

SUNSET KILLS

C'EST QUOI CE JEU ?

Le jeu de rôle SUNSET KILLS vous propose d'incarner une famille ou un groupe d'ami.e.s menant des enquêtes sur le surnaturel et combattant des monstres qui tentent de s'emparer de leur ville. C'est un subtil mélange d'horreur, de drama et de comédie, dans la même veine que les séries télévisées *Charmed* ou *Buffy contre les vampires*.

A la différence d'un jeu de plateau ou d'un écran, le jeu se déroule sous la forme d'une conversation entre vous et vos ami.e.s. Parfois, certain.e.s d'entre vous raconteront quelque chose qui demandera que des règles soient appliquées, le plus souvent avec un jet de dés, pour déterminer ce qui se passe dans la fiction et l'issue des actions des protagonistes, en bien, en mal ou parfois les deux. Le but du jeu est de raconter une histoire ensemble et de jouer pour voir ce qui va arriver au fur et à mesure que l'histoire se déroule.

OÙ SE DÉROULE L'HISTOIRE ?

L'action de SUNSET KILLS se passe à Sunset Hills, en Floride, une petite ville très tranquille avec son centre commercial, son zoo et une équipe de baseball. Malheureusement pour elle, Sunset Hills est située pile sur la Porte de l'Ombre, un centre d'énergies surnaturelles et un portail emprunté par les démons pour entrer dans notre monde. Par chance, Sunset Hills est aussi la ville d'une petite bande prête à se battre pour défendre notre monde contre les forces du Mal.

Dans ce jeu, vous incarnez ces héroïne.s.

--

Créé par *Jesse Ross*

Traduit par *jeepee*

Relecture : *Moklo, Fingolfin*

Inspirations

Monster of the Week de *Michael Sands*

Apocalypse World de *Vincent et Meguey Baker*

Legacy: Rhapsody of Blood de *Jay Iles*

World of Dungeons et Lady Blackbird de *John Harper*

Buffy contre les vampires de *Joss Whedon*

Charmed de *Constance M. Burge*

Crazyhead de *Howard Overman*

Les Nouvelles Aventures de Sabrina de *Roberto Aguirre-*

Sacasa, Robert Hack et Archie Comics

COMMENT JOUER À CE JEU ?

Premièrement, vous pouvez imprimer ce livret et rassembler une poignée de dés à six faces et des crayons.

Ensuite, trouvez quelques ami.e.s pour jouer avec vous.

Un.e joueur.euse – probablement vous – jouera le rôle du.de la *Meneur.euse de Jeu* (MJ); vos ami.e.s incarneront les personnages principaux dans l'histoire que vous allez raconter ensemble.

Il y a quatre livrets de personnages représentant les clichés des séries télévisées de chasseurs de monstres – l'Élu.e, le.la Fouineur.euse, l'Occultiste et le Monstre – vous permettant de jouer avec quatre ami.e.s.

En tant que MJ, vous disposez également d'un livret particulier ainsi que du reste de ce document pour vous aider à mener la partie.

Laissez vos ami.e.s jeter un œil aux livrets de personnages et choisir le rôle qu'ils.elles souhaitent interpréter. Une fois le choix effectué, les joueur.euse.s doivent faire trois choses : choisir un nom (ou en inventer un), décider laquelle des *Caractéristiques* ils.elles veulent augmenter et cocher leurs *Manœuvres* (l'Élu.e et le Monstre ne peuvent en cocher qu'une mais ont des choix à faire dans une de leurs *Manœuvres* présélectionnées). Si les joueur.euse.s ont du mal à faire ces choix avant la partie, vous pouvez leur permettre de les compléter une fois que la partie aura débuté.

Présentez les personnages comme faisant partie d'une famille ou d'un groupe d'ami.e.s qui chassent régulièrement les monstres ensemble. Nous découvrirons pourquoi et comment pendant le jeu.

Débutez votre première scène *in media res*. Donnez aux chasseur.euse.s un monstre à combattre, différent à chaque session et laissez les joueur.euse.s découvrir leurs personnages. Donnez leur un avant-goût du système en essayant de jouer certaines règles, *Manœuvres* et *Clés* dont le déclenchement commence toujours par « quand vous... », tout l'art du MJ étant de mettre en place des situations qui correspondent à ces déclencheurs.

Si les joueur.euse.s n'ont pas compris les *Caractéristiques* ou les *Manœuvres*, c'est sans doute le bon moment pour leur réexpliquer.

COMMENT SE DÉROULE UNE PARTIE ?

