Nom du personnage : _____ *Nom du joueur :* _____

L'ÉLU

Votre naissance fut annoncée par une prophétie. Vous êtes l'Élu, un être doué de facultés telles que vous êtes probablement capable de sauver le monde. Dans le cas contraire, la fin des temps est assurée. Tout repose sur vous, et vous seul.

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

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	

Chance

Transformer le résultat d'un jet de dés que vous venez d'effectuer en 12. Réduire une blessure que vous venez de subir à 0 dégât.

Effet spécial de l'Élu : chaque fois que vous dépensez un point de Chance, le Gardien fait intervenir votre destinée.

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 effectuez un jet de dés et obtenez un total de 6 ou moins, ou quand une manœuvre vous enjoint de le faire, cochez une case d'expérience.

Destinée

Il vous appartient de décider ce que vous réserve le destin. Choisissez la façon dont vous l'avez découvert dans la liste ci-dessous.

Comment l'avez-vous découvert (au choix):

- ☐ Cauchemars et visions.
- ☐ Un cinglé vous l'a révélé.
- ☐ Un culte ancien vous a découvert.
- ☐ Recherché par votre ennemi juré.
- ☐ Attaqué par des monstres.
- ☐ Instruit depuis la naissance.
- ☐ Vous avez découvert la prophétie.

Puis choisissez deux traits d'héroïsme et deux traits de ruine dans les listes ci-dessous. C'est la façon dont votre destin va se dérouler. Rien ne vous empêche de choisir des traits contradictoires; cela signifie simplement que vous êtes tiraillé par le destin.

Chaque fois que vous cochez une case de Chance, le Gardien vous livre aux griffes du destin.

Héroïsme (choisissez-en deux) :

- ☐ Sacrifice
- ☐ Vous êtes le Champion
- ☐ Visions
- ☐ Instruction secrète
- ☐ Pouvoirs magiques
- ☐ Héritage mystique
- ☐ Une vie normale
- ☐ Amour sincère
- ☐ Vous pouvez sauver le monde.
- ☐ Alliés cachés
- ☐ La fin de monstres
- ☐ Aide divine

Ruine (choisissez-en deux) :

- ☐ Mort
- ☐ Vous ne pouvez pas sauver tout le monde
- ☐ Trahison
- ☐ Doute
- ☐ Amour impossible
- ☐ Connivence avec l'ennemi
- ☐ Damnation
- ☐ Hordes de monstres
- ☐ La fin des temps
- ☐ La source du mal
- ☐ Échec
- ☐ Un ennemi juré
- ☐ Pas de vie normale
- ☐ Perte d'êtres chers

Manœuvres

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

Vous gagnez les deux suivantes:

- ■ **Jouet du destin :** au début de chaque mystère, lancez +Bizarre pour **voir ce qui est révélé concernant votre avenir immédiat**. Sur un 10+, le Gardien vous dévoile un détail utile sur le prochain mystère. Sur un 7-9, vous n'obtenez qu'un vague indice. En cas d'échec, vous allez avoir de sérieux ennuis.
- ■ **Je suis ici pour une bonne raison :** vous êtes destiné à quelque chose de bien précis. Fignolez les détails avec le Gardien en fonction de votre destinée. Vous ne pouvez pas mourir avant que l'événement en question ne se déroule. **Si vous mourez au cours du jeu**, vous devez dépenser un point de Chance. D'une manière ou d'une autre, vous vous remettrez ou serez tout simplement rappelé à la vie. Une fois votre mission réussie (ou votre capital Chance épuisé), les paris sont ouverts…

Puis choisissez-en une parmi les suivantes :

- ☐ **Entrée en fanfare :** quand **vous faites une entrée flamboyante dans une situation dangereuse**, lancez +Cool. Sur un 10+, chacun s'immobilise pour vous regarder et vous écouter jusqu'à ce que vous ayez terminé votre discours « inaugural ». Sur un 7-9, choisissez une personne ou un monstre, qui se fige, vous regarde et écoute jusqu'à ce que vous ayez fini de parler. En cas d'échec, tous les ennemis présents vous considèrent comme la pire menace qui pèse sur eux.
- ☐ **Dévastateur :** quand **vous infligez des dégâts**, vous pouvez infliger +1 dégât.
- ☐ **Consciencieux :** quand votre destinée montre sa vilaine tête et que **vous agissez conformément à un de vos traits de destinée** (fût-il d'héroïsme ou de ruine), cochez de l'expérience. S'il s'agit d'un trait d'héroïsme, gagnez +1 temporaire.
- ☐ **Invincible :** considérez que vous avez toujours armure 2 (non cumulable avec d'autres protections).
- ☐ **Robustesse :** vous guérissez plus vite que les gens normaux. Chaque fois que vous effacez des dégâts parce que vous recevez des soins, effacez 1 dégât supplémentaire. En outre, vos blessures comptent comme 1 dégât de moins au regard des manœuvres de dégâts du Gardien.

Équipement

Vous possédez un équipement de protection qui équivaut à armure 1, si vous le souhaitez.

Vous possédez également une arme spéciale qui vous est destinée.

Votre arme spéciale

Créez votre arme en choisissant une forme et trois options opérantes (ajoutées aux traits de base), ainsi qu'un matériau. Par exemple, si vous voulez une épée magique, vous pourriez faire les choix suivants : arme à deux mains + lame + long + artéfact.

Forme *(choisissez-en une)* :

- ☐ Bâton *(1 dégât, allonge/proche)*
- ☐ Arme à deux mains *(2 dégâts, allonge, lourd)*
- ☐ Arme à une main *(1 dégât, allonge, équilibré)*
- ☐ Chaîne *(1 dégât, allonge, zone)*

Option *(choisissez-en trois)* :

- ☐ Artefact *(ajoutez le trait « magique »)*
- ☐ Pointes *(+1 dégât, ajoutez le trait « sanglant »)*
- ☐ Lame *(+1 dégât)*
- ☐ Lourd *(+1 dégât)*
- ☐ Long *(ajoutez le trait « proche »)*
- ☐ Lançable *(ajoutez le trait « proche »)*
- ☐ Chaîne *(ajoutez le trait « zone »)*

Option *(choisissez-en un)* :

Enfin, choisissez le matériau de la partie opérante : acier, fer froid, argent, bois, pierre, os, dents, obsidienne, ou tout ce qui vous passe par la tête.

Matériau : _____

Équipement récupéré en cours de partie

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Apparence *(inventez ou choisissez un élément de chaque liste)*

- Visage éclatant, visage hagard, visage jeune, visage hanté, visage plein d'espoir, visage impassible.
- Fringues B.C.B.G., tenue décontractée, look urbain, vêtements normaux, vêtements propres, streetwear.

Statistiques *(choisissez une ligne)*

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

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 Élu 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 proches. Demandez-lui quel est votre lien de parenté exact.
- Il était destiné à devenir votre mentor. Expliquez-lui comment cela vous a été révélé.
- Votre meilleur ami, en qui vous avez une confiance aveugle.
- Un ancien rival, avec qui vous avez fini par vous entendre.
- Relation amoureuse, en cours ou à venir.
- Simples amis, d'école, de travail, etc. Demandez-lui-en plus.
- Aurait pu devenir l'Élu à votre place, mais a raté une épreuve. Expliquez-lui en quoi il a échoué.
- Vous lui avez sauvé la vie, à une époque où il ne savait pas que les monstres existaient. Dites-lui de quoi vous l'avez sauvé.

Dès que vous avez coché 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 (+3 max.).
- ☐ Gagnez +1 Futé (+3 max.).
- ☐ Gagnez +1 Coriace (+3 max.).
- ☐ Gagnez +1 Bizarre (+3 max.).
- ☐ Prenez une autre manœuvre d'Élu.
- ☐ Prenez une autre manœuvre d'Élu.
- ☐ Gagnez un allié.
- ☐ 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.
- ☐ Supprimez un de vos traits de ruine et (si vous le souhaitez) un de vos marqueurs d'héroïsme. Vous avez modifié cet aspect de votre destinée.
- ☐ Regagnez un point de Chance utilisé.

Notes sur la partie

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Nom du personnage : _____ *Nom du joueur :* _____

LE VAURIEN

« Ouais, j'en connais un rayon. C'est le moins qu'on puisse dire. Quand j'ai découvert le monde secret des monstres et de la magie, eh bien… je ne l'ai pas trouvé très différent du monde qui était déjà le mien. Je n'ai pas franchement eu de mal à y trouver ma place. »

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

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	

Chance

Transformer le résultat d'un jet de dés que vous venez d'effectuer en 12. Réduire une blessure que vous venez de subir à 0 dégât.

Effet spécial du Vaurien : chaque fois que vous dépensez un point de Chance, un individu de votre passé (pression ou milieu) ne tarde pas à réapparaître dans votre vie.

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 effectuez un jet de dés et obtenez un total de 6 ou moins, ou quand une manœuvre vous enjoint de le faire, cochez une case d'expérience.

Background

Avant de devenir un chasseur de monstres, vous aviez un boulot pas très légal. Que faisiez-vous exactement ?

- ☐ **Voyou :** Vous pouvez utiliser Coriace au lieu de Charme pour manipuler quelqu'un en le menaçant de le frapper.
- ☐ **Cambrioleur :** Quand vous entrez par effraction dans un endroit sûr, lancez 🎲 +Futé. Sur un 10+, choisissez trois avantages ; sur un 7-9, choisissez-en deux :
  - *vous entrez sans vous faire remarquer ;*
  - *vous ressortez sans vous faire remarquer ;*
  - *vous ne laissez pas le bazar derrière vous ;*
  - *vous trouvez ce que vous étiez venu chercher.*
- ☐ **Escroc :** Quand vous êtes sur le point de manipuler quelqu'un, vous pouvez demander au Gardien : « Qu'est-ce qui convaincra cette personne de faire ce que je veux ? » Le Gardien doit alors vous répondre honnêtement, mais peut omettre certaines choses.
- ☐ **Combinard :** Si vous avez besoin d'acheter quelque chose, de vendre quelque chose ou d'engager quelqu'un, lancez 🎲 +Charme. Sur un 10+, vous connaissez la personne qu'il vous faut. Sur un 7-9, vous connaissez la seule personne qui colle, mais il y a une complication. Au choix : vous avez une dette envers elle, elle vous entube, ou vous l'entubez. En cas d'échec, la seule personne qui peut vous aider vous déteste par-dessus tout.
- ☐ **Assassin :** Quand vous tirez pour la première fois sur une personne qui ne se doute de rien, infligez-lui +2 dégâts.
- ☐ **Charlatan :** Quand vous voulez que les gens croient que vous avez recours à la magie, lancez 🎲 +Cool. Sur un 10+, votre public est captivé et totalement berné par votre illusion. Sur un 7-9, vous faites quelques erreurs, qui n'ont peut-être pas échappé à quelqu'un. Vous pouvez également manipuler les gens en leur disant la bonne aventure. Dans ce cas, demandez gratuitement : « Qu'espèrent-ils à l'instant même ? » (y compris en cas d'échec).
- ☐ **Pickpocket :** Quand vous volez un objet de petite taille, lancez 🎲 +Charme. Sur un 10+, vous parvenez à vos fins et votre victime ne s'aperçoit de rien. Sur un 7-9, vous ratez votre coup, vous mettez la main sur le mauvais objet, ou votre victime ne vous oubliera pas de sitôt (au choix).

Pression

Vous n'en êtes pas arrivé là sans vous faire quelques ennemis. Choisissez au moins deux lignes et nommez les personnes impliquées.

- ☐ Un officier de police, _____, a décidé de vous mettre sur la touche.
- ☐ Vous avez un rival de votre background, _____, qui ne rate jamais une occasion de vous enfler.
- ☐ Vous avez mis en rogne un criminel notoire, _____, qui est maintenant prêt à tout pour vous anéantir.
- ☐ Vous avez profité de _____, une personne ou un monstre qui possède des pouvoirs spéciaux.
- ☐ _____ est un ancien partenaire que vous avez trahi au beau milieu d'une mission.

