeau, toge, livrée de serviteur, blouse de laboratoire, cape et capuchon, tenue de travail, tenue décontractée, vêtements élégants, nu.

Statistiques

Choisissez une ligne, puis inscrivez chaque statistique sur la droite :

- Charme -1, Cool +2, Futé -1, Coriace +2, Bizarre 0
- Charme 0, Cool +1, Futé -1, Coriace +2, Bizarre +1
- Charme -1, Cool +2, Futé 0, Coriace +2, Bizarre -1
- Charme -1, Cool -1, Futé 0, Coriace +2, Bizarre +2
- Charme -1, Cool +1, Futé +1, Coriace +2, Bizarre 0

CHARME	Manipuler quelqu'un	
COOL	Agir sous pression Donner un coup de main	
FUTÉ	Enquêter sur un mystère Évaluer une situation qui craint	
CORIACE	Casser la gueule Protéger quelqu'un	
BIZARRE	Utiliser la magie	

Nom du joueur : _____

Force d'animation

Une créature animée telle que vous ne se nourrit pas et ne guérit pas naturellement. Pour vous réparer, vous devez être exposée à une énergie du même type que celle ayant servi à vous animer, généralement grâce à une manœuvre Utiliser la magie. Vous ne pouvez pas être blessé par votre type d'énergie.

Choisissez un type d'énergie :

- | | | |
|---------------------------------|-------------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Foudre | <input type="checkbox"/> Musique | <input type="checkbox"/> Alchimie |
| <input type="checkbox"/> Feu | <input type="checkbox"/> Horlogerie | <input type="checkbox"/> Autre |

Raison d'être

Vous avez été créée pour suivre un rôle particulier. Choisissez lequel :

- Guerrier - vos attaques infligent +1 dégât.
- Gardien - +1 constant quand vous protégez quelqu'un.
- Assistant - vous octroyez un bonus de +2 quand vous parvenez à donner un coup de main.

Maintenant, pourquoi ne remplissez-vous plus ce rôle ? Choisissez un élément (jetez un œil à vos options d'Histoire avant de fixer votre choix) :

- Votre créateur est mort
- On vous a libéré
- Vous étiez une expérience ratée
- Vous étiez enterrée pendant des années
- Vous avez tué votre créateur
- Vous avez fui
- Vous êtes une rescapée de la guerre
- Vous étiez brisée ; on vous a soigné

Manœuvres

Vous connaissez toutes les manœuvres de base, auxquelles s'ajoute la manœuvre ci-dessous :

- Inhumain** : vous avez du mal à comprendre les mécanismes qui régissent le comportement des hommes et leurs émotions. Quand vous faites une manœuvre sociale, vous subissez -1 constant à moins de les connaître parfaitement. Heureusement, les gens ne vous comprennent pas non plus : les autres chasseurs subissent -1 constant lorsqu'ils utilisent la manœuvre Manipuler quelqu'un sur vous.

Puis choisissez-en deux :

- Compartment secret** : vous possédez un emplacement caché dans votre corps, décrivez-le. Seule une fouille minutieuse permet de le révéler.

- Membres amovibles** : vous pouvez détacher un ou plusieurs de vos membres, qui agiront comme des alliés subordonnés (motivation : suivre vos instructions à la lettre). Chaque membre peut se déplacer et ressentir de façon plus ou moins fonctionnelle.
- Membres endurcis** : vos attaques à mains nues infligent 2 dégâts (allonge, magique, sanglant).
- Résistance extrême** : votre corps est une armure 2. Ne s'additionne pas avec d'autres armures.
- Concentration mystique** : votre corps fut créé pour servir d'appareil fétiche magique et peut servir de pré-requis pour un sort (à la discrétion du Gardien).
- Objet animé** : en vous concentrant, vous pouvez transmettre votre force d'animation à un autre objet proche et l'utiliser comme une extension de votre être. Quand vous animez un objet, lancez  + Bizarre.
 - Sur un 10+**, vous contrôlez l'objet comme s'il faisait partie de vous et gagnez +1 constant à toutes vos actions l'impliquant.
 - Sur un 7-9**, vous contrôlez l'objet comme s'il faisait partie de vous.
 - En cas d'échec**, vous subissez 1 dégât car une part de votre essence vitale s'échappe.
- Aux yeux de tous** : en restant parfaitement immobile, la plupart des figurants, des sbires et des monstres vous prendront pour une statue (s'ils ne vous ont pas déjà vue bouger). Quand vous restez immobile, lancez  + Cool.
 - Sur un 10+**, vous êtes si bien cachée que vous gagnez +2 temporaire pour agir par surprise.
 - Sur un 7-9**, vous êtes cachée et vous gagnez +1 temporaire pour agir par surprise.
 - En cas d'échec**, la cible ne se laisse pas berner.
- Rechargement** : en vous exposant à une grande source de votre type d'énergie, vous pouvez tenter de vous soigner. Quand vous essayez de vous recharger, lancez  + Bizarre.
 - Sur un 10+**, vous soignez 2 dégâts.
 - Sur un 7-9**, vous soignez 1 dégât.
 - En cas d'échec**, vous ne parvenez pas à absorber l'énergie comme il faut et subissez -1 constant jusqu'à la fin de la scène.
- Arme dissimulée** : vous possédez une arme du même type que l'énergie qui alimente votre corps. Elle est quasiment indécélable à moins de l'utiliser.

Exemples d'armes dissimulées :

 - Électricité - Toucher foudroyant (4 dégâts, personnel, lent)
 - Feu - Gerbe incendiaire (3 dégâts, proche, zone, lent)
 - Son - Hurlement (3 dégâts, proche, zone, bruyant)
 - Force - Gerbe de fléchettes (2 dégâts, loin, automatique)
 - Matériau - Gerbe d'eau bénite (0 dégât, proche, sacré, zone)
 - Pensée - Brouillard mental (3 dégâts, proche, zone, AP)

Équipement

Choisissez une arme lourde et une arme supplémentaire.

Armes lourdes (choisissez-en une) :

- Masse (3 dégâts, allonge, lourd, sanglant)
- Grosse épée (3 dégâts, allonge, lourd, sanglant)
- Magnum (3 dégâts, proche, bruyant, rechargement)
- Fusil à pompe (3 dégâts, proche, sanglant, bruyant)

Armes supplémentaires (choisissez-en une) :

- Revolver, calibre .38 (2 dégâts, proche, rechargement, bruyant)
- 9 mm (2 dégâts, proche, bruyant)
- Épée (2 dégâts, allonge, sanglant)
- Gros couteau (1 dégât, allonge)

Présentations

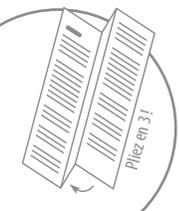
Lorsque vous en arrivez là, attendez que tout le monde vous rattrape pour que vous puissiez effectuer vos présentations ensemble.

Faites le tour du groupe. Votre tour venu, présentez votre Créature en dévoilant son nom et son apparence, et en disant aux autres membres du groupe ce qu'ils savent de vous.

Histoire

Refaites le tour du groupe. Votre tour venu, choisissez une des lignes suivantes pour chaque autre chasseur :

- Il vous a créée. Dites-lui ce que vous ressentez pour lui.
- Il fut le premier à vous traiter comme un être vivant au lieu d'une chose. Demandez-lui ce que vous avez fait qui peut expliquer la vision qu'il a de vous.
- Il a encore peur de vous. Définissez ensemble pourquoi.
- Il vous considère comme un animal de compagnie. Il est affectueux mais distant. Demandez-lui pourquoi.
- Vous êtes bons amis. Demandez-lui si votre amitié est ancienne ou récente.
- Vous vous méfiez de lui (peut-être en raison de ses pouvoirs surnaturels).
- Il vous prenait pour un monstre et a voulu vous tuer. Dites-lui pourquoi vous êtes désormais amis.
- Il vous connaît depuis toute petite. Demandez-lui quelle est la nature de votre relation.



Chance

Vous pouvez cocher une case de Chance pour transformer le résultat d'un jet de dés que vous venez d'effectuer en 12, comme si vous l'aviez obtenu, ou réduire une blessure que vous venez de subir à 0 dégât, quelle que soit sa gravité. Une fois toutes vos cases de Chance cochées, vous ne pouvez plus compter sur votre bonne étoile.

Veine Poisse

Dégâts

Quand vous subissez des dégâts, cochez un nombre de cases égal aux dégâts subis. Arrivé à quatre dégâts, cochez la case « Instable ».

Indemne | Mourant

Instable : (*Les blessures instables s'aggravent si rien n'est fait.*)

Prendre du galon

Expérience :

Chaque fois que vous lancez les dés d'une statistique principale, ou quand un manœuvre vous enjoint de le faire, cochez une case d'expérience.

Dès que vous avez coché les cinq cases d'expérience, vous prenez du galon. Effacez le contenu des cases et choisissez une amélioration parmi les suivantes.

Améliorations

- Gagnez +1 Coriace (+3 max.).
- Gagnez +1 Cool (+2 max.).
- Gagnez +1 Futé (+2 max.).
- Gagnez +1 Bizarre (+2 max.).
- Prenez une autre manœuvre de Créature.
- Prenez une autre manœuvre de Créature.
- Gagnez un allié (créez votre propre ami).
- Vous trouvez un moyen de devenir humaine (peut-être grâce à un grand rituel magique). En cas de succès, choisissez un nouveau livret.
- Prenez une manœuvre d'un autre livret.
- Prenez une manœuvre d'un autre livret.

Après avoir pris du galon cinq fois, vous pouvez aussi choisir parmi les améliorations avancées ci-après.

Améliorations avancées

- Gagnez +1 dans n'importe quelle caractéristique (+3 max.).
- Changez le type de votre chasseur.
- Créez un second chasseur pour le jouer en plus de celui-ci.
- Cochez deux de vos manœuvres de base comme avancées.
- Cochez deux autres de vos manœuvres de base comme avancées.
- Retraite méritée.
- Regagnez un point de Chance utilisé.

Notes (manœuvres, réserve, etc.)

Nom du personnage : _____

LE DUR À CUIRE

J'ai combattu et vaincu toutes les menaces normales possibles et imaginables.

Quand il y a du monstre à dessouder, personne s'en charge mieux que moi.

Alors recule et laisse-moi faire.

Un livret de chasseur pour *Monster of the Week*.

Pour créer votre Dur à Cuire, commencez par lui trouver un nom. Puis suivez les instructions ci-dessous pour choisir votre apparence, vos caractéristiques, vos manœuvres et votre équipement. Enfin, présentez-vous et attribuez vos histoires.

Apparence (choisissez un élément de chaque liste)

- Homme, femme.
- Horribles cicatrices, nombreuses cicatrices, grosses cicatrices, brûlures, griffures, morsures, scarifications, cicatrices de torture.
- Streetwear, tenue tactique, tenue militaire, look motard, costume de gangster, vêtements pratiques, jean et t-shirt, survêtement.

Statistiques

Choisissez une ligne, puis inscrivez chaque statistique sur la droite :

- Charme -1, Cool +1, Futé +1, Coriace +2, Bizarre 0
- Charme +1, Cool +1, Futé 0, Coriace +2, Bizarre -1
- Charme 0, Cool +2, Futé -1, Coriace +2, Bizarre -1
- Charme +1, Cool 0, Futé +1, Coriace +2, Bizarre -1
- Charme -1, Cool +1, Futé 0, Coriace +2, Bizarre +1

CHARME	Manipuler quelqu'un	
COOL	Agir sous pression Donner un coup de main	
FUTÉ	Enquêter sur un mystère Évaluer une situation qui craint	
CORIACE	Casser la gueule Protéger quelqu'un	
BIZARRE	Utiliser la magie	

Nom du joueur : _____

Manœuvres

Vous connaissez toutes les manœuvres de base, auxquelles s'ajoutent trois manœuvres de Dur à Cuire. Vous recevez celle-ci :

- Inarrêtable** : quand vous dépensez des points de Chance pour éviter des dégâts imminents, annulez aussi tous les dégâts que vous aviez déjà subis. Une fois par mystère, quand vous êtes sur le point de subir 2 dégâts ou plus, vous ne recevez qu'1 dégât.

Puis choisissez-en deux :

- FINISH HIM!** : quand vous infligez une blessure de 3 dégâts ou plus, vous pouvez enchaîner avec une autre attaque. Lancez  + Coriace.
Sur un 10+, doublez les dégâts infligés.
Sur un 7-9, infligez 1 dégât supplémentaire.
En cas d'échec, vous devenez vulnérable aux attaques.
- Maitre d'arme** : quand vous prenez une nouvelle arme et que vous l'utilisez, modifiez ou supprimez l'un de ses traits (p. ex., « lourd » devient « ignore l'armure », ou bien supprimez « peu fiable »). Le trait modifié ou supprimé ne s'applique qu'à vous. Quand vous choisissez cette manœuvre, appliquez-la à toutes vos armes actuelles.
- Vise le point faible** : vos attaques à mains nues et d'allonge obtiennent toutes le trait « ignore l'armure ».
- À la devinette** : une fois par mystère, quand vous observez un monstre en action, vous pouvez Enquêter sur un mystère pour découvrir ses pouvoirs, motivations ou faiblesses. Cela fonctionne même si vous n'avez pas vu l'objet de votre question : vous le comprenez par déduction (bon, vous le devinez, quoi).
- Venez me chercher** : vous pouvez motiver vos ennemis à vous affronter vous et vous seul, soit avec des mots, soit en étant simplement le plus gros bourrin de l'équipe. Lancez  + Coriace.
Sur un 10+, les ennemis se jettent sur vous.
Sur un 7-9, ils se jettent sur vous mais un ou deux de vos camarades se font cibler aussi.
En cas d'échec, ils se jettent sur vous bien plus féroce ment que vous ne le pensiez.
- Dégâts collatéraux** : vous pouvez vous frayer un chemin à travers quasiment n'importe quoi. Si vous pouvez détruire un objet inanimé avec les outils à votre disposition, lancez  + Futé pour déterminer le degré de réussite.
Sur un 10+, vous le réduisez en miettes.
Sur un 7-9, soit cela vous prendra du temps, soit vous ne pouvez pas le détruire complètement. À vous de choisir.
En cas d'échec, soit vous subissez des dégâts au cours de l'opération, soit la situation s'aggrave.

