

MONSTER OF THE WEEK

REVISED EDITION, 2015 - KIT DE DÉMONSTRATION



MICHAEL SANDS

AUTHOR

**DANIEL GORRINGE,
JUAN OCHOA,
AND KURT KOMODA**

INTERIOR ART

ERIC QUIGLEY

COVER ART

SEAN NITTNER

PROJECT MANAGEMENT

STEVE HICKEY

EDITOR

FRED HICKS

LAYOUT AND
SPELL-SLINGER PLAYBOOK

CHRIS HANRAHAN

BUSINESS DEVELOPMENT

CARRIE HARRIS

MARKETING

*For Amanda and Zelda with love, for their support and tolerance
over the very long time this game was in development.*

Gaspard souhaite remercier vivement Jennifer Schroeder, Maxime Chattam, Chris Carter et Michael Connelly pour avoir planté dans son imaginaire les graines qui ont fait germer le Mystère présenté dans ce kit. Un grand merci également à Clémence et Morgane, les bonnes fées de la correction sans qui vous ne liriez pas ce kit aussi facilement. Bonne fées auxquelles j'ajoute François, Pernic et Marcellus pour leurs retours éclairant. Et last but not least (vous avez vu les filles j'ai encore mis des mots en anglais), notre fournisseur officiel de rêve : Jeff qui, un jour, nous a embarqués dans ce beau projet.

An Evil Hat Productions Publication in partnership with Michael Sands

www.evilhat.com • feedback@evilhat.com

@EvilHatOfficial on Twitter

facebook.com/EvilHatProductions

Monster of the Week Revised Edition

EHP0009 • ISBN 978-1-61317-091-5

Text copyright © 2015 Michael Sands.

Art and Spell-Slinger playbook are copyright © 2015

Evil Hat Productions, LLC and their respective creators.

All rights reserved.

First published in 2015 by Evil Hat Productions, LLC.

10125 Colesville Rd #318, Silver Spring, MD 20901.

Evil Hat Productions and the Evil logo are trademarks owned by Evil Hat Productions, LLC. All rights reserved.

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or otherwise, without the prior express permission of the publisher.

That said, if you're doing it for personal use, knock yourself out.

That's not only allowed, we encourage you to do it.

For those working at a copy shop and not at all sure if this means the person standing at your counter can make copies of this thing, they can. This is "express permission." Carry on.

This is a game where people make up stories about wonderful, terrible, impossible, glorious things. All the characters and events portrayed in this work are fictional. Any resemblance to real people, creatures of the night, psychic hunters hellbent on ending the werewolf threat, or actual Mongolian death worms is purely coincidental, but kinda hilarious.



MONSTER OF THE WEEK KIT DE DÉMONSTRATION

Chers lecteurs, vous allez trouver dans les pages suivantes les éléments pour tester *Monster Of The Week*, un jeu conçu et écrit par Michael Sanders et publié, en France, conjointement, par les Éditions Raise Dead et le Studio Deadcrows.

MAIS QU'EST-CE QUE MONSTER OF THE WEEK ?

Monster Of The Week est un jeu de rôle portant sur le thème familier du monstre à vaincre chaque semaine, présent dans des séries comme *Buffy contre les vampires*, *X-Files – Aux frontières du réel* ou encore *Supernatural*. Le surnaturel existe : vampires, loups-garous, créatures artificielles, extra-terrestres, complotistes, horreurs indicibles ; ils viennent tous frapper aux portes de notre réalité quotidienne. Si nous ne sommes pas au courant de leur existence c'est parce qu'une poignée de courageux Chasseurs de Monstres veille sur nous, faisant rempart contre l'inhumaine menace.

Pour ceux d'entre vous qui ne savent pas ce qu'est un jeu de rôle, il s'agit d'un conte interactif. Ici, pas de perdant, tout le monde gagne si chacun s'amuse. Un joueur va incarner le conteur, appelé « le Gardien des Mystères » ou plus simplement « le Gardien ». Les autres joueurs, que l'on appelle plus familièrement « les Joueurs » vont donner vie aux héros du conte : les Chasseurs de Monstres. Le Gardien assure l'animation de la partie, il décrit les situations, les réactions des personnages secondaires et les Joueurs, eux, donnent vie aux héros de l'histoire en

décrivant leurs actions et en interprétant leurs rôles comme un acteur le ferait dans l'une des séries auxquelles nous faisons référence plus haut. L'histoire, ainsi créée, est appelée « un Mystère ».

Pour trancher les situations dont l'issue est incertaine, le Gardien s'appuie sur un système de règles léger et efficace appelé « système apocalypse ». La base est simple : chaque Chasseur peut effectuer huit Manœuvres de base plus quelques-unes qui lui sont particulières. Il possède également cinq Caractéristiques qui permettent de visualiser ses forces et ses faiblesses. Quand le résultat d'une situation en jeu n'est pas évident, le Joueur et le Gardien se mettent d'accord pour utiliser une Manœuvre pour résoudre ce point. Cette Manœuvre est liée à une Caractéristique, allant de -1 à + 3. On jette alors deux dés à six faces et on additionne les résultats obtenus à la Caractéristique ce qui donne un résultat entre 1 et 15, voire plus en cas de bonus. Un résultat de 1 à 6 est un échec, de 7 à 9 le personnage réussit, mais il y a un prix à payer, à 10 et plus la réussite est totale.

Pour vous permettre de mieux comprendre le fonctionnement du jeu, nous avons filmé une partie de démonstration utilisant l'intrigue de ce kit. Si vous comptez être le Gardien n'hésitez pas à la visionner à l'adresse suivante www.2d6pluscool.ovh, elle vous permettra de bien comprendre les mécaniques de jeu. Pour les Joueurs nous avons mis un exemple de partie qui ne dévoile pas l'intrigue un peu plus loin, cet exemple, couplé à la lecture des règles devrait suffire pour commencer.

Pour pouvoir jouer il vous faut :

- un joueur qui assumera le rôle de Gardien et qui aura bien lu le présent kit;
- deux à cinq Joueurs qui incarneront les héros de l'histoire, nos valeureux Chasseurs de Monstres;
- autant de livrets de Chasseur différents que de Joueurs et au moins une feuille de référence des Chasseurs qui résume les règles, vous trouverez ces livrets un peu plus loin dans ce kit;
- le présent kit pour le Gardien;
- deux dés à six faces par Joueur, le Gardien n'en ayant pas besoin;
- du papier et des crayons pour tout le monde;
- de quoi boire et grignoter sera un plus apprécié par tous les participants, les émotions, ça creuse.



POLICE LINE DO NOT CROSS

COMMENT JOUER ?

ÉTAPE 1 : LE GARDIEN LIT LE KIT ET PRÉPARE LA PARTIE

Avant de commencer à jouer, il faut définir qui parmi les participants jouera le rôle du Gardien. Le Gardien devra alors lire intégralement ce kit et bien l'assimiler. Il doit ensuite préparer les éléments listés ci-dessus en imprimant les livrets des Chasseurs, les feuilles de référence des Chasseurs, du Gardien et répartir qui apporte quoi (dés, crayons, pizzas, chips, sodas, etc.). Il faut compter 1 à 3 h, selon votre expérience des jeux de rôle, pour tester ce jeu entre l'explication des règles par le Gardien, la customisation des Chasseurs et la résolution du Mystère de démonstration. Une fois que vous êtes tous bien installés autour de la table, vous pouvez passer à l'étape 2.

ÉTAPE 2 : LES JOUEURS SE RÉPARTISSENT LES RÔLES ET CUSTOMISENT LEUR CHASSEUR

Les autres joueurs vont donc donner vie aux héros de l'histoire. Il s'agit maintenant au Gardien de les accompagner dans la répartition des rôles et la customisation des livrets de Chasseur. Le Gardien devrait commencer par présenter un peu de contexte, en s'appuyant sur les paragraphes « Mais qu'est-ce que Monster Of The Week ? » et la description des règles figurant plus haut, ainsi que le concept de groupe proposé juste après. Pour ce Kit de découverte, nous avons imaginé un concept de groupe déjà formé.

Les Joueurs incarneront les membres du WeCAP, le Weird Criminal Apprehension Program, une unité du FBI, très discrète, en charge des phénomènes paranormaux. Basés à Quantico, les agents peuvent mobiliser à tout moment un avion de transport de l'armée pour les trimbaler, avec leur matériel aux quatre coins du pays afin d'enquêter sur les apparitions d'Ovnis, les sauvages agressions de vampires ou de loups-garous ou encore l'élimination de démons ou de maléfiques sorcières manipulatrices.

L'équipe du WeCAP se compose de :

L'agent Samuel/Samantha Salinger dit(e) « Uncle / Auntie Sam » est L'Expert(e) : Sam voue 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'opérations équipée pour les affronter. Les archétypes de l'Expert sont Bobby Singer dans *Supernatural* ou Rupert Giles dans *Buffy contre les vampires*.

L'agent Richard/Rachel Myers est Le/La Professionnel(le) : Il/elle est un(e) ancien(e) officier des 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 aux monstres 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*.

L'agent Michel(le) Fanzi dit « Mitch » est Le/La Barjo : Recruté 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 évènement, 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 découvrit 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*.

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 disparu 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.

L'agent Paul(a) Paulson dit « le/la Bleu » 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*.

Une fois qu'il a présenté les rôles disponibles, le Gardien laisse chaque Joueur choisir un Chasseur et lui donne le livret correspondant. Point important : il ne peut y avoir qu'un seul Chasseur de chaque type. Une fois que chaque Joueur a son livret, il lui suffit de se laisser

guider et de choisir parmi les options proposées dans chaque livret. Le Gardien, qui doit les avoir lus, étant là pour guider les Joueurs dans leurs choix.

JE SUIS FAN DES CHASSEURS !

