



LE DISCIPLE

*Depuis l'aube des temps, nous avons été le rempart contre les Ténèbres.
Nous avons connaissance du Mal qui sévit en ce monde,
et nous nous dressons face à lui pour que l'humanité n'ait pas à le craindre.
Nous sommes la Flamme qui purifie les Ombres.*

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

Pour définir ton Disciple, choisis-toi un nom. Ensuite, suis les instructions ci-dessous pour déterminer ton apparence, tes caractéristiques, tes actions, ta secte 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, masqué.
- Corps endurci, corps tatoué, corps agile, corps solide, corps mince, corps anguleux, corps voûté.
- Vêtements archaïques, vêtements démodés, vêtements cérémonieux, vêtements mal assortis.

CARACTÉRISTIQUES

Choisis une ligne, puis note chaque Caractéristique à droite →

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

ACTIONS

Tu as toutes les actions de base, plus quatre actions de Disciple.

Tu as cette action :

■ Quand tu es **en bons termes avec ta Secte**, au début de chaque mystère, jette +Allure. Sur 10+, elle t'apporte une information utile ou de l'aide sur le terrain. Sur 7-9, tu reçois une mission en lien avec le mystère, et si tu la réalises, tu obtiendras de l'aide ou des informations. Sur un échec, la secte te demandera de réaliser quelque chose de mauvais. Si tu échoues dans une mission ou si tu refuses un ordre, tu seras en mauvais termes avec la secte jusqu'à ce que tu te rachètes.

Choisis ensuite trois autres actions :

☐ **Carnage à l'ancienne** : Quand tu utilises une arme ancienne, tu infliges +1 dommage, et tu gagnes +1 à chaque fois que tu **protèges quelqu'un**.

☐ **Prédestinations** : La secte a connaissance de prophéties anciennes, et de techniques de divinations permettant de prédire le futur. Une fois par mystère, tu peux les utiliser. Si **tu regardes ce que le futur te réserve**, jette +Bizarrerie. Sur 10+, retiens 3, et sur 7-9, retiens 1. Sur un échec, tu obtiens une information erronée, et le Gardien décide comment cela t'affecte. Dépense ta retenue pour :

- avoir un objet commun, utile, sous la main.
- être là où tu es nécessaire, juste à temps.
- prendre +1 au prochain jet, ou donner +1 à un autre chasseur.
- avertir rétroactivement quelqu'un d'une attaque, afin qu'elle n'ait pas lieu.

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 <i>Actions de base : Manipuler quelqu'un</i> <i>Cochée : <input type="checkbox"/></i>
BIZARRERIE : <input type="checkbox"/> -1 <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <i>Actions de base : Utiliser la magie</i> <i>Cochée : <input type="checkbox"/></i>
CALME : <input type="checkbox"/> -1 <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <i>Actions de base : Agir face au danger, épauler quelqu'un</i> <i>Cochée : <input type="checkbox"/></i>
HARGNE : <input type="checkbox"/> -1 <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <i>Actions de base : Se mettre sur la tronche, Protéger quelqu'un</i> <i>Cochée : <input type="checkbox"/></i>
RUSE : <input type="checkbox"/> -1 <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <i>Actions de base : Enquêter, Déciffrer une situation difficile</i> <i>Cochée : <input type="checkbox"/></i>

☐ **Mystique** : A chaque fois que tu **utilises la magie**, prends +1 pour ton prochain jet.

☐ **Bienfaiteur** : Quand **tu épauls** un autre chasseur, il obtient +2 au lieu de l'habituel +1.

☐ **Apprenti** : Tu as un apprenti, et tu dois lui enseigner les principes de la Secte. Il compte comme un allié : subordonné (motivation : suivre tes instructions à la lettre).

☐ **Cette vieille magie noire** : Quand **tu utilises la magie**, tu peux poser une question de l'action **enquêter sur un mystère** comme effet.

☐ **Serment sacré** : Tu peux te fixer un objectif unique, choisissant d'abandonner quelque chose durant ta quête (la parole, toute subsistance en dehors de l'eau et du pain, l'alcool, le mensonge, le sexe, ...). Obtiens l'accord du Gardien là-dessus – cela doit correspondre à l'importance et la difficulté de ton objectif. Tant que tu tiens ton serment, et que tu avances vers ton objectif, coche de l'expérience à la fin de chaque session, et gagne +1 sur chaque jet qui te fait avancer vers ton objectif. Si tu brises ton serment, tu conserves -1 tant que tu n'as pas fait repentance.

☐ **Mentor** : Tu as un mentor dans la secte : nomme-le. Quand tu contactes ton mentor, jette +Ruse. Sur 10+, tu as une réponse à ta question. Sur 7-9, soit il est occupé ou ne peut t'aider, soit il te répond en échange d'une faveur. Sur un échec, ta question provoque des ennuis.

SECTE

Tu fais partie d'un ordre secret, ancien, chasseur de monstres. D'où vient-il ? Quand a-t-il été fondé ? Est-il basé sur une religion ? Pourquoi reste-t-il secret ? Comment recrute-t-il ?

Tu dois déterminer les traditions de ta Secte. Elles seront utilisées par le Gardien pour définir ses méthodes et ses actions.