Une session de SUNSET KILLS suit généralement l'arc narratif suivant :

- Les personnages apprennent qu'un événement étrange a eu lieu via un.e ami.e, par les nouvelles à la télévision, dans le journal local ou en rencontrant une victime ou un témoin. Si vous pouvez lier cette découverte avec le combat d'ouverture, c'est encore mieux.
- Les personnages découvrent des preuves directes de l'existence du monstre. Il se pourrait même qu'ils le rencontrent mais ils ne doivent pas encore l'affronter directement. Cette première rencontre devrait leur donner juste assez d'informations sur la nature du monstre et ses objectifs. En tant que MJ, vous devez faire en sorte que le monstre puisse éviter le combat et s'échapper.
- Le monstre frappe à nouveau, cette fois plus près de son antre. Dans le combat qui s'en suit, il devrait y avoir une sorte de complication ou un revers pour les personnages. Peut-être que les chasseur.euse.s n'avaient que des informations incomplètes sur la situation ou n'ont pas compris pleinement la menace posée par le monstre. Si vous avez prévu un retournement de situation, c'est le moment.
- Les chasseur.euse.s sont maintenant préparés à faire face à la menace et traquent le monstre jusque dans sa tanière.
- Les chasseur.euse.s affrontent le monstre dans un combat final.
- Les chasseur.euse.s ont réussi à détruire le monstre. Ils.elles s'en sortent sains et saufs mais vont devoir faire face aux conséquences de l'aventure dans la vraie vie.
- L'histoire devrait se terminer sur un épilogue où le public voit le retour du monstre qu'on croyait mort, comme un cliffhanger pour une suite probable.

Votre histoire ne doit pas nécessairement suivre ce schéma narratif mais si vous vous sentez coincé.e ou si vous n'êtes pas sûr.e de ce qui devrait venir ensuite, n'hésitez pas à jeter un œil sur cette liste et voir comment vous pouvez raccrocher votre histoire à l'une ou l'autre de ces étapes.

Les histoires attendues et les clichés ne sont pas toujours amusants en tant que public mais ils peuvent devenir étonnamment divertissants et satisfaisants lorsqu'on les vit en tant que participant.e.s à l'histoire.

EXEMPLE DE PARTIE

MJ : Brinn, ça devait être une nuit de patrouille sans histoire. Tu ne t'attendais pas à te retrouver nez-à-nez avec un loup-garou. Hayes, qu'est-ce que tu comptes faire pour aider Brinn ?

Hayes (L'Occultiste) : J'ai coché la *Manœuvre Éveillée*. Ça veut dire que je peux essayer de faire de la magie ?

MJ : Ok ! A quoi ça ressemble quand tu utilises la magie ?

Hayes : J'ai un livre où je note tous mes sorts ; je m'empresse de le sortir de mon sac et je commence à le feuilleter tout en entonnant une espèce de mélodie dans une langue étrange. Des étincelles commencent à jaillir du bout de mes doigts.

MJ : Parfait. Lance les dés.

Hayes : J'ai un 1 et un 4, pour un total de 5 seulement.

MJ : N'oublie pas d'ajouter ton score de *Bizarre*.

Hayes : Oh j'ai 1 mais j'ai oublié d'ajouter un point à une de mes *Caractéristiques*. Ok, j'ajoute ce point en *Bizarre*, donc ça me fait 2. Donc le 5 des dés plus mon 2 en *Bizarre*, ça me donne 7. J'ai réussi à lancer mon sortilège ; je choisis un *Effet* mais il y a aussi un *Contre-coup*.

MJ : Ok. Pendant que tu réfléchis à tout ça, voyons ce que fait Jonah. Jonah, comment peux-tu aider ?

Jonah (le Fouineur) : Je m'approche et j'essaie d'attirer l'attention du loup-garou pour permettre à Brinn de se dégager. « Allez, viens par ici, boule de poils ! »

MJ : Ça me paraît assez dangereux. A moins d'avoir coché *Téméraire*, tu vas devoir faire une *Manœuvre risquée*.

Jonah : J'ai coché *Curieux.euse* et *Chanceux.euse*. Est-ce que ça peut m'aider dans une *Manœuvre risquée* ?

MJ : Tu te risques à faire de la psychologie pour loup-garou alors. Fais-moi un 2d6+*Futé.e* dans ce cas.

Jonah : C'est ok pour moi. Quelles sont les conséquences ?

MJ : Bonne question. Jonah, c'était bien toi que le loup-garou voulait attaquer avant que Brinn n'intervienne. Du coup, si tu rates ton jet de dés, le loup-garou se jettera directement sur toi. Ça risque de faire mal.

Jonah : Heureusement, j'ai fait 4 et 6, plus mon 1 en *Futé.e*, donc ça me fait un 11.

MJ : Bien joué. Agacé, le loup-garou délaisse un peu sa proie pour essayer de t'attraper mais en vain. Brinn, ça te laisse un moment de répit. Qu'est-ce que tu fais ?

Brinn (l'Élu) : Wouah, juste à temps. Ça commençait à être très chaud pour moi. J'ai choisi *Vampires* comme ennemi de prédilection pour ma *Manœuvre Léta.e*. Peu importe. J'ai toujours l'intention de frapper ce monstre. Donc c'est une action *risquée* plus *Coriace* ?

MJ : Ouais. *Coriace* me paraît parfait pour un bon coup de poing.

Brinn : J'ai 3, 4, plus 2 en *Coriace*, ce qui donne 9. Combien de *Dégâts* est-ce que je fais ?