Parmi les principes du Gardien figure l'idée que le Gardien doit « Être fan des personnages de ses Joueurs ». Ce principe commence dès la création et a pour vocation de rendre le jeu aussi intéressant que possible pour tous. En application de ce principe, Gardien, n'hésitez pas à orienter les Joueurs vers les choix les plus appropriés pour le Mystère que vous allez jouer sans pour autant en révéler l'intrigue. Rien n'est plus frustrant que de ne pas avoir le truc ad hoc pour régler une situation compliquée. À l'inverse, n'hésitez pas à entraver un choix qui va détruire votre beau Mystère. Il faut que le jeu soit passionnant d'abord et avant tout, alors pas d'hésitation, un petit coup de pouce aux Joueurs vaut mieux que trente minutes d'ennui à chercher une solution impossible.

Après que les joueurs ont choisi l'apparence de leurs personnages, ils attendent que tout le monde ait fini. Le gardien va alors animer deux tours de table. Durant le premier, chaque Joueur va expliquer aux autres qui est son Chasseur et ce qu'il sait faire. Pendant le deuxième tour, chaque Joueur va affecter l'une des options d'historique figurant sur son livret à chacun des autres Joueurs.

CRÉER L'AGENCE

Une fois les Chasseurs créés et les historiques distribués, il vous faudra animer la création de l'Agence. Il faut lui choisir deux « avantages » et deux « inconvénients » qui sont là surtout pour exciter l'imagination des joueurs et du Gardien et leur permettre de lui faire prendre vie au cours du jeu. Dès que le FBI sera créé, vous serez alors prêt à vous lancer dans votre premier Mystère.



COMMENT GÈRE-T-ON LE JEU QUAND ON EST GARDIEN ?

Le rôle du gardien est un peu plus complexe et mérite donc quelques explications supplémentaires. Commençons par décrire plus précisément un certain nombre de points techniques :

QUE PEUT-ON FAIRE AVEC LES MANŒUVRES DE BASE ?

Tous les Chasseurs disposent d'un ensemble de Manœuvres qui leur permettent d'enquêter et de faire face aux Monstres. C'est ce qu'on appelle les « Manœuvres de base » et elles sont au nombre de huit :

- **agir sous pression** : utilisée dans le cadre de toute action difficile ou dangereuse non couverte par une autre manœuvre ;
- **donner un coup de main** : utilisée pour apporter son aide à un autre chasseur, en cas de réussite, vous lui donnez un bonus ;

- **enquêter sur un mystère** : utilisée pour comprendre à quel type de monstre vous avez affaire, ce qu'il est en mesure de faire, et ce qu'il trame ;
- **casser la gueule** : utilisée pour combattre (de sales monstres, le plus souvent) ;
- **manipuler quelqu'un** : utilisée pour amener insidieusement quelqu'un à faire quelque chose pour vous, après lui avoir donné une bonne raison pour cela ;
- **protéger quelqu'un** : utilisée pour sauver quelqu'un d'un danger ;
- **évaluer une situation qui craint** : utilisée pour éviter les dangers qui vous menacent clairement : si vous pensez que vous foncez droit dans un piège ou que vous souhaitez procéder à une analyse tactique de la situation ;
- **utiliser la magie** : utilisée pour lancer des sortilèges ou employer des objets enchantés.

Enfin, chaque livret de Chasseur propose sa propre série de Manœuvres. C'est ce qu'on appelle les « Manœuvres de livret ».

CONSEIL AUX GARDIENS DÉBUTANTS

Il est important de bien doser la magie pour le plaisir de tout le monde. Demandez donc avant de débiter à vos Joueurs quelle place ils souhaitent laisser à la magie dans l'univers. Si la réponse est « une grande place », n'utilisez pas les restrictions du paragraphe « Le Gardien peut exiger... » À l'inverse, s'ils pensent qu'elle doit être rare, donnez à chaque fois deux ou trois contraintes aux sorts qu'ils souhaitent lancer. N'oubliez pas de rester cohérent en donnant les mêmes restrictions à un même sort.

Voici quelques exemples de sorts déjà décrit et contraint :

- Infliger des dégâts (1 dégât, ignore l'armure, magique, évident) : l'incantation s'accompagne de chants et de gestes rituels.
- Faire une chose qui dépasse les limites humaines : pas d'exigence

- Observez un autre lieu ou temps : le sort nécessite des composantes exotiques (un prisme déformant). Le temps d'incantation du sort est de 1 minute.
- Éliminer 1 dégât, soigner une maladie ou neutraliser un poison : le temps d'incantation du sort est de 1 minute. L'incantation s'accompagne de chants et de gestes rituels. L'incantation s'accompagne de symboles ésotériques qu'il vous faut tracer (avec le sang de la victime sur la plaie).

QUE SONT LES CARACTÉRISTIQUES ?

Votre chasseur a des Caractéristiques indiquant le niveau d'expertise qu'il a atteint dans les domaines qui importent quand on se dit Chasseur de Monstres. Une Caractéristique est ajoutée au total de votre jet de dés quand vous effectuez une manœuvre.

- **Cool** : votre niveau de calme et de sang-froid. Ajoutez-le à votre jet de dés lorsque vous utilisez les manœuvres de base agir sous pression et donner un coup de main.
- **Coriace** : votre niveau de force et de méchanceté au combat. Ajoutez-le à votre jet de dés lorsque vous utilisez les manœuvres de base casser la gueule et protéger quelqu'un.
- **Charme** : votre niveau de grâce et de persuasion. Ajoutez-le à votre jet de dés lorsque vous utilisez la manœuvre de base manipuler quelqu'un.
- **Futé** : votre niveau de perception. Ajoutez-le à votre jet de dés lorsque vous utilisez les manœuvres de base enquêter sur un mystère et évaluer une situation qui craint.
- **Bizarre** : votre connexion avec le surnaturel. Ajoutez-le à votre jet de dés lorsque vous utilisez la manœuvre de base utiliser la magie.

Les Caractéristiques vont de -1 à +3.

- -1, moisi
- 0, passable
- +1, pas mal
- +2, pas mal du tout
- +3, la classe

BONUS ET RÉSERVES

Il peut arriver qu'une manœuvre vous confère un bonus à des jets de dés ultérieurs. Ce bonus est « temporaire » ou « constant ». Certaines manœuvres peuvent même vous donner une réserve.

- **Temporaire** : si vous obtenez +1 temporaire, vous ne gagnez +1 qu'à votre prochain jet de dés.
- **Constant** : si vous obtenez +1 constant, vous gagnez +1 à tous les jets que vous effectuez tant que la situation perdure.
- **Réserve** : une réserve s'accompagne toujours d'une valeur chiffrée. Chaque point peut être utilisé pour bénéficier d'un effet bien précis. La manœuvre vous dira comment dépenser votre réserve.

RÔLE DU GARDIEN

Maintenant que nous avons passé en revue les aspects techniques, parlons un peu plus du rôle d'animateur du Gardien. Le rôle du Gardien est avant tout de distribuer la parole. *Monster Of The Week* est avant tout une conversation entre les Joueurs et le Gardien afin de raconter une histoire qui va amuser tout le monde. Avant de commencer, le Gardien doit réfléchir au style qu'il veut donner à l'histoire, les descriptions qu'il va lancer à la tête des Joueurs ne seront pas les mêmes s'il veut les faire rire ou leur faire peur. Il doit également garder en tête que ce sont les Joueurs les héros, qu'il doit donc rendre les choses intéressantes, mais sans frustrer les Joueurs. Chacun doit pouvoir s'exprimer et trouver une occasion de faire briller son Chasseur. La feuille du Gardien résume les principes du Gardien ainsi que les Manœuvres auxquelles il a accès et les astuces pour rendre les combats intéressants. C'est l'outil indispensable pour bien tenir le rôle de Gardien.

Les principes du Gardien

Les principes sont en quelque sorte des conseils permettant de respecter l'ambiance du jeu. Si vous les appliquez, vous verrez l'univers prendre vie et vous créez une ambiance propice autour de votre table de jeu. Étudiez-les bien avant de commencer et tenter d'imaginer comment les mettre en application.

- Ajouter de l'horreur à des situations quotidiennes.
- S'adresser aux Chasseurs, pas aux Joueurs.
- Utiliser les manœuvres de Gardien, jamais leur nom.

- Être un fan des Chasseurs.
- Bâtir une mythologie cohérente du monde au fil des parties.
- Rien n'est sûr. Tuez des figurants et des sbires, incendiez des bâtiments, assurez-vous que les Monstres périssent.
- Donner un nom à tous les individus qu'ils rencontrent, leur donner l'air de personnes normales.
- Poser des questions et construire sur les réponses qui vous sont données.
- Donner parfois aux Chasseurs ce qu'ils ont mérité, pas ce qu'ils voulaient.
- Songer à ce qui se passe hors champ.
- Vous ne décidez pas toujours de ce qui se passe.
- Les menaces sont partout.

Structure de jeu

En complément des principes, le système apocalypse a été conçu pour appliquer la méthode de jeu suivante :

- le Gardien décrit une scène de départ puis pose la question rituelle des jeux de rôles : « Que faites-vous ? » ;
- à son tour chaque Joueur décrit les réactions de son Chasseur et l'action qu'il va entreprendre, avec l'aide du Gardien, ils traduisent l'idée du Joueur en Manœuvre ;
- quand chaque Joueur a proposé une Manœuvre, on les résout ;
- ensuite le Gardien peut « jouer son tour » en présentant l'une des Manœuvres du Gardien qui va créer une nouvelle situation et poser à nouveau la question « Et maintenant que faites-vous ? » pour réamorcer un tour.

