



LE SINISTRE

*Ce que j'arrive à réaliser, les gens normaux n'y arrivent pas.
Mais cela a un coût, et je ne l'ai pas encore totalement payé.
L'échéance est pour bientôt. Mais il serait mieux que je ne vous en dise pas plus.
Plus vous serez proches, plus vous souffrirez.*

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

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

APPARENCE

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

- Homme, femme, garçon, fille, dissimulé.
- Regard intense, regard sombre, regard peiné, regard ombrageux, regard vide, regard fixe, regard perçant, regard flippant.
- Vêtements miteux, vêtements décontractés, vêtements gothiques, vêtements soignés, vêtements ringards.

CARACTÉRISTIQUES

Choisis une ligne, puis note chaque Caractéristique à droite →

- ☐ Allure+1, Bizarrie+2, Calme=0, Hargne-1, Ruse+1
- ☐ Allure-1, Bizarrie+2, Calme+1, Hargne+1, Ruse=0
- ☐ Allure+2, Bizarrie+2, Calme=0, Hargne-1, Ruse-1
- ☐ Allure=0, Bizarrie+2, Calme-1, Hargne+1, Ruse+1
- ☐ Allure-1, Bizarrie+2, Calme-1, Hargne=0, Ruse+2

ACTIONS

Tu as toutes les actions de base, plus trois actions de Sinistre :

☐ **Télépathie** : Tu peux lire les pensées des gens, et placer des mots dans leur esprit. Cela te permet d'**enquêter sur un mystère**, ou de **déchiffrer une situation difficile** sans avoir à parler. Tu peux aussi **manipuler quelqu'un** sans lui parler. Tu réalises les actions comme d'habitude, sauf que les gens ne s'attendent pas à ce type de communication.

☐ **Prémonitions** : Au début de chaque **mystère**, jette +Bizarrie. Sur 10+, tu obtiens une vision détaillée d'un danger à venir. Tu prends +1 pour empêcher qu'il n'ait lieu, et tu coches de l'expérience si tu y arrives. Sur 7-9, tu obtiens des images floues à propos du danger. Coche de l'expérience si tu parviens à l'empêcher. Sur un échec, tu as une vision de quelque chose de dangereux t'arrivant. Le Gardien retient 3, à dépenser un par un comme pénalités sur tes futurs jets.

☐ **Magie noire** : Quand tu jettes un sort (par l'action **utiliser la magie**), tu peux choisir parmi les effets magiques supplémentaires suivants :

- La cible contracte une maladie.
- La cible subit immédiatement des dommages (2-dommages magie ignore-armure).
- La cible casse un objet précieux ou important.

☐ **Pressentiments** : Quand il se passe quelque chose de **mauvais** (ou qu'il va bientôt arriver) là où tu n'es pas, jette +Ruse. Sur 10+, tu as pressenti que ta présence étais requise, juste à temps pour être là. Sur 7-9, tu arrives un peu tard – à temps pour intervenir, mais pas pour l'empêcher. Sur un échec, tu arrives juste à temps pour te mettre dans une situation périlleuse.

NOM:	
APPARENCE:	
CARACTÉRISTIQUES <i>A chaque jet d'une caractéristique cochée, coche de l'expérience.</i>	
ALLURE :	<input type="checkbox"/> -1 <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 Actions de base : Manipuler quelqu'un Cochée : <input type="checkbox"/>
BIZARRIERIE :	<input type="checkbox"/> -1 <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 Actions de base : Utiliser la magie Cochée : <input type="checkbox"/>
CALME :	<input type="checkbox"/> -1 <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 Actions de base : Agir face au danger, épauler quelqu'un Cochée : <input type="checkbox"/>
HARGNE :	<input type="checkbox"/> -1 <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 Actions de base : Se mettre sur la tronche, Protéger quelqu'un Cochée : <input type="checkbox"/>
RUSE :	<input type="checkbox"/> -1 <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 Actions de base : Enquêter, Déchiffrer une situation difficile Cochée : <input type="checkbox"/>

☐ **Mystérieuse force** : Tu peux utiliser tes pouvoirs pour **mettre sur la tronche** à quelqu'un : jette + Bizarrie au lieu de +Hargne. L'attaque a comme tags 2-dommages courte évident ignore-armure. Sur un échec, tu subis un contrecoup magique.

☐ **Double vue** : Tu peux discerner l'invisible, plus particulièrement les esprits et les traces magiques. Tu peux communiquer, voire même traiter avec les esprits que tu vois. Tu as également plus d'opportunités de remarquer des indices quand tu **enquêtes sur un mystère**.

☐ **Esprit lié** : Tu peux **lier ton esprit à celui d'un monstre ou d'un serviteur**. Jette +Bizarrie. Sur 10+, retiens 3. Sur 7-9, retiens 1. Sur un échec, le monstre prend conscience de ta présence. Dépense ta retenue pour poser une de ces questions au Gardien, et conserve +1 tant que tu agis selon les réponses :

- Où se trouve la créature actuellement ?
- Qu'a-t-elle prévu comme prochaine action ?
- Qui va-t-elle attaquer ensuite ?
- Qui considère-t-elle comme la plus grande menace ?
- Comment attirer son attention ?