MJ : Tu infliges 1 *Dégât* si tu obtiens au moins 7. Mais avec une action *risquée* et un résultat entre 7 et 9, il y a un prix à payer. Hayes, tu as lancé un sort. Qu'est-ce que ça donne ?

Hayes : Je voudrais que ça bloque le monstre sur place le temps que Brinn puisse en finir avec lui. Le *Contre-coup*, c'est que ça ne va pas passer inaperçu, mais j'ignore qui risque de le remarquer.

MJ : Brinn, le coût à payer pour ton 7-9, c'est que juste avant d'être pétrifié par le sort de Hayes, le loup-garou a poussé un long hurlement. Tout est silencieux pendant un court instant puis soudain, vous distinguez des yeux brillants dans la nuit autour de vous. C'est le reste de la meute qui a répondu au cri d'appel de son chef. Vous êtes encerclés...



Vous êtes le.la Meneur.euse de Jeu. Vous êtes à la fois un.e acteur.trice, un.e narrateur.trice, un.e arbitre et un.e metteur.euse en scène. Votre job, c'est de maintenir en haleine les joueur.euse.s en semant le trouble dans la vie de leurs personnages, tout en braquant les projecteurs sur eux. L'histoire doit rester centrée sur les personnages.

VOTRE MANŒUVRE

A la différence des autres joueur.euse.s, vous ne disposez que d'une unique *Manœuvre* et vous ne devrez jamais lancer de dés pour l'activer.

RÉAGIR

Quand un.e joueur.euse se tourne vers vous pour savoir ce qui se passe ou après qu'un.e joueur.euse a obtenu un 6-, choisissez une option parmi la liste suivante :

- Mettez-les face à une décision difficile à prendre
- Retournez leur action contre eux
- Infligez des dégâts en rapport avec la situation
- Placez quelqu'un dans une sale situation
- Annoncez un danger
- Montrez ce qu'un monstre est en train de faire, ailleurs
- Révélez un monstre
- Utilisez une capacité spéciale d'un monstre

Vous pouvez toujours faire une coupure (un peu comme dans une série télé) lorsqu'un.e joueur.euse fait un 6- et laisser son personnage de côté un moment pour braquer vos projecteurs vers un autre personnage. Cela vous laissera un peu de temps pour choisir une option ; d'un point de vue dramatique, ça permettra de maintenir tout le monde en haleine.

Un monstre ou un autre danger inflige de 1 à 3 *Dégâts* selon la sévérité de l'attaque mais les monstres ne se contentent pas d'infliger des dégâts. Ils peuvent utiliser leurs capacités spéciales selon le cas : les vampires peuvent se transformer en brume tandis que les démons contrôlent le feu. Vous êtes libre d'inclure ces croyances et ce folklore dans votre jeu.

VOS PRINCIPES

Suivre ces principes devrait rendre votre partie plus stimulante, immersive et amusante.

Chaque fois que vous parlez, essayez de faire ce qui suit :

Adressez-vous aux personnages, pas aux joueur.euse.s

Si votre ami s'appelle Jeff mais qu'il joue un personnage qui s'appelle Jillian, ne dites pas « Jeff, que fait Jillian ? » ou « Jeff, que fais-tu ? » mais dites plutôt « Jillian, que fais-tu ? » Cela devrait favoriser l'immersion et aider les joueur.euse.s à penser et à agir en tant que personnage et non en tant que joueur.euse.

Faites en sorte que la vie des personnages soit excitante et dangereuse

Vous êtes là pour être fan des personnages et rendre leur vie intéressante. N'hésitez pas à mettre les personnages en mauvaise posture et voir comment ils s'en sortent. Vous devez leur donner la possibilité de vivre une véritable aventure.

Rendez le monde effrayant mais crédible

Sunset Hills ressemble à beaucoup d'autres villes ; la plupart des gens qui y vivent ont un emploi et leurs propres intérêts. Ils ne savent rien des monstres qui hantent leur cité et quand des choses bizarres se produisent, ils tentent de rationaliser et d'en rejeter la faute sur des choses normales, qu'ils peuvent comprendre. Et cela même si le gymnase du lycée brûle.

Rendez les personnages secondaires mémorables et donnez leur des objectifs

Les joueur.euse.s incarnent les personnages principaux. Tous les autres protagonistes sont des personnages secondaires. Ils ont une vie propre et poursuivent des objectifs ; cela va du très banal « je bosse en attendant le jour de paie » au plus inquiétant « je veux ouvrir les Portes de l'Enfer ». En plus d'objectifs, dotez-les de traits distinctifs qui permettront aux joueur.euse.s de les reconnaître : un ton de voix particulier, une manière de marcher ou de se tenir, un tic nerveux ou une expression spéciale.

Posez des questions et construisez sur les réponses

Les joueur.euse.s seront naturellement impliqué.e.s dans les choses qu'il.elle.s ont créées. Posez leur un maximum de questions et utilisez leurs réponses comme autant d'étincelles pour allumer des feux auxquels il.elle.s devront faire face.