Le Gardien peut à son tour activer différentes Manœuvres :

- **les Manœuvres basiques du Gardien** lui permettent de relancer l'action ;
- **les Manœuvres de dégâts** s'appliquent quand un Chasseur subit des dégâts ;
- **les Manœuvres des Monstres** permettent de mettre en scène la menace principale du Mystère ;

- **les Manœuvres des Spires** sont destinées aux « serviteurs » du Monstre qui vont l'aider à atteindre son but, elles vont souvent être le premier signe du mal qui arrive ;
- **les Manœuvres des Figurants** sont pour les témoins, les innocentes victimes, les passants, les autorités tatillonnes, ces millions de gens qui se débattent dans leur vie ordinaire sans se douter du mal qui les guette. Leurs Manœuvres pourront apporter de l'aide ou gêner les Chasseurs ;
- **les Manœuvres des Lieux** sont un élément important du jeu, les lieux peuvent aussi fournir de l'aide ou bloquer les Chasseurs.

La gestion des combats dans *Monster Of The Week* est un peu particulière par rapport aux autres jeux de rôles. Ici, pas de jet en opposition ni de jet d'initiative. Le Gardien décide de l'ordre de jeu et agit globalement par une ou plusieurs Manœuvres appropriées à son tour de jeu.

Seuls les Joueurs vont jeter les dés, à travers la Manœuvre « Casser la gueule », les conséquences de cette Manœuvre peuvent infliger des dégâts aussi bien aux Chasseurs qu'à leurs adversaires. C'est au Gardien d'utiliser avec parcimonie ses Manœuvres et les résultats des Joueurs pour donner un aspect de scène d'action de cinéma aux combats.





EXEMPLE DE PARTIE

Pour cet exemple de partie, nous allons suivre deux des Chasseurs membres du WeCAP dans l'une de leurs aventures. Il s'agit d'Uncle Sam, l'Expert et Rachel Myers, la Professionnelle.

Moi, le Narrateur, j'incarnerai le Gardien, François jouera Uncle Sam et Morgane jouera Rachel.

Le Gardien introduit le Mystère avec ce que l'on appelle « l'amorce », un cours texte qui donne les premiers indices aux Joueurs et que le Gardien termine par la question « Que faites-vous ? », ce qui est la Manœuvre la plus utilisée par le Gardien :

Depuis quelques mois, des habitants de la ville de Bend, Oregon, 75 290 âmes, se lancent dans des activités lubriques en public, dans des centres commerciaux ou en pleine rue (Ici je « mets de l'horreur dans une situation ordinaire » c'est l'un de mes principes de Gardien). À chaque fois, ils ne se souviennent de rien et disent avoir été inspirés par le Diable. Vous avez décidé d'aller voir de plus près de quoi il retourne et si un Monstre quelconque ne serait pas derrière tout ça. Après un saut d'avion de Quantico à Bend, vous venez d'arriver en ville avec votre 4X4 réglementaire dans la soute. Que faites-vous ?

Morgane prend la parole pour expliquer ce que Rachel, son Chasseur, souhaite faire : *Bon moi tous ces machins surnaturels je n'y crois pas. J'ai pris l'enquête sous un angle classique. Durant le vol j'ai étudié les dossiers des criminels et des victimes et lancé les recherches nécessaires, permis de conduire, fichiers criminels, etc. afin de sortir un schéma ou une récurrence.*

Le Gardien l'aide à traduire son souhait en Manœuvre : *OK, ça, c'est la Manœuvre Enquêter sur un mystère et toi Uncle Sam (vous avez noté, je m'adresse au Chasseur pas au Joueur, c'est l'un des principes du Gardien) tu as fait quoi pendant le voyage ?*

François : *Hum, mon truc c'est plutôt l'occulte, puisque Rachel s'est tapé le boulot de police de bas étage, moi je suis sorti des sentiers battus et j'ai plutôt cherché des liens avec la magie, les démons et autres phénomènes paranormaux. Il me semble d'ailleurs que ce type de truc me dit quelque chose attend...*

Le Gardien : *Donc tu **enquêtes sur un mystère aussi**. Bien, faites-moi tous les deux un jet de Futé.*

Morgane lance les deux dés à six faces. Elle obtient un 2 et un 4. Rachel a +1 en Futé, cela lui fait donc un résultat de 7. François fait de même et obtient un résultat de 10.

Le Gardien : *Vous êtes donc encore dans l'avion de transport de l'armée qui vous est affecté. C'est un lieu sans confort tout juste un siège sur lequel vous êtes balloté au rythme des moteurs avec vue sur votre 4X4 sanglé dans la soute. Malgré l'inconfort du transport, vos recherches semblent avoir porté leurs fruits. Rachel, tu peux donc poser une question et Uncle Sam deux.*

Morgane : *Je m'intéresse à ce qui est hors cadre, je laisse Sam déterminer de quoi il s'agit, je veux plutôt voir si quelque chose a échappé à la police. La question sera donc « Y-a-t-il quelque chose de caché ? »*

François : *Bon, étant un accro au bizarre les questions vont effectivement tourner autour du Monstre : « De quel genre de créature s'agit-il ? » et « Où est-elle partie ? »*

Gardien : *OK donc Rachel tu te plonges dans les dossiers avec un œil nouveau. Il s'agit essentiellement d'exhibition, de tentative de viol et de viol en public. C'est glauque, malsain et souvent brutal. Pas grand-chose à tirer des dossiers des victimes, semble-t-il, tout au plus le fait que toutes les victimes sont pour le moins attirantes. Par contre, tu relèves qu'il y a un détail qui a échappé aux flics du coin : tous les criminels semblent avoir une passion pour la forêt locale. Qu'ils soient chasseurs, fans de VTT, cueilleurs de champignons ou juste amoureux de la nature, les hommes et femmes à l'origine des actes de violence ont tous un lien fort avec la forêt. Uncle Sam, toi, tu piétines un temps ne sachant pas trop dans quelle direction chercher. Mais quand Rachel émet l'hypothèse du lien à la forêt, tu arrives à prendre une piste plus claire. Plusieurs récits du XVIIe siècle parlent de chasses infernales ou « chasse à Bodet » qui se répandaient dans les forêts du centre de la France. Ces chasses inhumaines apportaient*



des scènes lubriques dans les villages de campagne qu'elles traversaient. Elles se regroupaient autour d'un démon, que l'on appelait Bodet ou le Diable, des bandes de pauvres hères obsédés terrorisaient les villages alentour. Les légendes disent que Bodet se terrait « au plus profond des forêts ». Voilà ce que l'on peut dire de vos investigations.

Maintenant c'est à moi le Gardien de jouer. Je choisis de **Révéler un problème à venir**. Bien sûr je ne le dis pas, je me contente de décrire les choses :

Bien, vous arrivez à l'aéroport, vos collègues descendent le 4X4 de l'avion et vous prenez la route vers l'hôtel du centre-ville dans lequel vous avez réservé des chambres. Vous confiez les clefs du véhicule au voiturier et faites claquer le marbre du lobby avec vos chaussures. Pendant que Sam décline vos identités et récupère les cartes d'accès, Rachel jette un coup d'œil autour d'elle. Son attention est attirée par une sorte de cowboy, chapeau, santiag, qui la reluque avec une avidité évidente... Que faites-vous ?

Sautons un peu de temps de jeu et retrouvons nos agents alors qu'ils ont capturé John Doguers, le suspect qui s'appêtait à violer Rachel au bar de l'hôtel. Notez que le suspect à un nom en vertu du principe qui demande de nommer tous ceux que les Chasseurs rencontrent et de les faire ressembler à des gens normaux.

Gardien : *Bien, John est maintenant menotté dans la salle d'interrogatoire du commissariat central du Bend Police Department. Vous l'observez à travers le miroir sans tain. Il se cure le nez en beuglant qu'il veut un avocat. Que faites-vous ?*



François : *Écoute Rachel, les interrogatoires c'est plus ton truc que le mien, je te laisse le cuisiner par contre je t'incite à faire référence à l'ordonnateur de ces crimes en l'appelant « Le Maître ». C'est probablement le titre qu'il doit porter dans ce type de fraternité occulte.*

Morgane : *OK Uncle Sam, je comptais bien me le payer ce petit con. Il m'a déchiré un chemisier à 50 \$. Je vais tenter de lui faire cracher le nom de son chef et l'endroit où je peux le trouver en insistant sur le fait qu'il a intérêt à trouver un arrangement avec nous sinon il va tomber pour tentative d'agression sur un agent fédéral et passer quelques années à l'ombre. Années que je ferai tout mon possible pour allonger et rendre aussi inconfortables que possible. À l'inverse s'il coopère j'oublierai de relater l'incident au District Attorney et il sera là comme simple témoin.*

Gardien : *Bon, Sam tu vas **Aider** Rachel dans son interrogatoire. Tu feras donc un jet de Cool. Rachel, toi, tu tentes de **Manipuler** John en le menaçant c'est donc un jet de Charme.*

François obtient un 8 et Morgane un 6, mais avec le +1 accordé par l'aide d'Uncle Sam son résultat passe à 7.

Gardien : *OK donc Rachel tu vas devoir invoquer le District Attorney et un moment à l'ombre pour faire craquer John, il ne va pas se mettre à table comme ça. Montre-moi un peu comment se déroule cet interrogatoire !*

Morgane : *Je m'attable devant John en faisant claquer mon dossier avec force quand je le dépose. « Alors John on se la joue comment ? Tu me racontes gentiment qui est derrière tout ça et où je peux le trouver et j'oublie que tu viens de me déchirer un chemisier à 50 \$? Ça sera plus simple pour tout le monde, non ? »*

Gardien : *John te regarde vaguement et d'une pichenette te balance ce qu'il a récupéré dans son nez accompagné d'un « va chiez salope, j'veux mon avocat, j'connais mes droits ».*

Morgane : *Je commence à quitter la pièce, je me retourne et lui jette à la figure. « Ah très bien ! Puisque c'est ce que tu veux, on va attendre le District Attorney et lui raconter tes sales petites manies et on verra ce que le Maître pense des imbéciles qui se font prendre... » et je claque la porte. Je rejoins Sam derrière la vitre sans tain. « On va le laisser mariner un peu et je lui fais le coup de la fausse conversation téléphonique avec le DA.*

Gardien : *Pas la peine, à l'évocation du Maître, John prend soudain un air inquiet. Il se met à regarder fixement le miroir en direction*



d'Uncle Sam comme s'il le voyait. Et tout à coup il se met à hurler : « Maître ne m'abandonnez pas, regardez mon sacrifice! » puis se jette de toutes ses forces sur la glace sans tain au cri de « Ils n'auront pas Crescent Falls ».

