

L'AGENT SAMUEL/SAMANTHA SALINGER

DIT(E) "UNCLE / AUNTIE SAM" EST L'EXPERT(E)

Sam a voué sa vie à découvrir et éradiquer les menaces surnaturelles qui mettent en péril les USA. Ayant refusé de se tourner vers l'anti-terrorisme il/elle subit la pression de ses supérieurs pour se « réorienter ». L'Expert(e) est le/la scientifique de la lutte contre les monstres. Il/elle connaît la plupart de leurs secrets et bénéficie d'une base d'opération équipée pour les affronter. Les archétypes de l'Expert(e) sont Bobby Singer dans Supernatural ou Rupert Giles dans Buffy contre les vampires.

Pour créer votre Expert(e), suivez les instructions ci-dessous pour choisir votre apparence, vos caractéristiques, vos manœuvres, votre refuge et votre équipement. Enfin, présentez-vous et attribuez vos histoires.

CHARME	Manipuler quelqu'un	<input type="checkbox"/>
COOL	Agir sous pression Donner un coup de main	<input type="checkbox"/>
FUTÉ	Enquêter sur un mystère Évaluer une situation qui craint	<input type="checkbox"/>
CORIACE	Casser la gueule Protéger quelqu'un	<input type="checkbox"/>
BIZARRE	Utiliser la magie	<input type="checkbox"/>

Chance

Transformer le résultat d'un jet de dés que vous venez d'effectuer en 12.

Réduire une blessure que vous venez de subir à 0 dégât.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Veine				Poisse

Dégâts

Quand vous subissez des dégâts, cochez un nombre de cases égal aux dégâts subis. Arrivé à quatre dégâts, cochez la case « Instable ».

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Indemne							Mourant

Instable

(Les blessures instables s'aggravent si rien n'est fait.)

Manœuvres

Vous connaissez toutes les manœuvres de base, auxquelles s'ajoutent deux manœuvres d'Expert :

J'ai lu des choses à ce sujet : lancez 2d6 +Futé au lieu de +Cool quand vous agissez sous pression.

A souvent raison : quand un Chasseur vient chercher conseil auprès de vous au sujet d'un problème, répondez-lui sincèrement. S'il/elle écoute vos conseils, il/elle gagne +1 constant tant qu'il/elle les suit et vous cochez de l'expérience.

État de préparation : quand vous avez besoin de quelque chose d'inhabituel ou de rare, lancez 2d6 +Futé. Sur un 10+, vous l'obtenez sur-le-champ. Sur un 7-9, vous savez où le trouver, mais cela va vous demander un peu de temps. En cas d'échec, vous savez où le trouver, mais l'endroit craint vraiment.

Ce n'est pas aussi grave qu'il n'y paraît : une fois par mystère, vous pouvez tenter de rester dans la course malgré vos blessures. Lancez 2d6 +Cool. Sur un 10+, éliminez 2 dégâts et stabilisez vos blessures. Sur un 7-9, éliminez 1 dégât ou stabilisez vos blessures. En cas d'échec, c'est pire qu'il n'y paraissait. Le Gardien peut vous infliger une manœuvre de dégâts ou rendre vos blessures instables.

Coup précis : quand vous infligez des dégâts à un monstre, vous pouvez viser un point faible. Lancez 2d6 +Coriace. Sur un 10+, vous infligez +2 dégâts. Sur un 7-9, vous infligez +1 dégât. En cas d'échec, vous offrez au monstre l'occasion de vous toucher.

L'homme (ou la femme) qui avait un plan : au début de chaque mystère, lancez 2d6 +Futé. Sur un 10+, réserve 2. Sur un 7-9, réserve 1. Dépensez la réserve pour être là où vous le devez, parfaitement préparé(e). En cas d'échec, le Gardien obtient réserve 1 qu'il peut dépenser pour que vous vous retrouviez au pire endroit, totalement pris(e) au dépourvu.