Équipement

Choisissez une arme lourde et une arme supplémentaire.

Armes de Dur à Cuire (choisissez-en une) :

- Pied-de-biche (2 dégâts, allonge, sanglant)
- Tronçonneuse (3 dégâts, allonge, sanglant, peu fiable, bruyant, lourd)
- Fusil de chasse automatique (3 dégâts, proche, bruyant, rechargement, automatique)
- Sacré gros couteau (2 dégâts, allonge, sanglant)
- Gros calibre (3 dégâts, proche, bruyant)
- Mitraillette (2 dégâts, proche, rechargement, automatique)
- Fusil d'assaut usé (3 dégâts, proche/loin, automatique)

Armes normales (choisissez-en deux) :

- Revolver, calibre .38 (2 dégâts, proche, rechargement, bruyant)
- Fusil à pompe (3 dégâts, proche, sanglant)
- Fusil de chasse (2 dégâts, loin, bruyant)
- 9 mm (2 dégâts, proche, bruyant)
- Gros couteau (1 dégât, allonge)
- Magnum (3 dégâts, proche, rechargement, bruyant)

Présentations

Lorsque vous en arrivez là, attendez que tout le monde vous rattrape pour que vous puissiez effectuer vos présentations ensemble.

Faites le tour du groupe. Votre tour venu, présentez votre Dur à Cuire en dévoilant son nom et son apparence, et en disant aux autres membres du groupe ce qu'ils savent de vous.

Histoire

Refaites le tour du groupe. Votre tour venu, choisissez une des lignes suivantes pour chaque autre chasseur :

- Votre frère ou votre sœur (généralement plus jeune), ou un parent. Demandez-lui quelle est votre place dans la famille.
- Vous lui avez filé une dérouillée par le passé. Demandez-lui pourquoi. Puis dites-lui pourquoi vous travaillez ensemble dorénavant.
- Il vous a déjà vu perdre le contrôle et faire un massacre. Dites-lui ce qui a déclenché la crise, puis demandez-lui ce que vous avez fait.
- Vous éprouvez un respect mutuel de compagnons d'armes : vous êtes les deux plus gros bourrins de l'équipe.
- Vous respectez son intelligence : il a tant d'idées qu'il mérite de faire partie de votre équipe.
- Vous étiez amis du temps où vous étiez soldats/flics/hommes de main/videurs/etc. Définissez ensemble comment vous êtes devenus amis.
- Relation amoureuse/vous avez le béguin pour lui mais ce n'est pas réciproque. Demandez-lui ce qu'il préfère.
- Un jour, vous avez failli passer l'arme à gauche, mais il vous a soigné et remis sur pied.

Chance

Vous pouvez cocher une case de Chance pour transformer le résultat d'un jet de dés que vous venez d'effectuer en 12, comme si vous l'aviez obtenu, ou réduire une blessure que vous venez de subir à 0 dégât, quelle que soit sa gravité. Une fois toutes vos cases de Chance cochées, vous ne pouvez plus compter sur votre bonne étoile.

Veine Poisse

Dégâts

Quand vous subissez des dégâts, cochez un nombre de cases égal aux dégâts subis. Arrivé à quatre dégâts, cochez la case Instable.

Indemne | Mourant

Instable : (Les blessures instables s'aggravent si rien n'est fait.)

Prendre du galon

Expérience :

Chaque fois que vous lancez les dés d'une statistique principale, ou quand un manœuvre vous enjoint de le faire, cochez une case d'expérience.

Dès que vous avez coché les cinq cases d'expérience, vous prenez du galon. Effacez le contenu des cases et choisissez une amélioration parmi les suivantes

Améliorations

- Gagnez +1 Coriace (+3 max.).
- Gagnez +1 Cool (+2 max.).
- Gagnez +1 Futé (+2 max.).
- Gagnez +1 Bizarre (+2 max.).
- Prenez une autre manœuvre de Dur à Cuire.
- Prenez une autre manœuvre de Dur à Cuire.
- Prenez le commandement d'une équipe de chasseurs de monstres.
- Ajoutez une case de blessure avant de mourir.
- Prenez une manœuvre d'un autre livret.
- Prenez une manœuvre d'un autre livret.

Après avoir pris du galon cinq fois, vous pouvez aussi choisir parmi les améliorations avancées ci-dessous.

Améliorations avancées

- Gagnez +1 dans n'importe quelle caractéristique (+3 max.).
- Changez le type de votre chasseur.
- Créez un second chasseur pour le jouer en plus de celui-ci.
- Cochez deux de vos manœuvres de base comme avancées.
- Cochez deux autres de vos manœuvres de base comme avancées.
- Retraite méritée.
- Regagnez un point de Chance utilisé.
- Ajoutez une case de blessure avant de mourir.

Prenez le commandement d'une équipe de chasseurs de monstres

Si vous prenez le commandement d'une équipe, vous obtenez toute une équipe d'alliés. Une équipe est composée de plusieurs personnes (généralement entre 2 et 6).

Vous les connaissez peut-être déjà, à moins qu'ils ne débarquent dans l'histoire.

L'équipe obtient l'un des types ci-dessous. La motivation est une ligne directrice pour le Gardien.

L'équipe agit comme un seul homme en fonction de sa motivation, mais chacun de ses membres peut avoir des motivations différentes.

Types d'équipes :

- Allié : subordonné (motivation : suivre vos instructions à la lettre).
- Allié : lieutenant (motivation : suivre vos instructions en en respectant l'esprit).
- Allié : ami (motivation : vous offrir un soutien émotionnel).
- Allié : garde du corps (motivation : vous tenir à l'abri du danger).
- Allié : confident (motivation : vous donner des conseils et de la perspective).
- Allié : renfort (motivation : rester à vos côtés).

Si les membres de votre équipe n'ont pas encore de nom, il est temps de les choisir. Déterminez leurs compétences spéciales.

Notes (manœuvres, réserve, etc.)



Nom du personnage : _____

LE FURETEUR

Les monstres ne se montrent pas, mais je sais qu'ils sont là, et je vais les trouver. Les trouver et les filmer. Les preuves seront indéniables, et leur découverte rejaillira sur moi.
Écoute-moi bien : un jour, je serai une méga star ! Heu... t'as pas ressenti comme un frisson ? Vite ! Active les caméras infrarouges !

Un livret de chasseur pour *Monster of the Week*.

Pour créer votre Fureteur, commencez par lui trouver un nom. Puis suivez les instructions ci-dessous pour choisir votre apparence, vos caractéristiques, vos manœuvres, votre équipe et votre équipement. Enfin, présentez-vous et attribuez vos histoires.

Apparence (choisissez un élément de chaque liste)

- Homme, femme.
- Silhouette mince, silhouette dégingandée, silhouette corpulente, silhouette musclée, silhouette nerveuse, silhouette élancée, silhouette courtaude.
- Tenue d'étudiant, vêtements créatifs, vieux costume, costume élégant, tenue de safari, imper & chapeau, vêtements fonctionnels.

Statistiques

Choisissez une ligne, puis inscrivez chaque statistique sur la droite :

- Charme +2, Cool 0, Futé +1, Coriace 0, Bizarre 0
- Charme +2, Cool 0, Futé +1, Coriace -1, Bizarre +1
- Charme +2, Cool +1, Futé +1, Coriace 0, Bizarre -1
- Charme +2, Cool -1, Futé +2, Coriace -1, Bizarre 0
- Charme +2, Cool +1, Futé 0, Coriace -1, Bizarre +1

CHARME	Manipuler quelqu'un	
COOL	Agir sous pression Donner un coup de main	
FUTÉ	Enquêter sur un mystère Évaluer une situation qui craint	
CORIACE	Casser la gueule Protéger quelqu'un	
BIZARRE	Utiliser la magie	

Nom du joueur : _____

Manœuvres

Vous connaissez toutes les manœuvres de base, auxquelles s'ajoutent trois manœuvres de Fureteur :

- « **Vous ressentez quoi, exactement ?** » : quand vous fourrez votre caméra/micro juste sous le nez de quelqu'un, la personne interrompt immédiatement ce qu'elle faisait. Elle y reviendra peut-être après s'être occupée de vous, mais vous créez une distraction suffisante pour permettre aux autres chasseurs d'agir.
- Célébrité mineure** : au début de chaque mystère, lancez  + Bizarre.
Sur un 10+, réserve 2 ;
Sur un 7-9, réserve 1. Dépensez votre réserve pendant le mystère pour qu'un figurant ait entendu parler de vous en bien (il a peut-être lu votre blog, écouté votre podcast, vu votre émission Internet/télé, etc.) On peut vous demander des autographes ou vous fournir une piste intéressante.
- On verra ça en post-prod** : vous pouvez vraisemblablement utiliser tout ce que vous avez enregistré comme preuve pour Enquêter sur un mystère, vous permettant de vérifier d'anciennes interviews, des lieux d'attaque, etc., tout ça avec votre ordinateur portable.
- Je suis journaliste !** : Quand vous Enquêtez sur un mystère en interrogeant des témoins, interviewant des locaux ou quoi que ce soit d'autre du même style, lancez  + Charme au lieu de + Futé.
- Vérité déformée** : quand vous parlez à une personne normale, elle croira tout ce que vous lui dites. Certaines élucubrations lui paraîtront insensées mais elle ne croira pas que vous lui mentez.
- Hyperconnectivité** : quand vous lisez tous les canaux d'informations actuels pour repérer des choses étranges et folles, gagnez +1 temporaire.
- Producteur décontracté** : vous avez un boulot et une paye régulière sans vraiment personne pour vous superviser. Tout va bien du moment que vous proposez un scoop régulièrement, même s'il est bizarre. De temps en temps, votre producteur vous enverra dans un endroit spécifique, qui implique généralement une activité surnaturelle. À moins qu'il ne veuille de la dimension humaine, comme une exposition féline ou un festival agricole.

Équipe

Décidez si les autres chasseurs constituent les membres de votre équipe, ou si vous avez votre propre entourage. Dans le deuxième cas, ils sont entre 1 et 3. Trouvez-leur un nom et un poste chacun. Dans le premier cas, décidez ensemble de qui tient tel ou tel poste.

Postes : caméraman, mixeur, monteur, homme à tout faire, enquêteur, conducteur, réalisateur, producteur, garde du corps.

Équipement

Vous obtenez un ordinateur portable, trois appareils d'enregistrement, deux détecteurs et une arme camouflée.

Appareils d'enregistrement (choisissez-en trois) :

- Caméra numérique
- Petite caméra numérique
- Pellicule (8 ou 16 mm)
- Dictaphone numérique
- Magnétophone
- Caméra infrarouge
- Matériel de sonorisation et micro sur perche
- Drone caméra radiocommandé
- Caméra nocturne
- Steadicam
- Microphone laser
- Appareil Réflex

Détecteurs (choisissez-en deux) :

- Détecteur de champ électromagnétique
- Détecteur de changement de température
- Planche Ouija
- Humidimètre
- Baguette de sourcier
- Matériel d'analyses chimiques
- Détecteur de métaux
- Boussole
- Récepteur GPS
- Télémètre laser
- Pendule

Armes camouflées (choisissez-en une) :

- Revolver, calibre .32 (2 dégâts, proche, rechargement, petit)
- 9 mm (2 dégâts, proche, bruyant)
- Couteau (1 dégât, allonge, dissimulé)
- Couteau suisse (1 dégât, allonge, dissimulé, utile)

Présentations

Lorsque vous en arrivez là, attendez que tout le monde vous rattrape pour que vous puissiez effectuer vos présentations ensemble.

Faites le tour du groupe. Votre tour venu, présentez votre Fureteur en dévoilant son nom et son apparence, et en disant aux autres membres du groupe ce qu'ils savent de vous.

Histoire

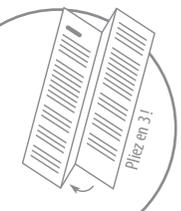
Refaites le tour du groupe. Votre tour venu, choisissez une des lignes suivantes pour chaque autre chasseur :

- Vous avez le béguin pour lui. Demandez-lui s'il l'a remarqué.
- Vous êtes meilleurs amis depuis le lycée/la fac (en cours de cinéma ?).
- Vous vous êtes rencontrés quand il a tué le monstre que vous recherchez. Demandez-lui quel monstre c'était.
- À cause de vous, il n'a pas pu tuer un monstre. Demandez-lui comment vous avez fait capoter sa chasse.
- Il risquait de se retrouver inutilement sous le feu des projecteurs, mais vous avez enterré le scoop.
- Il vous a sauvé les miches après que vous ayez fait une bêtise. Demandez-lui ce que vous avez fait.
- C'est un de vos admirateurs. Demandez-lui s'il garde le secret ou si tout le monde est au courant.
- Vous êtes des parents proches ou éloignés. Définissez ensemble votre relation.

Chance

Vous pouvez cocher une case de Chance pour transformer le résultat d'un jet de dés que vous venez d'effectuer en 12, comme si vous l'aviez obtenu, ou réduire une blessure que vous venez de subir à 0 dégât, quelle que soit sa gravité. Une fois toutes vos cases de Chance cochées, vous ne pouvez plus compter sur votre bonne étoile.

Veine Poisse



Dégâts

Quand vous subissez des dégâts, cochez un nombre de cases égal aux dégâts subis. Arrivé à quatre dégâts, cochez la case Instable.

Indemne Mourant

Instable : (*Les blessures instables s'aggravent si rien n'est fait.*)

Prendre du galon

Expérience :

Chaque fois que vous lancez les dés et obtenez 6 ou moins, ou quand une manœuvre vous enjoint de le faire, cochez une case d'expérience.

