



LE VENGEUR

*Ils ont pris ceux que j'aimais. Je n'étais alors pas de taille à lutter,
mais j'ai étudié, je me suis entraîné, et maintenant, je suis prêt.
Je nettoierai le monde de leur abjecte présence. Car c'est tout ce qu'il me reste.*

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

Pour définir ton Vengeur, choisis-toi un nom. Ensuite, suis les instructions ci-dessous pour déterminer ton apparence, tes caractéristiques, ta perte, 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.
- Regard triste, regard glacial, regard de colère, regard impénétrable, regard impassible, regard blessé, regard tourmenté.
- Vêtements anonymes, vêtements en lambeaux, vêtements décontractés, équipement de chasse, surplus militaire, vieux vêtements.

CARACTÉRISTIQUES

Choisis une ligne puis note chaque caractéristique à droite →

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

TA PERTE

Qui as-tu perdu ? Choisis au moins un des choix suivants :

- ☐ ton père et / ou ta mère
- ☐ ton frère et / ou ta sœur
- ☐ ton épouse / époux
- ☐ ton ou tes enfants
- ☐ ton ou tes meilleurs amis

A cause de qui, de quoi ? Avec l'accord du meneur, choisis le type de monstre.

Pourquoi n'as-tu pas pu les sauver ? Tu étais (choisis un ou plusieurs options) :

- ☐ fautif ☐ blessé ☐ trop lent ☐ en refus de la vérité
- ☐ égoïste ☐ faible ☐ effrayé ☐ complice

ACTIONS

Tu as toutes les actions de base, et trois actions de Vengeur. Tu **connais ta proie**, et tu en choisis deux autres :

■ **Je connais ma proie** : tu conserves +1 quand, en le sachant, tu enquêtes, poursuis ou combats le type de monstre à l'origine de ta perte.

☐ **Berserk** : Peu importe ce que tu subis, tu peux poursuivre le combat jusqu'à son terme. Pendant un combat, le Gardien ne peut pas utiliser d'action de dommages contre toi. Les dommages prennent effet dès le combat terminé.

☐ **Plus jamais !** En combat, tu peux **protéger quelqu'un** sans jeter de dés, comme si tu avais fait 10+. Mais tu ne peux pas choisir de "souffrir moins".

☐ **Ce qui ne me tue pas ...** Si tu subis des dommages pendant un combat, tu conserves +1 jusqu'à son terme.

☐ **Ferveur** : Quand tu **manipules quelqu'un**, jette +Hargne au lieu de +Allure.

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

☐ **La sécurité d'abord** : Tu as customisé ton équipement avec des protections, te donnant +1 armure (max 2-armure).

☐ **La chirurgie pour les nuls** : Quand tu réalises les premiers soins rapidement et sans préparation (sur toi ou un autre), jette +Calme. Sur 10+, c'est bon, tu stabilises la blessure et tu soignes 1-dommage. Sur 7-9, choisis une option :

- Blessure stabilisée, mais le patient prend -1.
- Soigne 1-dommage et stabilise la blessure temporairement, mais elle reviendra plus tard (2-dommages et instable).
- Soigne 1-dommage, mais le patient conserve -1 tant que ce n'est pas soigné correctement.

Sur un échec, le Gardien choisit quels dommages tu infliges.

☐ **L'équipement, c'est important !** Avec ton arme de prédilection, ajoute +1 pour **mettre sur la tronche**.

ÉQUIPEMENT

Choisis une arme de prédilection et deux armes d'appoint.

Armes de prédilection, choisis-en une :

- ☐ Fusil à canon scié (3-dommages mêlée/courte gore bruit recharger)
- ☐ Canon de poing (3-dommages courte bruit)
- ☐ Poignard de combat (2-dommages mêlée silencieux)
- ☐ Épée ou hache à 2 mains (3-dommages mêlée gore lourd)
- ☐ Armes de spécialiste pour détruire votre ennemi (maillet et pieux en bois pour les vampires, dague d'argent pour les loups-garous, ...). 4-dommages contre ces monstres, 1-dommage dans les autres cas.
- ☐ Dague enchantée (2-dommages mêlée magie)
- ☐ Tronçonneuse (3-dommages mêlée gore instable bruit lourd)

Armes d'appoint, choisis-en deux :

- ☐ Petit revolver (2-dommages courte recharger bruit)
- ☐ 9mm (2-dommages courte bruit)
- ☐ Fusil à pompe (3-dommages courte gore)
- ☐ Fusil de chasse (2-dommages longue bruit)
- ☐ Gros couteau (1-dommage mêlée)
- ☐ Poings américain (1-dommage mêlée furtif)
- ☐ Fusil d'assaut (3-dommages courte auto bruit)

Tu possèdes de quoi te protéger, adapté à ton apparence, et qui vaut 1-armure.

Si tu le désires, tu peux prendre une voiture classique, une moto classique, un pick-up simple, ou un 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 Vengeur 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 aidé à un moment critique de ta quête vengeresse. Indique-lui ce dont tu avais besoin.	
	Il s'est dressé entre toi et ton objectif. Demande-lui pourquoi.	
	Il a également perdu un proche ou un ami par ces monstres. Demande-lui qui était-ce.	
	Relation, proche ou distante. Décris-lui l'état de cette relation.	
	Tu as sauvé sa vie, alors qu'il n'était encore qu'un pathétique chasseur débutant. Demande-lui de quoi tu l'as sauvé.	
	Tu respectes ses connaissances durement acquises, et tu viens souvent à lui pour obtenir des conseils.	
	Il t'a montré les ficelles du job quand tu apprenais encore à te battre.	
	Il t'a vu perdre les plombs. Décris-lui quelle était la situation, et demande-lui quels dommages collatéraux tu as causé.	

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 Hargne, max +3 | <input type="checkbox"/> Choisis une autre action de Vengeur |
| <input type="checkbox"/> Prends +1 en Calme, max +2 | <input type="checkbox"/> Gagne un Refuge, comme l'Expert, avec 2 options |
| <input type="checkbox"/> Prends +1 en Ruse, max +2 | <input type="checkbox"/> Ajoute une option à ton Refuge |
| <input type="checkbox"/> Prends +1 en Bizarrerie, max +2 | <input type="checkbox"/> Choisis une action d'un autre livret |
| <input type="checkbox"/> Choisis une autre action de Vengeur | <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 localisé le monstre responsable de ta perte – le Gardien doit concevoir le prochain mystère autour de lui. |

MA PERTE, MES ENNEMIS	NOTES (ACTIONS, RETENUES, ...)