



# LE PROFESSIONNEL

*C'est vrai que c'est pas commun d'avoir comme activité professionnelle de chasser des monstres. Mais bon, c'est le boulot que j'ai eu quand j'ai accepté ce mystérieux transfert. Ça paie bien, et les avantages valent le coup. Et puis, comme ils disent ici : "pas besoin d'être fou pour travailler ici, mais ça aide !"*

---

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

Pour définir ton Professionnel, choisis-toi un nom. Ensuite, suis les instructions ci-dessous pour déterminer ton apparence, tes caractéristiques, ton organisation, 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.
- Visage taillé au couteau, visage effrayé, barbe de trois jours, visage doux, visage juvénile, visage âgé, visage déterminé.
- Taillé sur mesure, costume miteux, costume parfait, blouse de protection, tenue de combat, uniforme paramilitaire, blouse de laboratoire.

## CARACTÉRISTIQUE

Choisis une ligne puis note chaque caractéristique à droite →

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

## ORGANISATION

Décide pour qui tu travailles. Est-ce un département du gouvernement aux fonds masqués, une branche militaire secrète, une troupe de police clandestine, la croisade d'un individu fortuné, une entreprise, une équipe scientifique ? Ou totalement autre chose ?

Quel est son but : détruire les monstres, étudier le surnaturel, protéger la population, devenir plus puissante, ou autre chose ?

Choisis deux tags de Ressources, et deux tags de Dysfonctionnements, pour décrire le fonctionnement de l'organisation.

Ressources (choisis-en 2)		Dysfonctionnements (choisis-en 2)	
<input type="checkbox"/> Bien armée	<input type="checkbox"/> Identités factices	<input type="checkbox"/> Motivations discutables	<input type="checkbox"/> Coupes budgétaires
<input type="checkbox"/> Bien financée	<input type="checkbox"/> Bureaux un peu partout	<input type="checkbox"/> Bureaucratie	<input type="checkbox"/> "Pas de prisonniers !"
<input type="checkbox"/> Entraînement rigoureux	<input type="checkbox"/> Bons renseignements	<input type="checkbox"/> Supérieurs hostiles	<input type="checkbox"/> "Capturez-les vivants !"
<input type="checkbox"/> Leviers officiels	<input type="checkbox"/> Autorité reconnue	<input type="checkbox"/> Rivalités internes	<input type="checkbox"/> Astreinte permanente
<input type="checkbox"/> Gadgets étranges	<input type="checkbox"/> Équipes de soutien	<input type="checkbox"/> Hiérarchie impénétrable	<input type="checkbox"/> Missions cryptiques

## ACTIONS

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

Tu as cette action :

■ Quand tu as à faire avec l'Organisation, que ce soit pour de l'aide ou du matériel, ou pour s'excuser d'un échec, jette +Ruse. Sur 10+, c'est bon. Ta réquisition en matériel ou en personnel est acceptée, ou ta bévue est ignorée. Sur 7-9, tout ne se passe pas comme prévu. Tu peux te faire enguirlander par tes supérieurs, et il y aura des retombées, mais tu obtiens le nécessaire pour le travail. Sur un échec, tu es dans la mouise. On peut te suspendre, lancer une enquête sur toi, ou te reléguer à la cave. Tu n'obtiendras pas d'aide tant que tout ça ne sera pas résolu.

Puis tu en choisis deux autres :

☐ **Génie tactique** : Quand tu déchiffres une situation difficile, tu peux jeter +Calme au lieu de +Ruse.

<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>BIZARRERIE :</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, Déchiffrer une situation difficile Cochée : <input type="checkbox"/>	

☐ **Montée d'adrénaline** : Si tu le souhaites, tu peux prendre jusqu'à un bonus de +3 pour **agir face au danger**. Pour chaque +1 bonus, le Gardien retient 1. Cette retenue peut être dépensée pour te donner -1 sur tout jet, *sauf agir face au danger*.

☐ **Maître du champ de bataille** : Tu es toujours conscient de ton environnement, et tu sais où te placer et de quoi te méfier. Prends +1 en armure (max 2-armure) en plus de ce que tu possèdes comme équipement.

☐ **On n'abandonne personne !** En combat, quand tu aides quelqu'un à s'échapper, jette +Ruse. Sur 10+, tu l'aides sans problèmes. Sur 7-9, soit tu l'aides à s'échapper, soit tu ne subis pas de dommages. Sur un échec, tu n'arrives pas à le faire s'échapper, et tu as attiré une attention hostile.