Dès que vous avez coché les cinq cases d'expérience, vous prenez du galon. Effacez le contenu des cases et choisissez une amélioration parmi les suivantes

Améliorations

- Gagnez +1 Charme (+3 max.).
- Gagnez +1 Cool (+2 max.).
- Gagnez +1 Futé (+3 max.).
- Gagnez +1 Bizarre (+2 max.).
- Prenez une autre manœuvre de Fureteur.
- Prenez une autre manœuvre de Fureteur.
- Gagnez un allié, potentiellement un membre existant de votre équipe (voire toute l'équipe).
- Gagnez un refuge, comme l'Expert, avec une option et un laboratoire de développement.
- Prenez une manœuvre d'un autre livret.
- Prenez une manœuvre d'un autre livret.

Après avoir pris du galon cinq fois, vous pouvez aussi choisir parmi les améliorations avancées ci-dessous.

Améliorations avancées

- Gagnez +1 dans n'importe quelle caractéristique (+3 max.).
- Changez le type de votre chasseur.
- Créez un second chasseur pour le jouer en plus de celui-ci.
- Cochez deux de vos manœuvres de base comme avancées.
- Cochez deux autres de vos manœuvres de base comme avancées.
- Retraite méritée.
- Regagnez un point de Chance utilisé.

Gagner un allié

Vous gagnez un allié amical qui vous Donne un coup de main pendant vos chasses. Vous le connaissez peut-être déjà, à moins qu'il ne débarque dans l'histoire. Choisissez l'un des types suivants pour votre allié (la « motivation » est une ligne directrice pour le Gardien) :

- Allié : subordonné (motivation : suivre vos instructions à la lettre).
- Allié : lieutenant (motivation : suivre vos instructions en respectant l'esprit).
- Allié : ami (motivation : vous offrir un soutien émotionnel).
- Allié : garde du corps (motivation : vous tenir à l'abri du danger).
- Allié : confident (motivation : vous donner des conseils et du recul).
- Allié : renfort (motivation : rester à vos côtés).

Si votre allié n'a pas encore de nom, choisissez-en un. Déterminez son origine, son apparence et ses compétences.

Concept d'équipe centré autour du Fureteur : l'Émission des secrets monstrueux.

L'équipe possède une chaîne Internet sur les chasses aux monstres, pour enseigner aux spectateurs la vérité sur les monstres.

Un Fureteur est nécessaire ; un Barjo ou un Expert ferait un bon enquêteur ; un Élu ou un Vengeur peut servir de bras armé ; un Ordinaire peut faire le café ; les autres peuvent tenir la caméra ou la perche du micro.

Notes (manœuvres, réserve, etc.)

Nom du personnage : _____

L'EXILÉ

Quel est cet endroit ? Suis-je en enfer ? J'affrontais l'engeance du démon, mais me voici entouré de lumière et de bruit. Pourquoi braquez-vous cette chose sur moi ? Qu'est-ce donc ? Et quels sont ces vêtements que vous portez ? Palsambleu ! Voici la créature ! Sus !

Un livret de chasseur pour *Monster of the Week*.

Pour créer votre Exilé, suivez les instructions ci-dessous pour choisir votre apparence, vos caractéristiques, votre origine, votre nom, vos manœuvres et votre équipement. Enfin, présentez-vous et attribuez vos histoires.

Apparence (choisissez un élément de chaque liste)

- Homme, femme, garçon, fille.
- Silhouette de guerrier, silhouette décharnée, silhouette fine, corps couturé de cicatrices, corps tatoué, petit, grand.
- Armure ancienne, vêtements anciens, tenue moderne enfilée à la hâte.
- Collier d'argent orné d'un symbole sacré, bracelets d'or et d'argent, amulette mystique, multiples anneaux, armure sertie de gemmes, broche parée de bijoux, ceinture brodée, chemise ornée de perles, multiples colliers.

Statistiques

Choisissez une ligne, puis inscrivez chaque statistique sur la droite :

- Charme -1, Cool +2, Futé +1, Coriace +2, Bizarre 0
- Charme 0, Cool +1, Futé +2, Coriace 0, Bizarre +1
- Charme +1, Cool 0, Futé +1, Coriace +3, Bizarre -1
- Charme -1, Cool +1, Futé +1, Coriace +1, Bizarre +2
- Charme +2, Cool +1, Futé +1, Coriace +1, Bizarre -1

CHARME	Manipuler quelqu'un	
COOL	Agir sous pression Donner un coup de main	
FUTÉ	Enquêter sur un mystère Évaluer une situation qui craint	
CORIACE	Casser la gueule Protéger quelqu'un	
BIZARRE	Utiliser la magie	

Nom du joueur : _____

Origine

On vous a arraché à votre foyer dans le passé, pour vous lâcher dans le présent avec ce que vous avez sur le dos. Je viens de _____ en l'an _____. Choisissez un nom qui convient à votre origine.

Votre ennemi juré est lui aussi arrivé dans le présent. Il sait que vous l'avez suivi. Il essaiera de vous tuer si vous ne le tuez pas d'abord. Définissez votre ennemi juré (avec l'approbation du Gardien) : mon ennemi juré est un _____ qui s'appelle _____.

Comment êtes-vous arrivé dans le présent ? Choisissez un élément :

- Vous poursuiviez votre ennemi juré.
- Votre ennemi juré était déjà dans le présent : vous (ou vos camarades) avez lancé un sort pour le poursuivre.
- Un accident ou effet secondaire magique.
- Vous avez mis un sorcier en colère.

Manœuvres

Vous connaissez toutes les manœuvres de base, auxquelles s'ajoutent deux manœuvres d'Exilé :

- Sorcier adepte** : vous possédez un esprit familier (qui revêt souvent la forme d'un animal) qui compte comme un allié subordonné (motivation : suivre vos instructions à la lettre).
- Guerrier** : si vous vous battez avec (et contre) des armes anciennes et que vous subissez des dégâts, subissez 1 dégât de moins. Les attaques des monstres comptent presque toujours comme anciennes dans le cadre de cette manœuvre.
- Remèdes de grand-mère** : vous pouvez soigner des blessures sans aucun matériel médical moderne (mais vous devrez sûrement attacher votre patient). Pour soigner un empoisonnement, une infection ou une maladie, vous pourriez devoir trouver des ingrédients précis (p. ex., des herbes médicinales).
- Réputation immortelle** : vos exploits en tant que chasseur de monstre sont légendaires, si bien que votre nom inspire encore la crainte chez les monstres et les sbires. Vous pouvez Manipuler des monstres par des menaces s'ils sont suffisamment intelligents pour avoir entendu des histoires sur vous.
 - Intervention divine.
 - L'instant d'avant, vous étiez là ; maintenant, vous êtes ici.
 - Un endroit ou un artefact étrange vous a amené ici.
 - Vous étiez en état de stase : on vous a déterré puis ressuscité.
 - _____

- Constitution à toute épreuve** : les maladies normales ne vous affectent pas ; vous gagnez +1 constant contre les maladies magiques et les poisons. Vous avez déjà vu pire.
- Désorientation** : cochez une case d'expérience quand votre incompréhension du monde moderne vous empêche de chasser les monstres.
- Magies anciennes** : vous avez appris la magie à une époque où on en savait davantage sur le sujet. Quand vous Utilisez la magie, sur un 7-9, vous ne choisissez pas d'inconvénient. À la place, vous subissez -1 temporaire.
- Érudit** : à votre époque, vous avez mené des recherches sur les légendes et les histoires de monstres. Quand vous Enquêtez sur un mystère, vous pouvez poser au Gardien les questions suivantes en plus des questions habituelles :
 - Ce monstre (ou type de monstre) existait-il de mon temps ?
 - Comment se protéger de cette créature ?
 - Que sais-je sur la créature que le monde moderne a oublié ?

Équipement

Si vous le souhaitez, choisissez une armure ancienne en lien avec votre origine (elle compte comme armure 0 ou armure 1).

Vous possédez ce que vous aviez sur vous au moment de votre voyage. En général, il s'agit d'un kit de chasseur de monstres, fourré dans un sac facilement transportable en lien avec votre origine.

Vous possédez des armes anciennes (choisissez-en trois) :

- Épée (2 dégâts, allonge, sanglant)
- Hache (2 dégâts, allonge, sanglant)
- Grosse épée (3 dégâts, allonge, sanglant, lourd)
- Grosse hache (3 dégâts, allonge, sanglant, lourd)
- Bouclier (1 dégât, allonge, armure 1) Note : ne peut être utilisé comme arme « lourde ».
- Couteau en argent (1 dégât, allonge, argent)
- Arc (2 dégâts, proche/1 dégât, loin)
- Arbalète (2 dégâts, proche, lent)
- Escopette (1 dégât, allonge/proche, bruyant, volatil, fume, rechargement)
- Arquebuse (2 dégâts, proche, bruyant, volatil, fume, lourd, rechargement)
- Lance (2 dégâts, allonge/proche)
- Gros couteau (1 dégât, allonge)
- Gourdin (1 dégât, allonge)
- Arts martiaux (vos attaques à mains nues infligent 1 dégât)

Présentations

Lorsque vous en arrivez là, attendez que tout le monde vous rattrape pour que vous puissiez effectuer vos présentations ensemble.

Faites le tour du groupe. Votre tour venu, présentez votre Exilé en dévoilant son nom et son apparence, et en disant aux autres membres du groupe ce qu'ils savent de vous.

Histoire

Refaites le tour du groupe. Votre tour venu, choisissez une des lignes suivantes pour chaque autre chasseur :

- Il est le descendant lointain de votre lignée.
- Il appartient à une organisation qui existait à votre époque. Définissez la relation de votre Exilé avec ce groupe et comment ses membres se souviennent de lui.
- Il s'est montré compréhensif face à votre désorientation.
- Lors de votre rencontre, vous avez ressenti une affection et un respect mutuels immédiats.
- Il possède un message ou un objet que vos camarades du passé ont voulu vous transmettre. Demandez-lui ce que c'est et comment il l'a obtenu.
- Il a eu une vision, une prémonition ou une prophétie annonçant votre arrivée. Dites-lui ce que la vision lui a révélé à propos de vous.
- Vous êtes devenus des chasseurs car le même type de monstre vous a attaqués, vous ou vos proches. Définissez ensemble le type de monstre.
- Il fut la première personne à vous recueillir, à vous expliquer le monde moderne et à découvrir vos origines. Définissez la façon dont vous avez communiqué (peut-être parliez-vous une langue commune, ou que les versions ancienne et moderne sont les mêmes).

Chance

Vous pouvez cocher une case de Chance pour transformer le résultat d'un jet de dés que vous venez d'effectuer en 12, comme si vous l'aviez obtenu, ou réduire une blessure que vous venez de subir à 0 dégât, quelle que soit sa gravité. Une fois toutes vos cases de Chance cochées, vous ne pouvez plus compter sur votre bonne étoile.

Veine Poisse



Dégâts

Quand vous subissez des dégâts, cochez un nombre de cases égal aux dégâts subis. Arrivé à quatre dégâts, cochez la case Instable.

Indemne | Mourant

Instable : (*Les blessures instables s'aggravent si rien n'est fait.*)

Prendre du galon

Expérience :

Chaque fois que vous lancez les dés et obtenez 6 ou moins, ou quand un manœuvre vous enjoint de le faire, cochez une case d'expérience.

Dès que vous avez coché les cinq cases d'expérience, vous prenez du galon. Effacez le contenu des cases et choisissez une amélioration parmi les suivantes.

Améliorations

- Gagnez +1 Bizarre (+3 max.).
- Gagnez +1 Charme (+2 max.).
- Gagnez +1 Cool (+2 max.).
- Gagnez +1 Futé (+2 max.).
- Prenez une autre manœuvre d'Exilé.
- Prenez une autre manœuvre d'Exilé.
- Un de vos vieux camarades vous a rejoint dans le présent. Il ou elle compte comme un allié ; définissez son type.
- Trouvez une cache d'objets laissée par vos camarades du passé. Le Gardien décide du contenu ; il s'agit d'objets qu'ils pensaient vous être utiles dans le futur.
- Prenez une manœuvre d'un autre livret.
- Prenez une manœuvre d'un autre livret.

Après avoir pris du galon cinq fois, vous pouvez aussi choisir parmi les améliorations avancées ci-dessous.

Améliorations avancées

- Gagnez +1 dans n'importe quelle caractéristique (+3 max.).
- Changez le type de votre chasseur.
- Créez un second chasseur pour le jouer en plus de celui-ci.
- Cochez deux de vos manœuvres de base comme avancées.
- Cochez deux autres de vos manœuvres de base comme avancées.
- Retraite méritée. Vous pouvez choisir de rentrer chez vous dans le passé.
- Regagnez un point de Chance utilisé.

- Quand vous utilisez la magie, vous pouvez choisir comme effet : « créer un portail entre le présent et mon époque ». Vous ne pouvez pas contrôler l'utilisation du portail ni l'endroit sur lequel il débouche.

Gagner un allié

Si vous gagnez un allié qui vous aide dans vos chasses aux monstres, décidez si vous le connaissez déjà ou s'il débarque dans l'histoire. Choisissez un type parmi les suivants (la « motivation » est une ligne directrice pour le Gardien) :

- Allié : subordonné (motivation : suivre vos instructions à la lettre).
- Allié : lieutenant (motivation : suivre vos instructions en respectant l'esprit).
- Allié : ami (motivation : vous offrir un soutien émotionnel).
- Allié : garde du corps (motivation : vous tenir à l'abri du danger).
- Allié : confident (motivation : vous donner des conseils et de la perspective).
- Allié : renfort (motivation : rester à vos côtés).

Si votre allié n'a pas encore de nom, choisissez-en un. Déterminez son origine, son apparence et ses compétences.

Notes (manœuvres, réserve, etc.)

Nom du personnage : _____

LE GAMIN FOUINARD

Comment, il y a un fantôme dans la vieille bibliothèque ? Allons découvrir ce qui se trame vraiment ! Au fait, vous avez bien des intérêts dans la société de promotion qui veut détruire cet ancien bâtiment, non ?

Un livret de chasseur pour *Monster of the Week*.