Présentez des dilemmes, même si vous n'avez pas de solution

Au lieu d'avoir une histoire toute prête, vous devez jouer pour voir ce qui va arriver. Cela signifie que vous n'avez pas besoin de savoir ce qui va se passer ensuite. Balancez des problèmes et laissez les personnages y faire face. Après tout, c'est leur aventure, pas la vôtre, du moins pas uniquement.

sunsetkills.com

ver. 2019.09.17a vf

NOTES

36 MONSTRES MISSIONS

DEMONS

- Un.e musicien.ne a vendu son âme mais maintenant, il.elle va devoir honorer son contrat avec le démon.
- Un démon s'est échappé des Enfers et le Diable vous recrute pour le ramener.
- Un démon a pris l'apparence d'un.e présentateur.trice de journaux télévisés dans le but de semer le chaos.
- Un groupe d'adolescent.es trouvent un ancien grimoire et invoquent un démon qui exauce les vœux.
- Si le nouveau centre commercial réussit à recruter suffisamment d'employé.e.s, les portes de l'Enfer s'ouvriront.
- Un.e exorciste monte une arnaque en invoquant lui.elle-même les démons qu'il.elle repousse contre salaire.

CHANGEURS DE FORME

- Un.e ami.e des PJ se comporte de manière étrange alors que des rumeurs de loup-garou commencent à circuler.
- Des objets en argent sont volés chez des prêteur.euse.s sur gage tandis qu'un.e chasseur.euse rival.e cherche des munitions pour une traque prochaine.
- Les égouts sont le cadre d'une guerre entre les rats-garous et des alligators-garous.
- Les membres d'une équipe de sport locale développent des capacités hors du commun mais subissent d'étranges effets secondaires.
- Une bête étrange apparaît sur les images de sécurité du zoo alors qu'un animal rare a disparu la même nuit.
- Une araignée-garou kidnappe des gens pour servir de casse-croûte à sa progéniture.

Comme monstre principal de votre jeu, vous êtes libre de choisir parmi les créatures issues du folklore ou des légendes urbaines. Si un.e de vos joueur.euse.s a choisi le livret de l'Élu.e, il serait préférable d'opter pour le monstre de prédilection contre lequel il.elle lutte.

FANTÔMES

- Un.e ami.e de l'équipe est possédé.e par l'esprit d'un.e ancien.ne ennemi.e avide de vengeance.
- Une nouvelle drogue a pour effet que les gens voient et entendent les esprits.
- Des accidents mortels dans le parc d'attraction local sont l'œuvre du spectre d'un.e ancien.ne employé.e.
- Le fantôme d'un.e truand.e tire la sonnette d'alarme dans la banque où il.elle a été tué.e lors d'un braquage.
- Une émission de télé-réalité va fourrer son nez dans une vraie maison hantée.
- Un.e vrai.e médium utilise un fantôme pour nuire à la carrière d'un.e rival.e populaire mais charlatan.

VAMPIRES

- Un nouveau club a ouvert en ville ; en fait, c'est une couverture pour une bande de vampires.
- Un.e jeune garçon.fille disparu.e il y a une trentaine d'années est aperçu.e déambulant dans la rue ; il.elle n'a pas vieilli.
- Plusieurs patient.es de maison de repos sont retrouvé.e.s morts, vidé.e.s de leur sang mais le sourire aux lèvres.
- Les travaux du nouveau métro mettent au jour des catacombes dont les murs sont couverts de symboles étranges.
- Des joggeur.euse.s racontent avoir été poursuivi.e.s par une chauve-souris géante.
- La dernière collecte de sang est vraiment trop tentante pour les vampires locaux.

Voici 36 idées pour vos sessions de jeu, six pour chaque monstre décrit dans les livrets de l'Élu.e et du Monstre. Choisissez-en un ou lancez deux dés et laissez le hasard décider pour vous.

GOLEMS

- Un.e savant.e fou.folle crée un être humain parfait mais il.elle perd le contrôle sur sa créature.
- Un nouveau jouet très populaire prend vie et commet des cambriolages.
- Une école de médecine est confrontée à une grave pénurie de cadavres suite aux expérimentations bizarres d'un.e étudiant.e.
- Un golem garde du corps échoue à protéger sa pupille et cherche à se venger.
- Un.e ouvrier.ère licencié.e découvre que l'usine a remplacé tous les travailleur.euse.s par des *frankensteins*.
- Un enfant de bois a besoin d'aide pour retrouver son.sa créateur.trice perdu.e ; ce.tte. Dernier.ère a commencé à réaliser des créations moins inoffensives.

ZOMBIES

- Les déchets d'une entreprise chimique s'écoulent dans un cimetière et ressuscitent les morts.
- Une clinique vétérinaire offre de cloner les animaux morts mais les fait revivre avec d'horribles effets secondaires.
- La parade annuelle d'Halloween est perturbée par la participation de vrais zombies.
- Un.e égyptologue découvre un artefact qui ressuscite les momies du musée.
- Un.e boucher.ère vend de la viande très particulière à une clientèle qui ne l'est pas moins.
- Un.e zombie amateur.trice de mots croisés s'en prend aux participant.e.s d'un jeu télévisé.

