

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 SBIRES

- 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.
- **Casser la gueule** : utilisée pour combattre (de sales monstres, le plus souvent).
- **Cerner quelqu'un** : utilisée lors qu'une discussion afin de percer les secrets de son interlocuteur
- **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.
- **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.
- **Protéger quelqu'un** : utilisée pour sauver quelqu'un du danger.
- **Baratiner** : utilisée pour faire croire quelque chose à quelqu'un de suspicieux.
- **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 MANOEUVRES 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.

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.

Cerner quelqu'un

Quand vous essayez de **cerner quelqu'un** lors d'une interaction avec lui, lancez 2d6+Charme. Sur 10+, retenez 2. Sur 7+, retenez 1. Pendant que vous interagissez avec lui, vous pouvez dépenser 1 de ce que vous avez retenu pour lui poser 1 des questions suivantes :

- *Qu'est-ce qu'il ressent vraiment ?*
- *Qu'est-ce qu'il a l'intention de faire ?*
- *Qu'est-ce qu'il espère que je fasse ?*
- *Comment est-ce que je peux le convaincre de ?*
- *Qu'est-ce qu'il ne veut pas que je sache*

Si vous prenez ces réponses en compte, ajoutez 1 à votre prochain jet de dé contre cette personne.

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 **enquêtes sur un mystère**, lancez 2d6+Futé.

Sur un 10+, réservez 2. Sur un 7-9, réservez 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.

Evaluer une situation qui craint

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

Sur un 10+, réservez 3. Sur un 7-9, réservez 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).

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.

Baratiner

Lorsque vous **tentez d'embrouiller quelqu'un de suspicieux** afin de lui faire croire quelque chose ou d'obtenir quelque chose de lui, lancez 2d6+Futé.

Sur 10+, votre interlocuteur vous croit et agit tel que vous vous y attendiez. Sur 7+, votre interlocuteur vous croit mais le MC choisit l'une des options suivantes :

- *Il commence à agir tel que vous vous y attendiez avant d'être pris d'un doute qu'il cherchera à dissiper aussitôt en prenant les mesures qui s'imposent.*
- *Il réagit en conséquence mais pas forcément tel que vous vous y attendiez*
- *Il agit tel que vous vous y attendiez mais vous attirez l'attention de quelqu'un d'autre qui comprendra votre manège.*

Si au cours de la même session vous devez refaire un jet de **Baratiner** contre la même personne faites le jet à -1 sur le dé (cumulatif).

Pour un autre chasseur

Sur 10+ choisissez les 2 options, sur 7-9 choisissez en 1 :

- *S'il le fait, il bénéficiera d'un +1 à son prochain jet de dé*
- *S'il refuse, vous gagnez un point d'expérience*
- *Mais c'est le joueur qui décide s'il le fait ou non.*

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.
- 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.

Fin de session

A la fin de chaque session, le Gardien vous posera les questions suivantes

- Avez-vous élucidé le mystère ?
- Avez-vous sauvé quelqu'un d'une mort certaine (ou pire) ?
- Avez-vous appris quelque chose de nouveau et d'important concernant l'univers du jeu ?
- Avez-vous appris quelque chose de nouveau et d'important concernant l'un des Chasseur ?

Si vous répondez oui à une ou deux questions, marquez un d'expérience. Si vous avez répondu oui à trois ou quatre questions, marquez-en deux.

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.

bruyant : 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.

[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.

DÉGATS

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.

LES MANOEUVRES OPTIONNELLES

Servir d'appât

Quand vous servez de **chèvre pour un piège**, lancez 2d6+Cool. Sur 10+, 2 au choix. Sur 7-9, 1 au choix :

- Vous attirez votre proie dans la gueule du loup. Sinon, elle ne fait que s'approcher.
- Votre proie ne se doute de rien. Sinon, elle reste sur ses gardes.
- Vous ne devez pas prendre de risques supplémentaires. Sinon, si votre proie vous inflige des dégâts, elle inflige +1dégât.

Sur un échec, le MC choisit 1 pour vous.

Pourchasser sa proie

Quand **c'est vous le chat**, lancez 2d6+Cool. Sur une réussite, vous attrapez votre proie. Sur 10+, avant ça, vous l'avez emmenée exactement là où vous voulez : dites-nous où. Sur 7-9, avant ça, votre proie vous a emmenée exactement où elle voulait : elle vous dira où. Sur un échec, votre proie vous échappe.

Échapper à son poursuivant

Quand **c'est vous la souris**, 2d6+Cool. Sur 10+, vous échappez à votre poursuivant et vous le laissez derrière. Sur 7-9, votre poursuivant vous attrape, mais avant ça, vous l'avez emmené exactement là où vous voulez : dites-nous où. Sur un échec, votre poursuivant vous attrape et le MC vous dira où.

Renverser la vapeur

Quand vous n'**êtes pas sûr si vous êtes le chat ou la souris**, lancez 2d6+ Rusé. Sur une réussite, vous décidez qui vous êtes. Sur 10+, prenez +1 au prochain jet également. Sur un échec, c'est vous la souris.

Se tirer d'affaire

Quand vous **profitez d'une opportunité pour vous tirer d'affaire**, lancez 2d6+Futé. Sur un succès, vous vous en sortez. Sur 10+, choisissez 1. Sur 7-9, choisissez 2 :

- Vous subissez des dégâts pendant votre évasion
- Vous vous retrouvez dans une autre position dangereuse
- Vous abandonnez quelque chose d'important derrière vous

Négociateur

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.