Pour créer votre Gamin Fouinard, commencez par lui trouver un nom. Puis suivez les instructions ci-dessous pour choisir votre apparence, vos caractéristiques, vos manœuvres et votre équipement. Enfin, présentez-vous et attribuez vos histoires.

Apparence (choisissez un élément de chaque liste)

- Garçon, fille, chien.
- Cheveux en bataille, cheveux longs, cheveux bien coiffés, cheveux courts, cheveux volumineux.
- Tenue BCBG, vêtements de marque, vêtements ringards, tenue de hippie, collier et médaille.

Statistiques

Choisissez une ligne, puis inscrivez chaque statistique sur la droite :

- Charme +2, Cool -1, Futé +1, Coriace -1, Bizarre +1
- Charme +2, Cool 0, Futé +1, Coriace +1, Bizarre -1
- Charme +2, Cool -1, Futé 0, Coriace -1, Bizarre +2
- Charme +2, Cool +1, Futé 0, Coriace +1, Bizarre -1
- Charme +2, Cool 0, Futé +1, Coriace -1, Bizarre +1

CHARME	Manipuler quelqu'un	
COOL	Agir sous pression Donner un coup de main	
FUTÉ	Enquêter sur un mystère Évaluer une situation qui craint	
CORIACE	Casser la gueule Protéger quelqu'un	
BIZARRE	Utiliser la magie	

Nom du joueur : _____

Manœuvres

Vous connaissez toutes les manœuvres de base, auxquelles s'ajoutent deux manœuvres de Gamin Fouinard :

- Démasqué !** : quand vous avez capturé ou neutralisé un monstre, vous pouvez expliquer que ce n'est pas un monstre mais une personne portant un masque. Vous devez expliquer la véritable raison derrière tous les événements surnaturels et quelles étaient les motivations du coupable. Quand vous démasquez le coupable, lancez  + Futé.

Sur un 10+, votre déduction est bonne : c'est bel et bien une personne masquée !

Sur un 7-9, le Gardien choisit l'une des options suivantes :

- Il y a bien un monstre, mais le figurant accusé était son allié secret depuis le début.
- Vous avez raison, mais le coupable s'est échappé pendant vos explications.
- L'explication des événements tient la route, mais vous avez accusé la mauvaise personne : quand vous la démasquez, le coupable n'est pas celui que vous pensiez.

En cas d'échec, le monstre a l'occasion de semer la pagaille pendant vos explications (incorrectes).

- Du courage en biscuit** : choisissez une friandise préférée. Quand vous prenez le temps d'en manger et de la savourer, gagnez +1 temporaire. Ma friandise est : _____ .
- Bam !** : quand vous utilisez une arme improvisée pour attaquer, choisissez l'un des effets bonus suivants :
 - Infligez +1 dégât.
 - Étourdissez la cible temporairement d'un coup à la tête.
 - Faites trébucher ou enchevêtrez la cible.
 - Infligez +2 dégâts ; l'arme improvisée casse.
- C'est un piège !** : quand vous fabriquez un piège pour monstre ou sbire, lancez  + Futé.

Sur un 7-9 ou plus, vous capturez quelque chose !

Sur un 10+, vous capturez quelque chose et choisissez un effet bonus :

- La proie mettra du temps à se libérer.
- Le piège inflige des dégâts (compte comme une arme improvisée).
- Vous pouvez reposer le piège pour le réutiliser plus tard (pour cela, relancez la manœuvre avec +1 temporaire).

- Dites-moi la vérité !** : quand vous Interroger quelqu'un pour Enquêter sur un mystère, ajoutez les questions suivantes à la liste de questions que vous pouvez poser :
 - À qui profite la situation ?
 - Que préparez-vous ?
 - Est-ce que vous mentez ?
 - Qui est au courant de _____ ?
- Sauve qui peut !** : quand vous décidez de fuir une situation difficile, vous vous en sortez sans souci. Vous tombez dans un endroit tout aussi fâcheux mais important pour le mystère actuel.
- L'air sympathique et amical** : quand vous manipulez quelqu'un poliment, c'est toujours grâce à vos manières impeccables que la personne vous rend service.

Équipement

Gadgets pour résoudre les mystères (choisissez-en trois) :

- Loupe
- Microscope
- Fourgonnette
- Carte de bibliothèque
- Kit du chimiste amateur
- Deux talkies walkies
- Matériel pour relever les empreintes digitales
- Appareil photo

Présentations

Lorsque vous en arrivez là, attendez que tout le monde vous rattrape pour que vous puissiez effectuer vos présentations ensemble.

Faites le tour du groupe. Votre tour venu, présentez votre Gamin Fouinard en dévoilant son nom et son apparence, et en disant aux autres membres du groupe ce qu'ils savent de vous.

Histoire

Refaites le tour du groupe. Votre tour venu, choisissez une des lignes suivantes pour chaque autre chasseur :

- Un cousin, une tante ou un oncle. Définissez ensemble ce qui vous semble approprié.
- Il pense que « tous les monstres méritent la mort » et ça ne vous plaît pas.
- Vous avez le béguin pour lui mais ce n'est pas réciproque.
- Vous êtes camarades de classe.
- Un respect mutuel entre deux enquêteurs de l'étrange aguerris.
- Il sait pourquoi vous ne croyez pas vraiment aux monstres. Dites-lui ce qu'il a découvert sur votre passé.
- Quand vous avez vu votre premier « monstre », il vous a expliqué la situation. Vous ne partagez pas les mêmes croyances, mais vous savez qu'il veut votre bien.
- Un jour, vous l'avez empêché de s'en prendre à une personne qu'il croyait être un monstre.

Chance

Vous pouvez cocher une case de Chance pour transformer le résultat d'un jet de dés que vous venez d'effectuer en 12, comme si vous l'aviez obtenu, ou réduire une blessure que vous venez de subir à 0 dégât, quelle que soit sa gravité. Une fois toutes vos cases de Chance cochées, vous ne pouvez plus compter sur votre bonne étoile.

Veine Poisse

Dégâts

Quand vous subissez des dégâts, cochez un nombre de cases égal aux dégâts subis. Arrivé à quatre dégâts, cochez la case Instable.

Indemne Mourant

Instable : (Les blessures instables s'aggravent si rien n'est fait.)

Prendre du galon

Expérience :

Chaque fois que vous lancez les dés et obtenez 6 ou moins, ou quand une manœuvre vous enjoint de le faire, cochez une case d'expérience.

Dès que vous avez coché les cinq cases d'expérience, vous prenez du galon. Effacez le contenu des cases et choisissez une amélioration parmi les suivantes.

Améliorations :

- Gagnez +1 Charme (+3 max.).
- Gagnez +1 Futé (+2 max.).
- Gagnez +1 Cool (+2 max.).
- Gagnez +1 Bizarre (+2 max.).
- Prenez une autre manœuvre de Gamin Fouinard.
- Prenez une autre manœuvre de Gamin Fouinard.
- Gagnez un allié qui rejoint votre bande. L'allié peut être un animal (généralement un chien ou un chat).
- Regagnez un point de Chance utilisé.
- Prenez une manœuvre d'un autre livret.
- Prenez une manœuvre d'un autre livret.

Après avoir pris du galon cinq fois, vous pouvez aussi choisir parmi les améliorations avancées ci-dessous.

Améliorations avancées

- Gagnez +1 dans n'importe quelle caractéristique (+3 max.).
- Changez le type de votre chasseur.
- Créez un second chasseur pour le jouer en plus de celui-ci.
- Cochez deux de vos manœuvres de base comme avancées.
- Cochez deux autres de vos manœuvres de base comme avancées.
- Retraite méritée.
- Regagnez un point de Chance utilisé.

Gagner un allié

Si vous gagnez un allié pour vous aider dans vos chasses aux monstres, décidez si vous le connaissez déjà ou s'il débarque dans l'histoire. Choisissez l'un des types suivants pour votre allié (la « motivation » est une ligne directrice pour le Gardien) :

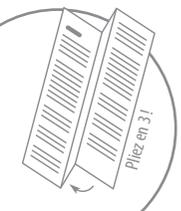
- Allié : subordonné (motivation : suivre vos instructions à la lettre).
- Allié : lieutenant (motivation : suivre vos instructions en respectant l'esprit).
- Allié : ami (motivation : vous offrir un soutien émotionnel).
- Allié : garde du corps (motivation : vous tenir à l'abri du danger).
- Allié : confident (motivation : vous donner des conseils et de la perspective).
- Allié : renfort (motivation : rester à vos côtés).
- Si votre allié n'a pas encore de nom, choisissez-en un. Déterminez son origine, son apparence et ses compétences.

Alliés animaux

Les alliés animaux suivent les règles normales des alliés, hormis ce qui concerne la communication. Votre allié animal comprend les ordres comme un chien très intelligent (peu importe son espèce).

En fonction de votre partie, déterminez si votre allié parle ou non. Parlez-en avec le reste du groupe pour savoir si c'est logique avec l'univers que vous créez. En général, le Gamin Fouinard appartient davantage aux parties comiques, où un animal parlant peut être à propos.

Notes (manœuvres, réserve, etc.)



Nom du personnage : _____

LE LUCHADOR

Les gens d'aujourd'hui ont oublié ce que c'était que l'honneur et les traditions : pas moi.

Je suis plus qu'un athlète. Plus qu'un sportif de renom. Bien plus qu'un simple lutteur.

Je suis le héros du peuple qui perpétue la légende d'El Santo.

Et quand il le faut, je combats des monstres.

JE SUIS UN LUCHADOR !

Un livret de chasseur pour *Monster of the Week*, par Reid San Filippo.

Pour créer votre Luchador, commencez par lui trouver un nom (à la fois son nom civil et celui de son alter ego). Puis suivez les instructions ci-dessous pour choisir votre apparence, vos caractéristiques, vos manœuvres et votre équipement. Enfin, présentez-vous et attribuez vos histoires.

Apparence (choisissez un élément de chaque liste)

- Homme, femme.
- Silhouette endurcie, silhouette agile, silhouette maigre, silhouette rondelette, corps tatoué, corps solide.
- Costume à paillettes, tenue en élasthanne, vêtements normaux, tenue élégante, streetwear.
- Masque effrayant, masque simple, masque monstrueux, masque détaillé, masque animal, masque à paillettes, masque traditionnel.

Statistiques

Choisissez une ligne, puis inscrivez chaque statistique sur la droite :

- Charme +1, Cool +1, Futé +1, Coriace +2, Bizarre 0
- Charme +2, Cool -1, Futé -1, Coriace +1, Bizarre 0
- Charme +2, Cool 0, Futé -1, Coriace +2, Bizarre -1
- Charme 0, Cool 0, Futé 0, Coriace +2, Bizarre +1
- Charme +1, Cool +1, Futé +1, Coriace +1, Bizarre -1

CHARME	Manipuler quelqu'un	
COOL	Agir sous pression Donner un coup de main	
FUTÉ	Enquêter sur un mystère Évaluer une situation qui craint	
CORIACE	Casser la gueule Protéger quelqu'un	
BIZARRE	Utiliser la magie	

Manœuvres

Vous connaissez toutes les manœuvres de base, auxquelles s'ajoutent trois manœuvres de Luchador.

- **Prise signature** : comme tout grand lutteur, vous avez perfectionné votre prise signature sur le ring. La vôtre fonctionne aussi hors du ring. Décrivez votre prise signature :

Manœuvre :

Description :

Quand vous effectuez votre prise signature sur quelque chose, lancez  + Coriace.

Sur un 10+, vous infligez 2 dégâts et gagnez +1 temporaire.

Sur un 7-9, vous infligez 1 dégât et gagnez +1 temporaire.

En cas d'échec, votre adversaire pare la manœuvre.

Puis choisissez-en deux :

- Maitre Técnico** : quand vous combattez à mains nues, vous gagnez +1 à Casser la gueule et Donner un coup de main.
- Entraînement intense** : gagnez +1 Coriace (+3 max.).
- Héroïsme vertueux** : quand vous parvenez à Protéger quelqu'un, donnez +1 temporaire à un chasseur proche.
- Athlète accompli** : +1 constant pour toute prouesse physique et énergétique (hors situation de combat).
- Machismo!** : ha ! Même pas mal ! Par la simple force de votre volonté, vous ignorez la douleur et les blessures. Quand vous subissez des dégâts, lancez  + Cool pour les ignorer.
Sur un 10+, vous soignez 1 dégât et gagnez +1 temporaire.
Sur un 7-9, vous soignez 1 dégât.
En cas d'échec, vous faites le dur mais subissez 1 dégât supplémentaire (si possible de manière gênante).
- Manœuvre casse-cou** : vous pouvez tenter une manœuvre délicate et très risquée pour prendre l'avantage sur un adversaire. Lancez  + Coriace.
Sur un 10+, choisissez-en trois :
Sur un 7-9, choisissez-en un :
 - Interrompre la manœuvre de quelqu'un ou quelque chose pour la retarder.
 - Gagner +1 temporaire.
 - Donner +1 temporaire à un autre chasseur.
 - Infligez 2 dégâts si vous êtes désarmé/les dégâts de votre arme si vous êtes armé.
 - Vous ne subissez aucun dégât en retour.**En cas d'échec**, vous subissez 1 dégât car votre manœuvre échoue et vous rend vulnérable.

Nom du joueur : _____

- Discours exaltant** : quand vous réunissez un groupe de figurants comme s'ils assistaient à un match de lutte, lancez  + Charme.

Sur un 10+, ils sont motivés et prêts à tout risquer pour la cause.

Sur un 7-9, ils voudront bien vous aider s'ils ne courent pas de trop grands risques.

Choisissez l'une des options ci-dessous :

- Ils agissent comme une foule en colère et affrontent la cible désignée.
- Ils montent la garde avec vigilance.
- Ils vont où vous leur dites d'aller.
- Ils vous aident à construire un piège.

En cas d'échec, vous perdez la face devant les figurants.

- Rusé comme un rudo** : en combat, vous aimez les coups bas. Quand vous infligez des dégâts à un monstre, vous pouvez le duper par la ruse. Lancez  + Futé.

Sur un 10+, le monstre se fait duper : gagnez +1 dégât et +1 constant contre le monstre.