Voilà j'ai délivré l'indice en laissant échapper le nom de Crescent Falls à John. Je vais maintenant jouer mon action sans en donner le nom aux Joueurs. Je choisis une action de mon Sbire John Doguers : déchaîner **Un accès de violence effréné**. Je reprends donc la narration comme suit : *Sous l'assaut du dément, la glace, qui n'est pas aussi solide qu'il n'y paraît, explose en milliers de petits débris. John se relève dans la salle d'observation ruisselant de verre et du sang qui coule des myriades de petites coupures dont il est couvert. Dans un claquement sec, il dégrafe sa ceinture et fait tomber son pantalon sur ses chevilles, puis se jette sur Sam en hurlant des sons inarticulés. Que faites-vous ?*

Après une nouvelle coupe dans le récit nous retrouvons nos valeureux héros alors qu'ils s'engouffrent dans les souterrains de Crescent Falls entourés d'odeurs méphitiques dégagées par la roche à la poursuite de Woody Colson, le guide de chasse, incarnation de Bodet, le Démon du deuxième cercle, responsable de la vague de lubricité.

Gardien : *Vous vous enfoncez donc dans les entrailles de la Terre. La petite anfractuosité du rocher, par laquelle vous avez eu du mal à vous glisser, débouche sur un étroit et sombre passage qui semble se poursuivre sur plusieurs mètres. Les parois de pierre brute semblent avoir été creusées naturellement par l'érosion. Elles sont couvertes d'algues gluantes et suintent d'humidité. Au loin, vous entendez de l'eau qui coule et des vapeurs nauséabondes remontent vers vous. Malgré les lampes fixées aux canons de vos armes, vous devez tous les deux **Agir sous pression** face au danger de chuter dans ce passage étroit et irrégulier. Ici j'utilise la Manœuvre du Lieu « Souterrain de Crescent Falls » : **Présenter un danger**.*

Morgane obtient un 10 pour Rachel et François un 7 pour Uncle Sam.

Gardien : *Rachel, rompue à l'exercice, se coule habilement et silencieusement, tel le prédateur qu'elle est, dans le souterrain. Sam, lui, est plutôt un rat de labo et l'entraînement de l'académie est loin. Il avance avec précaution mais glisse sur un rocher qu'il n'avait pas vu. Le verre de la lampe fixé sur le canon de son arme se brise. Lampe clignote et grésille. Elle risque de tomber en rade à tout moment. Ici Sam a « un prix à payer » j'ai choisi de casser sa lampe ce qui pourra me servir plus tard.*

Après quelques dizaines de mètres, vous débouchez dans ce que l'on pourrait qualifier de pièce. Un élargissement d'une dizaine de mètres de rayon a permis l'installation d'une pierre sculptée sur laquelle Winifred Banks, la disparue de la semaine dernière, est liée, nue. La pierre sacrificielle est entourée de cierges en cire noire qui éclairent la pièce en accentuant les ombres qui se meuvent sur les parois de la roche. Colson, le torse nu peinturluré de signes démoniaques rouge sang, se tient derrière la pierre, son grand couteau de chasse levé, prêt à s'enfoncer dans la gorge de la jeune fille. Il hurle une incantation malsaine dans une langue impie. Que faites-vous ?

Morgane : Je loge une balle entre les deux yeux de Colson, sans sommation.

François : Hum, Sam est moins fougueux que sa vaillante coéquipière. Je reprends mon souffle une seconde et observe plus attentivement la scène.

Gardien : Rachel tu vas **Casser la gueule** de Colson, c'est un jet de Coriace. Sam, toi, tu vas **Évaluer une situation qui craint** avec un jet de Futé.

Morgane obtient un 10 et François un 12.

Gardien : Rachel fait feu, alors que le meneur de la chasse fait le tour de la pierre avec une vitesse surnaturelle pour arriver à ton contact. Avec un 10 tu peux choisir une option laquelle prends-tu ? Sam, toi, tu dois me poser trois questions. Nous allons commencer par y répondre avant tout.

François : Je choisis :

- Y-a-t-il des dangers que nous n'avons pas remarqués ?
- Quelle est la plus grande menace ?
- Quelle est la meilleure façon de protéger les victimes ?

Gardien : Sam ton temps d'arrêt t'est salutaire, tu remarques en effet que l'une des ombres bouge différemment des autres et qu'elle a une forme humaine, mais avec semble-t-il des cornes et des jambes de bouc. Cette ombre « lèche » les plaies que Colson a déjà découpées sur les cuisses de Winifred. Probablement un démon en train de s'incarner. Si tu veux éviter à Winifred de tomber dans les mains du Mal il va falloir exorciser le Démon avec l'eau bénite que le Père Rodriguez vous a donné et un sort de bannissement que tu connais trop bien après de nombreuses années au WeCAP. Et toi, Rachel, quelle option choisis-tu ?

Morgane : *Oups l'eau bénite, je l'avais oublié celle-là. Hum pour le moment je vais plutôt l'obliger à s'éloigner de sa victime et dès que je peux je lui lance une des bombes à eau bénite que nous avons fabriquées avant de venir. Je choisis donc « vous le poussez où vous voulez ».*

Gardien : *Colson se jette donc sur toi couteau en avant. Son arme rebondie sur ton gilet en kevlar, souvenir de la guerre en Irak, avec ces deux armures cela te permet de n'encaisser qu'une blessure : une grande estafilade à l'avant-bras. Sa tête se trouve alors en plein dans ta ligne de mire et tu presses la détente ouvrant son cou. Dans une gerbe de sang, sa tête tombe sur le côté ne tenant plus au torse que grâce à un mince lambeau de chair et de peau. Le corps du dément vole à travers la grotte alors que l'écho amplifie le bruit de ton arme. Je viens de finir d'interpréter les jets des Joueurs, je peux donc placer mes Manœuvres maintenant. Je commence par une Manœuvre du Gardien et **Révèle un problème à venir** : *Un craquement sinistre provient du plafond. Une stalactite est probablement en train de céder.* Puis sans leur laisser le temps de respirer, j'enchaîne avec une Manœuvre du Monstre histoire de leur montrer qu'ils n'ont pas encore activé sa faiblesse (je suis un fan des Personnages de mes Joueurs vous avez vu je leur rappelle d'activer la faiblesse du Monstre et qu'ils ont de l'eau bénite). Je choisis donc **Échapper à une destruction apparente** : *Colson se redresse et remet sa tête en place avec sa main libre sa plaie se refermant d'elle-même.* Et je termine par la **Révélation d'un danger à venir** histoire de bien les caler : *L'ombre démoniaque a maintenant planté ses crocs dans les cuisses de la jeune femme qui semble se vider de toute vie... Que faites-vous ?**

Morgane : *Je balance de l'eau bénite à Colson !*

François : *J'imité ma camarade, mais en visant la pauvre Winie et j'entame le sort de bannissement !*

Gardien : *Rachel pour le toucher il faut lui **Casser la gueule** avec un jet de Coriace. Sam l'aspersion d'eau bénite fait partie du rituel, donc tu **utilises de la Magie** avec un jet de Bizarre, le rituel prend une minute et s'accompagne d'un composant exotique, l'eau bénite, et de paroles et gestes ritualisés par l'Église catholique, romaine et apostolique.*

Morgane obtient un 9 et François un 8

Gardien : *Rachel, Colson se jette sur toi. Tu as juste le temps de te saisir d'une des bombes à eau bénite avant que son couteau ne vienne à nouveau taillader ton avant-bras, t'infligeant une blessure supplémentaire. Tu lui éclates alors la poche plastique sur la tempe et il se met à*

hurler de douleur son visage commençant à fondre. Sam tu vois l'ombre se « tourner » vers toi. L'eau que tu as répandue ruisselle du corps de la jeune femme sur celui du Démon qui se tord de douleur. Tu dois cependant choisir un pépin.

François : *Hum, heu hum, heu, hou la la, disons que la magie produit un effet secondaire fâcheux...*

Gardien : *En effectuant ton rituel, tu es donc amené à te déplacer sous la stalactite qui menace de se décrocher. La minute de rituel risque d'être bien longue, en plus ta lampe vient de te lâcher... et moi je sens bien que je vais activer la Manœuvre spéciale de Bodet **Instinct libidineux** histoire de tenter de les ralentir.*

LE MYSTÈRE DE DÉMONSTRATION : PROJET DAISY

Les paragraphes suivants présentent un petit Mystère permettant de proposer une partie de démonstration. Il suit la présentation classique des Mystères laissant une grande liberté aux Joueurs dans leurs choix. Il est toutefois beaucoup plus scripté qu'une vraie partie de *Monster of the Week*, qui repose sur la création collective et les échanges Gardien/Chasseurs. Toutefois, pour une prise en main plus aisée des débutants, nous avons essayé de le rendre le plus didactique possible en proposant des options allant bien au-delà de ce qui sera décrit dans les prochains mystères à être publiés.

