



L'ÉLU

*Ta naissance est apparue dans les prophéties.
Tu es l'Élu, et tes pouvoirs te seront nécessaires pour sauver le monde.
Si tu échoues, tout sera anéanti. Tout repose sur toi. Et uniquement toi.*

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

Pour définir ton Élu, choisis-toi un nom. Ensuite, suis les instructions ci-dessous pour déterminer ton apparence, tes caractéristiques, ta destinée, tes actions et ton équipement. Enfin, présente-toi aux autres et choisis tes antécédents.

APPARENCE

Choisis un élément de chaque ligne, et écris-le dans "apparence".

- Homme, femme, garçon, fille.
- Visage frais, visage hagard, visage juvénile, visage hantée, visage plein d'espoir, visage sous contrôle.
- Fringues classes, fringues banales, fringues de ville, fringues normales, fringues soignées, streetwear.

CARACTÉRISTIQUE

Choisis une ligne, puis note chaque caractéristique à droite →

- ☐ Allure+2, Bizarrerie-1, Calme-1, Hargne+2, Ruse+1
- ☐ Allure-1, Bizarrerie-1, Calme+2, Hargne+2, Ruse+1
- ☐ Allure+1, Bizarrerie-1, Calme+2, Hargne+1, Ruse+1
- ☐ Allure-1, Bizarrerie+2, Calme+1, Hargne-1, Ruse+2
- ☐ Allure+1, Bizarrerie+2, Calme+2, Hargne-1, Ruse-1

DESTINÉE

A toi de décider quelle destinée t'attend.

Choisis comment tu as découvert ta destinée dans la liste ci-dessous.

Puis sélectionne deux tags héroïques, et deux tags de châtiment dans les listes ci-dessous. Les tags déterminent comment ta destinée s'accomplira. Il est possible de choisir deux tags qui se contredisent : cela veut dire que ton destin tire dans les deux sens.

A chaque fois que tu cocheras une case de Chance, le Gardien t'enverra au visage quelque chose lié à ta destinée.

La découverte (choisis-en un)	Tags héroïques (choisis-en deux)		Tags de châtiment (choisis-en deux)	
<input type="checkbox"/> Cauchemars et visions	<input type="checkbox"/> Une vie normale	<input type="checkbox"/> Sacrifice	<input type="checkbox"/> La mort	<input type="checkbox"/> Pas de vie normale
<input type="checkbox"/> Quelqu'un de bizarre te l'a dit	<input type="checkbox"/> Tu es le Champion	<input type="checkbox"/> La fin des monstres	<input type="checkbox"/> Tu ne peux pas sauver tout le monde	<input type="checkbox"/> Perte d'êtres chers
<input type="checkbox"/> Un culte ancien t'a trouvé	<input type="checkbox"/> Anciennes prophéties	<input type="checkbox"/> Alliés cachés	<input type="checkbox"/> Amour impossible	<input type="checkbox"/> Trahison
<input type="checkbox"/> Attaqué par des monstres	<input type="checkbox"/> Tu peux sauver le monde	<input type="checkbox"/> Visions	<input type="checkbox"/> Échec	<input type="checkbox"/> Doute
<input type="checkbox"/> Recherché par ta Némésis	<input type="checkbox"/> Entraînement secret	<input type="checkbox"/> Aide divine	<input type="checkbox"/> La fin des temps	<input type="checkbox"/> Sympathie avec l'ennemi
<input type="checkbox"/> Entraîné depuis ta naissance	<input type="checkbox"/> Pouvoirs magiques	<input type="checkbox"/> L'amour véritable	<input type="checkbox"/> Hôtes de monstres	<input type="checkbox"/> Damnation
<input type="checkbox"/> Tu as découvert la prophétie	<input type="checkbox"/> Héritage mystique		<input type="checkbox"/> La source du Mal	<input type="checkbox"/> Une Némésis
<input type="checkbox"/> Tu as trouvé ton arme spéciale				

ACTIONS

Tu as toutes les actions de base, plus trois actions d'Élu.
Tu as déjà ces deux actions :

■ **Jouet de la destinée :** Au début de chaque mystère, jette +Bizarrerie pour **déterminer ce qui est révélé sur ton futur immédiat**. Sur 10+, le Gardien révèle un détail utile au mystère du jour. Sur 7-9, tu obtiens un vague indice. Sur un échec, quelque chose de mauvais va t'arriver.