Milieu

À vous de choisir comment vous avez découvert les véritables bas-fonds. Tenez-en compte par la suite lorsque vous choisirez vos manœuvres car le tout est lié.

- ☐ La cible d'une mission était une dangereuse créature. Au choix : un vampire, un loup-garou, un troll ou un reptiloïde.
- ☐ Vous avez travaillé avec quelqu'un qui était plus qu'il n'y paraissait. Au choix : un sorcier, un démon, une fée ou un médium.
- ☐ Vous avez été engagé par une créature complètement dingue. Au choix : un immortel, un dieu, une puissance extérieure ou une sorcière.
- ☐ Tout est parti en vrille lors d'une mission. Vous êtes notamment tombé (mais cela ne s'arrête pas forcément là) sur : une horde de gobelins, une nuée de goules, un dévoreur de rêves ou une salamandre.

Manœuvres

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

- ☐ **Artefact :** vous avez « découvert » un artefact magique aux pouvoirs bien pratiques. Au choix : amulette de protection (armure 1, magique, rechargement), porte-bonheur (peut être utilisé comme un point de Chance, mais une seule fois), grimoire (l'étude de l'ouvrage confère +1 temporaire pour **utiliser la magie**), passe-partout (ouvre toute serrure verrouillée magiquement), pierre du diablotin (un démon mineur sert le détenteur de l'objet ; il doit être invoqué avec la manœuvre **utiliser la magie**).
- ☐ **Équipe :** vous disposez d'une équipe (cf. page 122) de trois ou quatre personnes qui peut vous aider en toutes circonstances.
- ☐ **Pacte avec le diable :** vous avez vendu votre âme au diable. Choisissez une ou deux choses que vous avez reçues en échange : richesse, célébrité, jeunesse, sexe, perfectionnement (ajoutez +1 à deux caractéristiques). Le paiement s'effectuera à votre mort, dans six mois (si vous avez choisi deux choses) ou dans un an.
- ☐ **Amis flics :** vous connaissez quelques flics susceptibles de fermer les yeux ou de vous rendre service en échange d'une rétribution. Vous pouvez **agir sous pression** pour entrer en contact avec eux quand vous avez besoin de détourner l'attention des forces de l'ordre. Leur intervention a un prix, même s'ils ne vous demandent pas tout de suite de leur renvoyer l'ascenseur.

Suite des manœuvres

- ☐ **Intronisé :** vous faites partie d'un gang. Nommez-le et décrivez en quoi ses agissements sont liés à votre background. Vous pouvez faire appel aux membres du gang, mais il faudra les payer. Vos chefs vous demanderont également de leur rendre des services, contre lesquels ils vous payeront eux aussi. Le gang est prêt à fermer les yeux sur certaines choses, mais mieux vaut ne pas essayer de l'entuber.
- ☐ **Chauffeur :** vous gagnez +1 constant quand vous conduisez et pouvez faire démarrer n'importe quoi (plus c'est vieux, moins vous aurez besoin d'outils pour cela). Vous possédez aussi deux véhicules accessibles et courants (une voiture de sport et une fourgonnette, par exemple).
- ☐ **Terrain connu :** votre équipe prend soin des habitants du coin, assure leur sécurité, veille à ce qu'il ne leur arrive rien. Quand vous revenez dans votre ancien quartier, vous trouvez toujours des gens prêts à vous cacher ou vous rendre de menus services sans poser de questions.
- ☐ **Sale réputation :** votre passé criminel vous vaut une mauvaise réputation. Quand vous révélez qui vous êtes, votre réputation terrifiante compte comme une raison pour que les gens fassent ce que vous leur demandez dans le cadre de la manœuvre **manipuler quelqu'un.** Bien évidemment, le fait de révéler votre identité peut vous attirer des problèmes ultérieurement.

Équipement

Choisissez trois armes :

- ☐ Revolver, calibre .22 *(1 dégât, proche, rechargement, petit)*
- ☐ Revolver, calibre .38 *(2 dégâts, proche, rechargement, bruyant)*
- ☐ 9 mm *(2 dégâts, proche, bruyant)*
- ☐ Fusil à pompe *(3 dégâts, proche, sanglant)*
- ☐ Fusil de chasse *(2 dégâts, loin, bruyant)*
- ☐ Couteau de chasse *(1 dégât, allonge)*
- ☐ Batte de baseball *(1 dégât, allonge)*
- ☐ Pistolet-mitrailleur *(2 dégâts, proche, rechargement, zone)*
- ☐ Fusil d'assaut *(3 dégâts, proche/loin, zone)*

Équipement récupéré en cours de partie

Apparence *(inventez ou choisissez un élément de chaque liste)*

- Regard dur, regard amical, regard scrutateur, regard souriant, regard calculateur.
- Streetwear, costume sur mesure, costume bon marché, survêtement, vêtements quelconques.

Statistiques *(choisissez une ligne)*

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

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 Vaurien 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 :

- Ce chasseur connaît votre passé criminel. Dites-lui quels crimes il vous a vu commettre.
- Ce chasseur était là quand vous avez décidé de renoncer à votre ancienne vie pour traquer des monstres. Détaillez ce qui s'est passé.
- Ce chasseur est votre jeune frère ou sœur, ou votre enfant (peut-être adoptif). Vous prenez soin de lui.
- Ce chasseur est un cousin ou quelque autre parent éloigné.
- Ce chasseur vous a sauvé la vie alors qu'un monstre était sur le point de vous envoyer six pieds sous terre. Maintenant, vous lui en devez une.
- Ce chasseur a travaillé avec vous lors d'une mission plus ou moins légale. Détaillez-la.
- Ce chasseur est votre guide moral. Quand vous lui parlez, ses conseils vous évitent de déraper.
- Vous êtes inexorablement attiré par ce chasseur. Peut-être un jour le mériterez-vous.

Dès que vous avez coché 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 Cool (+2 max.).
- ☐ Gagnez +1 Coriace (+2 max.).
- ☐ Gagnez +1 Charme (+2 max.).
- ☐ Prenez une autre manœuvre de Vaurien.
- ☐ Prenez une autre manœuvre de Vaurien.
- ☐ Gagnez un allié : un membre de votre ancienne équipe.
- ☐ Retrouvez un vieux paquet de fric, de quoi vivre dans l'insouciance pendant un an ou deux.
- ☐ 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 sur la partie

Pliez en 3 !

Nom du personnage : _____ *Nom du joueur :* _____

LE DIVIN

Je suis la Lumière, l'Épée.
Je suis l'envoyé qui protège les faibles des Ténèbres.
Le Mal me craint, car j'en sonne le glas.

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

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	

Chance

Transformer le résultat d'un jet de dés que vous venez d'effectuer en 12. Réduire une blessure que vous venez de subir à 0 dégât.

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 effectuez un jet de dés et obtenez un total de 6 ou moins, ou quand une manœuvre vous enjoint de le faire, cochez une case d'expérience.

Mission

Vous avez été envoyé sur Terre pour une bonne raison. Choisissez-en une :

- ☐ Vous êtes là pour déjouer les machinations d'un Adversaire.
- ☐ La fin des temps approche. Votre rôle est de guider ces chasseurs et d'éviter l'apocalypse.
- ☐ La fin des temps approche. Votre rôle est de guider ces chasseurs et de provoquer l'apocalypse.
- ☐ Vous êtes en exil. Vous devez œuvrer pour la cause du Bien sans attirer l'attention de vos frères et sœurs, qui sont bien décidés à vous exécuter pour vos crimes.
- ☐ Un des autres chasseurs a un rôle crucial à jouer dans les événements à venir. Vous devez le préparer à assumer son rôle et le protéger *à tout prix*.

Manœuvres

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

- ☐ **Maître de l'au-delà : au début de chaque mystère**, lancez ⚄ +Bizarre. Sur un 10+, vos supérieurs vous demandent d'exécuter une tâche simple. Sur un 7-9, la mission est compliquée ou difficile. Dans tous les cas, posez-leur une question de la manœuvre **enquêter sur un mystère** sur-le-champ. En cas d'échec, il vous est demandé de faire quelque chose de terrible. Si vous ne faites pas ce qui vous a été ordonné, vous ne pouvez plus utiliser cette manœuvre jusqu'à ce que vous ayez racheté votre échec.
- ☐ **Ailes d'ange :** vous pouvez vous rendre instantanément en n'importe quel endroit que vous avez déjà visité ou jusqu'à une personne que vous connaissez bien. Quand **vous portez une ou deux personnes,** lancez ⚄ +Bizarre. Sur un 10+, vous vous rendez tous où vous le souhaitiez. Sur un 7-9, vous n'y parvenez pas. Vous êtes séparés, ou vous réapparaissez au mauvais endroit.
- ☐ **Ce dont j'ai besoin, quand j'en ai besoin :** vous pouvez ranger un petit objet qui vous appartient dans un espace magique auquel nul ne peut accéder. Vous pouvez y récupérer ce que vous y avez mis à tout moment ; l'objet apparaît alors dans votre main.
- ☐ **Apaisement :** quand **vous parlez à quelqu'un d'une voix calme** pendant quelques secondes, vous l'apaisez, refoulez sa panique, sa colère ou toute autre émotion négative. Cette manœuvre fonctionne même si la source de l'émotion est encore présente tant que votre voix est audible.
- ☐ **Imposition des mains :** vous soignez les blessures et les maladies d'un simple contact. Quand **vous imposez vos mains sur une personne blessée**, lancez ⚄ +Cool. Sur un 10+, soignez 2 dégâts ou une maladie, et la cible est stabilisée. Sur un 7-9, vous soignez 2 dégâts ou une maladie comme sur un 10+, mais vous en faites les frais. En cas d'échec, votre aura lui inflige 1 dégât supplémentaire.
- ☐ **Rejet du mal :** vous pouvez **bannir une créature surnaturelle**. Lancez ⚄ +Coriace. Sur un 10+, la cible est bannie. Sur un 7-9, l'opération demande un peu de temps, si bien que la créature a le temps d'effectuer une ou deux actions. Dans tous les cas, la créature bannie ne subit pas de blessures, et vous n'avez aucun contrôle sur l'endroit où elle se rend. Cette manœuvre peut être utilisée sur les chasseurs surnaturels (comme le Monstre). En cas d'échec, quelque chose l'empêche de partir. Pas de chance…
- ☐ **Châtiment :** votre corps et votre arme divine comptent toujours comme une faiblesse contre les monstres que vous combattez. Vos attaques à mains nues prennent la forme suivante : 2 dégâts, personnel, allonge, sanglant.

Équipement

Choisissez une arme divine :

- ☐ Épée enflammée *(3 dégâts, allonge, feu, béni)*
- ☐ Marteau de tonnerre *(3 dégâts, allonge, étourdissement, béni)*
- ☐ Fouet barbelé *(3 dégâts, allonge, zone, sanglant, béni)*
- ☐ Sac des cinq pouvoirs *(3 dégâts, proche, magique, béni)*
- ☐ Trident en argent *(3 dégâts, allonge, argent, béni)*

Vous disposez aussi d'une armure divine *(armure 1, béni)* dont l'apparence correspond à votre origine divine.

Équipement récupéré en cours de partie

Apparence *(inventez ou choisissez un élément de chaque liste)*

- Regard embrasé, regard terrifiant, regard placide, regard pétillant, regard observateur, regard étincelant, regard luisant.
- Vêtements crasseux, costume impeccable, costume froissé, tenue décontractée, vêtements pratiques.