CONCEPT DU MYSTÈRE

Ce petit Mystère de découverte prend place au fin fond d'une forêt du Wisconsin, l'État du fromage américain, dans une base abandonnée par l'armée. Il met en scène une araignée OGM mutante créée par une scientifique zinzin qui veut envahir le monde avec une armée arachnéenne. Il est assez court et facile pour permettre au Chasseur de faire connaissance avec les règles en un temps réduit.

ACCROCHE

Depuis le 3^e sous-sol de l'académie du FBI à Quantico, l'algorithme de data mining du WeCAP vient de remonter dans ses fichiers un dossier soumis par un Shérif du Wisconsin au grand frère du Violent Criminal Apprehension Program, le célèbre VICAP chargé de la traque des Serial Killer. Chaque année, des forces de police, des cinquante États

fédérés, soumettent au VICAP des dossiers de meurtres pouvant recevoir la signature d'un Serial Killer dans l'espoir d'une aide fédérale. Le Shérif Hart Pepper, du Forest County voit la signature d'un Serial Killer dans le corps d'une victime trouvée emmaillotée dans un cocon au cœur de la forêt de Hiles, l'une des bourgades du Forest County. Après avoir donné instruction au Shérif Pepper et à son équipe de ne toucher à rien, les Chasseurs ont embarqué leur matériel dans un avion de transport de l'armée direction Green Bay. Un 4x4 noir les a menés, au travers des majestueuses forêts, peuplées de légendes indiennes, jusqu'à la scène du crime.

COMPTE À REBOURS

Jour	Le Shérif Pepper et son équipe découvrent le premier cadavre.
Pénombre	Daisy et sa créatrice regagnent paisiblement leur base/labo/repère.
Crépuscule	Jessica finit enfin par obtenir le mâle idéal pour Daisy.
Coucher du soleil	Le petit mâle s'accouple avec Daisy qui le mange en guise de cigarette après l'amour.
Tombée de la nuit	Daisy pond des centaines d'œufs dans la forêt.
Minuit	Jessica lance son armée d'araignées mutantes sur Madison et prend le contrôle du Wisconsin.

NOTES

Merci Monsieur Chattam !

Maxime Chattam a décrit ce type de meurtre par le détail exposant un procédé crédible pour arriver à les reproduire sans araignées monstrueuses dans son roman *Maléfice*.

Le Deputy Marlow et le compte Facebook de la victime sont là pour semer le doute en utilisant *Maléfice* pour crédibiliser la possibilité d'un tueur en série plutôt que d'un Monstre. Au Gardien de faire monter la mayonnaise si les joueurs se lancent sur cette idée.

Ambiance :

À chaque lieu a été attaché une musique d'ambiance que vous pouvez laisser en toile de fond pour vos Chasseurs. Le Wisconsin est un état tourné vers l'agroalimentaire. On vous a mis quelques titres de recette locales pour émousser les papilles de vos Chasseurs. Si nous

avons le temps on vous les traduira sur le site pour organiser un repas type ; auquel vous ajouterez du fromage !

J'ai également tenu à conserver un certain nombre de termes non traduits de l'anglais pour donner une ambiance plus américaine. Nos jeunes et charmantes relectrices m'ayant fait remontrance sur le sujet, j'ai mis les termes en italique et je vous mets ici un mini-glossaire pour éviter « d'avoir une patate chaude en permanence dans la bouche » comme me l'expliquait Clémence.

Bend Police Department : Service de Police de Bend

Chequamegon-Nicolet National Forest : Forêt Nationale de Chequamegon-Nicolet

Country pear tart : tarte aux poires campagnarde

Data mining : extraction de données

Department of animal science de l'University of Wisconsin-Madison : département de sciences animales de l'Université du Wisconsin à Madison

Deputy : adjoint

District Attorney : procureur de district

Forest County : Comté de la Forêt

Maple rhubarb braised beef : bœuf braisé à la rhubarbe et au sirop d'érable

Serial Killer : tueur en série

University of Wisconsin-Madison : Université du Wisconsin à Madison

Wild rice cranberry soup : soupe aux canneberges et au riz sauvage

Jessica Ward :

Jessica est la créatrice de Daisy, notre sympathique araignée. Elle veille sur sa protégée et tentera de voir ce que fabriquent les chasseurs planqués dans un buisson.

Jessica ne peut pas être à deux endroits en même temps. Évitez de la faire apparaître au parking si les Joueurs ont soupçonné sa présence sur la scène de crime. Cette apparition au parking a clairement pour vocation de rattraper le coup si les Chasseurs ratent la base et Jessica sur la scène de crime.

Pour gérer la poursuite demandez aux Chasseurs un jet d'**Agir sous pression**.

- En cas d'échec : le personnage fait une chute dans les bois et prend 1 Blessure, mais il finit le nez dans la carte d'identité de Jessica Ward que celle-ci a perdu comme n'importe quel terroriste moyen.
- Sur 7 à 9, il peut la suivre un moment, mais le VTT finit par donner l'avantage à Jessica. Cependant, au loin, on aperçoit la base.
- Sur un 10+, il est possible de rattraper Jessica Ward et de la faire tomber de vélo, mais elle se redresse aussi vite prête au combat et indemne.

Ressource :

Si besoin les policiers sont tous équipé de l'arme suivante : 9 mm (2 dégâts, proche, Bruyant) et comme la plupart des êtres humains ils ont une Capacité de dégâts : 7

Playtest :

L'activation de la faiblesse de l'araignée est un plus pour la survie des Chasseurs mais ils peuvent trouver de quoi la tuer quand même s'ils remplissent astucieusement leur fiche. Avec une armure de 3 seul les armes du professionnel peuvent infliger des dommages à Daisy. Il est aussi possible d'utiliser la magie puisqu'elle ignore l'armure. Laissez les Chasseurs malins/bourrins exploiter ce point faible.

Lors d'une partie de test le Gardien a trouvé intéressant de lâcher une horde de petites araignées sur les Chasseurs pour le final. Nous, on a aimé ! On vous laisse l'idée, c'est vous qui voyez.

MENACE

Le Monstre : Daisy, l'araignée géante

Daisy est une araignée géante de plus de 2 m de haut avec un buste féminin au crâne couvert de multiples yeux rouges et au corps velu. Elle bave toujours un peu et est une grosse gourmande qui pense tout le temps à prendre du rab. Quand on l'observe attentivement, on a l'impression de distinguer comme des dizaines de visages sur son abdomen. Ses mandibules s'activent en permanence émettant des sons quasi humains comme si elle marmonnait dans une vieille langue indienne.



Pouvoirs : Poison (à son tour le Gardien peut infliger 1 blessure à un joueur empoisonné)

Manœuvres :

- *Conserver sa nourriture* : quand Daisy a injecté du poison à une victime, elle commence à l'emballoter de soie pour la suspendre dans son garde-manger. Cela remplace le prochain mouvement du Gardien. Le chasseur ainsi emballoté doit **Agir sous la pression** pour se libérer. Sur 7 à 9 il se libère mais Daisy est alertée par le mouvement de la toile et lui fait face ; sur 10+ il se libère sans attirer l'attention de l'araignée.
- Quand Daisy utilise la Manœuvre de Monstre **Attaquer avec calcul et discrétion**, elle descend par surprise du plafond ou des frondaisons et attaque silencieusement avant de remonter.

Faiblesse : Le boîtier de Jessica la rend complètement docile comme un imbécile de chat que l'on gratouille derrière les oreilles. En termes de jeu elle perd son armure.

Armure : 3 (0 si le boîtier est activé).

Capacité de dégâts : 8

Jessica Ward

Virée du projet « WebStar » de l'armée pour « excès d'enthousiasme », elle travaille à l'University of Wisconsin-Madison et a pillé le labo d'un de ses confrères pour se lancer dans son grand projet la création d'une armée d'araignées géantes. En mélangeant son ADN à celui d'araignées de grosse taille et en utilisant une vieille pierre indienne magique comme catalyseur, elle est parvenue au bout de six mois à créer Daisy qu'elle a élevée comme son enfant. Mais depuis qu'elle l'a emmenée se balader en forêt, Daisy fait des sorties solitaires à l'aube et au crépuscule pour manger des joggeurs.

Aujourd'hui son objectif est de permettre à Daisy d'avoir des enfants pour créer son armée. Elle a donc commencé à lui créer un mâle (l'araignée grosse comme un lapin), mais cela prendra encore du temps. Pour gagner ce temps, elle doit à tout prix tenir les gèneurs éloignés de son laboratoire.

Manœuvres :

- Jessica possède un petit émetteur d'ultrason capable de « charmer » l'araignée la rendant docile. Elle en cachera l'existence, ou en tout cas l'utilité, racontant qu'il s'agit de la télécommande de son garage s'il est découvert sur elle. Capturée, si elle arrive à cacher le boîtier, elle peut proposer aux Chasseurs de les mener au site pour leur démontrer que l'araignée est inoffensive. Elle s'approchera alors de l'araignée pour la caresser et proposera de venir la toucher aussi, avant d'arrêter les ultrasons inhibiteurs et de laisser Daisy s'occuper des gèneurs.



- Jessica a aussi synthétisé un anti-poison dont elle garde une dizaine de doses dans une armoire au labo et une sur elle en permanence. Les doses sont dans des seringues, il suffit de les injecter pour éliminer les effets du poison.

Attaque : Taser (1 blessure, assommant, proche)

Armure : 0

Capacité de dégâts : 7 (ne cherche pas à mourir, se rend si elle descend en dessous de 3 Capacité de dégâts)

FIGURANTS

Shérif Hart Pepper

Description : Grand brun à la peau burinée par le soleil, le Shérif a du sang indien dans les veines. Il connaît de nombreuses légendes indiennes dont celle de Naste Estsan, la femme araignée qui créa les hommes, mange les enfants pas sages et se cache dans une caverne souterraine.

