

La Chasse

L'Europe aujourd'hui. Les PJ sont des chasseurs de monstres, mercenaires payés par l'Union pour protéger la population des horreurs de la nuit.

Chaque joueur doit choisir une spécialité

- Cryptozoologue** : celui qui connaît les monstres, leurs habitudes, leurs forces et leurs faiblesses.
- Exterminateur** : celui qui a le gros flingue, fait des cascades, explose des trucs.
- Mystique** : celui qui maîtrise les forces surnaturelles, qui voit le plan derrière le plan.
- Officiel** : celui qui a les passe-droits, obtient les autorisations, a des contacts.
- Traqueur** : celui qui enquête, interroge, découvre des indices, repère ce qui se cache dans les ombres.

Nul ne sait d'où viennent les monstres, ni ce qu'ils sont véritablement. La seule certitude c'est qu'ils sont dangereux, une menace constante, sournoise. Leur apparence et leurs motivations peuvent être diverses mais ils sont toujours nuisibles et doivent être éliminés... A moins que...

Quelques monstres

Des hooligans lycanthropes.
Des mort-vivants.
Un animal légendaire.
Un démon sacrificateur.
Un mutant cannibale.
Un nid de vampires.
Une chose indescrivable.
Une goule voleuse de cadavre.

La chasse est ouverte

Nom _____

Spécialité _____

1	2	3
total		modéré
échec		

réussite		
4	5	6
modérée		totale

- blessé
- épuisé
- terrorisé

Lorsqu'un joueur tente une action qui mérite un jet de dé, il lance 1d6 et se reporte au tableau. Si l'action entre dans le cadre de sa spécialité il lance 2 dés et garde le meilleur résultat. Lorsqu'un personnage est blessé, épuisé ou terrorisé, il ne peut plus faire d'action méritant un jet de dé.