Statistiques *(choisissez une ligne)*

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

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 Divin 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 :

- Si votre mission consiste à protéger un autre chasseur, dites-lui ceci : « Tu as un rôle crucial à jouer dans les événements à venir. Je suis là pour te guider et te défendre ».
- Il ne devrait pas être mêler à cette histoire : la prophétie ne parle pas de lui. Cela attire votre attention, mais vous ne savez pas encore ce que cela signifie.
- Au fond de lui, c'est une personne bonne et juste. Vous devez l'aider à rester lui-même.
- C'est une abomination qu'il faut détruire. Mais cela vous est impossible ; voyez avec lui pourquoi.
- Ses prières (peut-être n'étaient-elles pas explicitement exprimées, à moins qu'elles n'aient été inconscientes) vous ont appelé.
- Il suscite en vous un désir charnel. Vous êtes quelque peu perturbé par ces émotions somme toute mortelles.
- Il vous a sauvé la vie et vous comprenez (au moins sur le plan intellectuel) que vous lui êtes redevable.
- C'est la personne vers laquelle vous vous tournez pour tout ce qui a trait aux affaires des mortels (sexe, alimentation, drogue, télévision, etc.).

Dès que vous avez coché 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.).
- ☐ Gagnez +1 Bizarre (+2 max.).
- ☐ Prenez une autre manœuvre de Divin.
- ☐ Prenez une autre manœuvre de Divin.
- ☐ Prenez une manœuvre d'un autre livret.
- ☐ Prenez une manœuvre d'un autre livret.
- ☐ Gagnez un être divin mineur en tant qu'allié, envoyé par les puissances supérieures pour vous aider dans votre mission.

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.
- ☐ Changez de mission. Choisissez une mission différente parmi les options normales, ou (avec l'aval du Gardien) une mission de votre création.
- ☐ Regagnez un point de Chance utilisé.

Notes sur la partie

Pliez en 3 !

Nom du personnage : _____ *Nom du joueur :* _____

L'EXPERT

J'ai consacré ma vie à l'étude du surnaturel. Je connais les habitudes et les faiblesses de ces créatures. Je ne suis probablement ni le plus jeune ni le plus âgé, mais mon savoir fait de moi la plus grande menace.

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

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	

Chance

Transformer le résultat d'un jet de dés que vous venez d'effectuer en 12. Réduire une blessure que vous venez de subir à 0 dégât.

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 effectuez un jet de dés et obtenez un total de 6 ou moins, ou quand une manœuvre vous enjoint de le faire, cochez une case d'expérience.

Manœuvres

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

- ☐ **J'ai lu des choses à ce sujet :** lancez +Futé au lieu de +Cool quand vous **agissez sous pression.**
- ☐ **A souvent raison :** quand **un chasseur vient chercher conseil auprès de vous** au sujet d'un problème, répondez-lui sincèrement. S'il écoute vos conseils, il gagne +1 constant tant qu'il les suit, et vous cochez de l'expérience.
- ☐ **État de préparation :** quand **vous avez besoin de quelque chose d'inhabituel ou de rare**, lancez +Futé. Sur un 10+, vous l'obtenez sur-le-champ. Sur un 7-9, vous savez où le trouver, mais cela va vous demander un peu de temps. En cas d'échec, vous savez où le trouver, mais l'endroit craint vraiment.
- ☐ **Ce n'est pas aussi grave qu'il n'y paraît :** une fois par mystère, vous pouvez tenter de **rester dans la course malgré vos blessures.** Lancez +Cool. Sur un 10+, éliminez 2 dégâts et stabilisez vos blessures. Sur un 7-9, éliminez 1 dégât ou stabilisez vos blessures. En cas d'échec, c'est pire qu'il n'y paraissait. Le Gardien peut vous infliger une manœuvre de dégâts ou rendre vos blessures instables.
- ☐ **Coup précis :** quand vous infligez des dégâts à un monstre, vous pouvez **viser un point faible.** Lancez +Coriace. Sur un 10+, vous infligez +2 dégâts. Sur un 7-9, vous infligez +1 dégât. En cas d'échec, vous offrez au monstre l'occasion de vous toucher.
- ☐ **J'avais un plan : au début de chaque mystère,** lancez +Futé. Sur un 10+, réserve 2. Sur un 7-9, réserve 1. Dépensez la réserve pour être là où vous le devez, parfaitement préparé. En cas d'échec, le Gardien obtient réserve 1 qu'il peut dépenser pour que vous vous retrouviez au pire endroit, totalement pris au dépourvu.
- ☐ **Sombre passé :** vous vous êtes essayé aux pires arts mystiques avant de rejoindre le camp des gentils. Si **vous parcourez vos souvenirs** en quête d'informations en rapport avec l'affaire en cours, lancez +Bizarre. Sur un 10+, posez au Gardien deux questions au choix dans la liste ci-dessous. Sur un 7-9, n'en posez qu'une. En cas d'échec, vous pouvez quand même poser une question, mais vous êtes en partie responsable de la situation. Les questions sont :
  - *Quand j'ai eu affaire à cette créature (ou à l'un de ses congénères), qu'ai-je appris ?*
  - *Connais-je une forme de magie noire qui pourrait m'être utile ?*
  - *Connais-je quelqu'un qui pourrait être derrière tout ceci ?*
  - *Connais-je quelqu'un qui pourrait nous aider en ce moment même ?*

Refuge

Vous disposez d'un refuge, un endroit sûr d'où travailler. Ajoutez-lui trois des options suivantes :

- ☐ **Bibliothèque de connaissances :** quand vous compulsez vos ouvrages, gagnez +1 temporaire pour **enquêter sur un mystère** (si les ouvrages de référence sont pertinents).
- ☐ **Bibliothèque mystique :** quand vous compulsez vos grimoires et ouvrages occultes, gagnez +1 temporaire pour **utiliser la magie**.
- ☐ **Sorts de protection :** votre refuge est à l'abri des monstres. Ils ne peuvent tout simplement pas y entrer. Ils peuvent entreprendre des actions spéciales pour passer outre les sceaux, mais ce ne sera pas facile.
- ☐ **Arsenal :** vous disposez d'un ensemble d'armes et d'objets rares particulièrement dangereux pour les monstres. Si vous avez **besoin d'une arme spéciale,** lancez +Bizarre. Sur un 10+, vous l'avez (en nombre si nécessaire). Sur un 7-9, vous l'avez, mais en petit nombre. En cas d'échec, vous n'avez pas la bonne arme.
- ☐ **Infirmerie :** vous pouvez soigner les gens et disposez d'assez d'espace pour permettre à une ou deux personnes de se remettre. Le Gardien vous indiquera le temps nécessaire au patient et vous précisera si vous avez besoin d'aide ou de matériel en plus.
- ☐ **Atelier :** vous avez l'espace nécessaire pour produire et réparer des armes, véhicules et autres gadgets. À vous de déterminer avec le Gardien combien de temps prendra une production ou une réparation et si vous aurez besoin d'aide ou de matériel en plus.
- ☐ **Oubliette :** cette pièce est isolée de tout type de monstre, esprit et magie de votre connaissance. Rien de ce que vous y stockez ne peut être trouvé, produire de la magie ou en sortir.
- ☐ **Panic room :** elle renferme des provisions et dispose de protections normales et mystiques. Vous pouvez y rester caché pendant des jours à l'abri de presque tout.
- ☐ **Laboratoire magique :** vous possédez un laboratoire mystique avec toutes sortes d'ingrédients et outils exotiques pour lancer des sorts (comme la manœuvre **utiliser la magie**, la magie souveraine et toute autre manœuvre magique).

Équipement

Vous gagnez trois armes tueuses de monstre.

Armes tueuses de monstre (choisissez-en trois) :

- ☐ Pieux en bois et maillet *(3 dégâts, personnel, lent, bois)*
- ☐ Épée en argent *(2 dégâts, allonge, sanglant, argent)*
- ☐ Épée en fer froid *(2 dégâts, allonge, sanglant, fer)*
- ☐ Poignard béni *(2 dégâts, allonge, béni)*
- ☐ Dague magique *(2 dégâts, allonge, magique)*

Équipement récupéré en cours de partie

Apparence *(inventez ou choisissez un élément de chaque liste)*

- Visage songeur, visage ridé, visage balafré, visage contemplatif, visage sévère, visage avunculaire, visage expérimenté, visage vieux.
- Vêtements démodés, tenue décontractée, vêtements pratiques, vêtements taillés sur mesure, tenue de randonnée.

Statistiques *(choisissez une ligne)*

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

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 Expert 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 :

- C'est votre élève, votre apprenti, votre protégé, ou votre enfant. Décidez-en tous les deux.
- Il est venu pour vos conseils, qui l'ont tiré d'affaire. Demandez-lui en quoi consistait le problème.
- Il connaît un de vos pires secrets, mais a accepté de ne rien en dire. Précisez-lui ce qu'il sait.
- Un parent éloigné. Dites-lui exactement en quoi.
- Vous avez tous deux été membres d'un groupe ésotérique, désormais dissous. Demandez-lui pourquoi il l'a quitté, puis expliquez-lui pourquoi vous en avez fait autant.
- Il vous a jadis aidé à mettre la main sur un objet singulier qui fait maintenant partie de votre refuge. Dites-lui ce dont il s'agissait.
- Vous avez été formés par le même maître. Demandez-lui comment cela s'est terminé.
- Vous lui avez sauvé la vie en le tirant d'une position très délicate. Dites-lui ce qui s'est passé.

Dès que vous avez coché 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 Charme (+2 max.).
- ☐ Gagnez +1 Cool (+2 max.).
- ☐ Gagnez +1 Bizarre (+2 max.).
- ☐ Prenez une autre manœuvre d'Expert.
- ☐ Prenez une autre manœuvre d'Expert.
- ☐ Ajoutez une option à votre refuge.
- ☐ Ajoutez une option à votre refuge.
- ☐ 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 sur la partie

Nom du personnage : _____

Nom du joueur : _____

LE PARANO

Tout est lié. Mais tout le monde ne le voit pas, car la plupart des gens ne prennent pas la peine de regarder.

Mais moi, je ne peux m'empêcher d'observer. Je ne peux me détourner de la vérité.

Je vois les motifs. C'est comme ça que j'ai trouvé les monstres et que j'ai contribué à les tuer.

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

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	

Chance

Transformer le résultat d'un jet de dés que vous venez d'effectuer en 12. Réduire une blessure que vous venez de subir à 0 dégât.

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 effectuez un jet de dés et obtenez un total de 6 ou moins, ou quand une manœuvre vous enjoint de le faire, cochez une case d'expérience.

Manœuvres

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

- ☐ **Établir des liens :** au début de chaque mystère, si **vous cherchez le tableau d'ensemble** dans lequel s'inscrivent les événements en cours, lancez 🎲 +Futé. Sur un 10+, réserve 3. Sur un 7-9, réserve 1. Dépensez votre réserve durant le mystère pour poser au Gardien une des questions suivantes :
  - *Cette personne est-elle plus liée aux événements en cours qu'elle ne le prétend ?*
  - *Quand et où se déroulera le prochain événement critique ?*
  - *Que veut le monstre à cette personne ?*
  - *Est-ce lié à des mystères sur lesquels nous avons déjà enquêté ?*
  - *En quoi ce mystère est-il lié au tableau d'ensemble ?*
- ☐ **Regard fou :** vous gagnez +1 Bizarre (+3 max.)..
- ☐ **Regardez, tout colle :** vous pouvez utiliser Futé au lieu de Charme quand vous **manipulez quelqu'un**.
- ☐ **Esprit soupçonneux :** quand quelqu'un vous ment, vous le savez.
- ☐ **Souvent sous-estimé :** quand **vous faites n'importe quoi** pour éviter quelque chose, lancez 🎲 +Bizarre. Sur un 10+, vous êtes perçu comme inoffensif et sans intérêt. Sur un 7-9, au choix : inoffensif ou sans intérêt. En cas d'échec, vous attirez une bonne partie de l'attention.
- ☐ **Contraire :** quand **vous cherchez et obtenez les conseils honnêtes de quelqu'un** sur la meilleure marche à suivre et que vous faites autre chose, cochez de l'expérience. Si vous faites totalement le contraire, vous gagnez aussi +1 constant sur les manœuvres que vous effectuez dans ce sens.
- ☐ **Amis du Net :** vous connaissez beaucoup de gens sur Internet. Quand **vous contactez un ami du Net pour qu'il vous aide** dans le cadre d'un mystère, lancez 🎲 +Charme. Sur un 10+, il est disponible et vous aide : il est en mesure de réparer quelque chose, de casser un code, de pirater un ordinateur, ou de vous dégoter des informations bien précises. Sur un 7-9, il est prêt à vous aider, mais cela lui prendra du temps ou vous devrez participer à l'effort. En cas d'échec, vous brûlez vos cartouches.
- ☐ **Furtif :** quand **vous attaquez dans le cadre d'une embuscade ou par-derrière**, infligez +2 dégâts.