☐ **Mobilité** : Tu possèdes un camion, un van, ou une voiture conçue pour la chasse au monstre. Détermine deux bonnes choses, et une mauvaise, à son propos :

- *Bonnes choses* : spacieux; intimidant ; équipement de surveillance; rapide; discret; classique; kit médical; espace de repos; boîte à outils; armes cachées; anonyme, blindage (+1 armure à l'intérieur); costaud; cage à monstre.
- *Mauvaises choses* : bruyant; inconfortable ; capricieux; déglingué ; gouffre à essence; voyant ; lent ; ancien.

☐ **Premiers secours :** Tu as un kit de premiers secours, et la formation qui va avec. Jette +Calme quand **tu procures les premiers secours**. Sur 10+ le patient est stabilisé et soigné de 2-dommages. Sur 7-9, soit tu le stabilises, soit tu soignes 1-dommage. En cas d'échec, tu infliges 1-dommage supplémentaire. Tu ne peux procurer des premiers secours qu'une fois par blessure.

☐ **Indéboussolable** : Prends +1 en Calme (max +3).

## ÉQUIPEMENT

Choisis une arme sérieuse, et deux armes normales :

*Armes sérieuses, choisis-en une :*

- ☐ Pistolet mitrailleur (3-dommages courte auto bruit)
- ☐ Lance-grenades (4-dommages longue zone gore bruit recharger)
- ☐ Grenades (4-dommages courte zone gore bruit)
- ☐ Fusil de sniper (4-dommages longue)
- ☐ Fusil d'assaut (3-dommages longue auto bruit)

*Armes normales, choisis-en deux :*

- ☐ Petit revolver (2-dommages courte recharger bruit)
- ☐ Fusil à pompe (3-dommages courte gore)
- ☐ Fusil de chasse (2-dommages longue bruit)
- ☐ 9mm (2-dommages courte bruit)
- ☐ Gros couteau (1-dommage mêlée)

En plus, tu as, au choix, soit ☐ un gilet pare-balles (1-armure cachée) soit ☐ une armure de combat (2-armure lourde).

## 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 Professionnel 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
	Votre relation a un potentiel romantique. Pour l'instant, ça n'a pas été plus loin.	
	L'Organisation le surveille, et c'est toi qui a un œil dessus.	
	Vous êtes liés. Décris-lui à quel point.	
	Rencontrés sur une mission, vous avez travaillé ensemble, avec succès.	
	Il a travaillé avec l'Organisation auparavant, et il y est bien vu.	
	Vous étiez des amis, lorsque vous vous entraînerez, avant que l'Organisation ne te recrute. Cela peut-être militaire, civil, ou une école plus étrange. Décidez cela entre vous.	
	Il t'a sorti d'un sacré pétrin lors d'une mission qui avait tourné au vinaigre.	
	Tu as été envoyé pour "gérer sa situation", qui présentait un risque vis-à-vis de la politique de l'Organisation. Décris-lui comment tu t'en es sorti.	

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.

[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 de Professionnel   |
| <input type="checkbox"/> Prends +1 en Allure, max +2               | <input type="checkbox"/> Ajoute un tag de Ressource à l'Organisation, ou modifie un tag de Dysfonctionnement |
| <input type="checkbox"/> Prends +1 en Ruse, max +2                 | <input type="checkbox"/> Prend la tête d'une équipe de chasseurs de l'Organisation                           |
| <input type="checkbox"/> Prends +1 en Hargne, max +2               | <input type="checkbox"/> Choisis une action d'un autre livret  |
| <input type="checkbox"/> Choisis une autre action de Professionnel | <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"/> Retire ce chasseur de la circulation, à l'abri du danger.   |
| <input type="checkbox"/> Change l'archétype de ce chasseur.                    | <input type="checkbox"/> Décoche une case de Chance de ton livret.   |
| <input type="checkbox"/> Crée un second chasseur, à jouer en plus de celui-ci. | <input type="checkbox"/> Fais embaucher certains, ou l'ensemble, des chasseurs par ton Organisation. Ils obtiennent l'action <b>avoir à faire avec l'Organisation</b> , ainsi que salaire et autres avantages. |
| <input type="checkbox"/> Note deux des actions de base comme avancées.         |  |
| <input type="checkbox"/> Note deux autres actions de base comme avancées.      |  |

## PRENDRE LA TÊTE D'UNE ÉQUIPE DE CHASSEURS DE L'ORGANISATION

Tu diriges une équipe prête à t'épauler. Tu peux déjà les connaître, ou ils peuvent être nouveaux dans l'histoire. Une équipe est constituée 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.

## TON ORGANISATION