ÉLU.E

C'est votre destin de chasser les choses qui hurlent dans l'ombre. Vous protégez votre famille, vos ami.e.s, votre communauté et le monde en général. Mais combien de temps pourrez-vous tenir et ne pas devenir ce que vous chassez ?

VOTRE NOM

Brinn, Brolin, Dante, Finn, Hiro, Kale, Kamala, Naomi, Odessa, Steph, Taedra, Yara, _____

VOS CARACTÉRISTIQUES

Ajoutez un point à une de vos *Caractéristiques*.

- **COOL** Pour agir en douceur ou avec charme.
- **FUTÉ.E** Pour agir avec intelligence et précision.
- **CORIACE** Pour agir avec force et endurance.
- **BIZARRE** Pour agir étrangement ou avec la magie

LANCER LES DÉS

Quand une *Manœuvre* vous dit de lancer les dés, lancez 2 dés à six faces, additionnez-les et ajoutez-y le nombre de points de la *Caractéristique* indiquée. Si la *Manœuvre* indique que vous avez un *Avantage*, lancez 3 dés et gardez les 2 meilleurs.

Si vous infligez des dégâts, un 7+ correspond à 1 *Dégât*. Le.la MJ peut ajuster les dommages selon les circonstances.

VOS DÉGÂTS

Quand vous encaissez un *Dégât*, cochez une des cases libres. Vous pouvez récupérer d'un dommage en vous reposant ou plus si vous bénéficiez d'aide et de soins.

Blessé □□□□□ | □ Mort

VOS MANŒUVRES

Vous avez *Risqué* et *Létal.e*, et une de plus au choix.

● RISQUÉ

Quand vous faites quelque chose de risqué, demandez au MJ les possibles conséquences ; lancez les dés + la *Caractéristique* qui vous semble la plus appropriée. Sur 10+, tout se passe sans problème. Sur un 7-9, vous arrivez à vos fins mais il y a un prix à payer. Sur un 6-, les choses ne tournent pas comme prévu et vous vous retrouvez en mauvaise posture.

● LÉTAL.E

Vous savez comment affronter un type particulier de monstre. Choisissez parmi la liste ci-dessous :

- Démons
- Fantômes
- Golems
- Changeurs
- Vampires
- Zombies

Quand vous affrontez le monstre coché, lancez les dés + la *Caractéristique* qui vous semble la plus appropriée. Sur un 10+, choisissez deux options. Sur un 7-9, choisissez une seule option. Sur un 7+, vous infligez des *Dégâts* égaux à la valeur du dé le plus bas.

- Vous mettez en déroute un petit nombre de laquais.
- Vous poussez votre ennemi exactement là où vous le souhaitez.
- Vous évitez d'être blessé.e.

○ AUTORITAIRE

Lorsque vous commencez une scène avec style, lancez +*Cool*. Sur un 10+, tout le monde arrête ce qu'il.elle est en train de faire pour entendre ce que vous avez à dire. Sur un 7-9, choisissez une seule personne ou monstre, pour le même effet.

○ ON PEUT COMPTER SUR LUI.ELLE

Lorsque vous êtes loin mais que la situation est à ce point critique que votre présence est absolument nécessaire, lancez +*Coriace*. Sur un 10+, vous êtes miraculeusement là, prêt.e à vous jeter dans la bagarre. Sur un 7-9, vous faites face mais vous êtes pris.e au dépourvu.

○ PROTECTEUR.TRICE

Votre devoir est de défendre les autres contre la malveillance des forces du Mal. Lorsque quelqu'un qui vous est cher.ère est blessé.e, si vous êtes à proximité, vous pouvez vous mettre en travers du danger et le.la protéger. Vous encaissez les dégâts à sa place et obtenez un *Avantage* pour le prochain jet de dés.

VOS CLÉS

Vous pouvez cocher chaque *Clé* une fois par session. Effacez vos coches au début de chaque nouvelle session.

□ DÉVOT.E

Vous avez le devoir de débarrasser le monde du Mal, que vous le vouliez ou non. Lorsque vous mettez votre vie normale en suspens en raison de votre quête, cochez la case ci-dessus et cochez une case d'*Expérience*.

□ MARTYR.E

La chasse aux monstres est un fardeau solitaire. Lorsque vous chassez seul.e, cochez la case ci-dessus et cochez une case d'*Expérience*.

□ DROGUÉ.E À L'ADRÉNALINE

Ce n'est pas parce que c'est votre travail que ça ne peut pas être amusant. Vous n'avez pas peur de payer de votre personne pour que le boulot soit bien fait. Lorsque vous agissez ainsi, cochez la case ci-dessus et une case d'*Expérience*.

