



# LE MONSTRE

*Je ressens la faim, le désir de détruire. Mais je les combat, je n'abandonne jamais.  
Je ne suis plus vraiment humain, mais je me dois de protéger ceux qui le sont encore.  
C'est ainsi que je peux me différencier des autres monstres.*

*Parfois, j'y crois presque.*

---

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

Pour définir ton Monstre, choisis-toi un nom. Ensuite, suis les instructions ci-dessous pour déterminer ton apparence, tes caractéristiques, ton espèce, ta malédiction, tes actions, tes attaques naturelles 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, dissimulé, transgressif.
- Aura maléfique, aura troublante, aura énergique, aura puissante, sombre aura, aura plaisante, aura sinistre.
- Vêtements archaïques, vêtements sur mesure, vêtements décontractés, vêtements en lambeaux, vêtements à la mode, vêtements de ville, tenue d'extérieur.

## CARACTÉRISTIQUES

Choisis une ligne, puis note chaque Caractéristique à droite →

- ☐ Allure-1, Bizarrie+3, Calme-1, Hargne+2, Ruse=0
- ☐ Allure-1, Bizarrie+3, Calme+1, Hargne=0, Ruse+1
- ☐ Allure+2, Bizarrie+3, Calme=0, Hargne-1, Ruse-1
- ☐ Allure-2, Bizarrie+3, Calme+2, Hargne=0, Ruse=0
- ☐ Allure=0, Bizarrie+3, Calme-1, Hargne-1, Ruse+2

## ESPÈCE

Tu es mi-humain, mi-monstre : décide si tu as toujours été mi-monstre, ou si tu étais complètement humain, et que tu t'es transformé d'une quelconque manière.

Maintenant, décide si tu t'es toujours battu pour être quelqu'un de bon, ou si tu étais maléfique, et que tu as changé de camp.

Définis ton espèce de monstre en choisissant une malédiction, des actions et tes attaques naturelles.

## MALÉDICTIONS, CHOISIS-EN UNE :

- ☐ **Faim** : Tu dois te nourrir sur les êtres humains – cela peut être de sang, de cervelles, ou d'essence spirituelle, mais cela doit provenir d'êtres humains. Tu dois **agir face au danger** pour résister à cette envie, à chaque fois qu'une occasion parfaite de se nourrir se présente à toi.
- ☐ **Vulnérable** : Choisis une substance. Tu souffres +1 dommage quand tu en subis des dommages. Si tu es entravé, ou entouré par cette matière, tu dois **agir face au danger** pour utiliser tes pouvoirs.
- ☐ **Sombre maître** : Tu as un maître maléfique qui ne sait pas que tu as changé de camp. Il te donne toujours des ordres, et il n'accepte ni le refus ni l'échec comme réponse.
- ☐ **Pulsion** : Tu es dirigé par une émotion. Choisis-en une parmi : faim, haine, colère, peur, jalousie, cupidité, joie, fierté, envie, luxure, cruauté. A chaque fois que tu as une occasion de te laisser à aller à cette émotion, tu dois le faire, ou **agir face au danger** pour y résister.

## ACTIONS

Tu as toutes les actions de base, et deux actions de Monstre.

Choisis deux actions de Monstre :

- ☐ **Immortel** : Tu ne vieillis pas, tu ne tombes pas malade, et encaisses -1 dommage quand tu en subis.

<b>NOM:</b>					
<b>APPARENCE:</b>					
<b>CARACTÉRISTIQUES</b> A chaque jet d'une caractéristique cochée, coche de l'expérience.					
<b>ALLURE :</b>	<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"/>					
<b>BIZARRE :</b>	<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"/>					
<b>CALME :</b>	<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"/>					
<b>HARGNE :</b>	<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"/>					
<b>RUSE :</b>	<input type="checkbox"/> -1	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3
Actions de base : Enquêter, Déciffrer une situation difficile Cochée : <input type="checkbox"/>					

Crée le monstre que tu souhaites être, ce que tu choisis définissant ton espèce dans le jeu. Quelques monstres classiques sont décrits plus loin, mais n'hésite pas à t'en faire ta propre version.

## ATTAQUES NATURELLES, CHOISIS-EN DEUX :

- ☐ Base: dents (3-dommages contact)
- ☐ Base: griffes (2-dommages mêlée)
- ☐ Base: drain de vie (1-dommage contact soins)
- ☐ Base: force magique (1-dommage magie courte)
- ☐ Ajoute +1 dommage à la base
- ☐ Ajoute ignore-armure à la base
- ☐ Ajoute une portée à la base (contact, mêlée, ou courte)

## MES ATTAQUES NATURELLES

- ☐ **Sombre négociateur** : Tu peux utiliser l'action **manipuler quelqu'un** sur les monstres comme sur les gens normaux, tant qu'ils peuvent raisonner et parler.

☐ **Intangible** : Tu peux te déplacer librement à travers les objets (mais pas les gens).

☐ **Attrait surnaturel** : Jette +Bizarrie au lieu de +Allure quand tu **manipules quelqu'un**.

☐ **Force impie** : Jette + Bizarrie au lieu de +Hargne quand tu **met sur la tronche** à quelqu'un.

☐ **Vitesse sur-humaine** : Tu vas plus vite que les gens normaux. Quand tu **poursuis, fuis, ou cours**, conserve +1.