Motivation : Son objectif principal est de protéger les citoyens du Forest County et il n'hésitera pas à emboîter le pas aux Chasseurs pour leur apporter son aide. Il connaît la base abandonnée, mais ne fera le lien que si les Chasseurs l'orientent sur ce type de sujet. S'ils le laissent les accompagner jusqu'à la base désaffectée, l'araignée en fera sa première victime le tuant net pour sa première Manœuvre, ce qui offrira un peu de répit aux membres du WeCAP.

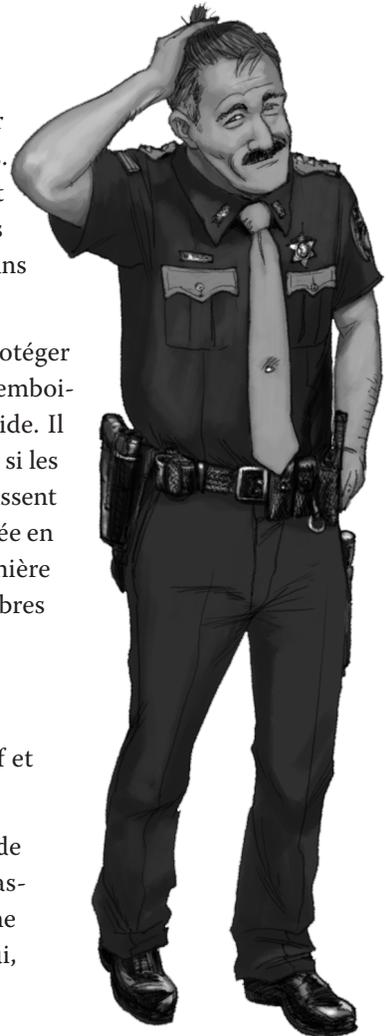
Deputy Robert « Big Bob » Marlow

Description : Big Bob est un beau bébé massif et puissant, mais aussi un peu rondouillard.

Motivation : Il sera passionné par l'enquête de ses confrères du WeCAP. Ce fan de thriller fantastique fera rapidement allusion à *Maléfice* de Maxime Chattam, son roman préféré, qui donne, selon lui, une explication parfaitement rationnelle à ce crime.

Deputy Andrew « Andy » Polson

Description : Andy est grand et sec mais est pourtant le plus gros mangeur de l'équipe ; il est également maladroit et négligent.



Motivation : Manger ! Il a « malencontreusement » marché dans le périmètre, manipule les éléments de preuve avec ses doigts pleins du chocolat des barres qu'il mâchonne en permanence, quand il ne fume pas des cigarettes sur le lieu du crime. *A pain in the ass* comme disent les Américains.

DONNER DE LA COULEUR LOCALE AVEC LES POLICIERS

Les hommes du Shérif peuvent aussi être des éléments pour apporter de la couleur locale. Leur voiture peut avoir un fanion des Green Bay Packers, l'équipe de football américain locale. Ils peuvent justement parler du dernier match des Packers contre les Giants.

Plutôt que de tristes barres chocolatées Andy Polson peut avoir une petite femme attentive ou être plus doué en cuisine qu'en enquête et manger une petite gamelle maison avec une wild rice cranberry soup, du maple rhubarb braised beef et une country pear tart en dessert.

LIEUX

La clairière du cadavre dans la Chequamegon-Nicolet National Forest

 *Jouer en musique : « Autumn » de Chet Baker*

Les Chasseurs ont abandonné leur 4X4 dans un parking, aménagé au départ d'un parcours de santé. Parcours qu'ils ont suivi jusqu'à la clairière où est déposé le corps. Il s'agit en fait d'un espace dégagé autour d'un immense chêne séculaire sur lequel on peut encore relever des signes indiens sculptés dans le bois. Au pied du chêne, la municipalité a installé des barres de tractions. Le cadavre est suspendu dans le chêne au-dessus de l'agrès dans ce qui ressemble à un gros cocon de soie blanche. Quand les Chasseurs arrivent sur le lieu du crime, les policiers ont bouclé le périmètre de la clairière avec du ruban jaune et fument tranquillement en attendant les « spécialistes » en bordure dudit périmètre.

Si l'on **Enquête sur un mystère** dans ce lieu, voici un exemple de ce que les Chasseurs peuvent découvrir :

- Sur un résultat de 1 à 6, ils fument une cigarette avec les *deputies* et posent leurs gros souliers sur les indices.
- Sur un résultat de 7 à 9, ils peuvent obtenir l'une des réponses suivantes, selon la question qu'ils choisissent :

- Que s'est-il passé ici ? : Une jeune femme athlétique d'une trentaine d'années, vêtue d'un jogging de bonne qualité a été tuée, enveloppée dans un cocon de ce qui ressemble à de la soie d'araignée et suspendue à l'arbre. Il n'y a pas d'éléments qui laissent penser à un affrontement. Le corps est léger comme s'il avait été vidé de ses organes. La seule blessure apparente est une plaie béante à la gorge. Une étrange odeur âcre émane du corps.

- Quelle sorte de créature est-ce ? : Si l'on cumule la soie qui semble naturelle, tout autant que l'on puisse en juger avec les moyens du bord ; la plaie à la gorge, qui a pu servir à injecter un venin permettant de liquéfier et aspirer les organes internes ; l'odeur âcre venant du venin, injecté en quantité importante pour conserver la nourriture, et les traces au sol ; on peut penser à une araignée géante d'au moins deux mètres de haut.

- Qu'est-ce que ça peut faire ? : Se suspendre en hauteur et tuer sa victime par surprise puis lui « sucer » les organes et l'enrober dans un cocon.

- Qu'est-ce qui peut blesser la chose ? : Il est probable que la bête pourrait mal encaisser une balle de gros calibre et sans doute comme tous les animaux sauvages avoir peur du feu, qui permettrait également de brûler les toiles.

- Où est-ce allé ? : Des traces de pattes peuvent être découvertes au bord de la clairière là où les hommes du Shérif n'ont pas tout piétiné avec leurs grosses rangées. Les traces sortent de la clairière pour emprunter une espèce de petit sentier qui se dirige vers le nord.

- Qu'est-ce que c'était venu faire ? : Se faire une petite conserve d'humain pour manger plus tard.

- Qu'est-ce qui a été caché ici ? : Le Sbire qui observe les Chasseurs depuis un buisson. Il faut Agir sous la pression face au danger de le perdre de vue pour le rejoindre et l'appréhender. (Voir les notes pour cette partie)

Si un Chasseur malin arrive à convaincre le Gardien qu'il a le nécessaire pour relever des empreintes ou scanner un visage, avec une manœuvre comme « État de préparation » de l'Expert ou s'ils ont choisi « bon financement » ou « gadget exotique » comme ressource pour leur Agence, voir s'il demande un kit de scène de crime au Shérif local, vous pouvez compléter l'examen du cadavre par l'information suivante :

Il est aisé de prendre une photo du visage. Si l'un des Chasseurs a sur lui un kit d'investigation. Le kit permet de relever les empreintes de la victime et de les scanner avec son Smartphone qui contient les logiciels de reconnaissance faciale et d'accès au fichier des empreintes permettant un nouveau jet d'Enquêteur sur un mystère pour découvrir sur un 7+ que la victime est Cheryl Taveau, architecte d'une trentaine d'années habitant à Hiles, à moins d'un kilomètre du début du parcours santé. Sur 10+ ses comptes sur les réseaux sociaux laissent penser qu'elle aimait la photo, le jogging, les grosses fêtes entre amis et *Maléfice* le roman de Maxime Chattam sur les serials killer qui copient les méthodes des araignées.

Présents sur les lieux :

Figurants : Sherif Hart Pepper, Deputy Robert « Big Bob » Marlow, Deputy Andrew « Andy » Polson.

Sbire : Jessica Ward.

SUIVRE LA PISTE

Pour suivre la piste, il faut **Agir sous la pression** afin de la remonter. Sur un résultat de :

- 7 à 9 il est possible de suivre la piste sur quelques centaines de mètres, toujours en ligne droite, ce qui indique une direction. Un Chasseur malin, qui regarde sur un site de cartographie sur Internet, repère qu'une ancienne base militaire du service scientifique des armées se trouve à quelques kilomètres de là. Il est possible de s'y rendre en voiture ou en traversant la forêt à pied.
- 10+ le Chasseur remarque en plus des traces de vélo et de rangers taille 38. Il lui est possible de remonter jusqu'à la base désaffectée, où il peut constater que les pattes d'araignées et les traces de vélo se confondent.

Le parking

 *Jouer en musique : « Ground hog » de Pete Seeger*

Le 4X4 de l'équipe est garé au début du parcours de santé avec celui de l'équipe du Shérif. Quand ils retournent à leur véhicule, les Chasseurs le trouvent englué dans une toile d'araignée géante et comme mâchonné.

Si les Chasseurs n'ont pas encore croisé Jessica sur la scène de crime, un bruit se fait entendre dans les buissons, un individu tente de

fuir à VTT. Pour le rattraper, les Chasseurs peuvent **Agir sous pression** (voir les notes sur ce point).

L'ANTRE DE LA BÊTE

♪ *Jouer en musique : avant l'arrivée de Daisy : « The Sound of silence » interprété par Disturbed, quand les hostilités commencent « Inside the fire » de Disturbed*

L'entrée de la base militaire abandonnée :

Un bâtiment fonctionnel de deux étages, en béton brut et en forme de pavé type années 70, entouré d'un grillage rouillé, surmonté de barbelées tout aussi rouillés. La porte du grillage a été forcée. Il est donc possible d'entrer facilement dans le périmètre interdit.

Le rez-de-chaussée de la base militaire abandonnée :

Deux autres corps pareillement emmaillottés sont suspendus dans le hall d'entrée. Des hommes cette fois. De l'un il ne reste qu'un squelette laissant apparaître sur tous les os des traces de mandibules ; l'autre est dévoré aux trois quarts.