Sombre passé : vous vous êtes essayé(e) aux pires arts mystiques avant de rejoindre le camp des gentils. Si vous parcourez vos souvenirs en quête d'informations en rapport avec l'affaire en cours, lancez 2d6 +Bizarre. Sur un 10+, posez au Gardien deux questions au choix dans la liste ci-dessous. Sur un 7-9, n'en posez qu'une. En cas d'échec, vous pouvez quand même poser une question, mais vous êtes en partie responsable de la situation. Les questions sont :

- Quand j'ai eu affaire à cette créature (ou à l'un de ses congénères), qu'ai-je appris ?
- Connais-je une forme de magie noire qui pourrait m'être utile ?
- Connais-je quelqu'un qui pourrait être derrière tout ceci ?
- Connais-je quelqu'un qui pourrait nous aider en ce moment même ?

Refuge

Vous disposez d'un refuge, un endroit sûr d'où travailler. Ajoutez-lui trois des options suivantes :

Bibliothèque de connaissances. Quand vous compulsez vos ouvrages, gagnez +1 temporaire pour enquêter sur un mystère (si les ouvrages de référence sont pertinents).

Bibliothèque mystique. Quand vous compulsez vos grimoires et ouvrages occultes, gagnez +1 temporaire pour utiliser la magie.

Sorts de protection. Votre refuge est à l'abri des monstres. Ils ne peuvent tout simplement pas y entrer. Ils peuvent entreprendre des actions spéciales pour passer outre les sceaux, mais ce ne sera pas facile.

Arsenal. Vous disposez d'un ensemble d'armes et d'objets rares particulièrement dangereux pour les monstres. Si vous avez besoin d'une arme spéciale, lancez 2d6 +Bizarre. Sur un 10+, vous l'avez (en nombre si nécessaire). Sur un 7-9, vous l'avez, mais en petit nombre. En cas d'échec, vous n'avez pas la bonne arme.

Infirmier. Vous pouvez soigner les gens et disposez d'assez d'espace pour permettre à une ou deux personnes de se remettre. Le Gardien vous indiquera le temps nécessaire au patient et vous précisera si vous avez besoin d'aide ou de matériel en plus.

Atelier. Vous avez l'espace nécessaire pour produire et réparer des armes, véhicules et autres gadgets. À vous de déterminer avec le Gardien combien de temps prendra une production ou une réparation, et si vous avez besoin d'aide ou de matériel en plus.

Oubliette. Cette pièce est isolée de tout type de monstre, esprit et magie de votre connaissance. Rien de ce que vous y stockez ne peut être trouvé, produire de la magie ou en sortir.

Panic room. Elle renferme des provisions et dispose de protections normales et mystiques. Vous pouvez y rester caché(e) pendant des jours à l'abri de presque tout.

Laboratoire magique. Vous possédez un laboratoire mystique avec toutes sortes d'ingrédients et outils exotiques pour lancer des sorts (comme la manœuvre utiliser la magie, la magie souveraine et toute autre manœuvre magique).

Équipement

Vous gagnez trois armes tueuses de monstre.

Armes tueuses de monstre (choisissez-en trois) :

- Pieux en bois et maillet (3 dégâts, personnel, lent, bois)
- Épée en argent (2 dégâts, allonge, sanglant, argent)
- Épée en fer froid (2 dégâts, allonge, sanglant, fer)
- Poignard bénit (2 dégâts, allonge, béni)
- Dague magique (2 dégâts, allonge, magique)
- Sac de Ju-Ju (1 dégât, loin, magique)
- Lance-flammes (3 dégâts, proche, feu, lourd, volatil)
- Magnum (3 dégâts, proche, rechargement, bruyant)
- Fusil à pompe (3 dégâts, proche, sanglant, bruyant)

L'AGENT RICHARD/RACHEL MYERS EST LE/LA PROFESSIONNEL(LE)

Il/elle est un ancien marines qui a rejoint le FBI. Septique par excellence, la hiérarchie l'a affecté(e) au WeCAP pour surveiller « Uncle/Antie Sam » et s'assurer que ses expériences de zinzin n'aillent pas trop loin... Bon combattant et coéquipier, il/elle est avant tout fidèle à l'agence. Que la chasse au monstre soit son métier l'étonne chaque jour un peu plus. Les archétypes du Professionnel sont Riley et l'Initiative dans Buffy contre les vampires ou Olivia Dunham dans Fringe.

Pour créer votre Professionnel(le), suivez les instructions ci-dessous pour choisir votre apparence, vos caractéristiques, vos manœuvres, votre refuge et votre équipement. Enfin, présentez-vous et attribuez vos histoires.

