



L'EXPERT

J'ai dédié mon existence à étudier le surnaturel.

Je connais leurs habitudes, leurs faiblesses.

Je ne suis ni le plus jeune, ni le plus fort, mais j'en sais assez pour être le plus dangereux.

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

Pour définir ton Expert, choisis-toi un nom. Ensuite, suis les instructions ci-dessous pour déterminer ton apparence, tes caractéristiques, tes actions, ton refuge 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 pensif, visage creusé, visage contemplatif, visage balafre, visage sévère, figure d'expérience, visage protecteur.
- Vêtements démodés, vêtements décontractés, vêtements pratiques, vêtements sur mesure, vêtements de plein air.

CARACTÉRISTIQUES

Choisis une ligne, puis note chaque Caractéristique à droite →

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

ACTIONS

Tu as toutes les actions de base, et tu choisis deux actions d'Expert :

☐ **Préparation** : Quand tu as besoin de quelque chose de rare ou d'inhabituel, jette +Ruse. Sur 10+, tu l'as sous la main ! Sur 7-9, tu l'as, mais pas ici : cela nécessitera un peu de temps pour le récupérer. Sur un échec, tu sais où le trouver, mais ce n'est pas un endroit recommandé.

☐ **Moins grave que ça n'en avait l'air** : Une fois par mystère, tu peux tenter de **t'accrocher malgré tes blessures**. Jette +Calme. Sur 10+, soigne 2-dommages et stabilise tes blessures. Sur 7-9, tu peux soit te stabiliser, soit soigner 1-dommage. Sur un échec, c'était pire que ça n'en avait l'air.

☐ **Coup précis** : Quand tu infliges des dommages à un monstre, tu peux **viser un point faible**. Jette +Hargne. Sur 10+, tu infliges +2 dommages. Sur 7-9, tu infliges +1 dommage. Sur un échec, tu laisses une belle ouverture au monstre pour te cogner.

☐ **L'homme (ou la femme) qui tombe à pic** : Au début de chaque mystère, jette +Ruse. Sur 10+, retiens 2, et sur 7-9, retiens 1. Dépense ta retenue pour être là où tu as besoin d'être, prêt et totalement préparé. Sur un échec, le Gardien retient 1 qu'il peut dépenser pour te placer au mauvais endroit, non-préparé, et pas prêt.

☐ **La voix de la raison** : Quand un chasseur vient à toi pour un conseil, donne lui sincèrement ton avis et ton opinion. S'il suit ton conseil, il gagne +1 à tous ses jets réalisés pour le suivre, et tu coches de l'expérience.

☐ **J'ai lu un truc là-dessus** : Jette +Ruse au lieu de +Calme pour agir face au danger.

NOM:					
APPARENCE:					
CARACTÉRISTIQUES A chaque jet d'une caractéristique cochée, coche de l'expérience.					
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"/>					
BIZARRIERIE :	<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"/>					

☐ **Sombre passé** : Par le passé, avant de devenir l'un des gentils, tu as trempé dans les arts mystiques et occultes maléfiques. Si tu **parcours ta mémoire** à la recherche d'informations pertinentes au cas en cours, jette +Bizarrie. Sur 10+, pose au Gardien 2 questions de la liste. Sur 7-9, poses-en une. Sur un échec, tu peux poser une question, mais tu t'es rendu complice de l'origine de la situation actuelle. Les questions sont :

- Quand j'ai eu maille à partir avec cette créature (ou une de ce genre) auparavant, qu'ai-je appris ?
- A ma connaissance, quelle magie noire pourrait nous être utile ici ?
- Est-ce que je connais quelqu'un qui pourrait être derrière tout ça ?
- Qui est-ce que je connais qui pourrait nous aider là maintenant ?

REFUGE

Tu t'es créé un refuge, un lieu sûr pour travailler et étudier. Choisis trois options pour ton refuge :

☐ **Oubliette.** Cette pièce est isolée de toute sorte de monstre, esprit ou magie que tu connais. Rien de ce qui est entreposé ici ne peut être retrouvé, ne peut en sortir, ou produire de la magie.