NOTES

EXPÉRIENCE □□□

Cochez une case chaque fois que vous obtenez un 6- ou que vous cochez une *Clé*. Lorsque vous avez coché les 3 cases d'*Expérience*, effacez-les et choisissez une nouvelle *Manœuvre* ou augmentez une *Caractéristique* de 1.

FOUINEUR.EUSE

Vous étiez parfaitement satisfait.e de votre vie mais ensuite la bouche de l'Enfer s'est ouverte juste devant vous. Du coup, vous vous êtes joint.e à cette équipe de chasseur.euse de monstres, et vous comptez bien faire votre part pour les aider.

VOTRE NOM

Abdi, Alexis, Connor, Daphne, Eddie, Javier, Jonah, Molly, Oscar, Petra, Samira, Zara, _____

VOS CARACTÉRISTIQUES

Ajoutez un point à une de vos *Caractéristiques*.

- COOL** Pour agir en douceur ou avec charme.
- FUTÉ.E** Pour agir avec intelligence et précision.
- CORIACE** Pour agir avec force et endurance.
- BIZARRE** Pour agir étrangement ou avec la magie

LANCER LES DÉS

Quand une *Manœuvre* vous dit de lancer les dés, lancez 2 dés à six faces, additionnez-les et ajoutez-y le nombre de points de la *Caractéristique* indiquée. Si la *Manœuvre* indique que vous avez un *Avantage*, lancez 3 dés et gardez les 2 meilleurs.

Si vous infligez des dégâts, un 7+ correspond à 1 *Dégât*. Le.la MJ peut ajuster les dommages selon les circonstances.

VOS DÉGÂTS

Quand vous encaissez un *Dégât*, cochez une des cases libres. Vous pouvez récupérer d'un dommage en vous reposant ou plus si vous bénéficiez d'aide et de soins.

Blessé | Mort

VOS MANŒUVRES

Vous avez *Risqué*, et deux de plus au choix.

● RISQUÉ

Quand vous faites quelque chose de risqué, demandez au.la MJ les possibles conséquences; lancez les dés + la *Caractéristique* qui vous semble la plus appropriée. Sur 10+, tout se passe sans problème. Sur un 7-9, vous arrivez à vos fins mais il y a un prix à payer. Sur un 6-, les choses ne tournent pas comme prévu et vous vous retrouvez en mauvaise posture.

○ CURIEUX.EUSE

Lorsque vous allez fouiner là où vous ne devriez pas, lancez +*Futé.e*. Sur un 10+, choisissez 3 questions parmi la liste ci-dessous. Sur un 7-9, choisissez une seule question.

- Quels sont les meilleures façons d'entrer et de sortir d'ici ?
- Qui ou quoi n'est pas ce qu'il.elle semble être ?
- Que s'est-il passé ici récemment ?
- Quel est le plus grand danger ici ?
- A qui appartient ce territoire/cet endroit/cette zone ?

○ TÉMÉRAIRE

Lorsque vous êtes en danger de manière inattendue, sans préparation, lancez +*Cool*. Sur un 10+, choisissez une option. Sur un 7-9, choisissez une option et encaissez 1 *Dégât*.

- Vous distrayez le monstre assez longtemps pour donner à vos ami.e.s un *Avantage* au prochain jet de dés.
- Vous dérobez un truc sans être pris.e.
- Vous aidez quelqu'un à se libérer.

○ HONNÊTE

Lorsque vous révélez aux gens ce qui se passe réellement, dans le but de les mettre à l'abri du danger, lancez +*Cool*. Sur un 10+, ils font ce que vous leur demandez. Sur un 7-9, ils le font mais ils vont paniquer ou poser des questions, ce qui va sûrement retarder tout votre plan.

○ CHANCEUX.EUSE

Lorsque vous voulez tomber sur un truc important, dites-le au.la MJ. Vous allez trouver quelque chose mais il ne sera peut-être pas évident de raccorder ce quelque chose à la situation présente.

VOS CLÉS

Vous pouvez cocher chaque *Clé* une fois par session. Effacez vos coches au début de chaque nouvelle session.

APPÂT

Vous ne pouvez pas rester à l'écart des problèmes. Lorsque vous vous lancez dans la chasse aux monstres, cochez la case ci-dessus et cochez une case d'*Expérience*.

ÉQUIPIER.ÈRE

Les aventures, c'est mieux quand on les vit ensemble. Lorsque vous arrivez à convaincre un.e ami.e de vous emmener avec lui.elle, cochez la case ci-dessus et cochez une case d'*Expérience*.

OPTIMISTE

Vous essayez toujours de voir le bon côté des choses, même des monstres. Quand vous soulignez que les choses pourraient être pire, cochez la case ci-dessus et cochez une case d'*Expérience*.

NOTES

EXPÉRIENCE

Cochez une case chaque fois que vous obtenez un 6- ou que vous cochez une *Clé*. Lorsque vous avez coché les 3 cases d'*Expérience*, effacez-les et choisissez une nouvelle *Manœuvre* ou augmentez une *Caractéristique* de 1.