CHARME	Manipuler quelqu'un	<input type="checkbox"/>
COOL	Agir sous pression Donner un coup de main	<input type="checkbox"/>
FUTÉ	Enquêter sur un mystère Évaluer une situation qui craint	<input type="checkbox"/>
CORIACE	Casser la gueule Protéger quelqu'un	<input type="checkbox"/>
BIZARRE	Utiliser la magie	<input type="checkbox"/>

Chance

Transformer le résultat d'un jet de dés que vous venez d'effectuer en 12.

Réduire une blessure que vous venez de subir à 0 dégât.



Veine



Poisie

Dégâts

Quand vous subissez des dégâts, cochez un nombre de cases égal aux dégâts subis. Arrivé à quatre dégâts, cochez la case « Instable ».



Indemne



Mourant

Instable



(Les blessures instables s'aggravent si rien n'est fait.)

Manœuvres

Vous connaissez toutes les manœuvres de base, auxquelles s'ajoutent trois manœuvres de Professionnel :

Ne montre rien : si vous le souhaitez, vous pouvez prendre jusqu'à +3 bonus quand vous **agissez sous pression**. Pour chaque +1 utilisé, le Gardien gagne une réserve de 1. Cette réserve peut être dépensée plus tard pour vous donner -1 à une manœuvre, sauf quand vous **agissez sous pression**.

Imperturbable : gagnez +1 Cool (+3 max.).

Conscience du champ de bataille : vous savez toujours ce qui se passe autour de vous et ce dont il faut vous méfier. Gagnez +1 armure (armure 2 max.) en plus de ce que vous confère votre équipement.

On ne laisse personne derrière : au combat, quand vous aidez quelqu'un à s'enfuir, 2d6 +Futé. Sur un 10+, l'intéressé(e) s'en sort sans problème. Sur un 7-9, il/elle s'en sort ou ne subit pas de dégâts, comme vous voulez. En cas d'échec, vous ne lui permettez pas de s'enfuir et vous attirez l'attention de l'ennemi.

Génie tactique : quand vous **évaluez une situation qui craint**, vous pouvez lancer 2d6 +Cool au lieu de +Futé.

Toubib' : vous possédez une trousse de premiers secours et êtes capable de soigner les gens. Quand vous **prodiguez les premiers soins**, lancez 2d6 +Cool. Sur un 10+, le patient est stabilisé et élimine 2 dégâts. Sur un 7-9, éliminez 2 dégâts ou stabilisez le patient. En cas d'échec, vous infligez 1 dégât supplémentaire. Cette manœuvre remplace les premiers soins habituels.

Mobilité : vous avez un véhicule (camion, van ou voiture) adapté à la chasse aux monstres. Choisissez deux qualités et un défaut :

Qualités : spacieux, matériel de surveillance, rapide, discret, intimidant, classique, antenne médicale, couchage, réserve d'outils, armes dissimulées, anonyme, blindé (+1 armure à l'intérieur), robuste, cage à monstre.

Défauts : bruyant, voyant, capricieux, esquinaté, gourmand en carburant, inconfortable, lent, vieux.

Équipement

Choisissez une armure, une arme sérieuse et deux armes normales.

Armure (choisissez-en une) :

- Gilet pare-balles (armure 1, caché)
 Armure de combat (armure 2, lourd)

Armes lourdes (choisissez-en une) :

- Fusil d'assaut (3 dégâts, loin, zone, bruyant, rechargement)
 Lance-grenades (4 dégâts, loin, zone, sanglant, bruyant, echargement)
 Fusil de sniper (4 dégâts, loin)
 Grenades (4 dégâts, proche, zone, sanglant, bruyant)
 Mitraillette (3 dégâts, proche, zone, bruyant, rechargement)

Armes normales (choisissez-en deux) :

- Revolver, calibre .38 (2 dégâts, proche, rechargement, bruyant)
 9 mm (2 dégâts, proche, bruyant)
 Fusil de chasse (2 dégâts, loin, bruyant)
 Fusil à pompe (3 dégâts, proche, sanglant)
 Couteau de chasse (1 dégât, allonge)