L'étage de la base militaire abandonnée :

Dans cette pièce on peut trouver un laboratoire de génétique moderne alimenté par un groupe électrogène.

Si les chasseurs **Enquêtent sur un mystère**, il est possible de collecter les informations suivantes :

Une rapide recherche via les numéros de série permet de savoir que le matériel a été volé au *department of animal science* de l'University of Wisconsin-Madison il y a six mois. Dans un coin, une dizaine de vivariums avec des araignées toutes plus grosses les unes que les autres. Le dernier contient une unique araignée de la taille d'un lapin.

Le sous-sol de la base militaire abandonnée :

Le sous-sol est rempli de toiles d'araignées. Certaines remplies de petits colifichets (os de petits animaux, plumes, etc.) leur donnant une apparence d'attrape-rêves. C'est le territoire de « Daisy », l'araignée géante OGM créée par Jessica Ward, qui, pour son dessert, mangerait bien des agents du FBI.

CONCLUSION

Si nos valeureux chasseurs arrivent à éliminer Daisy et Jessica, ils ont vaincu définitivement ce Monstre et pourront restituer l'équipement volé à l'Université de Madison.

Si Daisy s'échappe, laissez-là partir avec le petit mâle et créer une colonie d'araignées de très grosse taille (1 m) dans les forêts du Wisconsin. L'armée sera probablement obligée de remplacer les insecticides contre les chenilles processionnaires du pin par du napalm pour venir à bout du problème, créant ainsi le plus grand incendie de forêt qu'ait jamais connu le Wisconsin. Une bonne séance de remontrances dans le bureau du Directeur Backus sera de mise.

Si Jessica s'échappe, elle recommencera à créer une armée d'araignées géantes à Bend, dans l'Oregon et cette fois les Chasseurs risquent bien d'avoir affaire à une invasion. Si les Chasseurs échappent à la séance dans le bureau de Backus après la mort de l'araignée autant vous dire que, s'ils gèrent mal le coup de Bend, ça risque de chauffer sérieux.

Voilà c'est tout pour aujourd'hui. Si vous aimez, n'oubliez pas de participer au crowdfunding que les éditions Raise Dead et les studios Deadcrows lanceront en fin d'année.





CRÉDITS DU KIT DE DÉMONSTRATION

GASPARD LÉPINE

TEXTE COMPLÉMENTAIRE
ET MYSTÈRE

KAOUET

ILLUSTRATION

**CLÉMENCE MARCHAND
ET MORGANE MUNNS**

RELECTURE

NADEGE CALEGARI

MAQUETTE

JEFF ET FÉLIX

DIRECTION ÉDITORIALE

FICHE RÉCAPITULATIVE DU GARDIEN

LES PRIORITÉS DU GARDIEN

Ce sont les points auxquels vous devez prêter une attention toute particulière. C'est la base de tout le reste.

Vos priorités sont les suivantes :

- Rendre le monde réel.
- Jouer pour voir ce qui se passe.
- Rendre l'existence des chasseurs dangereuse et effrayante.

LES PRINCIPES DU GARDIEN

- Ajouter de l'horreur à des situations quotidiennes.
- Vous adresser aux Chasseurs, pas aux joueurs.
- Utiliser les manœuvres de Gardien, jamais leur nom.
- Être un fan des Chasseurs.
- Bâtir une mythologie cohérente du monde au fil des parties.
- Rien n'est sûr. Tuez des figurants et des sbires, incendiez des bâtiments, assurez-vous que les monstres périssent.
- Donner un nom à tous les individus qu'ils rencontrent, leur donner l'air de personnes normales.
- Poser des questions et construire sur les réponses qui vous sont données.
- Donner parfois aux Chasseurs ce qu'ils ont mérité, pas ce qu'ils voulaient.
- Songer à ce qui se passe hors champ.
- Vous ne décidez pas toujours de ce qui se passe.
- Les menaces sont partout.

TOUJOURS DIRE

Quand vient le moment de parler, vous devez :

- Vous conformer aux principes.
- Vous conformer aux règles.
- Vous conformer au mystère et aux arcs que vous avez préparés.
- Rester honnête.

LES MANŒUVRES DE BASE DU GARDIEN

Chaque fois que vous dites aux Chasseurs ce qui se passe, ou qu'ils attendent que vous disiez quelque chose, utilisez une de ces manœuvres :

- Les séparer.
- Révéler un problème à venir.
- Révéler un problème hors champ.
- Infliger les dégâts prévus.
- Les faire enquêter.
- Leur faire acquérir du matos.
- Leur révéler les conséquences possibles et leur demander s'ils persistent.
- Retourner leur manœuvre contre eux.
- Leur proposer une opportunité, en leur faisant peut-être payer le prix.
- Confisquer une partie de leur matos.
- Attirer des ennuis à quelqu'un.
- Effectuer une Manœuvre de menace de votre Mystère ou d'un de vos arcs.
- Après chaque manœuvre, leur demander ce qu'ils font.

MANŒUVRES DE MENACE DES MONSTRES

- Signe de sa présence.
- Démonstration de force.
- Apparaître brutalement.
- Empoigner quelqu'un ou quelque chose.
- Attaquer avec calcul et discrétion.
- Ordonner à des sous-fifres de commettre des actes terribles.
- Détruire quelque chose.
- Fuir malgré tous les obstacles.
- Fanfaronner et jubiler, et peut-être révéler un secret.
- Échapper à une destruction apparente.
- Utiliser un pouvoir surnaturel.

MANŒUVRES DE MENACE DES SBIRS

- Un accès de violence effrénée.
- Effectuer une attaque coordonnée.
- Capturer quelqu'un ou voler quelque chose.

- Révéler un secret.
- Livrer quelqu'un ou quelque chose au maître.
- Partir en chasse.
- Faire une menace ou une demande pour le compte du maître.
- S'enfuir.
- Utiliser un pouvoir surnaturel.
- Faire preuve d'un semblant de conscience ou d'humanité.
- Désobéir au maître.

MANŒUVRES DE MENACE DES FIGURANTS

- Partir seul.
- Discuter avec les chasseurs.
- S'immiscer.
- Révéler quelque chose.
- Confesser leurs peurs.
- Piquer une crise de terreur.
- Tenter d'aider les chasseurs.
- Tenter de protéger les gens.
- Faire preuve d'inaptitude ou d'incompétence.
- Chercher de l'aide ou du réconfort.

MANŒUVRES DE MENACE DES LIEUX

- Présenter un danger.
- Révéler quelque chose.
- Cacher quelque chose.
- Barrer un chemin.
- Se remodeler.
- Piéger quelqu'un.
- Offrir un guide.
- Présenter un gardien.
- Quelque chose ne fonctionne pas correctement.
- Créer un sentiment particulier.

LES MANŒUVRES DE BASE DU CHASSEUR

- **Agir sous pression** : utilisée dans le cadre de toute action difficile ou dangereuse non couverte par une autre manœuvre.
- **Donner un coup de main** : utilisée pour apporter son aide à un autre chasseur. En cas de réussite, vous lui donnez un bonus.

- **Enquêter sur un mystère** : utilisée pour comprendre à quel type de monstre vous avez affaire, ce qu'il est en mesure de faire, et ce qu'il trame.
- **Casser la gueule** : utilisée pour combattre (de sales monstres, le plus souvent).
- **Manipuler quelqu'un** : utilisée pour amener insidieusement quelqu'un à faire quelque chose pour vous, après lui avoir donné une bonne raison pour cela.
- **Protéger quelqu'un** : utilisée pour sauver quelqu'un du danger.
- **Évaluer une situation qui craint** : utilisée pour éviter les dangers qui vous menacent clairement : si vous pensez que vous foncez droit dans un piège ou que vous souhaitez procéder à une analyse tactique de la situation.
- **Utiliser la magie** : utilisée pour lancer des sortilèges ou employer des objets enchantés.

MENER LES COMBATS

- Réfléchissez aux enjeux.
- Déterminez le début du combat en fonction des événements.
- Décrivez le lieu et choisissez-lui un type, puis exploitez ces détails et manœuvres de menace. Réfléchissez à ce qui le rend unique.
- Tracez des plans.
- Utilisez les traits d'arme et d'attaque des combattants.
- Soyez créatifs quand vous utilisez des manœuvres.
- Le plus souvent, optez pour la solution la plus évidente. En règle générale, la première chose à laquelle vous pensez est la plus appropriée.
- N'omettez personne.
- Ne faites pas traîner les choses. Résumez l'action quand elle n'est pas si importante ou intéressante que cela.
- Utilisez des manœuvres douces et donnez aux chasseurs une chance de réagir.
- Tentez de blesser les chasseurs ; ils sont en mesure de gérer.

FICHE RÉCAPITULATIVE DU CHASSEUR

QUAND VOUS JOUEZ

VOTRE CHASSEUR :

- Agissez comme si vous étiez le héros de l'histoire (parce que c'est le cas).
- Tracez votre propre voie.
- Trouvez ces foutus monstres et arrêtez-les.
- Mettez-vous dans la peau de votre chasseur.

LES MANŒUVRES DE BASE

Agir sous pression

Quand vous agissez sous pression, lancez 2d6 +Cool.

- Sur un 10+, vous remplissez l'objectif que vous vous étiez fixé.
- Sur un 7-9, le Gardien choisit : l'issue n'est pas si rose, vous avez un choix difficile à faire, ou un prix à payer.
- En cas d'échec, la situation dérape.

Donner un coup de main

Vous pouvez aider un chasseur qui entreprend une manœuvre en lançant 2d6 +Cool.

- Sur un 10+, votre aide confère +1 à son jet.
- Sur un 7-9, votre aide confère +1 à son jet, mais vous vous retrouvez vous-même exposé.
- En cas d'échec, vous vous retrouvez exposé sans rien apporter à l'autre chasseur.