III " OCCULTISTE

Vous vous êtes consacré.e à l'étude du surnaturel et de l'étrange. Vous avez lu tous les livres que vous avez trouvés sur les monstres. Vous n'êtes pas le.la plus fort.e ou le.la plus rapide mais votre connaissance est votre meilleure arme.

VOTRE NOM

Ambrose, Bea, Franklin, Gareth, Indira, Jillian, Hayes, Laurel, Moira, Rav, Rosalyn, Zachariah, _____

VOS CARACTÉRISTIQUES

Ajoutez un point à une de vos *Caractéristiques*.

- COOL** Pour agir en douceur ou avec charme.
- FUTÉ.E** Pour agir avec intelligence et précision.
- CORIACE** Pour agir avec force et endurance.
- BIZARRE** Pour agir étrangement ou avec la magie

LANCER LES DÉS

Quand une *Manœuvre* vous dit de lancer les dés, lancez 2 dés à six faces, additionnez-les et ajoutez-y le nombre de points de la *Caractéristique* indiquée. Si la *Manœuvre* indique que vous avez un *Avantage*, lancez 3 dés et gardez les 2 meilleurs.

Si vous infligez des dégâts, un 7+ correspond à 1 *Dégât*. Le.la MJ peut ajuster les dommages selon les circonstances.

VOS DÉGÂTS

Quand vous encaissez un *Dégât*, cochez une des cases libres. Vous pouvez récupérer d'un dommage en vous reposant ou plus si vous bénéficiez d'aide et de soins.

Blessé | Mort

VOS MANŒUVRES

Vous avez *Risqué*, et deux de plus au choix.

● RISQUÉ

Quand vous faites quelque chose de risqué, demandez au.la MJ les possibles conséquences; lancez les dés + la *Caractéristique* qui vous semble la plus appropriée. Sur un 10+, tout se passe sans problème. Sur un 7-9, vous arrivez à vos fins mais il y a un prix à payer. Sur un 6-, les choses ne tournent pas comme prévu et vous vous retrouvez en mauvaise posture.

○ ÉVEILLÉ.E

Vous pouvez canaliser les forces magiques et les plier à votre volonté. Quand vous utilisez la magie, lancez +*Bizarre*. Sur un 7+, choisissez un *Effet*. Sur un 7-9, choisissez également un *Contre-Coup*.

Effets

- Infliger ou guérir une *Blessure*.
- Bloquer une personne ou un monstre sur place.
- Invoquer un monstre.
- Voir au-delà de l'espace et du temps.

Contre-Coups

- L'*Effet* est moins puissant ou de courte durée.
- Vous encaissez 1 *Dégât*.
- Vous attirez l'attention sur vous ou vous déclenchez un effet de bord non désiré.

○ PRÉPARÉ.E

Vous avez accès à de l'équipement pour la chasse aux monstres. Lorsque vous utilisez ce genre d'équipement, dites ce que c'est et cochez une case. Effacez les 3 cases au début de chaque nouvelle session ou à la discrétion du.de la MJ.

○ VISION SURNATURELLE

Vous pouvez voir et communiquer avec les fantômes et les créatures invisibles. Vous avez également la faculté de détecter les illusions, les charmes et les malédictions. Lorsque vous tentez de les contrecarrer, vous bénéficiez d'un *Avantage*.

○ STUDIEUX.EUSE

Quand vous vous plongez dans les ouvrages occultes, lancez +*Futé.e*. Pour chaque personne qui vous aide, ajoutez +1. Sur un 10+, posez 3 questions à propos d'une situation critique. Sur un 7-9, posez en 2. Sur un 6-, posez une question et le.la MJ vous dira comment ce que vous venez d'apprendre va vite devenir un problème supplémentaire.

VOS CLÉS

Vous pouvez cocher chaque *Clé* une fois par session. Effacez vos coches au début de chaque nouvelle session.

MYSTÉRIEUX.EUSE

Vous avez un passé secret. Quand vous révélez comment un problème présent est connecté à votre vie passée, cochez la case ci-dessus et cochez une case d'*Expérience*.

ÉRUDIT.E

Vous êtes très cultivé.e. Lorsque vous partagez quelque chose que vous avez lu sur le monstre que vous chassez, et bien que ces connaissances puissent s'avérer incomplètes, cochez la case ci-dessus et cochez une case d'*Expérience*.

TENTÉ.E

Vous êtes attiré.e par la promesse d'un pouvoir inimaginable. Lorsque vous acceptez l'aide d'une entité dangereuse au-delà de votre contrôle, cochez la case ci-dessus et cochez une case d'*Expérience*.

NOTES

EXPÉRIENCE

Cochez une case chaque fois que vous obtenez un 6- ou que vous cochez une *Clé*. Lorsque vous avez coché les 3 cases d'*Expérience*, effacez-les et choisissez une nouvelle *Manœuvre* ou augmentez une *Caractéristique* de 1.

LE MONSTRE

Vous ressentez la bête au fond de vous mais vous la combattez. Vous n'êtes plus vraiment humain.e maintenant mais vous devez protéger ceux.celles qui le sont, car vous n'êtes pas comme les autres monstres et c'est le seul moyen pour vous de ne pas être seul.e face à votre rage.