L'AGENT MICHEL(LE) FANZI DIT "MICH" EST LE/LA BARJO

Recruté(e) comme analyste par le Bureau, cet élément brillant, voué à une belle carrière, a complètement changé de cap après avoir traqué un fantôme mésopotamien suite à une série de morts par « cancer foudroyant ». Après cet événement, seul l'agent Salinger sut exploiter sa géniale paranoïa et son attrait pour le surnaturel. La hiérarchie aimerait bien s'en débarrasser et guette la moindre erreur de sa part... Il/elle voit les liens entre les choses et c'est comme cela qu'il/elle découvre les Monstres et décida de lutter contre eux. Les archétypes du Barjo sont Mulder et les Bandits solitaires dans X-Files : Aux frontières du réel.

Pour créer votre Barjo, suivez les instructions ci-dessous pour choisir votre apparence, vos caractéristiques, vos manœuvres, votre refuge et votre équipement. Enfin, présentez-vous et attribuez vos histoires.

CHARME	Manipuler quelqu'un	
COOL	Agir sous pression Donner un coup de main	
FUTÉ	Enquêter sur un mystère Évaluer une situation qui craint	
CORIAGE	Casser la gueule Protéger quelqu'un	
BIZARRE	Utiliser la magie	

Chance

Transformer le résultat d'un jet de dés que vous venez d'effectuer en 12.

Réduire une blessure que vous venez de subir à 0 dégât.



Veine



Poisie

Dégâts

Quand vous subissez des dégâts, cochez un nombre de cases égal aux dégâts subis. Arrivé à quatre dégâts, cochez la case « Instable ».



Indemne



Mourant

Instable



(Les blessures instables s'aggravent si rien n'est fait.)

Manœuvres

Vous connaissez toutes les manœuvres de base, auxquelles s'ajoutent trois manœuvres de Barjo :

Établir des liens : au début de chaque mystère, si vous cherchez le tableau d'ensemble dans lequel s'inscrivent les événements en cours, lancez 2d6 +Futé. Sur un 10+, réserve 3. Sur un 7-9, réserve 1. Dépensez votre réserve durant le mystère pour poser au Gardien une des questions suivantes :

- Cette personne est-elle liée aux événements en cours plus qu'elle ne le prétend ?
- Quand et où se déroulera le prochain événement critique ?
- Que veut le monstre à cette personne ?
- Est-ce lié à des mystères que nous avons précédemment abordés ?
- En quoi ce mystère est-il lié au tableau d'ensemble ?

Regard fous : vous gagnez +1 Bizarre (+3 max.).

Regardez, tout colle : vous pouvez utiliser Futé au lieu de Charme quand vous manipulez quelqu'un.

Esprit soupçonneux : quand quelqu'un vous ment, vous le savez.

Souvent sous-estimé : quand vous faites n'importe quoi pour éviter quelque chose, lancez 2d6 +Bizarre. Sur un 10+, vous êtes perçu(e) comme inoffensif/ve et sans intérêt. Sur un 7-9, au choix : inoffensif/ve ou sans intérêt. En cas d'échec, vous attirez une bonne partie de l'attention.

Contraire : quand vous **cherchez et obtenez les conseils honnêtes de quelqu'un** sur la meilleure marche à suivre et que vous faites autre chose, cochez de l'expérience. Si vous faites totalement le contraire, vous gagnez aussi +1 constant sur les manœuvres que vous effectuez dans ce sens.

Amis du Net : vous connaissez beaucoup de gens sur Internet. Quand vous **contactez un ami du Net** pour qu'il vous aide dans le cadre d'un mystère, lancez 2d6 +Charme. Sur un 10+, il est disponible et vous aide : il est en mesure de réparer quelque chose, de casser un code, de pirater un ordinateur, ou de vous dégoter des informations bien précises. Sur un 7-9, il est prêt à vous aider, mais cela lui prendra du temps ou vous devrez participer à l'effort. En cas d'échec, vous brûlez vos cartouches.

Furtif/ve : quand vous **attaquez dans le cadre d'une embuscade ou par-derrière**, infligez +2 dégâts.

Équipement

Vous gagnez une arme normale et deux armes cachées.