Sur un 7-9, le monstre se fait duper : infligez 1 dégât.

En cas d'échec, votre ruse pétarade.

- Flopée d'admirateurs** : vos exploits sur *Telemundo* ne sont pas passés inaperçus. Quand vous contactez un fan dévoué pour vous aider dans un mystère, lancez  + Charme.

Sur un 10+, il vous aide avec plaisir (il répare un objet, vous dépose quelque part ou vous rend un service).

Sur un 7-9, il est prêt à vous aider, mais il lui faut du temps, ou alors vous devrez accomplir une part du boulot vous-même.

En cas d'échec, votre relation en pâtit.

Équipement

Malgré vos talents naturels, vous avez parfois besoin d'armes. Vous pouvez aussi avoir un véhicule classique.

Armes normales (choisissez-en deux) :

- Revolver, calibre .38 (2 dégâts, proche, rechargement, bruyant)
- 9 mm (2 dégâts, proche, bruyant)
- Fusil à pompe (3 dégâts, proche, sanglant, bruyant)
- Grosse chaîne (2 dégâts, allonge, zone)
- Masse (3 dégâts, allonge, sanglant)
- Gros couteau (1 dégât, allonge)
- Poing américain (1 dégât, allonge, discret)

Véhicules classiques (choisissez-en un) :

- Voiture de sport étrangère
- Gros véhicule tout-terrain
- Limousine et chauffeur
- Moto customisée
- Fourgonnette tunée

Présentations

Lorsque vous en arrivez là, attendez que tout le monde vous rattrape pour que vous puissiez effectuer vos présentations ensemble.

Faites le tour du groupe. Votre tour venu, présentez votre Luchador en dévoilant son nom et son apparence, et en disant aux autres membres du groupe ce qu'ils savent de vous.

Histoire

Refaites le tour du groupe. Votre tour venu, choisissez une des lignes suivantes pour chaque autre chasseur :

- Vous êtes proches. Dites-lui ce qui vous lie.
- Vous êtes (ou étiez) rivaux sur le ring tout en collaborant pendant les chasses.
- Relation amoureuse/vous avez le béguin pour lui. Demandez-lui ce qu'il préfère.
- C'est un de vos admirateurs. Demandez-lui pourquoi.
- Vous êtes bons amis. Demandez-lui si votre amitié est ancienne ou récente.
- Il connaît votre nom officiel et votre véritable personnalité, ainsi que votre alter ego masqué. Demandez-lui comment c'est arrivé.
- Vous vous entraîniez ensemble, il y a longtemps. Demandez-lui pourquoi il a changé de voie. Vous l'avez aidé dans un moment de détresse. Demandez-lui ce qu'il s'est passé.

Chance

Vous pouvez cocher une case de Chance pour transformer le résultat d'un jet de dés que vous venez d'effectuer en 12, comme si vous l'aviez obtenu, ou réduire une blessure que vous venez de subir à 0 dégât, quelle que soit sa gravité. Une fois toutes vos cases de Chance cochées, vous ne pouvez plus compter sur votre bonne étoile.

Veine Poisse

Dégâts

Quand vous subissez des dégâts, cochez un nombre de cases égal aux dégâts subis. Arrivé à quatre dégâts, cochez la case Instable.

Indemne | Mourant

Instable : (Les blessures instables s'aggravent si rien n'est fait.)

Prendre du galon

Expérience :

Chaque fois que vous lancez les dés d'une statistique principale, ou quand une manœuvre vous enjoint de le faire, cochez une case d'expérience.

Dès que vous avez coché les cinq cases d'expérience, vous prenez du galon. Effacez le contenu des cases et choisissez une amélioration parmi les suivantes.

Améliorations

- Gagnez +1 Coriace (+3 max.).
- Gagnez +1 Cool (+2 max.).
- Gagnez +1 Charme (+2 max.).
- Gagnez +1 Futé (+2 max.).
- Prenez une autre manœuvre de Luchador.
- Prenez une autre manœuvre de Luchador.
- Gagnez un allié (un autre lutteur qui a choisi de combattre les monstres avec vous).
- Gagnez un refuge, comme l'Expert, avec deux options.
- Prenez une manœuvre d'un autre livret.
- Prenez une manœuvre d'un autre livret.

Après avoir pris du galon cinq fois, vous pouvez aussi choisir parmi les améliorations avancées ci-dessous.

Améliorations avancées

- Gagnez +1 dans n'importe quelle caractéristique (+3 max.).
- Changez le type de votre chasseur.
- Créez un second chasseur pour le jouer en plus de celui-ci.
- Cochez deux de vos manœuvres de base comme avancées.
- Cochez deux autres de vos manœuvres de base comme avancées.
- Retraite méritée.
- Regagnez un point de Chance utilisé.

Notes (manœuvres, réserve, etc.)



Nom du personnage : _____

LE SAVANT FOU

Ma foi, oui, je pense être un expert en monstres... après tout, j'en ai moi-même créé quelques-uns. Oh, mais ne vous inquiétez pas. Dorénavant, je me consacre exclusivement à leur éradication. Hmm... Oui... c'est cela... à leur éradication...

Un livret de chasseur Savant Fou pour *Monster of the Week*, par Reid (Reidzilla) San Filippo.

Pour créer votre Savant Fou, commencez par lui trouver un nom. Puis suivez les instructions ci-dessous pour choisir votre apparence, vos caractéristiques, vos manœuvres et votre équipement. Enfin, présentez-vous et attribuez vos histoires.

Apparence (choisissez un élément de chaque liste)

- Homme, femme, garçon, fille.
- Vêtements normaux, blouse de laboratoire, veste en tweed, vêtements miteux, costume chic, streetwear, combinaison Hazmat.
- Grosses lunettes de protection, nœud papillon électrique, cheveux en bataille, cicatrice reconnaissable, gants en caoutchouc, regard effrayant, membre prosthétique/robotique, grosse ceinture à outils.

Statistiques

Choisissez une ligne, puis inscrivez chaque statistique sur la droite :

- Charme 0, Cool +1, Futé +1, Coriace -1, Bizarre +2
- Charme -1, Cool +2, Futé 0, Coriace -1, Bizarre +2
- Charme -1, Cool +1, Futé +2, Coriace -2, Bizarre +2
- Charme +1, Cool 0, Futé +2, Coriace 0, Bizarre +2
- Charme +1, Cool +1, Futé +1, Coriace 0, Bizarre +2

CHARME	Manipuler quelqu'un	
COOL	Agir sous pression Donner un coup de main	
FUTÉ	Enquêter sur un mystère Évaluer une situation qui craint	
CORIACE	Casser la gueule Protéger quelqu'un	
BIZARRE	Utiliser la magie	

Domaine d'étude

Vous étiez prédisposé aux sciences surnaturelles, dont un domaine en particulier. Quand vous devez lancer les dés pour votre spécialité, gagnez +1 constant. Charge au groupe de définir les définitions exactes de chacune. Choisissez un Domaine d'étude :

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Réanimation par nécromancie | <input type="checkbox"/> Recombinaison alchimique |
| <input type="checkbox"/> Génie génétique | <input type="checkbox"/> Manipulation hypno-cinétique |
| <input type="checkbox"/> Augmentation cybernétique | <input type="checkbox"/> Physique alternative |
| <input type="checkbox"/> Invocation démoniaque | <input type="checkbox"/> Génie philosophique |

Manœuvres

Vous connaissez toutes les manœuvres de base, auxquelles s'ajoutent trois manœuvres de Savant Fou.

- Psychologie des créatures** : vous avez une connaissance innée des sbires et de leur mode de réflexion. Vous pouvez essayer d'utiliser Manipuler quelqu'un sur les sbires, qu'ils perçoivent (voire comprennent) ou non la langue humaine. Dans ce cas, lancez + Bizarre au lieu de + Charme.
- Science étrange !** : vous êtes passé maître dans l'art de combiner la science théorique et la magie. Vous pouvez remplacer un ou plusieurs prérequis imposés par le Gardien pour une manœuvre d'Utiliser la magie par des prérequis de Science étrange !

Exemples de prérequis de Science étrange ! pour utiliser la magie :

- Le sort nécessite plusieurs morceaux d'un cadavre frais.
- Le sort nécessite un assemblage de composants électriques/mécaniques.
- Le sort nécessite une énorme quantité d'énergie électrique.
- Le sort nécessite que la cible ingère une décoction alchimique.
- Le sort nécessite que la cible soit temporairement possédée.
- Laboratoire** : vous avez un repaire... euh... un laboratoire tout équipé pour y travailler tranquillement. Choisissez trois options ci-dessous pour votre laboratoire :
 - **Sbires personnels.** Le laboratoire est entretenu par certaines de vos anciennes créations. Ils font la cuisine, le ménage et des réparations, surveillent les expériences et se rendent utiles. Ils aideront aussi les autres chasseurs à moins que ceux-ci n'essaient de les tuer. Malheureusement, pour des raisons ésotériques, ils ne peuvent jamais quitter le laboratoire sauf circonstances exceptionnelles (au choix du Gardien).
 - **Salle opératoire.** Bien que ce ne soit pas votre point fort, cet équipement vous sert à soigner les gens ; il y a de la place pour un ou deux convalescents. Le Gardien vous dira le temps que prendra la convalescence et s'il vous faut davantage d'équipement ou d'aide.
 - **Salle d'examen.** Vous utilisez cette pièce pour en apprendre plus sur les créatures en les disséquant. Si vous y passez du temps avec un sbire ou un morceau du monstre que vous chassez actuellement, gagnez +1 temporaire pour Enquêter sur le mystère.
 - **Cellule.** Vous possédez une pièce très bien gardée pour enfermer des choses que les hommes ne doivent jamais connaître. Elle renferme des équipements de mesure, des robots de nettoyage et un système d'alimentation automatisé.
 - **Zone blanche.** En raison de la nature secrète de vos travaux, votre laboratoire est complètement caché et introuvable. Pas même les autres chasseurs ne peuvent le trouver à moins que vous ne les y guidiez. Toutes les communications passées depuis le laboratoire sont indétectables.
 - **Manufacture.** La plupart de vos équipements sortent de l'ordinaire et sont probablement illégaux, donc vous fabriquez votre propre matériel. S'il vous faut un objet particulier, lancez + Bizarre.
 - Sur un 10+,** vous le fabriquez (et en abondance si besoin est).
 - Sur un 7-9,** vous le fabriquez (en quantité très limitée).

Nom du joueur : _____

En cas d'échec, vous fabriquez le mauvais objet.

- **Atelier de rituels.** Vous possédez un laboratoire unique avec tout un tas d'ingrédients et d'outils étranges faits pour lancer des sorts (comme la manœuvre Utiliser la magie, la magie souveraine et autres manœuvres de magie).
- **Système de défense.** Impossible de pénétrer dans votre laboratoire : le système de défense repousse tous les indésirables avec une puissance maximale. Les intrus pourraient le contourner d'une façon spécifique, mais ce ne sera pas facile.
- **Maison intelligente.** Votre laboratoire est géré par une I.A. sensible, très loyale et protectrice envers vous. Son influence sur le monde extérieur est très limitée, mais elle fait tout pour vous faciliter la vie ici. Lorsque vous effectuez une recherche sur Internet, gagnez +1 temporaire pour Enquêter sur un mystère (si l'info est trouvable sur le web).
- Ça me dit quelque chose...** : une fois par chasse, vous pouvez demander au Gardien si vous reconnaissez des traces de vos anciens travaux, ou des recherches effectuées par le passé. Le Gardien peut déclencher cet effet à n'importe quel moment et aussi souvent qu'il le souhaite. Quand vous découvrez un élément qui vous dit quelque chose, lancez + Futé :

Sur un 10+, vous pouvez poser deux questions parmi celles ci-dessous.

Sur un 7-9, vous pouvez poser une question parmi celles ci-dessous.

En cas d'échec, le Gardien réserve 2 qu'il pourra utiliser contre vos prochains lancers.

Questions :

- *Quelle est l'une des faiblesses du monstre ?*
- *Qui aurait pu créer une tel monstre ? Quelle est l'attaque la plus létale du monstre ?*
- *Ce monstre a-t-il pu concocter un tel plan tout seul ? A priori, que va faire le monstre ensuite ?*
- Je peux te rendre plus fort...** : vous pouvez utiliser les principes de la Science étrange pour renforcer de façon permanente un autre chasseur... mais cela n'est pas sans conséquence. Le chasseur doit sacrifier un point de Chance et sera dorénavant un peu moins humain. Un chasseur ne peut vivre cette expérience qu'une seule fois sans répercussion grave. Pour effectuer l'opération, lancez + Bizarre :
 - Sur un 10+,** c'est réussi ! Le chasseur choisit deux options parmi celles ci-dessous.
 - Sur un 7-9,** c'est réussi ! Le chasseur choisit une option parmi celles ci-dessous.
 - En cas d'échec,** c'est la catastrophe ! Le chasseur est marqué à vie et perd quand même son point de Chance.

Exemples d'améliorations étranges :

- *Gagnez +1 constant permanent à une manœuvre de base au choix. Votre corps gagne une valeur d'armure 1 permanente (ne s'additionne pas avec l'armure).*
- *Gagnez une attaque naturelle de Monstre.*
- *Si un chasseur vit cette expérience une seconde fois, il doit changer le type de son chasseur en Monstre (ou autre type monstrueux, comme l'Invoqué, si vous l'utilisez).*

J'étais vraiment très méchant : si vous utilisez la peur et l'intimidation sur des figurants, vous gagnez +2 à votre manœuvre Manipuler quelqu'un.

Ayez confiance, je suis médecin : vous pouvez utiliser vos connaissances en « médecine » et en « anatomie » pour soigner les gens. Quand vous prodiguez les premiers soins, lancez  + Bizarre. Vous ne pouvez le faire qu'une fois par blessure.

Sur un 10+, vous stabilisez le patient et vous soignez 2 de ses dégâts.

Sur un 7-9, choisissez l'un ou l'autre : soignez 1 de ses dégâts; le stabiliser.