VOTRE NOM

Aria, Asher, Cass, Eve, Giselle, Jackson, Lucian, Nia, Seth, Tamara, Victoria, William, _____

VOS CARACTÉRISTIQUES

Ajoutez un point à une de vos *Caractéristiques*.

- COOL** Pour agir en douceur ou avec charme.
- FUTÉ.E** Pour agir avec intelligence et précision.
- CORIACE** Pour agir avec force et endurance.
- BIZARRE** Pour agir étrangement ou avec la magie

LANCER LES DÉS

Quand une *Manœuvre* vous dit de lancer les dés, lancez 2 dés à six faces, additionnez-les et ajoutez-y le nombre de points de la *Caractéristique* indiquée. Si la *Manœuvre* indique que vous avez un *Avantage*, lancez 3 dés et gardez les 2 meilleurs.

Si vous infligez des dégâts, un 7+ correspond à 1 *Dégât*. Le.la MJ peut ajuster les dommages selon les circonstances.

VOS DÉGÂTS

Quand vous encaissez un *Dégât*, cochez une des cases libres. Vous pouvez récupérer d'un dommage en vous reposant ou plus si vous bénéficiez d'aide et de soins.

Blessé | Mort

VOS MANŒUVRES

Vous avez *Risqué* et *Terrifiant.e*, et une de plus au choix.

● RISQUÉ

Quand vous faites quelque chose de risqué, demandez au.la MJ les possibles conséquences; lancez les dés + la *Caractéristique* qui vous semble la plus appropriée. Sur 10+, tout se passe sans problème. Sur un 7-9, vous arrivez à vos fins mais il y a un prix à payer. Sur un 6-, les choses ne tournent pas comme prévu et vous vous retrouvez en mauvaise posture.

● TERRIFIANT.E

Vous prétendez être humain.e alors que vous êtes un monstre. Choisissez parmi la liste ci-dessous :

- Démons
- Fantômes
- Golems
- Changeurs
- Vampires
- Zombies

Lorsque vous révélez votre forme monstrueuse, lancez +*Bizarre*. Sur 10+, choisissez 3 options. Sur 7-9, choisissez 2 options.

- Votre prochaine attaque infligera +1 *Dégât*.
- Votre prochaine attaque infligera +1 *Dégât* supplémentaire.
- Vous avez un mouvement et des sens surnaturels.
- Vous n'attirez pas l'attention (vous passez inaperçu.e).

○ DOMINANT.E

Vous pouvez posséder, hypnotiser ou intimider les autres. Lorsque vous essayez de dominer quelqu'un, lancez les dés + la *Caractéristique* qui vous semble la plus appropriée.

Sur un 10+, vous bénéficiez des 3 options ci-dessous.

Sur un 7-9, seulement 2 options possibles.

- Ils.elles suivent scrupuleusement vos instructions.
- Ils.elles n'auront aucun souvenir de ce que vous leur avez fait.
- Ils.elles n'auront aucune séquelle mentale de ce qui s'est passé.

○ ARMES NATURELLES

Vous disposez d'armes naturelles telles que des griffes ou des crocs. Lorsque vous attaquez en les utilisant, vous bénéficiez d'un *Avantage*.

○ RÉSISTANCE SURNATURELLE

Vous être très difficile à détruire. Lorsque vous êtes tué.e, lancez +*Coriace*. Sur un 10+, choisissez 3 options. Sur un 7-9, choisissez-en 2. Sur 6-, une seule option.

Quand vous revenez à la vie...

- Vous n'avez plus de *Blessures* (au lieu de 5).
- Vous avez été inconscient.e pendant quelques minutes.
- Vous n'êtes pas dans une position vulnérable.
- Vous n'avez rien apporté avec vous venant de l'*Autre Côté*.

VOS CLÉS

Vous pouvez cocher chaque *Clé* une fois par session. Effacez vos coches au début de chaque nouvelle session.

MAUDIT.E

Parfois, le monstre en vous s'échappe. Lorsque vous permettez à la bête de prendre momentanément le contrôle (le.la MJ vous dira préalablement ce que la bête compte faire), cochez la case ci-dessus et cochez une case d'*Expérience*.

AFFAMÉ.E

Vous avez une soif contre nature, de sang, de chair, de peur ou d'autre chose. Lorsque vous cédez à votre faim à un moment inopportun, cochez la case ci-dessus et cochez une case d'*Expérience*.

ÉTRANGER.ÈRE

Vous n'avez plus votre place ici. Quand vous révélez accidentellement votre véritable nature en public, cochez la case ci-dessus et cochez une case d'*Expérience*.

NOTES

EXPÉRIENCE

Cochez une case chaque fois que vous obtenez un 6- ou que vous cochez une *Clé*. Lorsque vous avez coché les 3 cases d'*Expérience*, effacez-les et choisissez une nouvelle *Manœuvre* ou augmentez une *Caractéristique* de 1.