Équipement

Vous gagnez une arme normale et deux armes cachées.

Armes normales (choisissez-en une) :

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

Armes cachées (choisissez-en deux) :

- ☐ Couteaux de lancer *(1 dégât, proche, multiple)*
- ☐ Pistolet de poche *(2 dégâts, proche, rechargement, bruyant)*
- ☐ Garrot *(3 dégâts, personnel)*
- ☐ Lampe torche de vigile *(1 dégât, allonge)*
- ☐ Gants de MMA/coup-de-poing américain *(1 dégât, allonge)*
- ☐ Couteau papillon/pliable *(1 dégât, allonge)*

Équipement récupéré en cours de partie

Apparence *(inventez ou choisissez un élément de chaque liste)*

- Regard fou, regard fuyant, regard scrutateur, regard méfiant, yeux écarquillés, regard nerveux.
- Vêtements miteux, tenue décontractée, costume froissé, vêtements propres, vêtements confortables, tenue militaire.

Statistiques *(choisissez une ligne)*

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

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 Parano 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 :

- D'une façon ou d'une autre, il est lié aux événements. Vous gardez un œil sur lui.
- Parent proche. Demandez-lui quel est votre lien de parenté exact.
- Vous êtes de vieux amis et vous êtes initialement rencontrés suite à diverses coïncidences.
- Vous avez connu l'enfer tous les deux : peut-être un monstre, le service militaire ou une institution psychiatrique. Vous avez noué des liens étroits et avez une foi aveugle l'un en l'autre.
- Vous êtes membres du même groupe de soutien.
- Un autre taré.
- Tout vous a poussés à travailler ensemble. Vous l'avez trouvé et maintenant vous travaillez ensemble.
- Vous vous êtes connus grâce à des sites web de cryptozoologie ou conspirationnistes.

Dès que vous avez coché 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 Charme (+2 max.).
- ☐ Gagnez +1 Cool (+2 max.).
- ☐ Gagnez +1 Bizarre (+2 max.).
- ☐ Prenez une autre manœuvre de Parano.
- ☐ Prenez une autre manœuvre de Parano.
- ☐ Gagnez un refuge, comme l'Expert, avec deux options.
- ☐ Gagnez une autre option de refuge.
- ☐ 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 sur la partie

Pliez en 3 !

Nom du personnage : _____ *Nom du joueur :* _____

L'INITIÉ

Depuis l'aube de l'histoire, nous sommes le rempart qui se dresse en travers du chemin des Ténèbres. Nous connaissons bien les maux qui accablent le monde, et nous les combattons afin que l'humanité ne connaisse pas la peur. Nous sommes la flamme qui chasse l'ombre.

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

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	

Chance

Transformer le résultat d'un jet de dés que vous venez d'effectuer en 12. Réduire une blessure que vous venez de subir à 0 dégât.

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 effectuez un jet de dés et obtenez un total de 6 ou moins, ou quand une manœuvre vous enjoint de le faire, cochez une case d'expérience.

Secte

Vous faites partie d'un ordre secret ancien qui se charge de tuer des monstres. D'où vient-il ? À quand remontent ses origines ? Est-il de nature religieuse ? Pourquoi reste-t-il secret ? Comment recrute-t-il ?

Vous devez également choisir les traditions de la secte (le Gardien s'en inspirera pour déterminer ses méthodes et actions) :

Bonnes traditions (choisissez-en deux) **:**

- ☐ Savante
- ☐ Chapitres partout
- ☐ Intégrée dans la société
- ☐ Savoir ancien
- ☐ Savoir magique
- ☐ Pouvoir séculier
- ☐ Riche
- ☐ Arts de combat
- ☐ Tactiques souples
- ☐ Gadgets ingénieux
- ☐ Modernisée
- ☐ Hiérarchie ouverte
- ☐ Objets magiques

Mauvaises traditions (choisissez-en deux) **:**

- ☐ Mobiles douteux
- ☐ Lois strictes
- ☐ Importance de la tradition
- ☐ Vœux mystiques
- ☐ Sans vision à long terme
- ☐ Obéissance totale
- ☐ Paranoïaque et secrète
- ☐ Leaders tyranniques
- ☐ Hiérarchie fermée
- ☐ Équipement obsolète
- ☐ Divisée en faction
- ☐ Pauvre

Manœuvres

Vous connaissez toutes les manœuvres de base, auxquelles s'ajoutent quatre manœuvres d'Initié.

Vous gagnez celle-ci :

- ■ Quand **vous êtes reconnu auprès de votre secte,** lancez +Charme **au début de chaque mystère.** Sur un 10+, elle vous offre des informations utiles ou une aide sur le terrain. Sur un 7-9, vous recevez une mission liée au mystère, qui vous vaudra aussi des informations ou de l'aide si vous la réussissez. En cas d'échec, il vous est demandé de faire quelque chose de mal. Si vous ratez la mission ou refusez d'exécuter un ordre, vous aurez des problèmes avec la secte jusqu'à ce que vous vous soyez racheté.

Puis choisissez-en trois parmi les suivantes :

- ☐ **Arts de combat anciens :** quand vous utilisez une arme ancienne d'allonge, vous infligez +1 dégât et gagnez +1 chaque fois que vous effectuez un jet pour **protéger quelqu'un**.
- ☐ **Mystique :** chaque fois que vous **utilisez la magie** avec succès, gagnez +1 temporaire.
- ☐ **Prédictions :** la secte connaît de vieilles prophéties et techniques de divination. Une fois par mystère, vous pouvez y faire appel. Si vous **cherchez ce que l'avenir vous réserve**, lancez +Bizarre. Sur un 10+, réserve 3. Sur un 7-9, réserve 1. En cas d'échec, vous recevez des informations erronées et le Gardien décide en quoi cela vous affecte. Dépensez votre réserve pour :
  - *disposer d'un objet utile.*
  - *vous trouver au bon endroit, au bon moment.*
  - *gagner +1 temporaire, ou donner +1 temporaire à un autre chasseur.*
  - *prévenir rétroactivement quelqu'un d'une attaque, afin qu'elle n'ait pas lieu.*
- ☐ **Vœu sacré :** vous pouvez vous attacher à un objectif précis en faisant vœu d'abstinence (et ainsi vous abstenir de parler, de vous nourrir autrement que d'eau et de pain, de boire de l'alcool, de mentir, d'avoir des rapports sexuels, etc.). Veillez à en parler avec le Gardien, cela doit correspondre à l'importance et la difficulté de votre objectif. Tant que vous respectez votre vœu et œuvrez à la réalisation de votre objectif, cochez de l'expérience à la fin de chaque séance et gagnez +1 sur tout jet qui vous aide directement à remplir votre objectif. Si vous brisez votre vœu, subissez -1 constant jusqu'à ce que vous ayez expié.
- ☐ **Mentor :** vous avez un mentor au sein de la secte. Nommez-le. Quand vous **contactez votre mentor pour obtenir des renseignements,** lancez +Futé. Sur un 10+, vous obtenez une réponse à votre question. Sur un 7-9, à vous de choisir : la secte est trop occupée pour vous aider ou elle accepte de vous répondre en échange d'une faveur. En cas d'échec, votre question pose problème.
- ☐ **Apprenti :** vous avez un apprenti. Nommez-le. Votre travail consiste à le former aux us de la secte. Il compte comme un **allié : subordonné** (motivation : suivre vos instructions à la lettre).
- ☐ **Main secourable :** quand vous parvenez à **donner un coup de main** à un autre chasseur, il gagne +2 au lieu de l'habituel +1.
- ☐ **Cette bonne vieille magie noire :** quand vous **utilisez la magie**, vous pouvez poser une question de la manœuvre **enquêter sur un mystère** comme effet.

Équipement

*Si la secte a **arts de combat** ou **équipement obsolète**, choisissez trois armes archaïques. Si elle a **modernisée** ou **gadgets ingénieux**, vous pouvez choisir deux armes modernes. Autrement, choisissez deux armes archaïques et une arme moderne.*

Vous gagnez aussi une armure archaïque (armure 1, lourd).

Armes archaïques (choisissez-en deux ou trois, cf. ci-dessus) :

- ☐ Épée (*2 dégâts, allonge, sanglant)*
- ☐ Hache *(2 dégâts, allonge, sanglant)*
- ☐ Grande épée *(3 dégâts, allonge, sanglant, lourd)*
- ☐ Grande hache *(3 dégâts, allonge, sanglant, lent, lourd)*
- ☐ Couteau en argent *(1 dégât, allonge, argent)*
- ☐ Bâtons de combat (*1 dégât, allonge, rapide)*
- ☐ Lance *(2 dégâts, allonge/proche)*
- ☐ Masse *(2 dégâts, allonge, sanglant)*
- ☐ Arbalète *(2 dégâts, proche, lent)*

Armes modernes (choisissez-en une ou deux, cf. ci-dessus) :

- ☐ Revolver, calibre .38 *(2 dégâts, proche, rechargement, bruyant)*
- ☐ 9 mm *(2 dégâts, proche, bruyant)*
- ☐ Fusil de sniper *(3 dégâts, loin)*
- ☐ Magnum *(3 dégâts, proche, rechargement, bruyant)*
- ☐ Fusil à pompe *(3 dégâts, proche, sanglant, bruyant)*

Équipement récupéré en cours de partie

Pliez en 3 !

Apparence *(inventez ou choisissez un élément de chaque liste)*

- Corps endurci, corps tatoué, corps agile, corps fort, corps mince, corps anguleux, corps voûté.
- Vêtements archaïques, vêtements démodés, vêtements cérémoniels, vêtements dépareillés, vêtements officiels.

Statistiques *(choisissez une ligne)*

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

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 Initié 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 :

- C'est un membre profane de votre secte.
- Vous avez combattu côte à côte alors que rien ne semblait pouvoir arrêter la marée de monstres. Demandez-lui comment cela s'est passé.
- Vous êtes amis, mais il vous a d'abord rencontré sous votre identité d'emprunt et n'a découvert la secte que plus tard. Demandez-lui ce qu'il ressent à ce sujet.
- Vous êtes parents proches ou concubins/époux. Décidez ensemble de la nature de votre relation.
- Membres du même club d'arts martiaux/de combat anciens.
- Il apparaît dans les prophéties, mais le rôle qu'il sera amené à jouer est indéterminé.
- C'est un ancien membre de la secte, mais vous êtes restés amis. Demandez-lui pourquoi il en est parti ou en a été chassé.
- Vous vous êtes rencontrés lors de recherches mystiques et êtes des camarades occultes depuis.

Dès que vous avez coché 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 d'Initié.
- ☐ Prenez une autre manœuvre d'Initié.
- ☐ Prenez le commandement de votre chapitre de la secte.
- ☐ Gagnez le commandement d'une équipe de la 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.
- ☐ Devenez le leader, ou le leader effectif, de la secte.
- ☐ Regagnez un point de Chance utilisé.