En cas d'échec, un imprévu s'en mêle. Le patient gagne un effet secondaire étrange défini par le Gardien.

Génie destructeur : si vous en avez le temps, vous pouvez transformer des objets de tous les jours en armes temporaires mais affreuses. Pour ce faire, lancez  + Bizarre :

Sur un 10+, (2 dégâts, magique, proche, bruyant, usage unique) et choisissez deux options ci-dessous.

Sur un 7-9, (1 dégât, magique, proche, bruyant, usage unique) et choisissez une option ci-dessous.

En cas d'échec, vous subissez 1 dégât car votre invention vous explose à la figure.

Effets affreux :

- Peut être utilisé jusqu'à trois fois... peut-être.
- Ajoutez +1 dégât, zone.
- Ajoutez +2 dégâts, sanglant, lourd.
- Ajoutez feu et AP.
- Ajoutez +4 dégâts, sanglant, lourd ; explose et inflige 2 dégâts, zone.
- Ajoutez soin et sanglant.

Monstre repent

Votre passé néfaste revient vous hanter. Quand vous dépensez un point de Chance, ou que le Gardien l'introduit dans le mystère, quelqu'un ou quelque chose sort de nulle part dont vous devez vous occuper. Lorsque cela arrive, choisissez une option parmi celles ci-dessous. Quand le problème est réglé, cochez une case d'expérience.

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Le parent d'une de vos victimes veut se venger. | <input type="checkbox"/> Les autorités locales ont un mandat pour votre arrestation. |
| <input type="checkbox"/> Les chasseurs découvrent des preuves qui vous lient au monstre actuel. | <input type="checkbox"/> Un autre monstre apparaît. Un monstre que vous ne reconnaissez que trop bien... |
| <input type="checkbox"/> Le monstre actuel vous prend pour son créateur aux yeux de tous. | <input type="checkbox"/> Quelqu'un veut vous faire chanter pour l'aider avec son « expérience ». |
| <input type="checkbox"/> Vous subissez une crise de folie qui dure jusqu'à la fin du mystère. | <input type="checkbox"/> Les effets des substances infectes que vous manipulez autrefois sont responsables de votre maladie chronique. |
| <input type="checkbox"/> Un figurant vous identifie comme un monstre et se retourne contre le groupe. | <input type="checkbox"/> L'un des figurants veut que vous l'aidiez à se débarrasser de son humanité. |



Équipement

Choisissez une arme de Science étrange et une arme supplémentaire.

Armes de Science étrange. (choisissez-en une) :

- Tronçonneuse atomique (4 dégâts, allonge, lourd, sanglant, peu fiable)
- Griffes électriques (3 dégâts, allonge, AP, lourd, utile, peu fiable)
- Électropropulseur (3 dégâts, proche, sanglant, peu fiable)
- Fusil sonique (3 dégâts, loin, sanglant, bruyant, rechargement, peu fiable)
- Pistolet à slime (3 dégâts, loin, sanglant, zone, feu, rechargement, peu fiable)

Armes supplémentaires (choisissez-en une) :

- Revolver, calibre .38 (2 dégâts, proche, rechargement, bruyant)
- 9 mm (2 dégâts, proche, bruyant)
- Scie à os (2 dégâts, allonge, sanglant)
- Scalpel (1 dégât, personnel, équilibré)
- Seringue (0 dégât, personnel, tranquilisant)

Présentations

Lorsque vous en arrivez là, attendez que tout le monde vous rattrape pour que vous puissiez effectuer vos présentations ensemble.

Faites le tour du groupe. Votre tour venu, présentez votre Savant Fou en dévoilant son nom et son apparence, et en disant aux autres membres du groupe ce qu'ils savent de vous.

Histoire

Refaites le tour du groupe. Votre tour venu, choisissez une des lignes suivantes pour chaque autre chasseur :

- Il vous pourchassait quand vous étiez « méchant ». Dites-lui ce que vous ressentez pour lui.
- C'est un de vos anciens « patients ». Dites-lui ce que vous lui avez fait.
- Il vous a aidé à revenir sur le « droit » chemin. Demandez-lui pourquoi il ne vous a pas tué.
- Il fait partie de votre famille. Demandez-lui pourquoi il ne vous a jamais dénoncé.
- Il ferait un sujet d'étude exemplaire. Dites-lui pourquoi et en détails.
- Il était votre ennemi juré ; maintenant, c'est votre ami. Dites-lui pourquoi vous ne l'avez jamais tué.
- Il vous connaît depuis tout petit. Dites-lui pourquoi vous ne lui feriez jamais de mal.
- Il est en proie à de sombres tentations. Demandez-lui comment vous pourriez l'aider.

Chance

Vous pouvez cocher une case de Chance pour transformer le résultat d'un jet de dés que vous venez d'effectuer en 12, comme si vous l'aviez obtenu, ou réduire une blessure que vous venez de subir à 0 dégât, quelle que soit sa gravité. Une fois toutes vos cases de Chance cochées, vous ne pouvez plus compter sur votre bonne étoile.

Veine Poisse

Dégâts

Quand vous subissez des dégâts, cochez un nombre de cases égal aux dégâts subis. Arrivé à quatre dégâts, cochez la case Instable.

Indemne Mourant

Instable : (*Les blessures instables s'aggravent si rien n'est fait.*)

Prendre du galon

Expérience :

Chaque fois que vous lancez les dés et obtenez 6 ou moins, ou quand une manœuvre vous enjoint de le faire, cochez une case d'expérience.

Dès que vous avez coché les cinq cases d'expérience, vous prenez du galon. Effacez le contenu des cases et choisissez une amélioration parmi les suivantes.

Améliorations

- Gagnez +1 Bizarre (+3 max.).
- Gagnez +1 Cool (+2 max.).
- Gagnez +1 Futé (+2 max.).
- Gagnez +1 Coriace (+2 max.).
- Prenez une autre manœuvre de Savant Fou.
- Prenez une autre manœuvre de Savant Fou.
- Gagnez un allié (un de vos anciens sbires, qui est revenu ou que vous avez transféré).
- Choisissez une nouvelle option pour votre laboratoire, y compris parmi les options du Refuge de l'Expert.
- Prenez une manœuvre d'un autre livret.
- Prenez une manœuvre d'un autre livret.

Après avoir pris du galon cinq fois, vous pouvez aussi choisir parmi les améliorations avancées ci-dessous.

Améliorations avancées

- Gagnez +1 dans n'importe quelle caractéristique (+3 max.).
- Changez le type de votre chasseur.
- Créez un second chasseur pour le jouer en plus de celui-ci.
- Cochez deux de vos manœuvres de base comme avancées.
- Cochez deux autres de vos manœuvres de base comme avancées.
- Retraite méritée.
- Regagnez un point de Chance utilisé.

Notes (manœuvres, réserve, etc.)

Nom du personnage : _____

L'INVOQUÉ

J'ai été attiré ici. J'ignore pourquoi. J'ignore d'où je viens. Mais j'ai le sentiment que mon destin m'attend. Et à mon avis, on ne va pas tarder à découvrir ce qu'il me réserve. Mais j'ai aussi l'impression que ça n'augure rien de bon. Rien de bon du tout.

Un livret de chasseur pour *Monster of the Week*, par Steve Hickey.

Pour créer votre Invoqué, commencez par lui trouver un nom. Puis suivez les instructions ci-dessous pour choisir votre apparence, vos caractéristiques, votre Apocalypse, vos manœuvres et votre équipement. Enfin, présentez-vous et attribuez vos histoires.

Apparence (choisissez un élément de chaque liste)

- Homme, femme, asexué, inconnu, hermaphrodite, extraterrestre.
- Corps démoniaque, corps élémentaire, corps reptilien, corps de verre, corps quasi humain.
- Cigares, animaux de compagnie, sport, malbouffe, chapeau, films, BD, nourriture raffinée, antiquités, vieilles voitures.
- Tenue de travail, cuir de motard, gros manteau, aucun vêtement, vêtements normaux.

Statistiques

Choisissez une ligne, puis inscrivez chaque statistique sur la droite :

- Charme -1, Cool +2, Futé 0, Coriace +2, Bizarre -1
- Charme -1, Cool -1, Futé +2, Coriace +2, Bizarre 0
- Charme -1, Cool 0, Futé -1, Coriace +2, Bizarre +2
- Charme 0, Cool +1, Futé +1, Coriace +2, Bizarre -1
- Charme 0, Cool +1, Futé -1, Coriace +2, Bizarre +1

CHARME	Manipuler quelqu'un	
COOL	Agir sous pression Donner un coup de main	
FUTÉ	Enquêter sur un mystère Évaluer une situation qui craint	
CORIACE	Casser la gueule Protéger quelqu'un	
BIZARRE	Utiliser la magie	

Nom du joueur : _____

Apocalypse

Votre destin est d'annoncer l'Apocalypse. Que vous soyez déjà au courant ou pas, vous possédez quelques indices sur votre destinée.

Choisissez un signe de l'Apocalypse (peut-être avec l'aide du groupe) qui vous a déjà été révélé.

Quand vous utilisez votre Chance, vous manifestez un nouveau signe de l'Apocalypse. Vous pouvez émettre une suggestion, mais c'est au Gardien de faire intervenir le signe dans l'histoire.

Exemples de signes :

- Une trahison
- L'émergence d'une armée démoniaque
- Un déluge de feu
- L'obscurité perpétuelle
- Des choses de l'au-delà
- Reprenez votre trône
- Un soleil rouge
- Le Portail s'ouvre
- La peste
- Vous apprenez votre véritable nom
- L'alignement stellaire brise le sceau
- L'assassinat du roi
- La Bête se traîne jusqu'au monde
- Devenez le Dragon
- Le couronnement
- Vos armées se rassemblent
- La chute de la Tour
- L'eau des océans bout
- Des catastrophes naturelles
- Le jour du Jugement dernier
- Une guerre mondiale
- La famine
- Un Mal ancien revient

Quand votre Chance est épuisée, l'Apocalypse est imminente. À vous d'empêcher ou de provoquer la fin du monde. C'est vous qui voyez.

Manœuvres

Vous connaissez toutes les manœuvres de base, auxquelles s'ajoutent trois manœuvres d'Invoqué. Vous gagnez celle-ci :

- **Monstrueux** : les gens réagissent mal à votre étrangeté. Vous ne pouvez pas utiliser Manipuler quelqu'un avant d'avoir prouvé votre valeur (cela comprend les autres chasseurs : à eux de voir si vous avez fait vos preuves ou non). En attendant, ils voudront vous éviter autant que possible. Vous pouvez dépenser 1 point de Chance pour que la personne se lie d'amitié avec vous. Ne faites pas de jet pour Manipuler quelqu'un : le personnage réagit comme si vous aviez fait 12. De plus, vous pouvez utiliser Manipuler quelqu'un sur les monstres doués de raison et de parole (mais ils veulent forcément un sale truc).

Puis choisissez-en deux :

- Tu veux ma photo ?** : quand vous parlez à un monstre (il doit être doué de raison et de parole), il vous reconnaît (ainsi que votre potentiel). Si vous lui demandez de révéler ce qu'il sait, le Gardien vous révélera une information parmi celles ci-dessous :
 - Dis-moi quelque chose sur mon lieu d'origine.
 - Dis-moi quelque chose sur mon destin.
 - Dis-moi quelque chose sur mon identité véritable.
 - Dis-moi quelque chose sur l'Apocalypse.
- C'est censé faire mal ?** : votre corps est une armure 2. Ne s'adapte pas avec d'autres armures.
- Un vrai carnage !** : quand vous attrapez un gros objet à proximité pour l'utiliser comme une arme improvisée, commencez par définir les dégâts qu'il infligera.

Exemples :

- Extincteur, piquet, mobilier, etc. : 2 dégâts
- Moto, lampadaire, bloc de béton, etc. : 3 dégâts
- Voiture, benne à ordures, rocher, etc. : 4 dégâts
- Bus, camion, mur, etc. : 5 dégâts

Après avoir infligé des dégâts (avec un jet de Casser la gueule ou autre), lancez  + dégâts infligés par votre arme.

En cas d'échec, vous la maniez sans souci.

Sur un 7-9, choisissez un effet additionnel.

Sur un 10+, choisissez-en deux :

- Vous blessez quelqu'un à proximité en plus de votre cible.
- Vous faites empirer la situation d'une façon ou d'une autre.
- Vous perdez le contrôle de votre arme improvisée.
- Vous provoquez d'immenses dégâts collatéraux.
- Votre arme improvisée se casse.

- Bourrin absolu** : augmentez Coriace de +1 (jusqu'à +3 max.).
- Va te faire** : dépensez un point de Chance et gagnez +1 constant contre un monstre en particulier. Dure jusqu'à la mort du monstre.
- Ouais, et alors ?** : dépensez un point de Chance et gagnez +1 Coriace jusqu'à la fin du mystère actuel (+4 Coriace max.).
- Pourquoi cet air si sérieux ?** : si vous ponctuez une manœuvre d'une phrase bien sentie, l'équipe gagne +1 temporaire (le prochain chasseur à lancer les dés obtient donc +1).

Équipement

Armes immenses (choisissez-en une) :

- Super gros calibre (4 dégâts, proche, lourd, bruyant, rechargement)
- Mitrailleuse (3 dégâts, proche, automatique, sanglant, lourd, bruyant, rechargement)
- Lance-roquettes (4 dégâts, loin, zone, lourd, sanglant, rechargement, bruyant)
- Épée infernale gigantesque (4 dégâts, allonge, lourd, sanglant, magique)
- Fusil de chasse automatique (3 dégâts, proche, automatique, lourd, bruyant, rechargement)
- Main droite rouge (3 dégâts, allonge, magique)

Armes lourdes (choisissez-en deux) :

- Masse (3 dégâts, allonge, lourd, sanglant)
- Grosse épée (3 dégâts, allonge, lourd, sanglant)
- Grosse hache (3 dégâts, allonge, sanglant, lourd)
- Magnum (3 dégâts, proche, bruyant, rechargement)
- Fusil à pompe (3 dégâts, proche, bruyant, sanglant, rechargement)

Présentations

Lorsque vous en arrivez là, attendez que tout le monde vous rattrape pour que vous puissiez effectuer vos présentations ensemble.