Armes normales (choisissez-en une) :

- Revolver, calibre .38 (2 dégâts, proche, rechargement, bruyant)
- 9 mm (2 dégâts, proche, bruyant)
- Fusil de chasse (2 dégâts, loin, bruyant)
- Magnum (3 dégâts, proche, rechargement, bruyant)
- Fusil à pompe (3 dégâts, proche, sanglant, bruyant)
- Poignard (1 dégât, allonge)

Armes cachées (choisissez-en deux) :

- Couteaux de lancer (1 dégât, proche, multiple)
- Pistolet de poche (2 dégâts, proche, rechargement, bruyant)
- Garrot (3 dégâts, personnel)
- Lampe torche de vigile (1 dégât, allonge)
- Gants de MMA/coup-de-poing américain (1 dégât, allonge)
- Couteau papillon/pliable (1 dégât, allonge)

L'AGENT GABRIEL(LE) CARSON EST L'ÉPOUVANTAIL

Gabriel(le) est « différent(e) ». Depuis qu'il/elle est entré(e) en contact avec un mystérieux artefact, qui a disparue dans les profondeurs de l'entrepôt secret du pentagone, il/elle n'est plus le/la même. Il/elle a maintenant des pouvoirs surnaturels qu'il/elle ne contrôle pas parfaitement et puis il y a autre chose, mais il/elle ne préfère pas en parler. Les archétypes de l'Épouvantail sont Sam Winchester dans Supernatural, ou Willow dans Buffy contre les vampires lors des premières saisons.

Pour créer votre Épouvantail, suivez les instructions ci-dessous pour choisir votre apparence, vos caractéristiques, vos manœuvres, votre refuge et votre équipement. Enfin, présentez-vous et attribuez vos histoires.

CHARME	Manipuler quelqu'un	<input type="checkbox"/>
COOL	Agir sous pression Donner un coup de main	<input type="checkbox"/>
FUTÉ	Enquêter sur un mystère Évaluer une situation qui craint	<input type="checkbox"/>
CORIACE	Casser la gueule Protéger quelqu'un	<input type="checkbox"/>
BIZARRE	Utiliser la magie	<input type="checkbox"/>

Chance

Transformer le résultat d'un jet de dés que vous venez d'effectuer en 12.

Réduire une blessure que vous venez de subir à 0 dégât.

Spécial Épouvantail : plus vous cochez de cases Chance, plus votre côté obscur s'affirme.

Veine Poisse

Dégâts

Quand vous subissez des dégâts, cochez un nombre de cases égal aux dégâts subis. Arrivé à quatre dégâts, cochez la case « Instable ».

Indemne Mourant

Instable

(Les blessures instables s'aggravent si rien n'est fait.)

Manœuvres

Vous connaissez toutes les manœuvres de base, auxquelles s'ajoutent trois manœuvres d'Épouvantail :

Télépathie : vous pouvez lire les pensées des gens et glisser des mots dans leur esprit. Cela peut vous permettre d'**enquêter sur un mystère** ou d'**évaluer une situation qui craint** sans être obligé(e) de parler. Vous pouvez également **manipuler quelqu'un** sans parler. Vous jouez les manœuvres normalement, si ce n'est que les gens seront certainement étonnés par cette forme de communication mentale.

Malédiction : quand vous lancez un sort (en **utilisant la magie**), choisissez un des effets suivants (qui s'ajoute à l'effet habituel) :

- la cible tombe malade.
- la cible subit immédiatement des dégâts (2 dégâts, magique, ignore l'armure).
- la cible brise un objet précieux ou important.

Double vue : vous voyez l'invisible, notamment les esprits et les influences magiques. Vous pouvez communiquer, voire négocier, avec les esprits que vous voyez, qui vous donnent plus de chances de remarquer des indices quand vous **enquêtes sur un mystère**.

Prémonitions : au début de chaque mystère, lancez 2d6 + Bizarre. Sur un 10+, vous obtenez une vision détaillée d'un sale événement qui ne s'est pas encore déroulé. Gagnez +1 temporaire pour empêcher qu'il ne se réalise. Sur un 7-9, vous recevez des images confuses. En cas d'échec, vous recevez une vision de mauvais augure vous concernant et le Gardien gagne réserve 3, qu'il peut assigner à vos jets.