Notes sur la partie

Nom du personnage : _____ *Nom du joueur :* _____

LE MONSTRE

Je ressens la faim, la soif de destruction. Mais je la combats. Je ne cède jamais. Je ne suis plus humain, plus vraiment en tout cas, mais je me dois de protéger ceux qui le sont encore. De cette façon, je peux me dire que je suis différent des autres monstres. Parfois, j'ose même y croire.

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

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	

Chance

Transformer le résultat d'un jet de dés que vous venez d'effectuer en 12. Réduire une blessure que vous venez de subir à 0 dégât.

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 effectuez un jet de dés et obtenez un total de 6 ou moins, ou quand une manœuvre vous enjoint de le faire, cochez une case d'expérience.

Espèce

Vous êtes mi-humain mi-monstre. À vous de décider s'il en a toujours été ainsi ou si vous avez subi une transformation après être né humain.

Ensuite, décidez si vous avez toujours été du côté du bien ou si vous étiez initialement dans le camp du mal.

Déterminez votre espèce en choisissant une malédiction, des manœuvres et des attaques naturelles.

Créez le monstre que vous voulez être. Votre choix déterminera votre espèce. Vous trouverez quelques suggestions de monstres connus ci-dessous. Il ne s'agit que de suggestions. N'hésitez pas à en créer une version différente !

Propositions d'espèces de monstres

- **Vampire.** *Malédiction :* alimentation (sang ou énergie vitale). *Attaques naturelles :* Base : absorption d'énergie ou dents ; ajoutez +1 dégât à l'attaque de base. *Manœuvres :* immortel ou régénération ; domination mentale.
- **Loup-garou.** *Malédiction :* vulnérabilité (argent). *Attaques naturelles :* Base : griffes, dents. *Manœuvres :* métamorphe (loup et/ou homme-loup) ; griffes de la bête ou force surnaturelle.
- **Fantôme.** *Malédiction :* vulnérabilité (pierre de sel). *Attaques naturelles :* Base : force magique ; ajoutez allonge à la force magique. *Manœuvres :* incorporel ; immortel.
- **Fée.** *Malédiction :* pulsion aveugle (joie). *Attaques naturelles :* Base : force magique ; ajoutez ignore l'armure à la force magique. *Manœuvres :* vol ; rapidité surnaturelle.
- **Démon.** *Malédiction :* pulsion aveugle (cruauté). *Attaques naturelles :* Base : griffes ; +1 dégât aux griffes. *Manœuvres :* sombre négociateur ; régénération.
- **Orque.** *Malédiction :* sombre maître (le grand orque). *Attaques naturelles :* Base : dents ; ajoutez ignore l'armure aux dents. *Manœuvres :* force surnaturelle ; sombre négociateur.
- **Zombie.** *Malédictions :* pulsion aveugle (faim), alimentation (chair ou cerveaux). *Attaques naturelles :* Base : dents ; +1 dégât aux dents. *Manœuvres :* immortel ; régénération.

Malédictions (choisissez-en une) :

- ☐ **Alimentation :** vous vous nourrissez d'êtres humains. Cela peut prendre la forme de sang, de cervelle ou d'essence spirituelle, mais ce doit être humain. Vous devez **agir sous pression** pour résister à l'envie de vous nourrir quand l'opportunité se présente.
- ☐ **Vulnérabilité :** choisissez une substance. Vous subissez +1 dégât quand cette substance vous inflige des dégâts. Si vous êtes entravé ou entouré par cette substance, vous devez **agir sous pression** pour utiliser vos pouvoirs.
- ☐ **Pulsion aveugle :** une émotion vous gouverne. Choisissez entre : faim, haine, colère, peur, jalousie, cupidité, joie, orgueil, envie, luxure et cruauté. Chaque fois que vous avez l'occasion d'assouvir cette émotion, vous devez le faire sur-le-champ ou **agir sous pression** pour y résister.
- ☐ **Sombre maître :** vous avez un maître maléfique qui ne sait pas que vous avez changé de camp. Il vous donne encore des ordres et ne souffre aucun refus. Pas plus que l'échec.

Attaques naturelles

Choisissez-en une de base et une supplémentaire, ou deux de base.

- ☐ Base : dents *(3 dégâts, personnel)*
- ☐ Base : griffes *(2 dégâts, allonge)*
- ☐ Base : force magique *(1 dégât, magique, proche)*
- ☐ Base : absorption d'énergie *(1 dégât, personnel, absorption d'énergie)*
- ☐ Supplémentaire : ajoutez +1 dégât à une attaque de base.
- ☐ Supplémentaire : ajoutez *ignore l'armure* à une attaque de base.
- ☐ Supplémentaire : ajoutez une portée supplémentaire (personnel, allonge ou proche) à une attaque de base.

Manœuvres

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

- ☐ **Immortel :** vous ne vieillissez pas, ne tombez pas malade et subissez -1 dégât chaque fois que vous subissez des dégâts.
- ☐ **Charme surnaturel :** lancez 🎲 +Bizarre au lieu de +Charme quand vous manipulez quelqu'un.
- ☐ **Force surnaturelle :** lancez 🎲 +Bizarre au lieu de +Coriace quand **vous cassez la gueule à quelqu'un**.
- ☐ **Immatériel :** vous pouvez traverser tout ce qui est matériel (mais pas les gens).
- ☐ **Rapidité surnaturelle :** vous êtes beaucoup plus rapide que les gens normaux. **Quand vous chassez, fuyez ou courez,** gagnez +1 constant.
- ☐ **Griffes de la bête :** toutes vos attaques naturelles gagnent +1 dégât.
- ☐ **Domination mentale :** quand vous regardez un humain droit dans les yeux et **exercez votre volonté sur lui**, lancez 🎲 +Charme. Sur un 10+, réserve 3. Sur un 7-9, réserve 1. Vous pouvez dépenser votre réserve pour lui donner un ordre. Les gens normaux vous obéissent alors, quoi que vous leur demandiez. Les chasseurs peuvent choisir de vous obéir ou non. S'ils acceptent, ils cochent de l'expérience.

Suite des manœuvres

- ☐ **Régénération :** quand vous subissez des dégâts, **vous pouvez vous soigner**. Lancez 🎲 +Cool. Sur un 10+, soignez 2 dégâts et stabilisez vos blessures. Sur un 7-9, soignez 1 dégât et stabilisez vos blessures. En cas d'échec, vos blessures s'aggravent.
- ☐ **Sombre négociateur :** vous pouvez utiliser la manœuvre **manipuler quelqu'un** sur les monstres et sur les gens, du moins s'ils sont en mesure de raisonner et de parler.
- ☐ **Vol :** vous pouvez voler.
- ☐ **Métamorphe :** vous pouvez changer de forme (généralement en animal). À vous de décider si vous avez une forme alternative ou plusieurs, et de les détailler. Vous gagnez +1 pour **enquêter sur un mystère** quand vous utilisez le sens le plus développé d'une forme alternative (l'odorat pour un loup, la vue pour un aigle, etc.).
- ☐ **Emprunt :** prenez une manœuvre du livret d'un chasseur qui n'est pas joué pour l'instant.

Équipement

Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre une arme :

- ☐ Revolver, calibre .38 *(2 dégâts, proche, rechargement, bruyant)*
- ☐ 9 mm *(2 dégâts, proche, bruyant)*
- ☐ Magnum *(3 dégâts, proche, rechargement, bruyant)*
- ☐ Fusil à pompe *(3 dégâts, proche, sanglant, bruyant)*
- ☐ Couteau de chasse *(1 dégât, allonge)*
- ☐ Coup-de-poing américain *(1 dégât, allonge, silencieux, petit)*
- ☐ Épée *(2 dégâts, allonge, sanglant)*
- ☐ Grande épée *(3 dégâts, allonge, sanglant, lourd)*

Équipement récupéré en cours de partie

Plier en 3 !

Apparence *(inventez ou choisissez un élément de chaque liste)*

- Aura sinistre, aura puissante, aura sombre, aura troublante, aura énergétique, aura maléfique, aura bestiale.
- Vêtements archaïques, tenue décontractée, vêtements en loques, vêtements sur mesure, vêtements chics, streetwear, vêtements de randonnée.

Statistiques *(choisissez une ligne)*

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

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 Monstre 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 :

- Une fois, vous ne vous êtes plus contrôlé et avez failli le tuer. Demandez-lui comment il a réussi à vous arrêter.
- Il a tenté de vous tuer, mais vous lui avez prouvé que vous étiez du côté du bien. Demandez-lui ce qui l'a convaincu.
- Vous êtes profondément amoureux de lui. Demandez-lui s'il le sait et si le sentiment est réciproque.
- Vous êtes parents proches ou il s'agit d'un descendant lointain. Précisez-lui la nature du lien de parenté.
- Vous l'avez sauvé de l'un de vos congénères et avez évité que ce dernier ne subisse des représailles (peut-être est-il bon lui aussi, à moins qu'il n'ait une forme d'emprise sur vous).
- Il a un lien avec votre malédiction ou origine. Dites-lui en quoi.
- Vous avez combattu ensemble et, contre toute attente, avez triomphez.
- Il vous a sauvé d'un autre chasseur qui s'apprêtait à vous tuer. Demandez-lui ce qui s'est passé.

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

Améliorations

- ☐ Gagnez +1 Charme (+2 max.).
- ☐ Gagnez +1 Cool (+2 max.).
- ☐ Gagnez +1 Futé (+2 max.).
- ☐ Gagnez +1 Coriace (+2 max.).
- ☐ Prenez une autre manœuvre de Monstre.
- ☐ Prenez une autre manœuvre de Monstre.
- ☐ Gagnez un refuge, comme l'Expert, avec deux options.
- ☐ Prenez une attaque naturelle.
- ☐ 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.
- ☐ Marquez deux des manœuvres de base comme avancées.
- ☐ Notez deux de vos manœuvres de base comme avancées.
- ☐ Retraite méritée.
- ☐ Libérez-vous de la malédiction de votre espèce. Elle ne vous affecte plus, mais vous perdez 1 Bizarre.
- ☐ Vous (re)devenez mauvais. Retirez ce personnage, qui rejoint les menaces dont dispose le Gardien.
- ☐ Regagnez un point de Chance utilisé.

Notes sur la partie

Nom du personnage : _____

Nom du joueur : _____

L'ORDINAIRE

Vous pensiez que les monstres s'en prenaient surtout aux gens qui disposent de pouvoirs assez dingues pour les combattre ? Eh bah, moi non plus. Ce qui ne m'a pas empêché de finir dans cette équipe de chasseurs de monstres, alors je vais bien devoir faire ce que je peux…

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

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	

Chance

Transformer le résultat d'un jet de dés que vous venez d'effectuer en 12. Réduire une blessure que vous venez de subir à 0 dégât.

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 effectuez un jet de dés et obtenez un total de 6 ou moins, ou quand une manœuvre vous enjoint de le faire, cochez une case d'expérience.