Bonnes traditions (choisis-en 2)		Mauvaises Traditions (choisis-en 2)	
<input type="checkbox"/> Bien informée	<input type="checkbox"/> Tradition magique	<input type="checkbox"/> Motivations douteuses	<input type="checkbox"/> Paranoïaque et secrète
<input type="checkbox"/> Traditions anciennes	<input type="checkbox"/> Arts de combat	<input type="checkbox"/> Liée par la tradition	<input type="checkbox"/> Hiérarchie fermée
<input type="checkbox"/> Des chapitres partout	<input type="checkbox"/> Pouvoir séculaire	<input type="checkbox"/> Trop focalisée	<input type="checkbox"/> Factions multiples
<input type="checkbox"/> Tactiques flexibles	<input type="checkbox"/> Modernisée	<input type="checkbox"/> Leaders tyranniques	<input type="checkbox"/> Lois strictes
<input type="checkbox"/> Hiérarchie ouverte	<input type="checkbox"/> Intégrée dans la société	<input type="checkbox"/> Pauvre	<input type="checkbox"/> Serments mystiques
<input type="checkbox"/> Gadgets très pratiques	<input type="checkbox"/> Riche	<input type="checkbox"/> Obéissance totale	<input type="checkbox"/> Équipement obsolète
<input type="checkbox"/> Objets magiques			

EQUIPEMENT

Si la secte enseigne des **Arts de combats** ou possède un **Équipement obsolète**, choisis deux armes anciennes. Si la Secte est **Modernisée** ou a des **Gadgets très pratiques**, choisis deux armes modernes. Sinon, choisis une arme moderne et une arme ancienne.

Tu as aussi une armure ancienne (1-armure lourd).

Armes modernes	Armes anciennes	
<input type="checkbox"/> 9mm (2-dommages courte bruit)	<input type="checkbox"/> épée (2-dommages mêlée gore)	<input type="checkbox"/> lance (2-dommages mêlée/courte)
<input type="checkbox"/> fusil de sniper (3-dommages longue)	<input type="checkbox"/> bâtons de combat (1-dommage mêlée rapide)	<input type="checkbox"/> arbalète (2-dommages courte lent)
<input type="checkbox"/> revolver .38 (2-dommages courte recharger bruit)	<input type="checkbox"/> épée à 2 mains (3-dommages mêlée gore lourd)	<input type="checkbox"/> masse (2-dommages mêlée gore)
<input type="checkbox"/> magnum (3-dommages courte recharger bruit)	<input type="checkbox"/> grande hache (3-dommages mêlée gore lent lourd)	<input type="checkbox"/> hache (2-dommages mêlée gore)
<input type="checkbox"/> fusil à pompe (3-dommages courte gore)	<input type="checkbox"/> couteau d'argent (1-dommage mêlée argent)	

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 Disciple 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
	C'est un membre laïque de ta Secte.	
	Vous avez combattu ensemble quand la horde des monstres semblait inarrêtable. Demande-lui comment cela s'est terminé.	
	Un ami, mais il ne connaît que ta couverture, et rien à propos de la Secte.	
	Un proche parent, ou ton compagnon. Décidez entre vous ce qu'il en est vraiment.	
	Ancien compagnon de ton club d'arts martiaux / d'armes anciennes.	
	Il est décrit dans les prophéties, mais son rôle n'y est pas défini.	
	Ancien membre de la secte, il est toujours ton ami. Demande-lui pourquoi il est parti, ou pourquoi il a été exclu.	
	Vous êtes devenu compagnons lors de votre rencontre pendant des recherches sur des phénomènes étranges.	

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.

[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 Bizarrerie, max +3 | <input type="checkbox"/> Choisis une autre action de Disciple |
| <input type="checkbox"/> Prends +1 en Hargne, max +2 | <input type="checkbox"/> Prends les rênes de ton chapitre dans la Secte |
| <input type="checkbox"/> Prends +1 en Calme, max +2 | <input type="checkbox"/> Prends une équipe de la Secte sous tes ordres |
| <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 Disciple | <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"/> Devient le dirigeant de toute la Secte. |

PRENDRE LES RÉNES DE TON CHAPITRE DANS LA SECTE

Tu es promu à la tête du chapitre local. Cela te donne accès à toutes les installations locales, et c'est toi qui dirige.

Cela ne signifie pas que tu peux constamment te faire aider lors des mystères – pour cela, tu dois **prendre une équipe sous tes ordres**.

Tu peux faire appel aux ressources de la Secte au cas par cas, en utilisant ton action de début de mystère. Mais désormais, tu peux demander de meilleures choses. Bien sûr, tes nouveaux supérieurs en attendront également plus de toi.

PRENDRE UNE ÉQUIPE DE LA SECTE SOUS TES ORDRES

Tu diriges une équipe prête à t'épauler. Tu peux déjà les connaître, ou ils peuvent être nouveaux dans l'histoire. Une équipe est constitué de quelques membres (entre 2 et 6, généralement).

Choisis un des types suivants pour l'équipe dans son ensemble. Chaque individu est unique, mais l'équipe agira en accord avec la motivation choisie :

- 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 les membres de l'équipe n'ont pas encore de noms, choisis-les maintenant. Définis leur historique, leur apparence, et quelles compétences ils apportent.

MA SECTE