■ **C'est ton destin :** Tu es destiné à accomplir quelque chose. Vois les détails avec le Gardien, en fonction de ta Destinée. Tu ne peux mourir avant de l'avoir accomplie. Si tu meurs avant, coche une case de Chance. Tu récupéreras alors, ou sera ramené à la vie. Une fois ta tâche accomplie (ou si tu n'as plus de Chance), tout peut arriver.

NOM:

APPARENCE:

CARACTÉRISTIQUES
A chaque jet d'une caractéristique cochée, coche de l'expérience.

ALLURE : ☐ -1 ☐ 0 ☐ +1 ☐ +2 ☐ +3
Actions de base : Manipuler quelqu'un
Cochée : ☐

BIZARRERIE : ☐ -1 ☐ 0 ☐ +1 ☐ +2 ☐ +3
Actions de base : Utiliser la magie
Cochée : ☐

CALME : ☐ -1 ☐ 0 ☐ +1 ☐ +2 ☐ +3
Actions de base : Agir face au danger, épauler quelqu'un
Cochée : ☐

HARGNE : ☐ -1 ☐ 0 ☐ +1 ☐ +2 ☐ +3
Actions de base : Se mettre sur la tronche, Protéger quelqu'un
Cochée : ☐

RUSE : ☐ -1 ☐ 0 ☐ +1 ☐ +2 ☐ +3
Actions de base : Enquêter, Déciffrer une situation difficile
Cochée : ☐

MA DESTINÉE

Puis choisis une des actions suivantes :

- ☐ **Massacreur** : Quand tu infliges des dommages, tu peux infliger +1 dommage.
- ☐ **Invincible** : Tu comptes comme ayant toujours 2-armure. Cela ne se cumule pas avec d'autres protections.
- ☐ **Résistance** : Tu guéris plus rapidement que la normale. A chaque fois que tes dommages sont soignés, soigne un point supplémentaire. Qui plus est, tes dommages subis comptent comme 1-dommage de moins pour les **actions de dommages** du Gardien.

- ☐ **Entrée grandiloquente :** Quand tu réalises une entrée grandiloquente dans une situation de danger, jette +Calme. Sur 10+ tout le monde s'arrête pour te regarder et t'écouter jusqu'à la fin de ton discours. Sur 7-9, tu choisis une personne, un serviteur ou un monstre qui s'arrête pour t'écouter. Sur un échec, tu deviens la menace évidente du coin.
- ☐ **Acceptation :** Quand ta destinée pointe le bout de son nez, et que tu agis en accord avec un de tes Tags de destinée (héroïque ou de châtiment), coche de l'expérience.

ÉQUIPEMENT

Tu possèdes une arme spéciale dont tu es destiné à être le porteur. Définis ton arme en choisissant une base, trois options (qui ajoutent des tags à la base), et un matériau.

Base (choisis-en une) :

Options (choisis-en 3, doubles permis) :

Matériau dans lequel elle est fabriquée
(choisis-en un) :

- ☐ bâton (1-dommage mêlée/courte)
- ☐ manche (2-dommages mêlée)
- ☐ poignée (1-dommage mêlée équilibrée)
- ☐ chaîne (1-dommage mêlée zone)

- ☐ antique (“précieux”)
- ☐ artefact (“magie”)
- ☐ masse (+1 dommage)
- ☐ piques (+1 dommage, “gore”)
- ☐ lame (+1 dommage)
- ☐ longue (+1 dommage)
- ☐ allonge (“courte” portée)
- ☐ lourd (+1 dommage, “lourd”)
- ☐ jetable (“courte” portée)
- ☐ chaînes (“zone”)

- ☐ acier
- ☐ fer froid
- ☐ argent
- ☐ bois
- ☐ pierre
- ☐ os
- ☐ dents
- ☐ cristal
- ☐ autre :

MON ARME

Tu peux également choisir une pièce d'armure te procurant 1-armure.

PRÉSENTATIONS

Une fois arrivé ici, attends que tout le monde en ait terminé, afin que vous vous présentiez à tous.

Faites le tour du groupe. A ton tour, présente ton Élu en donnant son nom et son apparence, et informe le groupe de ce qu'ils savent à ton propos.