Faites le tour du groupe. Votre tour venu, présentez votre Invoqué en dévoilant son nom et son apparence, et en disant aux autres membres du groupe ce qu'ils savent de vous.

Histoire

Refaites le tour du groupe. Votre tour venu, choisissez une des lignes suivantes pour chaque autre chasseur :

- Il était là lors de votre invocation. Demandez-lui qui vous a invoqué.
- Il a vu votre côté humain. Demandez-lui pourquoi.
- Vous pourriez battre ce chasseur en combat singulier. Peut-être. Définissez ensemble la dernière fois que vous vous êtes affrontés et ce qui a interrompu votre combat.

- Vous l'aimez à la folie. Demandez-lui s'il est au courant et si c'est réciproque.
- Il est lié à votre destin d'une façon ou d'une autre. Dites-lui quel rôle il joue dans votre premier signe de l'Apocalypse.
- Il vous a sauvé les miches quand tout est parti en sucette. Demandez-lui comment.
- Vous vous êtes rencontrés alors que vous chassiez le même monstre. Demandez-lui pourquoi vous collaborez désormais.
- Vous êtes bons amis. Demandez-lui si votre amitié est ancienne ou récente.
- Ses motivations vous semblent louches. Demandez-lui ce qu'il a pu faire pour s'attirer vos soupçons.

Chance

Vous pouvez cocher une case de Chance pour transformer le résultat d'un jet de dés que vous venez d'effectuer en 12, comme si vous l'aviez obtenu, ou réduire une blessure que vous venez de subir à 0 dégât, quelle que soit sa gravité. Une fois toutes vos cases de Chance cochées, vous ne pouvez plus compter sur votre bonne étoile.

Trait d'Invoqué : quand vous dépensez un point de Chance, un autre signe de l'Apocalypse se manifeste. Quand vous n'avez plus de points de Chance, c'est le début de l'Apocalypse.

Veine Apocalypse

Dégâts

Quand vous subissez des dégâts, cochez un nombre de cases égal aux dégâts subis. Arrivé à quatre dégâts, cochez la case Instable.

Indemne | Mourant

Instable : (*Les blessures instables s'aggravent si rien n'est fait.*)

Prendre du galon

Expérience :

Chaque fois que vous lancez les dés et obtenez 6 ou moins, ou quand une manœuvre vous enjoint de le faire, cochez une case d'expérience.

Dès que vous avez coché les cinq cases d'expérience, vous prenez du galon. Effacez le contenu des cases et choisissez une amélioration parmi les suivantes.

Améliorations

- Gagnez +1 Bizarre (+3 max.).
- Gagnez +1 Charme (+2 max.).
- Gagnez +1 Futé (+2 max.).
- Gagnez +1 Cool (+2 max.).
- Prenez une autre manœuvre d'Invoqué.
- Prenez une autre manœuvre d'Invoqué.
- Gagnez le commandement d'une équipe de chasseurs de monstres (ou de chasseurs monstrueux). Ils comptent comme un allié.
- Vous faites partie d'une secte, comme l'Initié. Créez votre secte comme si vous créiez un Initié, ou rejoignez une secte déjà existante. Vous gagnez une manœuvre d'Initié quand vous êtes en bons termes avec votre secte.
- Prenez une manœuvre d'un autre livret.
- Prenez une manœuvre d'un autre livret.

Après avoir pris du galon cinq fois, vous pouvez aussi choisir parmi les améliorations avancées ci-dessous.

Améliorations avancées

- Gagnez +1 dans n'importe quelle caractéristique (+3 max.).
- Changez le type de votre chasseur.
- Créez un second chasseur pour le jouer en plus de celui-ci.
- Cochez deux de vos manœuvres de base comme avancées.
- Cochez deux autres de vos manœuvres de base comme avancées.
- Retraite méritée.
- Regagnez un point de Chance utilisé.
- Vous (re ?) devenez mauvais : ce chasseur prend sa retraite. Il devient une des menaces du Gardien.

Notes (Apocalypse, manœuvres, réserve, etc.)



Nom du personnage : _____

LE CHASSEUR DE GROS GIBIER

J'ai visité des lieux exotiques aux quatre coins du monde, j'ai parlé à des tribus qu'on croyait disparues depuis longtemps, j'ai vu des choses que nul autre n'a vues... mais ça ne me suffit toujours pas. Un simple animal ne représente plus vraiment de défi pour moi. Dorénavant, je ne chasse que les proies les plus insaisissables et dangereuses : les monstres !

Un livret de chasseur pour *Monster of the Week*, par Reid San Filippo.

Pour créer votre Chasseur de Gros Gibier, commencez par lui trouver un nom. Puis suivez les instructions ci-dessous pour choisir votre apparence, vos caractéristiques, vos manœuvres et votre équipement. Enfin, présentez-vous et attribuez vos histoires.

Apparence (choisissez un élément de chaque liste)

- Homme, femme.
- Tenue de camouflage, tenue exotique, tenue de safari, vêtements élégants, tenue décontractée, tenue excentrique.
- Casque colonial, calot, stetson, béret, fédora, chapeau melon, fez, casquette de baseball, béret écossais, haut-de-forme et monocle, bandana.

Statistiques

Choisissez une ligne, puis inscrivez chaque statistique sur la droite :

- Charme -1, Cool 0, Futé +2, Coriace +1, Bizarre +1
- Charme -1, Cool +1, Futé +2, Coriace +1, Bizarre 0
- Charme -1, Cool +1, Futé +2, Coriace 0, Bizarre 0
- Charme +1, Cool -1, Futé +2, Coriace 0, Bizarre +1
- Charme -1, Cool 0, Futé +2, Coriace -1, Bizarre +2

CHARME	Manipuler quelqu'un	
COOL	Agir sous pression Donner un coup de main	
FUTÉ	Enquêter sur un mystère Évaluer une situation qui craint	
CORIACE	Casser la gueule Protéger quelqu'un	
BIZARRE	Utiliser la magie	

Motivation

Vous auriez pu devenir n'importe quoi : vous avez choisi de devenir un chasseur professionnel. Choisissez une ou plusieurs raisons ci-dessous :

- Pour les sensations.
- Vous aimez tuer.
- Vous devez faire vos preuves.
- Vous voulez échapper à la société.
- Vous êtes en quête d'identité.
- Pour vous cacher de quelque chose.
- C'est ce qu'on attendait de vous.
- Vous cherchez quelque chose.

Pourquoi avoir choisi de chasser des monstres plutôt que des animaux ? Choisissez une ou plusieurs raisons ci-dessous :

- Les animaux ne représentent plus un défi.
- Une rencontre a changé le cours de votre vie.
- Vous avez découvert l'existence du surnaturel.
- Vous voulez un trophée unique.
- Un monstre a dévoré votre _____.
- Vous avez une dette.
- Ils vous chassent.
- Vous aimez flirter avec la mort.

Fortune personnelle

Que ce soit par vos actes ou un héritage familial, votre fortune et votre influence colossales vous aident en toutes circonstances. Choisissez trois options parmi les avantages ci-dessous :

- Compagnon loyal** : il y a plusieurs années, un aborigène vous a sauvé la vie. Depuis, il vous suit partout. Vous obtenez un allié (choisissez sa motivation) compétent et loyal jusqu'à la mort.
- Bien entouré** : vous ne partez jamais en chasse sans vos serviteurs dévoués pour porter votre équipement et s'occuper d'autres tâches qui pourraient vous distraire. Vous obtenez une équipe de subordonnés (motivation : suivre vos instructions à la lettre) taillés pour voyager, camper et réaliser les tâches ménagères. Ces personnages ne prennent pas de risques et fuiront les situations de combat.
- Amoureux de la mécanique** : vous possédez une grande collection de véhicules ; avec un peu de patience, vos contacts peuvent vous en faire livrer un même aux endroits les plus reculés. Une fois par mystère, vous avez à disposition un véhicule d'origine civile de votre choix. Les véhicules d'origine commerciale et militaire requièrent l'approbation du Gardien.
- Cache d'équipement** : vous avez accès à un large éventail d'équipement de base, qui vous est livré rapidement. S'il vous faut un objet précis, lancez + Futé.
Sur un 10+, vous y avez accès (et en abondance si besoin est).
Sur un 7-9, vous y avez accès (en quantité très limitée).
En cas d'échec, vous recevez le mauvais objet.

Nom du joueur : _____

- Des amis haut placés** : vous avez des amis influents. Si les autorités locales vous causent des ennuis, passez quelques coups de fil et lancez + Cool.
Sur un 10+, vous êtes libéré et disposez de l'immunité diplomatique dans toute la région.
Sur un 7-9, vous êtes libéré mais les forces de l'ordre vous gardent à l'œil.
En cas d'échec, on vous dépose à la frontière en vous intimant de ne pas revenir.
- Jamais loin de chez soi** : vous avez de nombreuses planques luxueuses à travers le globe. Elles sont toutes secrètes, sûres, bien approvisionnées et peuvent aisément accueillir entre 4 et 6 personnes.
- Invitation ouverte** : vos cercles de relations sont nombreux et étendus. Pour obtenir un entretien avec quelqu'un ou l'accès à un endroit interdit, lancez + Futé.
Sur un 10+, on vous accueille à bras ouverts.
Sur un 7-9, on vous accueille avec méfiance.
En cas d'échec, on vous rejette.
- Cette bonne vieille alma mater** : votre ancienne université n'a pas oublié vos généreux dons annuels. S'il vous faut un peu d'aide pour effectuer des recherches, gagnez +1 sur un jet d'Enquêter sur un mystères (mais l'université doit avoir accès à l'information pertinente).

Manœuvres

Vous connaissez toutes les manœuvres de base, auxquelles s'ajoute la manœuvre ci-dessous :

- Chasseur aguerri** : vous savez parfaitement déterminer les forces et faiblesses de votre proie d'après les indices les plus minces. Après avoir trouvé des preuves de la présence d'un monstre ou entendu le récit d'un témoin, lancez + Futé.
Sur un 10+, posez deux questions.
Sur un 7-9, posez une question.
 - Quelle est la méthode principale d'attaque du monstre ?
 - De quoi se nourrit le monstre ?
 - Dans quel environnement vit-il ?
 - Le monstre semble-t-il éviter quelque chose en particulier ?
 - Quel est l'un des pouvoirs du monstre ?
 - Le monstre a-t-il des petits ?

Puis choisissez-en deux :

- Sagacité du tueur** : vous avez appris à bien étudier votre proie. Après avoir observé un monstre pendant trois rounds, lancez + Futé.
Sur un 10+, réserve 2.
Sur un 7-9, réserve 1. Dépensez votre réserve pour :
 - donner à vous-même ou un autre chasseur +1 constant contre le monstre jusqu'à la fin de la rencontre.
 - infliger +2 dégâts.
 - dire à un autre chasseur où frapper le monstre ; le chasseur gagne +1 dégât.

Globe-trotteur : durant vos voyages, vous avez rencontré des centaines de cultures et de langues différentes. Vous savez communiquer avec n'importe qui, peu importe la barrière culturelle ou linguistique, du moment que la conversation reste simple et concise. Vous pouvez ainsi effectuer les manœuvres Manipuler quelqu'un et Enquêter sur un mystère sur des figurants qui ne parlent pas votre langue.

Récit palpitant : divertissez vos amis chasseurs en leur narrant l'une de vos aventures précédentes : ils bénéficieront de connaissances approfondies sur le mystère actuel. Lorsque vous racontez une histoire sur une situation semblable, lancez  + Charme.

Sur un 10+, chaque chasseur gagne +1 temporaire.

Sur un 7-9, le chasseur de votre choix gagne +1 temporaire.

En cas d'échec, le Gardien réserve 3, qu'il peut dépenser pour attribuer à quiconque a écouté l'histoire -1 temporaire sur un jet d'Enquête ou de Casser la gueule.

Pisteur infatigable : après avoir rencontré votre proie, difficile de lâcher prise. Après avoir rencontré le monstre, vous avez toujours une bonne idée de l'endroit où il se cache ou de l'endroit où il se rend, pour peu que vous lui donniez la chasse sans vous reposer.

Magie exotique : vos voyages vous ont mené vers des endroits étranges et reculés, où vous avez découvert d'anciennes connaissances magiques que les érudits pensaient disparues. Vous pouvez remplacer un ou plusieurs prérequis imposés par le Gardien pour une manœuvre d'Utiliser la magie (à raison d'1 pour 1) par des prérequis exotiques.

Exemples de prérequis exotiques d'Utiliser la magie :

- Le sort nécessite d'être nu.
- Le sort nécessite l'utilisation de drogues hallucinogènes naturelles.
- Le sort nécessite une danse énergique de plusieurs minutes.
- Le sort nécessite de peindre des symboles sur le corps de la cible.
- Le sort nécessite de consommer le cœur encore chaud d'un animal ou tout autre organe récemment prélevé.
- Le sort nécessite du sang humain ou des scarifications rituelles. Ce peut être le(s) vôtre(s) ou celui/celles de quelqu'un d'autre (+1 dégât).

Équipement

Choisissez une arme de gros gibier et deux armes de secours. Si vous le souhaitez, choisissez une Jeep ou tout autre véhicule tout-terrain de haute qualité, équipé de matériel de camping de haute qualité.

Choisissez une arme de gros gibier :

- Arc/arbalete high-tech (2 dégâts, proche, lent, silencieux)
- Fusil à gros calibre (3 dégâts, AP, loin, bruyant)
- Lance-filet (0 dégât, proche, zone, lourd, lent, enchevêtrement)
- Fusil à éléphants (4 dégâts, loin, lent, bruyant, peu fiable)
- Fusil à fléchettes tranquilisantes (1 dégât, loin, silencieux, lent, tranquilisant)

Armes de secours (choisissez-en deux) :

- Revolver, calibre .38 (2 dégâts, proche, rechargement, bruyant)
- Fusil à pompe (3 dégâts, proche, sanglant)
- Fusil de chasse (2 dégâts, loin, bruyant)
- 9 mm (2 dégâts, proche, bruyant)
- Couteau de survie (1 dégât, allonge, utile)
- Lance (2 dégâts, allonge/proche)
- Machette (2 dégâts, allonge, sanglant)
- Bolas (0 dégât, proche, lent, enchevêtrement, multiple)

Présentations

Lorsque vous en arrivez là, attendez que tout le monde vous rattrape pour que vous puissiez effectuer vos présentations ensemble.