Pressentiments : quand **quelque chose de mal arrive** (ou est sur le point d'arriver) quelque part où vous ne vous trouvez pas, lancez 2d6 + Futé. Sur un 10+, vous découvrez où vous rendre juste à temps pour y parvenir. Sur un 7-9, vous arrivez à temps pour intervenir, mais pas pour l'empêcher complètement. En cas d'échec, vous y arrivez à temps pour vous retrouver dans la mouise.

À l'écoute : vous pouvez **accorder votre esprit sur un monstre ou un sbire**. Lancez 2d6 + Bizarre. Sur un 10+, réserve 3. Sur un 7-9, réserve 1. En cas d'échec, le monstre est conscient de votre présence. Dépensez 1 réserve pour poser une des questions suivantes au Gardien, et gagnez +1 constant quand vous agissez en rapport avec les réponses :

- Où se trouve la créature en ce moment même ?
- Que compte-t-elle faire en ce moment même ?
- Qui sera la cible de sa prochaine attaque ?
- Qui considère-t-elle comme la menace la plus importante ?
- Comment puis-je attirer son attention ?

Gros coup : vous pouvez utiliser vos pouvoirs pour **Casser la gueule**. Lancez 2d6 + Bizarre au lieu de +Coriace. L'attaque prend la forme suivante : 2 dégâts, proche, évident, ignore l'armure. En cas d'échec, vous subissez un contrecoup magique.

Poisse : vous créez des coïncidences. Quand vous **portez la poisse à une cible**, lancez 2d6 + Bizarre. Sur un 10+, réserve 2. Sur un 7-9, réserve 1. En cas d'échec, le Gardien gagne réserve 2 contre vous et peut l'utiliser de la même façon. Dépensez votre réserve pour :

Nom du joueur : _____

- Interférer avec un chasseur pour lui donner -1 temporaire.
- Aider un chasseur pour lui donner +1 temporaire en interférant avec son adversaire.
- Interférer avec ce qu'un monstre, sbire ou figurant tente de faire.
- Provoquer un accident qui inflige 1 dégât à la cible.
- La cible trouve quelque chose que vous lui avez laissé.
- La cible perd quelque chose que vous n'allez pas tarder à trouver.

Le côté obscur

Vos pouvoirs ont une origine peu recommandable, si bien que vous êtes parfois tenté(e) de faire des choses que vous ne devriez pas. Il peut s'agir d'ordres qui vous sont donnés par ce qui vous confère votre pouvoir ou de simples pulsions nées de votre inconscient. Quelque chose comme ça. Dans tous les cas, ce n'est pas rassurant.

Choisissez les trois traits de votre côté obscur :

- Violence
- Dépression
- Secrets
- Luxure
- Sombre pacte
- Culpabilité
- Inhumain
- Dépendance
- Sautes d'humeur
- Rage
- Autodestructeur
- Soif de pouvoir
- Troubles compulsifs
- Hallucinations
- Douleur
- Paranoïa

Le Gardien peut vous demander de faire de vilaines choses (liées aux traits) quand vos pouvoirs l'exigent. Si vous obtenez, tout se passe bien. Dans le cas contraire, vos pouvoirs ne sont plus utilisables jusqu'à la fin du mystère (ou jusqu'à ce que vous cédiez). Plus vous avez coché de cases Chance, plus ces demandes seront moches.

Équipement

Vous gagnez deux armes normales et les amulettes ou objets magiques nécessaires pour évoquer vos pouvoirs.

Armes normales (choisissez-en deux) :

- Revolver, calibre .38 (2 dégâts, proche, rechargement, bruyant)
- 9 mm (2 dégâts, proche, bruyant)
- Fusil de chasse (2 dégâts, loin, bruyant)
- Fusil à pompe (3 dégâts, proche, sanglant, bruyant)
- Couteau de chasse (1 dégât, allonge)

L'AGENT PAUL(A) PAULSON DIT "LE/LA BLEU(E)" EST L'ORDINAIRE

Paul(a) est l'agent de liaison affecté(e) au WeCAP. Très à l'aise dans les relations sociales il/elle s'est bien intégré(e) dans l'équipe et est en charge des relations avec les familles des victimes et les autres agences gouvernementales. Sa maladresse naturelle et sa tendance à se faire capturer par les Monstres en font un être à part. Les archétypes de l'Ordinaire sont Xander et Cornelia dans Buffy contre les vampires.