Manœuvres

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

- ☐ **Victime permanente :** quand un autre chasseur utilise **protéger quelqu'un** pour vous protéger, il coche de l'expérience. Chaque fois qu'un monstre vous capture, vous cochez de l'expérience.
- ☐ **Oups ! :** si **vous voulez tomber sur quelque chose d'important**, dites-le au Gardien. Vous trouverez quelque chose d'important et d'utile, mais pas nécessairement lié à vos problèmes actuels.
- ☐ **Fichons le camp d'ici ! :** si vous pouvez **protéger quelqu'un** en lui disant quoi faire, ou en l'aidant à filer, 🎲 +Charme au lieu de +Coriace.
- ☐ **Panique :** quand vous devez vous échapper, **précisez le chemin que vous voulez emprunter** et 🎲 +Futé. Sur un 10+, vous êtes hors de danger. Sur un 7-9, vous pouvez filer ou rester, mais si vous voulez partir, il vous en coûtera (vous laissez quelque chose derrière, ou quelque chose vous accompagne). En cas d'échec, vous êtes pris à mi-chemin.
- ☐ **Tiens bon ! :** quand vous combattez un monstre, si **vous donnez un coup de main à quelqu'un**, ne lancez pas 🎲 +Cool. Considérez que vous avez obtenu un 10.
- ☐ **Fais-moi confiance :** quand **vous dites la vérité à un individu normal pour le protéger du danger**, 🎲 +Charme. Sur un 10+, il fait ce que vous lui dites sans poser de questions. Sur un 7-9, l'individu obtempère, mais le gardien choisit :
  - *l'individu commence par vous poser une question difficile ;*
  - *l'individu joue la montre et hésite un moment ;*
  - *l'individu a une « meilleure » idée.*

  En cas d'échec, il pense que vous êtes fou, voire dangereux.
- ☐ **Qu'est-ce qui pourrait aller de travers ? :** quand vous **foncez tête baissée** sans protéger vos arrières, réserve 2. Vous pouvez dépenser votre réserve pour :
  - *infliger +1 dégât ;*
  - *diminuer de 1 les dégâts subis par quelqu'un ;*
  - *gagner +2 temporaire quand vous **agissez sous pression** ;*
- ☐ **T'inquiète, je vais jeter un œil :** quand vous **partez de votre propre chef** pour vérifier un endroit (ou quelque chose) d'effrayant, cochez de l'expérience.

Équipement

Vous gagnez deux armes ordinaires et un moyen de transport.

Armes ordinaires (choisissez-en deux) :

- ☐ Club de golf, batte de baseball, batte de cricket ou crosse de hockey (2 dégâts, allonge, inoffensif, sanglant)
- ☐ Couteau de poche ou couteau suisse (1 dégât, allonge, utile, petit)
- ☐ Arme de poing de petit calibre (2 dégâts, proche, rechargement, bruyant)
- ☐ Fusil de chasse (3 dégâts, loin, bruyant, rechargement)
- ☐ Masse ou hache de pompier (3 dégâts, allonge, sanglant)
- ☐ Nunchaku (2 dégâts, allonge, zone)

Moyen de transport (choisissez-en un) :

- ☐ Skateboard
- ☐ Vélo
- ☐ Voiture plutôt récente en bon état
- ☐ Voiture ancienne en mauvais état
- ☐ Moto
- ☐ Van

Équipement récupéré en cours de partie

Apparence *(inventez ou choisissez un élément de chaque liste)*

- Visage amical, visage séduisant, visage rieur, visage inspirant la confiance, visage quelconque, visage sérieux, visage sensuel.
- Vêtements normaux, tenue décontractée, look gothique, vêtements de sport, vêtements de travail, streetwear, vêtements ringards.

Statistiques *(choisissez une ligne)*

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

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 Ordinaire 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 de proches parents. Précisez-lui votre lien de parenté.
- Anciens rivaux, vous avez fini par vous respecter.
- Histoire d'amour, à moins que vous ayez juste le béguin. Demandez-lui ce qu'il préfère.
- C'est votre héros, le chasseur de monstres que vous aimeriez être. Dites-lui pourquoi vous le vénérez.
- Bons amis. Dites-lui s'il s'agit d'une relation de longue date ou récente.
- Vous vous méfiez un peu de lui (à cause de ses pouvoirs surnaturels ou quelque chose comme ça).
- Il vous a dévoilé l'existence des monstres. Dites-lui ce que vous ressentez à ce sujet.
- Vous lui avez sauvé la vie au cours d'une série d'événements improbables. Expliquez-lui.

Dès que vous avez coché 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 (+2 max.).
- ☐ Gagnez +1 Coriace (+2 max.).
- ☐ Prenez une autre manœuvre d'Ordinaire.
- ☐ Prenez une autre manœuvre d'Ordinaire.
- ☐ Regagnez un point de Chance utilisé.
- ☐ 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.
- ☐ Regagnez un point de Chance utilisé.

Notes sur la partie

Pliez en 3 !

Nom du personnage : _____ *Nom du joueur :* _____

LE PROFESSIONNEL

Aussi étrange que cela puisse paraître, mon métier consiste à traquer des monstres. Mais c'est le boulot que j'ai choisi le jour où j'ai endossé l'uniforme. Ça paye bien et les avantages ne sont pas négligeables. Comme on dit, « Pas besoin d'être cinglé pour bosser ici, mais ça aide ! »

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

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	

Chance

Transformer le résultat d'un jet de dés que vous venez d'effectuer en 12. Réduire une blessure que vous venez de subir à 0 dégât.

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 effectuez un jet de dés et obtenez un total de 6 ou moins, ou quand une manœuvre vous enjoint de le faire, cochez une case d'expérience.

Agence

À vous de décider pour qui vous travaillez. S'agit-il d'un département gouvernemental officieux, d'une unité militaire secrète, d'une force de police clandestine, d'une croisade privée, d'une corporation, d'un groupe scientifique, etc. ?

Le but de l'agence est-il de tuer des monstres, d'étudier le surnaturel, de protéger les gens, de gagner du pouvoir ou tout autre chose ?

Choisissez deux marqueurs de ressources et deux marqueurs administratifs :

Ressources (choisissez-en deux) :

- ☐ Bon armement
- ☐ Bon financement
- ☐ Entraînement sérieux
- ☐ Existence officielle
- ☐ Couvertures
- ☐ Nombreux bureaux
- ☐ Bons services de renseignement
- ☐ Autorité reconnue
- ☐ Gadgets technologiques exotiques
- ☐ Équipes d'appui

Administration (choisissez-en deux) **:**

- ☐ Motivations douteuses
- ☐ Bureaucratie
- ☐ Hiérarchie secrète
- ☐ Missions énigmatiques
- ☐ Supérieures hostiles
- ☐ Rivalité entre départements
- ☐ Coupes budgétaires
- ☐ Pas de prisonniers
- ☐ Politique de capture des spécimens

Manœuvres

Vous connaissez toutes les manœuvres de base, auxquelles s'ajoutent quatre manœuvres de Professionnel :

Vous gagnez la suivante :

- ■ Quand vous **vous tournez vers l'agence**, pour demander de l'aide ou de l'équipement, ou vous excuser pour un échec, 🎲 +Futé. Sur un 10+, c'est tout bon : votre demande en matériel ou personnel est validée, ou votre faute passe inaperçue. Sur un 7-9, les choses se corsent : vous vous faites souffler dans les bronches par vos supérieurs et il y a des répercussions, mais vous obtenez ce dont vous avez besoin. En cas d'échec, vous avez merdé : vous êtes suspendu, faites l'objet d'une enquête ou n'êtes plus en odeur de sainteté. Peu de chance que vous receviez de l'aide avant d'avoir réglé tout ça.

Puis choisissez-en trois :

- ☐ **Ne montre rien :** si vous le souhaitez, vous pouvez prendre jusqu'à +3 bonus quand **vous agissez sous pression**. Pour chaque +1 utilisé, le Gardien gagne réserve 1. Cette réserve peut être dépensée plus tard pour vous donner -1 à une manœuvre, sauf quand **vous agissez sous pression**.
- ☐ **Imperturbable :** gagnez +1 Cool (+3 max.)..
- ☐ **Conscience du champ de bataille :** vous savez toujours ce qui se passe autour de vous et ce dont il faut vous méfier. Gagnez +1 armure (armure 2 max.). en plus de ce que vous confère votre équipement.
- ☐ **On ne laisse personne derrière :** au combat, quand **vous aidez quelqu'un à s'enfuir**, 🎲 +Futé. Sur un 10+, l'intéressé s'en sort sans problème. Sur un 7-9, il s'en sort ou ne subit pas de dégâts, comme vous voulez. En cas d'échec, vous ne lui permettez pas de s'enfuir et vous attirez l'attention de l'ennemi.
- ☐ **Génie tactique :** quand vous **évaluez une situation qui craint**, vous pouvez lancer 🎲 +Cool au lieu de +Futé.
- ☐ **Toubib' :** vous possédez une trousse de premiers secours et êtes capable de soigner les gens. Quand vous **prodiguez les premiers soins**, lancez 🎲 +Cool. Sur un 10+, le patient est stabilisé et élimine 2 dégâts. Sur un 7-9, éliminez 2 dégâts ou stabilisez le patient. En cas d'échec, vous infligez 1 dégât supplémentaire. Cette manœuvre remplace les premiers soins habituels.
- ☐ **Mobilité :** vous avez un véhicule (camion, van ou voiture) adapté à la chasse aux monstres. Choisissez deux qualités et un défaut :

  Qualités : spacieux, matériel de surveillance, rapide, discret, intimidant, classique, antenne médicale, couchage, réserve d'outils, armes dissimulées, anonyme, blindé (+1 armure à l'intérieur), robuste, cage à monstre.

  Défauts : bruyant, voyant, capricieux, esquinté, gourmand en carburant, inconfortable, lent, vieux.

Équipement

Choisissez une arme lourde et deux armes normales.

Vous recevez un gilet pare-balles (armure 1, caché) ou une armure de combat (armure 2, lourd)

Armes lourdes (choisissez-en une) :

- ☐ Fusil d'assaut *(3 dégâts, loin, zone, bruyant, rechargement)*
- ☐ Lance-grenades *(4 dégâts, loin, zone, sanglant, bruyant, rechargement)*
- ☐ Fusil de sniper *(4 dégâts, loin)*
- ☐ Grenades *(4 dégâts, proche, zone, sanglant, bruyant)*
- ☐ Mitraillette *(3 dégâts, proche, zone, bruyant, rechargement)*

Armes normales (choisissez-en deux) :

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

Équipement récupéré en cours de partie

Apparence *(inventez ou choisissez un élément de chaque liste)*

- Visage buriné, visage balafré, visage barbu, visage doux, visage jeune, visage vieux, visage déterminé.
- Costume taillé sur mesure, costume élimé, costume impeccable, combinaison, tenue de combat, uniforme paramilitaire, blouse blanche.

Statistiques *(choisissez une ligne)*

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

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 Professionnel 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 relation a un potentiel amoureux. Pour l'instant, cela n'a pas été plus loin.
- Il est sur la liste de l'agence et vous gardez un œil sur lui.
- Vous êtes parents. À vous de lui préciser votre degré de parenté.
- Vous vous êtes rencontrés en mission et avez travaillé ensemble officieusement. Avec succès.
- Il a déjà travaillé avec l'agence et est bien vu.
- Vous étiez amis du temps de votre formation, avant que l'agence ne vous recrute. Il pouvait s'agir d'une école militaire, de police ou autre. Fixez-en les détails ensemble.
- Il vous a tiré (vous et peut-être votre équipe) d'une mission particulièrement merdique.
- On vous a chargé de vous en « occuper », car il représentait un danger pour l'agence. Dites-lui comment vous avez réglé cela.

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

Améliorations

- ☐ Gagnez +1 Cool (+3 max.).
- ☐ Gagnez +1 Futé (+2 max.).
- ☐ Gagnez +1 Charme (+2 max.).
- ☐ Gagnez +1 Coriace (+2 max.).
- ☐ Prenez une autre manœuvre de Professionnel.
- ☐ Prenez une autre manœuvre de Professionnel.
- ☐ Prenez le commandement d'une équipe de chasseurs de monstres de l'agence.
- ☐ Prenez une manœuvre d'un autre livret.
- ☐ Prenez une manœuvre d'un autre livret.
- ☐ Ajoutez un nouveau trait de ressource à votre agence, ou changez un trait d'administration.

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.
- ☐ Tout ou partie des chasseurs des autres joueurs sont engagés par votre agence. Ils gagnent la manœuvre **se tourner vers l'agence**, ainsi qu'un salaire et des avantages.
- ☐ Regagnez un point de Chance utilisé.