Faites le tour du groupe. Votre tour venu, présentez votre Chasseur de Gros Gibier en dévoilant son nom et son apparence, et en disant aux autres membres du groupe ce qu'ils savent de vous.

Histoire

Refaites le tour du groupe. Votre tour venu, choisissez une des lignes suivantes pour chaque autre chasseur :

- Vous êtes parents éloignés. Demandez-lui quel est votre lien et s'il y est attaché.
- Vous avez chassé la même proie. Demandez-lui ce que vous chassiez.
- Relation amoureuse/vous avez le béguin pour lui. Demandez-lui ce qu'il préfère.
- Vous connaissez sa réputation plutôt que son vécu. Dites-lui ce que vous avez entendu sur lui.
- Vous l'avez guidé jusqu'à un lieu isolé. Demandez-lui où il devait se rendre.
- Vous avez envisagé de lui donner la chasse (peut-être en raison de sa nature monstrueuse).
- Vous l'avez rencontré pendant une chasse : il vous a mis des bâtons dans les roues. Demandez-lui ce qu'il s'est passé.
- Vous avez participé à un safari ensemble. Définissez ensemble où vous étiez et ce que vous chassiez.

Chance

Vous pouvez cocher une case de Chance pour transformer le résultat d'un jet de dés que vous venez d'effectuer en 12, comme si vous l'aviez obtenu, ou réduire une blessure que vous venez de subir à 0 dégât, quelle que soit sa gravité. Une fois toutes vos cases de Chance cochées, vous ne pouvez plus compter sur votre bonne étoile.

Veine Poisse

Dégâts

Quand vous subissez des dégâts, cochez un nombre de cases égal aux dégâts subis. Arrivé à quatre dégâts, cochez la case Instable.

Indemne | Mourant

Instable : (Les blessures instables s'aggravent si rien n'est fait.)

Prendre du galon

Expérience :

Chaque fois que vous lancez les dés d'une statistique principale, ou quand une manœuvre vous enjoint de le faire, cochez une case d'expérience.

Dès que vous avez coché les cinq cases d'expérience, vous prenez du galon. Effacez le contenu des cases et choisissez une amélioration parmi les suivantes.

Améliorations

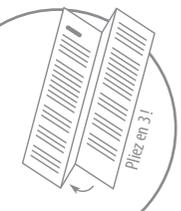
Après avoir pris du galon cinq fois, vous pouvez aussi choisir parmi les améliorations avancées ci-dessous.

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Gagnez +1 Futé (+3 max.). | <input type="checkbox"/> Gagnez un autre avantage de Fortune personnelle. |
| <input type="checkbox"/> Gagnez +1 Cool (+2 max.). | <input type="checkbox"/> Gagnez un autre avantage de Fortune personnelle. |
| <input type="checkbox"/> Gagnez +1 Charme (+2 max.). | <input type="checkbox"/> Prenez une manœuvre d'un autre livret. |
| <input type="checkbox"/> Gagnez +1 Bizarre (+2 max.). | <input type="checkbox"/> Prenez une manœuvre d'un autre livret. |
| <input type="checkbox"/> Prenez une autre manœuvre de Chasseur de Gros Gibier. | <input type="checkbox"/> Prenez une manœuvre d'un autre livret. |
| <input type="checkbox"/> Prenez une autre manœuvre de Chasseur de Gros Gibier. | |

Améliorations avancées

- Gagnez +1 dans n'importe quelle caractéristique (+3 max.).
- Changez le type de votre chasseur.
- Créez un second chasseur pour le jouer en plus de celui-ci.
- Cochez deux de vos manœuvres de base comme avancées.
- Cochez deux autres de vos manœuvres de base comme avancées.
- Retraite méritée.
- Regagnez un point de Chance utilisé.

Notes (Apocalypse, manœuvres, réserve, etc.)



Nom du personnage : _____

LE SCIENTIFIQUE DÉCHAÎNÉ

Pour vous, c'est le surnaturel ; pour moi, c'est juste qu'on ne le comprend pas encore. On en saura bientôt davantage sur le sujet. Le moment venu, je sais que vous voudrez le détruire. Mais nous avons tellement de choses à apprendre ! Je le garderai dans mon labo une semaine ou deux, pour qu'on soit mieux préparés à l'avenir. Ah, le fulguro-fusil est enfin chargé. Tout le monde est prêt ? À LATTAQUE !

Un livret de chasseur pour *Monster of the Week*.

Pour créer votre Scientifique Déchaîné, commencez par lui trouver un nom. Puis suivez les instructions ci-dessous pour choisir votre apparence, vos caractéristiques, vos manœuvres et votre équipement. Enfin, présentez-vous et attribuez vos histoires.

Apparence (choisissez un élément de chaque liste)

- Homme, femme, robot.
- Regard calculateur, regard curieux, regard observateur, regard amical, regard calme, regard inspiré.
- Blouse de laboratoire, costume en tweed, costume simple, combinaison d'ingénieur, tenue décontractée, vêtements sales, vêtements démodés.

Statistiques

Choisissez une ligne, puis inscrivez chaque statistique sur la droite :

- Charme -1, Cool +1, Futé +2, Coriace +1, Bizarre 0
- Charme +2, Cool -1, Futé +2, Coriace 0, Bizarre -1
- Charme -1, Cool 0, Futé +2, Coriace -1, Bizarre +2
- Charme 0, Cool +1, Futé +2, Coriace -1, Bizarre +1
- Charme 0, Cool +1, Futé +2, Coriace +1, Bizarre -1

CHARME	Manipuler quelqu'un	
COOL	Agir sous pression Donner un coup de main	
FUTÉ	Enquêter sur un mystère Évaluer une situation qui craint	
CORIACE	Casser la gueule Protéger quelqu'un	
BIZARRE	Utiliser la magie	

Nom du joueur : _____

Manœuvres

Vous connaissez toutes les manœuvres de base, auxquelles s'ajoutent trois manœuvres de Scientifique Déchaîné. Vous recevez celle-ci :

- **Vive la science !** : vous pouvez fabriquer des gadgets ou des armes pour faciliter vos enquêtes. Dites au Gardien ce que vous aimeriez créer. Le Gardien choisira certaines des options suivantes :
 - L'invention nécessite des matériaux rares ou étranges.
 - L'invention sera instable.
 - L'invention prendra du temps à construire (en fonction de la durée du mystère actuel).
 - L'invention nécessite énormément de puissance.
 - L'invention nécessite d'utiliser la magie pendant la fabrication.
 - L'invention ne fonctionnera pas exactement comme prévu.
 - L'invention coûtera beaucoup d'argent.
 - Vous aurez besoin d'aide pour fabriquer l'invention.
 - Quand le Gardien aura choisi les attributs de l'invention, vous pourrez en remplacer un par une option différente de votre choix. Puis vous pourrez fabriquer votre invention une fois les conditions remplies.

Puis choisissez-en deux :

- Un danger ? Quel danger ?** : non seulement vous évitez de vous fourrer dans la gueule du loup, mais vous êtes immunisé aux manœuvres et aux pouvoirs basés sur la peur. Vous n'avez jamais besoin d'Agir sous pression pour résister à la peur d'où qu'elle vienne.
- Recherches pluridisciplinaires** : prenez une manœuvre du livret d'un autre chasseur.
- Ingénierie** : Quand vous voulez réparer (ou casser) en vitesse un gadget compliqué, lancez  + Futé.
 - Sur un 10+, le gadget est réparé (ou cassé) comme prévu.
 - Sur un 7-9, il vous faut plus de temps pour l'étudier : le réparer (ou le casser) maintenant aura des effets secondaires inconnus ; sinon, prenez plus de temps.
 - En cas d'échec, vous ratez totalement votre manipulation, ce qui se traduit généralement par une explosion.

- Les portes de la perception** : en utilisant des techniques avancées d'interface psychologique, pharmacologique ou mentale, vous pouvez Utiliser la magie avec  + Futé au lieu de  + Bizarre.

Vous pouvez choisir l'un des effets ci-dessous :

- Communiquez avec quelqu'un ou quelque chose que vous ne pourriez pas contacter normalement.
- Analysez un indice (ceci vous permet d'Enquêter sur un mystère même si vous ne le pourriez pas en temps normal).
- Donnez à un chasseur (y compris vous) +1 à une statistique jusqu'à la fin du mystère (+3 max.).
- Mental d'acier** : gagnez +1 Cool (+3 max.).
- Recyclage** : vous pouvez choisir deux inventions et les combiner en une seule qui alliera toutes les caractéristiques de chacune. La nouvelle invention fait la même taille que le plus gros des deux éléments. Elle aura tous les traits des éléments, à l'exception d'un trait modifiable ou supprimable.
- Le bras armé de la science** : vous pouvez lancer  + Futé pour Casser la gueule au lieu de  + Coriace.

Équipement

Vos boîtes à outils contiennent le nécessaire pour vos sciences normales, d'ingénierie et d'analyse. Vous gagnez aussi deux armes scientifiques. Si vous le souhaitez, vous gagnez une armure scientifique (armure 1).

Armes scientifiques (choisissez-en deux) :

- Fulguro-fusil (2 dégâts, proche, bruyant, électricité, piles)
- Accélérateur à particules de poche (3 dégâts, proche, sanglant, zone, piles)
- Canon laser (2 dégâts, loin, silencieux, piles)
- Lance-filet (0 dégât, proche, enchevêtrement)
- Scalpel (1 dégât, allonge)
- Couteau cinétique (2 dégâts, allonge, piles)
- Fusil tranquillisant (1 dégât, proche, sédatif)
- Pistolet à rayons étourdissants (0 dégât, proche, sédatif)
- Drone autonome (2 dégâts, loin, autonome)
- Pistolet atomique (3 dégâts, proche, radiations)

Le trait « piles » équivaut au trait « rechargement » : l'arme peut se décharger au mauvais moment.

Présentations

Lorsque vous en arrivez là, attendez que tout le monde vous rattrape pour que vous puissiez effectuer vos présentations ensemble.

Faites le tour du groupe. Votre tour venu, présentez votre Scientifique Déchaîné en dévoilant son nom et son apparence, et en disant aux autres membres du groupe ce qu'ils savent de vous.

Histoire

Refaites le tour du groupe. Votre tour venu, choisissez une des lignes suivantes pour chaque autre chasseur :

- Vous êtes des connaissances plus ou moins éloignées. Dites-lui ce qui vous lie.
- Par le passé, vous étiez collègues universitaires. Décidez ensemble où et quand.
- Vous passez votre vie à sortir ensemble puis à vous séparer. Décidez ensemble de la nature actuelle de votre relation.
- Vous êtes amis depuis que vous avez vécu une aventure scientifique il y a quelque temps. Décrivez-lui l'ennemi juré qui pratique la science maléfique et que vous avez vaincu ensemble.
- Vous êtes amis : vous aimez passer le temps ensemble pour vous reposer après avoir vaincu des monstres.
- Un jour, il vous a aidé à gérer une « expérience » qui a mal tourné. Dites-lui quelle était l'expérience et décidez ensemble de quelle manière il vous a aidé.
- Il était présent quand vous êtes passé de simple « scientifique » à « scientifique déchaîné ». Décidez ensemble comment il vous a aidé à vaincre votre premier monstre.
- Vous l'avez sorti du pétrin grâce à la science et il vous est redevable. Demandez-lui ce qui lui est arrivé, puis racontez-lui ce que vous avez fait.

Chance

Vous pouvez cocher une case de Chance pour transformer le résultat d'un jet de dés que vous venez d'effectuer en 12, comme si vous l'aviez obtenu, ou réduire une blessure que vous venez de subir à 0 dégât, quelle que soit sa gravité. Une fois toutes vos cases de Chance cochées, vous ne pouvez plus compter sur votre bonne étoile.

Veine Poisse

Dégâts

Quand vous subissez des dégâts, cochez un nombre de cases égal aux dégâts subis. Arrivé à quatre dégâts, cochez la case Instable.

Indemne | Mourant

Instable : (*Les blessures instables s'aggravent si rien n'est fait.*)

Prendre du galon

Expérience :

Chaque fois que vous lancez les dés d'une statistique principale, ou quand un manœuvre vous enjoint de le faire, cochez une case d'expérience.

Dès que vous avez coché les cinq cases d'expérience, vous prenez du galon. Effacez le contenu des cases et choisissez une amélioration parmi les suivantes.

Améliorations :

- Gagnez +1 Futé (+3 max.).
- Gagnez +1 Bizarre (+2 max.).
- Gagnez +1 Coriace (+2 max.).
- Gagnez +1 Charme (+2 max.).
- Prenez une autre manœuvre de Scientifique Déchaîné.
- Prenez une autre manœuvre de Scientifique Déchaîné.
- Gagnez un refuge, comme l'Expert, avec un atelier et une autre option.
- Gagnez le commandement d'une équipe de Scientifiques Déchaînés.
- Prenez une manœuvre d'un autre livret.
- Prenez une manœuvre d'un autre livret.

Après avoir pris du galon cinq fois, vous pouvez aussi choisir parmi les améliorations avancées ci-après.

Améliorations avancées

- Gagnez +1 dans n'importe quelle caractéristique (+3 max.).
- Changez le type de votre chasseur.
- Créez un second chasseur pour le jouer en plus de celui-ci.
- Cochez deux de vos manœuvres de base comme avancées.
- Cochez deux autres de vos manœuvres de base comme avancées.
- Retraite méritée.
- Regagnez un point de Chance utilisé.

Notes (manœuvres, réserve, etc.)