Pour créer votre Ordinaire, suivez les instructions ci-dessous pour choisir votre apparence, vos caractéristiques, vos manœuvres, votre refuge et votre équipement. Enfin, présentez-vous et attribuez vos histoires.

CHARME	Manipuler quelqu'un	<input type="checkbox"/>
COOL	Agir sous pression Donner un coup de main	<input type="checkbox"/>
FUTÉ	Enquêter sur un mystère Évaluer une situation qui craint	<input type="checkbox"/>
CORIAGE	Casser la gueule Protéger quelqu'un	<input type="checkbox"/>
BIZARRE	Utiliser la magie	<input type="checkbox"/>

Chance

Transformer le résultat d'un jet de dés que vous venez d'effectuer en 12.

Réduire une blessure que vous venez de subir à 0 dégât.

Veine Poisse

Dégâts

Quand vous subissez des dégâts, cochez un nombre de cases égal aux dégâts subis. Arrivé à quatre dégâts, cochez la case « Instable ».

Indemne Mourant

Instable

(Les blessures instables s'aggravent si rien n'est fait.)

Manœuvres

Vous connaissez toutes les manœuvres de base, auxquelles s'ajoutent trois manœuvres d'Ordinaire :

Victime permanente : quand un autre Chasseur utilise **protéger quelqu'un pour vous protéger**, il coche de l'expérience. Chaque fois qu'un monstre vous capture, vous cochez de l'expérience.

Oups ! : si vous voulez **tomber sur quelque chose d'important**, dites-le au Gardien. Vous trouverez quelque chose d'important et d'utile, mais pas nécessairement lié à vos problèmes actuels.

Fichons le camp d'ici ! : si vous pouvez **protéger quelqu'un** en lui disant quoi faire ou en l'aidant à filer, 2d6 +Charme au lieu de +Coriace.

Panique : quand vous devez vous échapper **précisez le chemin que vous voulez emprunter** et 2d6 +Futé. Sur un 10+, vous êtes hors de danger. Sur un 7-9, vous pouvez filer ou rester, mais si vous voulez partir, il vous en coûtera (vous laissez quelque chose derrière ou quelque chose vous accompagne). En cas d'échec, vous êtes pris à mi-chemin.

Tiens bon ! : quand vous combattez un monstre, si vous **donnez un coup de main à quelqu'un**, ne lancez pas 2d6 +Cool. Considérez que vous avez obtenu un 10.

Fais-moi confiance : quand vous dites la vérité à un individu normal pour le protéger du danger, 2d6 +Charme. Sur un 10+, il ait ce que vous lui dites sans poser de questions. Sur un 7-9, l'individu obtempère, mais le gardien choisit :

- l'individu commence par vous poser une question difficile ;
- l'individu joue la montre et hésite un moment ;
- l'individu a une « meilleure » idée ;

En cas d'échec, il pense que vous êtes fou, voire dangereux.

Qu'est-ce qui pourrait aller de travers ? : quand vous **foncez tête baissée** sans protéger vos arrières, réserve 2. Vous pouvez dépenser votre réserve pour :

- infliger +1 dégât ;
- diminuer de 1 les dégâts subis par quelqu'un ;
- gagner +2 temporaire quand vous agissez sous pression.

T'inquiète, je vais jeter un œil : quand vous **partez de votre propre chef** pour vérifier un endroit (ou quelque chose) d'effrayant, cochez de l'expérience.

Équipement

Vous gagnez deux armes ordinaires et un moyen de transport.

Armes ordinaires (choisissez-en deux) :

- Club de golf, batte de baseball, batte de cricket ou crosse de hockey (2 dégâts, allonge, inoffensif, sanglant)
- Couteau de poche ou couteau suisse (1 dégât, allonge, utile, petit)
- Arme de poing de petit calibre (2 dégâts, proche, rechargement, bruyant)
- Fusil de chasse (3 dégâts, loin, bruyant, rechargement)
- Masse ou hache de pompier (3 dégâts, allonge, sanglant)
- Nunchaku (2 dégâts, allonge, zone)

Moyen de transport (choisissez-en deux) :

- Skateboard
- Vélo
- Voiture plutôt récente en bon état
- Voiture ancienne en mauvais état
- Moto
- Van