Notes sur la partie

Nom du personnage : _____ *Nom du joueur :* _____

LE MAGICIEN

On combat le feu avec la magie du feu.

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

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	

Chance

Transformer le résultat d'un jet de dés que vous venez d'effectuer en 12. Réduire une blessure que vous venez de subir à 0 dégât.

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 effectuez un jet de dés et obtenez un total de 6 ou moins, ou quand une manœuvre vous enjoint de le faire, cochez une case d'expérience.

Magie de combat

Vous disposez de quelques attaques magiques. Quand vous les utilisez pour **casser la gueule**, lancez 🎲 +Bizarre au lieu de +Coriace. Il peut également arriver que vous deviez **agir sous pression** pour lancer un sort sans problème.

Choisissez trois options parmi la liste qui suit.

Vos sorts de combat peuvent mêler n'importe lequel de vos sorts de base à n'importe lequel de vos effets.

Magie de combat (choisissez-en trois, dont au moins une de base) :

Base :

- ☐ **Décharge :** 2 dégâts, magique, proche, évident, bruyant
- ☐ **Boule :** 1 dégât, magique, zone, proche, évident, bruyant
- ☐ **Projectile :** 1 dégât, magique, loin, évident, bruyant
- ☐ **Mur :** 1 dégât, magique, obstacle, proche, armure 1, évident, bruyant

Effets :

- ☐ **Feu :** ajoutez « +2 dégâts, feu » à un sort de base. Si vous obtenez un 10+ sur un jet de magie de combat, le feu ne se propage pas.
- ☐ **Force ou vent :** ajoutez « +1 dégât, percutant » à un sort de base, ou « +1 armure » à un mur.
- ☐ **Foudre ou entropie :** ajoutez « +1 dégât, sanglant » à un sort de base.
- ☐ **Gel ou glace :** ajoutez « -1 dégât, +2 armure » à un mur, ou « +1 dégât, gênant » à un sort de base.
- ☐ **Terre :** ajoutez « percutant, gênant » à un sort de base.
- ☐ **Nécromantique :** ajoutez « drain de vie » à un sort de base.

Manœuvres

Vous connaissez toutes les manœuvres de base, auxquelles s'ajoutent quatre manœuvres de Magicien :

Vous gagnez la suivante :

- ■ **Outils et techniques :** pour utiliser votre magie de combat au mieux, vous disposez de tout un ensemble d'outils et de techniques. Si vous faites sans, il y a des inconvénients. Rayez-en une, vous aurez besoin des autres.

- **Consommables :** vous avez besoin de certaines composantes (poudres, huiles, etc.), qui sont détruites quand vous lancez un sort. Si vous ne les avez pas sous la main, c'est vous qui les remplacez. Subissez alors : 1 dégât, ignore armure.
- **Focaliseurs :** vous avez besoin de baguettes, de bâtons et autres accessoires pour vous concentrer. Si vous n'en avez pas, votre magique de combat inflige -1 dégât.
- **Gestes :** vous devez être en mesure de faire certains gestes pour utiliser votre magie de combat. Si vous en êtes incapable, rien ne vous empêche de lancer le sort, mais les choses risquent de ne pas se passer comme prévu. Votre magie de combat subit alors -1 constant.
- **Incantations :** vous devez parler dans une langue ésotérique pour canaliser votre magique sans qu'elle ne filtre directement de votre esprit. Si vous utilisez votre magie de combat alors que vous ne pouvez ou ne voulez parler, vous devez aussitôt **agir sous pression** pour éviter de vous embrouiller (hallucinations, privation sensorielle, grande confusion).

Puis choisissez-en trois :

- ☐ **Instruction ésotérique avancée :** si vous êtes en mesure d'utiliser deux de vos trois **outils et techniques**, vous pouvez ignorer le troisième.
- ☐ **Réputation ésotérique :** choisissez trois organisations ou groupes de bonne taille de la communauté surnaturelle, qui peuvent inclure des types de monstres relativement sociaux. Ces organisations ont entendu parler de vous et respectent votre puissance. Gagnez +1 temporaire quand vous **manipulez** les humains concernés. Vous pouvez aussi **manipuler** les monstres concernés, sans bonus cependant.
- ☐ **Ça aurait pu être pire :** quand vous ratez un jet d'**utiliser la magie**, vous pouvez prendre l'une des options suivantes plutôt que de perdre le contrôle de votre magie :
  - *pétard mouillé :* les préparatifs ne servent à rien et le matériel est gâché, vous devez tout recommencer et le temps de préparation est doublé ;
  - *ça craint :* l'effet se déroule comme prévu, mais vous subissez tous les pépins sauf un. Choisissez celui que vous évitez.

Suite des manœuvres

- ☐ **Vêtements enchantés :** choisissez un vêtement que vous portez quotidiennement. Il est enchanté (bien que son apparence ne change pas). Tout ce qui tente de passer à travers (magie comprise) vous inflige -1 dégât.
- ☐ **Divination médico-légale :** quand vous **enquêtez sur un mystère**, vous pouvez demander gratuitement : « Quelle magie a été mise en œuvre ici ? »
- ☐ **Dépasse-toi ou rentre chez toi :** quand vous devez **utiliser la magie** dans le cadre de la magie souveraine, gagnez +1 constant aux jets d'**utiliser la magie**.
- ☐ **C'est pas ma faute :** +1 pour **agir sous pression** quand vous devez gérer les conséquences de vos incantations.
- ☐ **Pratiquant :** choisissez deux effets de la manœuvre **utiliser la magie**. Gagnez +1 pour **utiliser la magie** quand vous choisissez un de ces effets.
- ☐ **Bouclier magique :** quand vous **protégez quelqu'un**, gagnez armure 2 contre tout dégât qui vous est transféré. Non cumulable avec une autre armure.
- ☐ **Troisième œil :** quand vous **évaluez une situation qui craint**, vous pouvez ouvrir votre troisième œil un instant pour gagner des informations supplémentaires. Gagnez +1 réserve sur un résultat de 7+ et vous voyez en plus tout ce qui est invisible. En cas d'échec, vous pouvez gagner réserve 1, mais vous êtes alors à la merci d'un danger d'origine surnaturelle. Privée de filtre, la réalité n'est pas tendre avec l'esprit !

Équipement

Vous n'avez pas besoin de grand-chose en plus de focalisateurs et de composantes pour alimenter votre magie. Cela dit, mieux vaut tout prévoir. Prenez, au choix :

- ☐ Vieux revolver *(2 dégâts, proche, rechargement, bruyant)*
- ☐ Dague rituelle *(1 dégât, allonge)*
- ☐ Épée familiale *(2 dégâts, allonge, sanglant)*

Équipement récupéré en cours de partie

Plier en 3 !

Apparence *(inventez ou choisissez un élément de chaque liste)*

- Vêtements froissés, vêtements chics, look gothique, vêtements démodés.
- Regard sombre, regard intense, regard fatigué, yeux étincelants.

Statistiques *(choisissez une ligne)*

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

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 Magicien 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 votre conscience quand le pouvoir vous monte à la tête. Demandez-lui des détails sur la dernière fois que c'est arrivé.
- Vous êtes parents mais vous êtes perdus de vue pendant des années. Demandez-lui comment il a repris contact.
- Un mentor d'une autre vie. Demandez-lui ce qu'il vous a appris.
- C'est lorsque vous l'avez sauvé avec votre magie qu'il a découvert le surnaturel. Dites-lui quelle créature le traquait.
- Une vieille rivalité s'est muée en solide amitié. Expliquez-lui quel était l'objet de votre lutte.
- Vous le croyiez mort et voilà qu'il revient. Qu'est-ce qui l'a « tué » ?
- Vous entretenez une relation amoureuse en dents de scie. Demandez-lui ce qui vous sépare. Et ce qui vous empêche de vous quitter.
- Un frère d'armes. Vous avez affronté les pires dangers ensemble.

Dès que vous avez coché 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 Futé (+2 max.).
- ☐ Gagnez +1 Cool (+2 max.).
- ☐ Gagnez +1 Coriace (+2 max.).
- ☐ Prenez une manœuvre d'un autre livret.
- ☐ Prenez une manœuvre d'un autre livret.
- ☐ Prenez une autre magie de combat.
- ☐ Prenez une autre manœuvre de Magicien.
- ☐ Prenez une autre manœuvre de Magicien.

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.
- ☐ Prenez une autre magie de combat.
- ☐ Barrez une autre option de vos outils et techniques.

Notes sur la partie

Nom du personnage : _____ *Nom du joueur :* _____

L'ÉPOUVANTAIL

Je peux faire des choses. Des choses dont les gens normaux sont incapables. Mais il y a un prix, que je n'ai pas encore totalement payé, et la note ne va pas tarder à tomber. Mieux vaut que je ne vous en dise pas plus. Moins vous en saurez, mieux ce sera.

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

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	

Chance

Transformer le résultat d'un jet de dés que vous venez d'effectuer en 12. Réduire une blessure que vous venez de subir à 0 dégât.

Veine ☐☐☐☐☐☐☐ Poisse

Spécial Épouvantail : plus vous cochez de cases Chance, plus votre côté obscur s'affirme.

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 effectuez un jet de dés et obtenez un total de 6 ou moins, ou quand une manœuvre vous enjoint de le faire, cochez une case d'expérience.

Le côté obscur

Vos pouvoirs ont une origine peu recommandable, si bien que vous êtes parfois tenté de faire des choses que vous ne devriez pas. Il peut s'agir d'ordres qui vous sont donnés par ce qui vous confère votre pouvoir ou de simples pulsions nées de votre inconscient. Quelque chose comme ça. Dans tous les cas, ce n'est pas rassurant.

Choisissez les trois traits de votre côté obscur :

- ☐ Violence
- ☐ Dépression
- ☐ Secrets
- ☐ Luxure
- ☐ Sombre pacte
- ☐ Culpabilité
- ☐ Inhumain
- ☐ Dépendance
- ☐ Sautes d'humeur
- ☐ Rage
- ☐ Autodestructeur
- ☐ Soif de pouvoir
- ☐ Troubles compulsifs
- ☐ Hallucinations
- ☐ Douleur
- ☐ Paranoïa

Le Gardien peut vous demander de faire de vilaines choses (liées aux traits) quand vos pouvoirs l'exigent. Si vous obtempérez, cochez de l'expérience. Dans le cas contraire, vos pouvoirs ne sont plus utilisables jusqu'à la fin du mystère (ou jusqu'à ce que vous cédiez). Plus vous avez coché de cases Chance, plus ces demandes seront moches.

