

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 fous 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 +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 +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 +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 +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 +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 +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 +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.

- Observez 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 +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 :

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

bruissant : assez bruyant 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.

[matériaux] : 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.