☐ **Bibliothèque encyclopédique.** Quand tu parcoures tes livres, prends +1 pour **enquêter sur le mystère** (tant que des travaux de référence ou historiques sont pertinents).

☐ **Abri de survie.** Tu disposes d'une pièce contenant le nécessaire de survie, et protégée de quasiment toutes les menaces extérieures, banales comme mystiques. Tu peux t'y abriter pour quelques jours.

☐ **Sorts de protection.** Le refuge est à l'abri des monstres – ils ne peuvent y entrer. Enfermés, ils peuvent tenter de s'évader, mais ce ne sera pas aisé.

☐ **Bibliothèque mystique.** Si tu utilises ta bibliothèque pour te préparer, avec les tomes et les grimoires adéquats, prends +1 pour **utiliser la Magie**.

☐ **Armurerie.** Tu possèdes un stock d'armes et d'objets mystiques, rares, voire tueurs de monstres. Si tu as besoin d'une arme spéciale, jette +Bizarrerie. Sur 10+, tu en as, et plusieurs par dessus le marché ! Sur 7-9, tu en as juste le minimum requis. Sur un échec, tu trouves bien quelque chose, mais inutile dans le cas en cours.

☐ **Atelier.** Tu possèdes une zone dédiée à la construction ou la réparation des flingues, voitures ou autres gadgets. Vois avec le Gardien combien de temps prendra chaque réparation ou construction, et s'il te faudra de l'aide ou des pièces détachées.

☐ **Laboratoire de Magie.** Tu as un labo occulte avec toute sorte d'ingrédients étranges et d'outils utiles au lancement de sorts (l'action **utiliser la Magie**, la Magie Véritable, et toute action magique).

☐ **Infirmierie.** Tu peux soigner des gens ici, et tu as l'espace nécessaire pour le repos de deux personnes. Le Gardien t'indiquera le temps nécessaire à la récupération d'un patient, et si tu as besoin d'aide ou d'autre chose.

ÉQUIPEMENT

Choisis trois armes tueuses de monstres :

☐ Maillet et pieux en bois (3-dommages contact lente bois)

☐ Épée en argent (2-dommages mêlée gore argent)

☐ Épée de fer froid (2-dommages mêlée gore fer)

☐ Poignard béni (2-dommages mêlée béni)

☐ Dague magique (2-dommages mêlée magie)

☐ Sac Ju Ju (1-dommage longue magie)

☐ Lance-flammes (3-dommages courte feu lourd instable)

☐ Magnum (3-dommages courte recharger bruit)

☐ Fusil à pompe (3-dommages courte gore bruit)

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 Expert 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 ton étudiant, ton apprenti, ton protégé, ton enfant. Décidez entre vous.	
	Il est venu à toi pour un conseil, et ça l'a tiré de danger. Demande-lui ce que c'était.	
	Il connaît certains de tes sombres secrets, mais il a accepté de n'en rien dire. Indique-lui ce qu'il sait.	
	Une relation distante. Précise-la lui.	
	Vous étiez tous deux membres d'un ordre ancien, maintenant dissolu. Demande-lui pourquoi il l'a quitté, puis dis-lui pourquoi toi tu l'as quitté.	
	Par le passé, il t'a fourni ou aidé à mettre la main sur un objet singulier, maintenant présent dans ton refuge. Indique-lui de quoi il s'agit.	
	Entraînés par le même maître. Demande-lui comment cela s'est terminé.	
	Tu as sauvé sa vie à un moment risqué. Décris-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.

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 Ruse, max +3

☐ Prends +1 en Calme, max +2

☐ Prends +1 en Allure, max +2

☐ Prends +1 en Bizarrie, max +2

☐ Choisis une autre action d'Expert

☐ Choisis une autre action d'Expert

☐ Ajoute une option à ton Refuge

☐ Ajoute une option à ton Refuge

☐ 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.

MON REFUGE	NOTES (ACTIONS, RETENUES, ETC)