☐ **Mauvais œil** : Tu peux aider certaines coïncidences à se dérouler telles que tu le désires. Quand **tu jettes le mauvais œil à quelqu'un**, jette +Bizarrerie. Sur 10+, retiens 2, et sur 7-9, retiens 1. Sur un échec, le Gardien retiens 2, à être dépensés de la même manière contre toi. Dépense ta retenue pour :

- Interférer avec un chasseur, lui faisant prendre -1.

- Interférer avec ce que fait un monstre, un serviteur ou un passant.
- Infliger 1-dommage à la cible suite à un accident.
- La cible trouve quelque chose que tu lui as laissé.
- La cible perd quelque chose, que tu récupéreras bientôt.

LE CÔTÉ SOMBRE

Tes pouvoirs ont une origine peu recommandable, et parfois tu es tenté de faire des choses que tu ne devrais pas faire. Cela peut être des ordres provenant de ce qui t'a accordé tes pouvoirs, ou des pulsions qui remontent de ton subconscient. Ou quelque chose du genre. Dans tous les cas, tout ça est très perturbant.

Choisis trois tags pour ton côté sombre :

- | | | | |
|-------------------------------------|---------------------------------------|---|--|
| <input type="checkbox"/> Violence | <input type="checkbox"/> Pacte Obscur | <input type="checkbox"/> Sautes d'humeur | <input type="checkbox"/> Soif de pouvoir |
| <input type="checkbox"/> Dépression | <input type="checkbox"/> Culpabilité | <input type="checkbox"/> Rage | <input type="checkbox"/> Hallucinations |
| <input type="checkbox"/> Secrets | <input type="checkbox"/> Sans-âme | <input type="checkbox"/> Auto-destruction | <input type="checkbox"/> Douleurs |
| <input type="checkbox"/> Luxure | <input type="checkbox"/> Addiction | <input type="checkbox"/> Impulsions | <input type="checkbox"/> Paranoïa |

Le Gardien peut te demander de réaliser de vilaines choses (en accord avec les tags), quand tes pouvoirs le demandent. Si tu fais ce qui est demandé, coche de l'expérience. Si tu ne le fais pas, tes pouvoirs ne seront plus disponibles jusqu'à la fin du mystère, ou jusqu'à ce que tu plies et que tu réalises ce qui est demandé malgré tout. Au fur et à mesure que tu cocheras des cases de Chance, ces demandes deviendront plus importantes et plus dangereuses.

ÉQUIPEMENT

Tu possèdes deux armes standards, et tout objet ou talisman magique te permettant d'invoquer tes pouvoirs.

Armes standards, choisis-en deux :

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Petit revolver (2-dommages courte recharger bruit) | <input type="checkbox"/> 9mm (2-dommages courte bruit) |
| <input type="checkbox"/> Fusil à pompe (3-dommages courte gore) | <input type="checkbox"/> Gros couteau (1-dommage mêlée) |
| <input type="checkbox"/> Fusil de chasse (2-dommages longue bruit) | |

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 Sinistre 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
	Il t'a appris à contrôler tes pouvoirs, jusqu'à ce que tu les contrôles tous.	
	Vous êtes de la même famille. Déterminez ensemble vos liens exacts.	
	Vous êtes mariés, ou engagés. Déterminez votre relation ensemble.	
	Vous êtes de vieux amis, et vous vous faites totalement confiance.	
	Tu as déjà utilisé tes pouvoirs sur lui. Décide si c'était pour des raisons égoïstes ou pas, et dis-lui s'il l'a découvert.	
	Vous vous connaissez depuis quelques temps, mais depuis que tes pouvoirs se sont manifestés, tu le tiens à distance, sur le plan affectif.	
	Tu espères qu'il puisse t'aider à mieux maîtriser tes pouvoirs.	
	Il t'a vu utiliser tes pouvoirs pour des raisons égoïstes ou vindicatives. Demande-lui qui était la victime, puis décris-lui ce que tu as fait.	

Pour faciliter la lecture, le genre du chasseur est décrit au masculin. Change ce genre selon le chasseur à qui tu as à faire.

CHANCE

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.

Okay ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Condamné

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 Bizarrerie, max +3 | <input type="checkbox"/> Choisis une autre action de Sinistre |
| <input type="checkbox"/> Prends +1 en Allure, max +2 | <input type="checkbox"/> Change une partie ou tous les tags de ton Côté sombre |
| <input type="checkbox"/> Prends +1 en Calme, max +2 | <input type="checkbox"/> Obtiens une Bibliothèque mystique, comme l'option du Refuge de l'Expert |
| <input type="checkbox"/> Prends +1 en Ruse, max +2 | <input type="checkbox"/> Choisis une action d'un autre livret |
| <input type="checkbox"/> Choisis une autre action de Sinistre | <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"/> Tu as découvert comment utiliser tes pouvoirs à un moindre coût. Supprime un des tags de ton Côté sombre |

TES POUVOIRS, TON CÔTÉ SOMBRE	NOTES (ACTIONS, RETENUES, ...)
<div></div>	<div></div>