ANTÉCÉDENTS

Faites à nouveau le tour du groupe. Quand c'est ton tour, choisis une des entrées suivantes pour chaque autre chasseur :

Chasseur	Antécédent	Notes
	Les liens du sang vous unissent. Demande-lui de préciser ces liens.	
	Il est destiné à être ton mentor. Décris-lui comment cela a été révélé.	
	Ton meilleur ami, auquel tu fais entièrement confiance.	
	Au départ rivaux, vous êtes parvenu à un accord.	
	Romance complexe, ou destinés à vivre une romance complexe.	
	Simple amis, d'école, de travail ou d'autre chose banale. Demande-lui de quoi.	
	Il aurait pu être l'Élu à ta place, mais il a échoué à une épreuve. Décris son échec.	
	Tu as sauvé sa vie quand il ne connaissait pas encore l'existence des monstres. Dis-lui de quoi tu l'as sauvé.	

CHANGE

Tu peux cocher une case de Chance soit pour transformer un jet que tu viens de faire en 12, ou pour modifier une blessure que tu viens de subir en 0-dommage. Si toutes tes cases de Chance sont cochées, tu es à cours de chance.

A chaque fois que tu coches une case de Chance, le Gardien te fera rencontrer ta Destinée.

[illegible]

DOMMAGES

Quand tu subis des dommages, coche le nombre de cases correspondant aux dommages subis. Arrivé à 4 dommages, cela devient de plus en plus dangereux.

Okay ☐ ☐ ☐ | ☐ ☐ ☐ ☐ Mourant Instable : ☐ (Les blessures instables empireront avec le temps)

PROGRESSION

Expérience: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

A chaque fois que tu jettes une caractéristique cochée, ou qu'une action te l'indique, coche une case d'expérience.

Quand tu as remplis les 5 cases d'expériences, tu progresses. Efface les coches, et choisis une amélioration dans la liste.

AMÉLIORATIONS

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Prends +1 en Calme, max +3 | <input type="checkbox"/> Choisis une autre action d'Élu |
| <input type="checkbox"/> Prends+1 en Hargne, max +3 | <input type="checkbox"/> Choisis une autre action d'Élu |
| <input type="checkbox"/> Prends +1 en Allure, max +3 | <input type="checkbox"/> Gagne un allié |
| <input type="checkbox"/> Prends +1 en Ruse, max +3 | <input type="checkbox"/> Choisis une action d'un autre livret |
| <input type="checkbox"/> Prends +1 en Bizarrie, max +3 | <input type="checkbox"/> Choisis une action d'un autre livret |

Après avoir progressé cinq fois, tu obtiens l'accès aux améliorations avancées de la liste ci-dessous, en plus des précédentes.

AMÉLIORATIONS AVANCÉES

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Prends +1 à une caractéristique au choix, max +3. | <input type="checkbox"/> Note deux autres actions de base comme avancées. |
| <input type="checkbox"/> Change l'archétype de ce chasseur. | <input type="checkbox"/> Retire ce chasseur de la circulation, à l'abri du danger. |
| <input type="checkbox"/> Crée un second chasseur à jouer en plus de celui-ci. | <input type="checkbox"/> Décoche une case de chance de ton livret. |
| <input type="checkbox"/> Note deux des actions de base comme avancées. | <input type="checkbox"/> Supprime un tag de châtement de ta Destinée, et (si tu le souhaites) change un de tes tags héroïques. |

GAGNER UN ALLIÉ

Tu gagnes un allié prêt à t'aider dans les chasses aux monstres. Tu peux le connaître depuis longtemps, ou il peut tout juste arriver dans ton existence. Choisis un des types suivants pour ton allié (la "motivation" sert de guide pour le Gardien).

- Allié : subordonné (motivation: suivre tes instructions à la lettre)
- Allié : lieutenant (motivation: exécuter l'esprit de tes instructions)
- Allié : ami (motivation: apporter un soutien émotionnel)
- Allié : garde du corps (motivation: intercepter le danger)
- Allié : confident (motivation: donner des conseils et une perspective)
- Allié : soutien (motivation: demeurer à tes côtés)

Si ton allié n'a pas encore de nom, nomme-le. Décide de son histoire, de son apparence, et de ses compétences.

CE QUE JE SAIS DE MA DESTINÉE	NOTES (ACTIONS, RETENUES, ALLIÉS, ETC)