Manœuvres

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

- ☐ **Télépathie :** vous pouvez lire les pensées des gens et glisser des mots dans leur esprit. Cela peut vous permettre d'**enquêter sur un mystère** ou d'**évaluer une situation qui craint** sans être obligé de parler. Vous pouvez également **manipuler quelqu'un** sans parler. Vous jouez les manœuvres normalement, si ce n'est que les gens seront certainement étonnés par cette forme de communication mentale.
- ☐ **Malédiction :** quand vous lancez un sort (en **utilisant la magie**), choisissez un des effets suivants (qui s'ajoute à l'effet habituel) :
  - *la cible tombe malade;*
  - *la cible subit immédiatement des dégâts (2 dégâts, magique, ignore l'armure);*
  - *la cible brise un objet précieux ou important.*
- ☐ **Double vue :** vous voyez l'invisible, notamment les esprits et les influences magiques. Vous pouvez communiquer, voire négocier, avec les esprits que vous voyez, qui vous donnent plus de chances de remarquer des indices quand vous **enquêtez sur un mystère**.
- ☐ **Prémonitions : au début de chaque mystère**, lancez 🎲 +Bizarre. Sur un 10+, vous obtenez une vision détaillée d'un sale événement qui ne s'est pas encore déroulé. Gagnez +1 temporaire pour empêcher qu'il ne se réalise, et cochez de l'expérience si vous l'empêchez. Sur un 7-9, vous recevez des images confuses; cochez de l'expérience si vous l'empêchez. En cas d'échec, vous recevez une vision de mauvais augure vous concernant et le Gardien gagne réserve 3, qu'il peut assigner comme pénalité à vos jets (il ne peut assigner qu'un unique -1 par jet).
- ☐ **Pressentiments : quand quelque chose de mal arrive** (ou est sur le point d'arriver) quelque part où vous ne vous trouvez pas, lancez 🎲 +Futé. Sur un 10+, vous découvrez où vous rendre juste à temps pour y parvenir. Sur un 7-9, vous arrivez à temps pour intervenir, mais pas pour l'empêcher complètement. En cas d'échec, vous arrivez à temps pour vous retrouver dans la mouise.
- ☐ **À l'écoute :** vous pouvez **accorder votre esprit sur un monstre ou un sbire**. Lancez 🎲 +Bizarre. Sur un 10+, réserve 3. Sur un 7-9, réserve 1. En cas d'échec, le monstre est conscient de votre présence. Dépensez 1 réserve pour poser une des questions suivantes au Gardien, et gagnez +1 constant quand vous agissez en rapport avec les réponses :
  - *Où se trouve la créature en ce moment même ?*
  - *Que compte-t-elle faire en ce moment même ?*
  - *Qui sera la cible de sa prochaine attaque ?*
  - *Qui considère-t-elle comme la menace la plus importante ?*
  - *Comment puis-je attirer son attention ?*

Suite des manœuvres

- ☐ **Gros coup :** vous pouvez utiliser vos pouvoirs pour **casser la gueule à quelqu'un**. Lancez +Bizarre au lieu de +Coriace. L'attaque prend la forme suivante : 2 dégâts, proche, évident, ignore l'armure. En cas d'échec, vous subissez un contre-coup magique.
- ☐ **Poisse :** vous créez des coïncidences. Quand vous **portez la poisse à une cible**, lancez +Bizarre. Sur un 10+, réserve 2. Sur un 7-9, réserve 1. En cas d'échec, le Gardien gagne réserve 2 contre vous et peut l'utiliser de la même façon. Dépensez votre réserve pour :
  - *interférer avec un chasseur pour lui donner -1 temporaire ;*
  - *aider un chasseur pour lui donner +1 temporaire en interférant avec son adversaire ;*
  - *interférer avec ce qu'un monstre, sbire ou figurant tente de faire ;*
  - *provoquer un accident qui inflige 1 dégât à la cible ;*
  - *la cible trouve quelque chose que vous lui avez laissé ;*
  - *la cible perd quelque chose que vous n'allez pas tarder à trouver.*

Équipement

Vous recevez deux armes normales et tout objet magique ou amulette nécessaire pour évoquer vos pouvoirs.

Armes normales (choisissez-en deux) :

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

Équipement récupéré en cours de partie

Apparence *(inventez ou choisissez un élément de chaque liste)*

- Regard de braise, yeux cernés, regard tourmenté, regard vide, regard impassible, regard perçant, regard sombre, regard flippant.
- Vêtements miteux, tenue décontractée, look gothique, vêtements propres, vêtements ringards.

Statistiques *(choisissez une ligne)*

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

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 Épouvantail 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 appris à contrôler vos pouvoirs.
- Vous êtes parents. Décidez ensemble de votre lien de parenté.
- Vous êtes mariés ou entretenez une relation amoureuse. Décidez ensemble de sa nature.
- Vous êtes de vieux amis et vous faites entièrement confiance.
- Une fois, vous avez utilisé vos pouvoirs sur lui. À vous de décider si c'était pour des raisons égoïstes ou non, et dites-lui s'il l'a découvert.
- Vous vous connaissez depuis quelque temps, mais depuis que vos pouvoirs se sont manifestés, vous gardez vos distances sur le plan émotionnel.
- Vous espérez qu'il pourra vous aider à contrôler vos pouvoirs.
- Il vous a vu utiliser vos pouvoirs pour des raisons égoïstes ou vindicatives. Demandez-lui qui était la victime, puis dites-lui ce que vous avez fait.

Dès que vous avez coché 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'Épouvantail.
- ☐ Prenez une autre manœuvre d'Épouvantail.
- ☐ Changez tout ou partie de vos traits du côté obscur.
- ☐ Gagnez une bibliothèque mystique (comme l'option de 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.
- ☐ Vous trouvez le moyen d'utiliser vos pouvoirs à moindres frais. Supprimez définitivement un de vos traits du côté obscur.
- ☐ Regagnez un point de Chance utilisé.

Notes sur la partie

Pliez en 3 !

Nom du personnage : _____ *Nom du joueur :* _____

LE VENGEUR

Ils ont pris ceux que j'aimais. À l'époque, je n'étais pas assez fort pour me battre, mais j'ai étudié, je me suis entraîné, et je suis maintenant prêt à nettoyer le monde de leur souillure. Je les tuerai tous. C'est tout ce qui me reste.

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

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	

Chance

Transformer le résultat d'un jet de dés que vous venez d'effectuer en 12. Réduire une blessure que vous venez de subir à 0 dégât.

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 effectuez un jet de dés et obtenez un total de 6 ou moins, ou quand une manœuvre vous enjoint de le faire, cochez une case d'expérience.

Qui vous avez perdu

Qui avez-vous perdu ? Au choix :

- ☐ Vos parents : _____
- ☐ Vos frères et sœurs : _____
- ☐ Votre époux/concubin : _____
- ☐ Vos enfants : _____
- ☐ Vos meilleurs amis : _____

Qui en est la cause ?

Choisissez l'espèce du monstre avec l'accord du Gardien.

Ma proie : _____

Pourquoi n'avez-vous pas pu les sauver ?

Vous étiez (choisissez-en un ou plus) :

- ☐ en faute
- ☐ égoïste
- ☐ blessé
- ☐ faible
- ☐ lent
- ☐ effrayé
- ☐ dans le déni
- ☐ complice

Manœuvres

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

Vous recevez celle-ci :

- ■ **Je connais ma proie :** vous gagnez +1 constant lorsque vous êtes conscient d'enquêter, de poursuivre ou de combattre l'espèce de monstre qui est à l'origine de vos souffrances.

Puis choisissez-en deux :

- ☐ **Berserk** : Peu importe les dégâts que vous subissez, vous pouvez toujours continuer à vous battre jusqu'à ce que le combat en cours soit terminé. Pendant un combat, vous ne pouvez pas mourir. Mais, lorsque le combat prend fin, toutes les blessures prennent effet normalement.
- ☐ **Ce qui ne me tue pas… :** si vous avez subi des dégâts en combat, gagnez +1 constant jusqu'à la fin du combat.
- ☐ **Ferveur :** quand vous **manipulez quelqu'un**, lancez +Coriace au lieu de +Charme.
- ☐ **La sécurité d'abord :** vous vous êtes bricolé des protections supplémentaires, qui vous confèrent +1 armure (2 armure max.)..
- ☐ **Chirurgie maison :** quand vous **prodiguez les premiers soins à quelqu'un** (y compris vous-même), lancez +Cool. Sur un 10+, tout se passe comme prévu, sans compter que vous stabilisez la blessure et éliminez 1 dégât. Sur un 7-9, vous prodiguez les premiers soins et, au choix :
  - *vous stabilisez la blessure, mais le patient subit -1 temporaire;*
  - *éliminez 1 dégât et stabilisez temporairement le blessé, mais la blessure finira par se rouvrir (2 dégâts et instable);*
  - *éliminez 1 dégât et stabilisez le blessé, qui subit tout de même -1 constant jusqu'à être soigné correctement.*
- ☐ **C'est une question de matériel :** vous gagnez +1 pour **casser la gueule** avec votre arme de prédilection (cf. votre équipement, ci-après).
- ☐ **Plus jamais :** en combat, vous pouvez protéger quelqu'un sans lancer les dés, comme si vous aviez obtenu un 10+, mais vous ne pouvez pas « **subir moins de dégâts** ».

Équipement

Choisissez une arme de prédilection et deux armes utiles.

Vous possédez un équipement de protection adapté à votre look, qui confère 1 armure.

Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre une voiture ancienne, une moto ancienne, un simple pick-up ou un simple van.

Armes de prédilection (choisissez-en une) :

- ☐ Fusil à canon scié *(3 dégâts, allonge/proche, sanglant, bruyant, rechargement)*
- ☐ Escopette *(3 dégâts, proche, bruyant)*
- ☐ Couteau de combat *(2 dégâts, allonge, discret)*
- ☐ Grande épée ou grande hache *(3 dégâts, allonge, sanglant, lourd)*
- ☐ Armes spécialisées pour tuer vos ennemis *(maillet et pieu en bois pour les vampires, dague en argent pour les loups-garous, etc.)*. 4 dégâts contre les créatures ciblées, 1 dégât autrement, et autres traits avec l'accord du Gardien.
- ☐ Dague enchantée *(2 dégâts, allonge, magique)*
- ☐ Tronçonneuse *(3 dégâts, allonge, sanglant, peu fiable, bruyant, lourd)*

Armes utiles (choisissez-en une) :

- ☐ Revolver, calibre .38 *(2 dégâts, proche, rechargement, bruyant)*
- ☐ 9 mm *(2 dégâts, proche, bruyant)*
- ☐ Fusil de chasse *(2 dégâts, loin, bruyant)*
- ☐ Fusil à pompe *(3 dégâts, proche, sanglant, bruyant)*
- ☐ Couteau de chasse *(1 dégât, allonge)*
- ☐ Coup-de-poing américain *(1 dégât, allonge, discret)*
- ☐ Fusil d'assaut *(3 dégâts, proche, zone, bruyant, rechargement)*

Équipement récupéré en cours de partie

Apparence *(inventez ou choisissez un élément de chaque liste)*

- Regard triste, regard de glace, regard de colère, regard lointain, regard impassible, regard blessé, regard tourmenté.
- Vêtements quelconques, vêtements miteux, tenue décontractée, tenue de chasse, uniforme militaire, vieux vêtements.

Statistiques *(choisissez une ligne)*

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

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 Vengeur 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 aidé à un moment crucial de votre quête de vengeance. Dites-lui en quoi vous aviez besoin de son aide.
- Il se tenait entre vous et ce que vous deviez découvrir. Demandez-lui pourquoi.
- Il a lui aussi perdu un ami ou un parent, emporté par ces monstres. Demandez-lui de qui il s'agissait.
- Vous êtes parents proches ou éloignés. Dites-lui quel est votre lien de parenté exact.
- Vous lui avez sauvé la vie alors qu'il ne s'agissait encore que d'un jeune chasseur inexpérimenté. Demandez-lui de quoi vous l'avez sauvé.
- Vous respectez ses connaissances acquises au prix de maintes difficultés et lui demandez souvent conseil.
- Il vous a appris les ficelles du métier lorsque vous avez appris à vous battre.
- Il vous a vu perdre les pédales et péter un câble. Décrivez-lui la situation d'alors et demandez-lui quels dégâts collatéraux vous avez causés.

Dès que vous avez coché 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 Vengeur.
- ☐ Prenez une autre manœuvre de Vengeur.
- ☐ Gagnez un refuge (comme l'Expert) avec deux options.
- ☐ Ajoutez une nouvelle option à votre refuge.
- ☐ 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 traquez le ou les monstres responsables de votre perte. Le prochain mystère du Gardien doit les concerner.
- ☐ Changez la cible de votre rage vengeresse. Choisissez une nouvelle espèce de monstres. **Je connais ma proie** s'applique maintenant à eux.
- ☐ Regagnez un point de Chance utilisé.

Notes sur la partie

Pliez en 3 !