Enquêter sur un mystère

Quand vous enquêtez sur un mystère, lancez 2d6 +Futé.

- Sur un 10+, réserve 2.
- Sur un 7-9, réserve 1.

Un point de réserve permet de poser au Gardien une des questions suivantes :

- Que s'est-il passé ici ?
- De quel genre de créature s'agit-il ?
- Que sait-elle faire ?
- À quoi est-elle vulnérable ?
- Où est-elle partie ?
- Que voulait-elle faire ?
- Y a-t-il quelque chose de caché par ici ?

- En cas d'échec, vous révélez des informations au monstre ou à l'individu auquel vous vous adressez. Le Gardien est en droit de vous poser quelques questions auxquelles vous devez répondre.

Manipuler quelqu'un

Après leur avoir donné une bonne raison, dites-leur ce que vous attendez d'eux, puis lancez 2d6 +Charme.

Pour un individu normal :

- Sur un 10+, il le fera pour la raison que vous lui avez donnée. Si vous en demandez trop, il vous dira ce qu'il doit entreprendre pour y parvenir (ou qu'il en est incapable).
- Sur un 7-9, il obtempère, mais seulement si vous faites quelque chose sur-le-champ en échange pour montrer que vous êtes sincère. Si vous en demandez trop, il vous dira ce qu'il doit entreprendre pour y parvenir (si possible).

- En cas d'échec, votre approche est complètement ratée. La cible est offensée ou en colère.

Pour un autre chasseur :

- Sur un 10+, s'il fait ce que vous demandez, il gagne +1 temporaire.
- Sur un 7-9, il décide s'il fait ce que vous demandez.
- En cas d'échec, au chasseur de décider s'il est offensé ou agacé. Il coche de l'expérience s'il décide de ne pas faire ce que vous avez demandé.

Pour les monstres et les sbires

Cette manœuvre ne fonctionne normalement pas sur les monstres, même s'ils sont capables de raisonner et de parler.

Il est possible de manipuler des sbires humains (ou presque humains). Les sbires qui sont incapables de comprendre ou de raisonner ne peuvent pas être manipulés.

Protéger quelqu'un

Pour empêcher un personnage de subir des dégâts, lancez 2d6 +Coriace.

- En cas de réussite (7+), vous protégez l'individu en question, mais subissez tout ou partie des dégâts à sa place.
- Sur un 10+, choisissez un effet supplémentaire :
 - Vous subissez moins de dégâts (-1 dégât).
 - C'est maintenant vous qui êtes en danger.
 - Vous infligez des dégâts à l'ennemi.
 - Vous tenez l'ennemi à distance.
- En cas d'échec, la situation s'aggrave.

Évaluer une situation qui craint

Quand vous observez les environs et **évaluez une situation qui craint**, lancez 2d6 +Futé.

- Sur un 10+, réserve 3.
- Sur un 7-9, réserve 1.

Un point de réserve peut être dépensé pour poser une des questions suivantes au Gardien.

- Quelle est la meilleure façon d'entrer pour moi ?
- Quelle est la meilleure façon de sortir pour moi ?
- Y a-t-il des dangers que nous n'avons pas remarqués ?
- Quelle est la plus grande menace ?
- Qu'est-ce qui est le plus vulnérable selon moi ?
- Quelle est la meilleure façon de protéger les victimes ?

Si vous agissez conformément aux réponses obtenues, gagnez +1 constant tant que l'information est pertinente.

- En cas d'échec, vous méjugez la situation ou dévoilez des détails tactiques à vos ennemis (le Gardien peut alors vous poser les questions ci-dessus).

Utiliser la magie

Quand vous **utilisez la magie**, détaillez ce que vous voulez faire et comment vous comptez y parvenir, puis lancez 2d6 +Bizarre.

- Sur un 10+, la magie fonctionne comme prévu. Choisissez l'effet.
- Sur un 7-9, elle ne fonctionne pas totalement comme prévu. Choisissez l'effet et un pépin. Au Gardien de déterminer la nature de ce pépin.
- En cas d'échec, vous perdez le contrôle de la magie et ça finit mal.
Par défaut, la magie dure une trentaine de minutes

Effets :

- Infliger des dégâts (1 dégât, ignore l'armure, magique, évident).

- Enchanter une arme (+1 dégât, magique).
- Faire une chose qui dépasse les limites humaines.
- Barrer un lieu ou une porte pour un individu ou un type de créature précis.
- Piéger un individu, sbire ou monstre précis.
- Bannir un esprit ou lever une malédiction affectant un individu, un objet ou un lieu.
- Invoquer un monstre.
- Communiquer avec quelqu'un ou quelque chose dont vous ne connaissez pas la langue.
- Observer un autre lieu ou temps.
- Éliminer 1 dégât, soigner une maladie ou neutraliser un poison.

Pépins :

- L'effet est amoindri.
- L'effet est raccourci.
- Vous subissez 1 dégât (ignore l'armure).
- La magie attire l'attention.
- Elle produit un effet secondaire fâcheux.

Le Gardien peut exiger de vous un ou plusieurs des points suivants :

- Le sort nécessite des composantes exotiques.
- Le temps d'incantation du sort est de 10 secondes, 30 secondes ou 1 minute.
- L'incantation s'accompagne de chants et de gestes rituels.
- L'incantation s'accompagne de symboles ésotériques qu'il vous faut tracer.
- Vous avez besoin d'une personne ou deux pour vous aider à lancer le sort.
- Vous devez vous tourner vers un grimoire pour y trouver certains détails.

Casser la gueule

Quand vous êtes mêlé(e) à un combat et **cassez des gueules**, lancez 2d6 +Coriace.

En cas de réussite (7+), vous et ce que vous combattez vous infligez des dégâts en fonction de divers paramètres. En règle générale, vous infligez les dégâts de votre arme, et votre adversaire vous inflige les dégâts de son attaque.

Si vous obtenez 10+, choisissez un effet supplémentaire :

- Gagnez +1 temporaire ou donnez +1 temporaire à un autre chasseur.
- Vous infligez des dégâts considérables (+1 dégât).
- Vous subissez moins de dégâts (-1 dégât).
- Vous le poussez où vous le voulez.

En cas d'échec, vous prenez une raclée. Vous subissez des dégâts ou êtes capturé(e), mais vous n'infligez pas de dégâts.

ARMES

Toutes les armes ont des « traits » décrivant leur fonctionnement. Elles ont notamment un trait de dégâts et un autre de portée, qui correspondent aux dégâts qu'elles infligent et la distance à laquelle on peut s'en servir.

Voici la définition des traits :

Dégâts :

1 dégât, 2 dégâts, 3 dégâts, etc. : la quantité de dégâts que l'attaque inflige.

Portée :

personnel : efficace au corps-à-corps, y compris en cas d'étreinte.

allonge : efficace à portée d'allonge.

proche : efficace à portée courte, au-delà de la simple allonge mais pas trop loin.

loin : efficace à portée longue.

Autres Traits :

béni : plus efficace contre les monstres vulnérables aux objets bénis.

bryant : assez bryant pour attirer l'attention.

feu : met le feu.

ignore l'armure : ignore les armures, inutiles face à ces dégâts. Si l'armure a le trait magique, l'attaque doit aussi être magique pour ignorer l'armure.

inoffensif : ne suscite pas la méfiance.

lent : cette arme demande un minimum de préparation.

lourd : cette arme est lourde et son maniement est difficile.

magique : enchanté, peut donc affecter certaines créatures et armures à l'épreuve des armes normales.

[matériau] : cette arme est faite du matériau indiqué et donc utile contre les monstres l'ayant pour faiblesse.

multiple : ces armes sont assez petites pour que vous en portiez un grand nombre.

petit : cette arme est minuscule et aisément dissimulable.

rechargement : cette arme a un nombre de munitions limitées, si bien que vous pouvez être amené(e) à devoir la recharger.

sanglant : arrose les environs de sang.

utile : cette arme n'est pas uniquement conçue pour se battre.

volatile : cette arme est dangereuse et instable.

zone : peut toucher plusieurs adversaires. Vous pouvez diviser les dégâts infligés entre plusieurs cibles.

DÉGÂTS

Quand vous subissez des dégâts, le Gardien vous dit combien de points vous perdez.

L'armure diminue la quantité de dégâts subis. Si vos protections réduisent les blessures à 0 dégât vous

ne cochez pas de case et vous en tirez avec une égratignure.

Une fois que 4 cases sont cochées vos blessures deviennent instables. Elles s'aggravent si elles ne sont pas soignées. Cochez la case « Instable ». Le Gardien vous dira quand cocher une case supplémentaire.

8 dégâts suffisent à tuer un humain normal, y compris un Chasseur.

Tous les monstres (et certains sbires) ont des faiblesses. Cela veut dire que vous ne pouvez les tuer que si vous les exploitez.

SOINS

Une blessure à 0 dégât disparaît tout de suite.

Les blessures légères (1-3 dégâts) se résorbent quand votre Chasseur se repose ou reçoit les premiers soins. Il élimine alors 1 dégât. Aucun jet n'est nécessaire, la réussite est automatique.

Les blessures graves (4+ dégâts) nécessitent des soins dans une infirmerie ou un hôpital ou des soins magiques.

Les blessures instables s'aggravent si elles ne sont pas prises en charge (le Gardien vous dira quand cocher une nouvelle case de dégâts).

LA CHANCE

Quand vous cochez une case de Chance, choisissez une des options suivantes :

- Diminuez une blessure que vous venez de subir à 0 dégât.
- Passez le résultat d'un jet de dés que vous venez d'effectuer à 12.

Quand vous avez coché toutes vos cases de Chance, le Gardien peut se lâcher. Il arrive que le destin rende la monnaie de sa pièce au Chasseur imprudent.