



# LE QUIDAM

*On vous a déjà dit que seuls les gens bizarres, capables de répliquer, se faisaient  
attaquer par les monstres ? Non ? A moi non plus...*

*Moi, j'ai atterri dans cette équipe de chasseurs de monstres,  
alors faut bien faire ce qui doit être fait, non ?*

---

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

Pour définir ton Quidam, choisis-toi un nom. Ensuite, suis les instructions ci-dessous pour déterminer ton apparence, tes caractéristiques, 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 amical, visage rieur, visage digne de confiance, visage naturel, visage sérieux, visage sensuel.
- Fringues habituelles, fringues décontractées, fringues gothiques, fringues sportives, fringues de ville, fringues ringardes.

## CARACTÉRISTIQUES

Choisis une ligne, puis note chaque Caractéristique à droite →

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

## ACTIONS

Tu as toutes les actions de base, et trois actions de Quidam.

Choisis trois actions de Quidam :

**Cible Ambulante** : Quand un autre chasseur utilise **protéger quelqu'un** pour te protéger, il coche de l'expérience. A chaque fois qu'un **monstre te capture**, tu coches de l'expérience.

**Le Pouvoir du Cœur** : Quand tu combats un monstre, si tu **épauls quelqu'un**, ne jette pas +Calme. Ton intervention réussit automatiquement, comme si tu avais obtenu 10+.

**Croyez-moi !** Lorsque tu **dis la vérité à une personne normale, dans le but de la protéger** du danger, jette +Allure. Sur 10+, elle fait ce que tu lui demandes, sans poser de question. Sur 7-9, elle le fait également, mais le Gardien choisit une option parmi :

- La personne vous pose une question difficile avant.
- La personne tergiverse un peu.
- La personne a une "meilleure" idée.

Sur un échec, elle va penser que tu es fou, et sans doute dangereux également.

**Foutons le camp d'ici !** Si tu **protèges quelqu'un** en lui disant quoi faire, ou en le dirigeant loin du danger, jette +Allure au lieu de +Hargne.

## ÉQUIPEMENT

Armes courantes, choisis-en deux :

- Club de golf / batte de base-ball / batte de cricket / crosse de hockey (2-dommages mêlée anodin gore)
- Couteau suisse / pince multifonction (1-dommage mêlée pratique petite)
- Petit pistolet (2-dommages courte bruit recharger)

<b>NOM:</b>
<b>APPARENCE:</b>
<b>CARACTÉRISTIQUES</b> <i>A chaque jet d'une caractéristique cochée, coche de l'expérience.</i>
<b>ALLURE :</b> <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>
<b>BIZARRIERIE :</b> <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>
<b>CALME :</b> <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>
<b>HARGNE :</b> <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>
<b>RUSE :</b> <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, Décrypter une situation difficile</i> <i>Cochée : <input type="checkbox"/></i>

**Bouton panique** : Quand tu dois t'échapper, **désigne le chemin que tu essaies** et jette +Ruse. Sur 10+ tu es hors de danger, pas de soucis. Sur 7-9 tu peux y aller ou rester, mais si tu y vas, ça va te coûter (tu laisses quelque chose derrière toi, ou quelque chose vient avec toi). En cas d'échec, tu es repris à mi-chemin.

**Oups !** Si tu veux tomber sur quelque chose d'important, jette +Bizarrie. Traite le résultat comme si tu avais **enquêté sur un mystère**, mais ce que tu découvres l'est par pure chance, et pas par habileté. Tu tombes vraiment sur l'indice.

**Qu'est-ce qui pourrait bien arriver ?** : Quand tu fonces directement sur le danger sans calculer les risques, retiens 2. Tu peux dépenser ta retenue pour :

- Infliger +1 dommage.
- Réduire les dommages subis par quelqu'un de 1.
- Prendre +2 pour **agir face au danger**.

**Vous inquiétez pas, je vais voir ça** : A chaque fois que tu **vas seul vérifier un endroit** (ou quelque chose) angoissant, coche de l'expérience.

- Fusil de chasse (3-dommages longue bruit recharger)
- Masse / Hache d'incendie (3-dommages mêlée gore)
- Nunchakus (2-dommages mêlée zone)

Moyens de transport, choisis-en un :

Skateboard

Pick-up

Voiture assez récente, en bon état

Voiture classique, en état lamentable

Moto

Van

## 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 Quidam 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
	Vous êtes proches. Précise-lui quelle est exactement votre relation.	
	Initialement rivaux, vous respectez désormais chacun les talents de l'autre.	
	Une relation amoureuse vous unit, ou alors tu as le béguin pour lui. Demande-lui ce qu'il préfère.	
	C'est ton héros, le chasseur de monstres que tu aspires à devenir. Dis-lui pourquoi tu le vénères.	
	De bons amis. Demande-lui si cela remonte à loin, ou si c'est tout récent.	
	Tu es légèrement suspicieux à son encontre (peut-être à cause de ses pouvoirs surnaturels, ou quelque chose du genre).	
	Il t'a introduit à l'existence des monstres. Dis-lui ce que tu ressens à ce propos.	
	Tu as sauvé sa vie face à un monstre, grâce à une improbable succession d'événements. Décris-lui ce moment.	

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

Prends +1 en Allure, max +3

Prends +1 en Calme, max +2

Prends +1 en Ruse, max +2

Prends +1 en Hargne, max +2

Choisis une autre action de Quidam

Choisis une autre action de Quidam

Décoche une case de Chance de ton livret

Décoche une case de Chance de ton livret

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 actions de base comme avancées
- Retire ce chasseur de la circulation, à l'abri du danger
- Décoche une case de Chance de ton livret

## NOTES (ACTIONS, RETENUES, ETC)