☐ **Griffes de la Bête** : Toutes tes attaques naturelles gagnent +1 dommage.

☐ **Vitalité inaltérable** : Quand tu as subis des dommages, **tu peux te régénérer**. Jette +Calme. Sur 10+, soigne 2-dommages et stabilise tes blessures. Sur 7-9, soigne 1-dommage et stabilise tes blessures. Sur un échec, tes blessures empirent.

## EQUIPEMENT

Si tu le désires, tu peux prendre une arme.

*Facultatif, choisis une arme dans la liste :*

☐ Petit revolver (2-dommages courte recharger bruit)

☐ 9mm (2-dommages courte bruit)

☐ Magnum (3-dommages courte recharger bruit)

☐ **Emprunt** : Choisis une action d'un livret de personnage qui n'est pas pris par un autre joueur.

☐ **Domination mentale** : Quand tu te plonges dans le regard d'un humain normal et que **tu exeres ta volonté sur lui**, jette +Calme. Sur 10+, retiens 3. Sur 7-9, retiens 1. Tu peux dépenser ta retenue pour lui donner un ordre. Les gens normaux suivront ton ordre, quel qu'il soit. Les Chasseurs peuvent choisir de le faire, ou pas. S'ils le font, coche de l'expérience.

☐ **Vol** : Tu sais voler.

☐ **Métamorphe** : Tu peux changer ton apparence (généralement en animal) – décide si tu n'as qu'une seule autre forme, ou plusieurs, et détaille-les. Tu gagnes +1 pour **enquêter sur un mystère** quand tu utilises les sens améliorés d'une forme alternative (l'odorat du loup, la vue de l'aigle).

## 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 Monstre 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
	Tu avais perdu le contrôle, et tu as failli le tuer. Demande-lui comment il t'a stoppé.	
	Il a essayé de te tuer, mais a vu ton bon côté. Demande-lui ce qui l'a convaincu.	
	Obsession romantique de ta part, demande-lui s'il le sait, et si c'est réciproque.	
	Relation proche, ou lointain descendant. Décris-lui cette relation.	
	Tu l'as sauvé des griffes d'un des tiens, et tu as évité qu'il n'y ait des représailles contre lui (est-il aussi du bon côté, ou bien a-t-il un moyen de pression sur toi ?).	
	Lié à ta malédiction ou ton origine. Indique lui de quelle manière.	
	Contre toute attente, vous avez combattu ensemble. Et vaincu.	
	Il t' a sauvé d'un chasseur qui allait te tuer. Demande-lui ce qui s'est passé.	

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

## 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.

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

- ☐ Prends +1 en Hargne, max +2
  - ☐ Prends+1 en Calme, max +2
  - ☐ Prends+1 en Allure, max +2
  - ☐ Prends+1 en Ruse, max +2
  - ☐ Choisis une autre action de Monstre
  - ☐ Choisis une autre action de Monstre
  - ☐ Gagne un Refuge, comme l'Expert, avec 2 options
  - ☐ Choisis une autre option d'attaque naturelle
  - ☐ Choisis une action d'un autre livret
  - ☐ 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

- ☐ Prends +1 à une Caractéristique au choix, max +3.
  - ☐ Change l'archétype de ce chasseur.
  - ☐ Crée un second chasseur, à jouer en plus de celui-ci.
  - ☐ Note deux des actions de base comme avancées.
  - ☐ Note deux autres des actions de base comme avancées.
  - ☐ Retire ce chasseur de la circulation, à l'abri du danger.
  - ☐ Décoche une des cases de Chance de ton livret.
  - ☐ Tu t'es libéré de la malédiction de ton espèce : ta malédiction n'a plus d'effet, mais tu pers 1 Mystère.
  - ☐ Tu deviens maléfique (à nouveau) : retire ce personnage, il devient une des menaces du Gardien.

## SUGGESTIONS D'ESPÈCES DE MONSTRES

- **Vampire** : *Malédiction* : faim (sang ou force de vie). *Attaques naturelles* : Base : drain de vie ou dents ; ajoute +1 dommage à la base. *Actions* : immortel ou vitalité inaltérable ; domination mentale.
- **Loup garou** : *Malédiction* : vulnérable (argent). *Attaques naturelles* : Base : griffes ; base : dents. *Actions* : métamorphe ; Griffes de la Bête ou force impie.
- **Fantôme** : *Malédiction* : vulnérable (gros sel). *Attaques naturelles* : Base : force magique ; ajoute portée-mêlée à la base. *Actions* : intangible ; immortel.
- **Fée** : *Malédiction* : pulsion (joie). *Attaques naturelles* : Base : force magique ; ajoute ignore-armure à la base. *Actions* : vol, vitesse surnaturelle.
- **Démon** : *Malédiction* : pulsion (cruauté). *Attaque naturelle* : Base : griffes ; ajoute +1 dommage. *Actions* : Sombre négociateur ; vitalité inaltérable.
- **Zombie** : *Malédiction* : pulsion (faim), faim (chair, ou cerveau). *Attaques naturelles* : Base : dents ; ajoute +1 dommage. *Actions* : immortel ; vitalité inaltérable.

MON ESPÈCE	NOTES (ACTIONS, RETENUES, ...)