



HUNTER

LE JUGEMENT



Liste des attributs et compétences

ATTRIBUTS

Physique
Force
Dextérité
Vigueur

Social
Charisme
Manipulation
Sang-froid

Mental
Intelligence
Astuce
Résolution

COMPÉTENCES
Animaux
Armes à feu
Artisanat
Athlétisme
Bagarre
Commandement
Conduite

Empathie
Érudition
Étiquette
Expérience de la rue
Finances
Furtivité

Intimidation
Investigation
Larcin
Médecine
Mêlée
Occultisme
Persuasion

Politique
Représentation
Sciences
Subterfuge
Survie
Technologie
Vigilance

Pulsions et Rédemptions

CUPIDITÉ

S'emparer de biens mal acquis que les monstres ont volés.

Rédemption : obtenir des ressources appartenant à la proie ou à des créatures semblables.

CURIOSITÉ

Découvrir ce que font les monstres et pour quelles raisons.

Rédemption : découvrir de nouvelles informations sur la proie.

ENVIE

Rejoindre les ténèbres ou mourir en essayant.

Rédemption : entrer dans les bonnes grâces de la proie ou obtenir un échantillon de la source de son pouvoir.

EXPIATION

Se racheter d'avoir aidé le surnaturel par le passé.

Rédemption : protéger quelqu'un de la proie (ou d'une créature semblable).

ORGUEIL

Rendre le monde aux humains, à qui il appartient de droit.

Rédemption : battre la proie dans un défi quelconque, directement ou non.

SERMENT

Tenir à tout prix une promesse faite par le Chasseur.

Rédemption : respecter un serment ou le faire progresser vers sa résolution.

VENGEANCE

Régler ses comptes avec le surnaturel.

Rédemption : blesser la proie (ou une créature semblable), directement ou non.

Utilisation des dés de Chasseur

DÉS RÉGULIERS

Face vierge = **1–5** = Échec

🔥 = **6–9** = Réussite

🔥🔥 = **10** = Réussite, réussite critique potentielle

DÉS DE DÉTRESSE

! = **1** = Viser trop haut ou Désespoir (voir *Hunter : le Jugement*, page 128)

Face vierge = **2–5** = Échec

🔥 = **6–9** = Réussite

🔥🔥 = **10** = Réussite, réussite critique potentielle



Champs d'action des credo

Les joueurs peuvent ajouter les dés de Détresse à leurs groupements de dés en fonction des circonstances correspondant à leur credo, comme suit :

Clandestin : discrétion et subterfuge au service de la Chasse.

Croyant : tout conflit direct (physique, social ou mental) avec le surnaturel pendant la Chasse.

Entreprenant : construction, invention, amélioration ou réparations pendant la Chasse.

Investigateur : obtenir des renseignements pendant la Chasse, par exemple en effectuant des recherches, en entrant par effraction ou en interrogeant quelqu'un.

Martial : conflit physique pendant la Chasse (pas nécessairement avec la proie ou un élément surnaturel).

Capacités et faiblesses de monstre

Capacité	Effet
Domination (X)	Résiste avec Intelligence + Résolution ou doit obéir à un unique ordre verbal prononcé par la créature. Une marge de réussite plus importante peut être nécessaire pour un ordre complexe.
Fascination (X)	Résiste avec Sang-froid + Résolution ou se retrouve sous emprise et doit dépenser de la Volonté pour agir contre la créature.
Invisibilité	La difficulté de toute tentative visant à repérer la créature augmente de +3 (si un jet est possible).
Massacre	Le monstre peut viser simultanément tous ses adversaires à portée avec un unique jet de Bagarre ou de Mêlée.
Métamorphose (Animal)	La créature peut utiliser son tour pour prendre la forme de tout animal indiqué dans sa capacité.
Prescience (X)	Sang-froid + Astuce pour tromper le monstre ; la créature peut obtenir des informations des esprits non protégés.
Régénération (X)	La créature se soigne de X niveaux de santé par tour (superficiels en premier, puis aggravés). Les dégâts infligés par des sources de vulnérabilité ne peuvent pas être régénérés par cette capacité.
Résistance	La créature traite tous les dégâts comme des dégâts superficiels, à moins qu'ils ne proviennent de l'une de ses vulnérabilités.
Terreur (X)	Un échec sur un jet de Sang-froid + Résolution impose un malus de 2 dés à toute action entreprise en présence de la créature à moins de dépenser de la Volonté.
Vélocité	Le monstre peut couvrir d'un coup la distance avec un adversaire ou disparaître en un clin d'œil.

Faiblesse	Effet
Aversion	La créature est incapable d'approcher à moins d'une longueur de bras d'un endroit ou d'une substance ou doit consacrer tous ses efforts à s'en éloigner (si possible) ; le monstre subit un niveau de dégâts aggravés par tour jusqu'à avoir réussi.
Entrave	Le monstre est incapable de se déplacer au-delà d'une certaine distance d'un objet ou d'une personne ; la créature subit un niveau de dégâts aggravés par tour si on l'en éloigne.
Impuissance	Les personnes d'un type spécifié sont immunisées à toutes les facultés surnaturelles de la créature.
Point faible	Frapper un point faible est un assaut précis (difficulté +2), mais les dégâts sont considérés comme aggravés et peuvent infliger d'autres effets éventuels.
Vulnérabilité	Les dégâts provenant de la source spécifiée sont traités comme des dégâts aggravés ; une valeur indique combien de dégâts sont subis à chaque exposition ou contact.

À qui l'honneur ?

Sauf si un camp a pris l'autre par surprise, les personnages agissent dans l'ordre d'action suivant :

- le combat rapproché entre des parties ayant déjà commencé à s'affronter, puis
- le combat à distance, puis
- le combat rapproché commençant ce tour-ci, et enfin
- tout le reste.

Résolvez les égalités en comparant les groupements de Dextérité + Astuce ou les valeurs dans la compétence utilisée.

Armes

Arme	Valeur de dégâts
Improvisée, pieu	+0
Contondante légère (poing américain)	+1
Contondante lourde (bâton, gourdin, barre de fer, batte de baseball)	+2
Perforante légère (carreau d'arbalète, couteau à cran d'arrêt)	
À feu légère (pistolet calibre .22)	
De mêlée lourde (épée longue, hache de pompier)	+3
À feu moyenne (fusil calibre. 308 à un coup, pistolet 9 mm, fusil à pompe à portée effective)	
De mêlée imposante (épée à deux mains, poutre en acier)	+4
À feu lourde (fusil à pompe calibre 12 (portée courte uniquement), Magnum .357)	

Dépenser les points d'expérience

Trait	Points d'expérience
Augmentation d'attribut	Niveau à atteindre x 5
Augmentation de compétence	Niveau à atteindre x 3
Nouvelle spécialité	3
Ascendant	7
Extra	3
Avantage	3 par point

Difficultés

Difficulté de l'action	Valeur de difficulté
Anodine (toucher une cible immobile, convaincre un ami loyal de vous aider)	Une réussite
Simple (irriter quelqu'un qui cherchait déjà la bagarre, intimider quelqu'un de peureux)	Deux réussites
Modérée (sauter de toit en toit, persuader un chauffeur de bus peu commode de patienter un peu)	Trois réussites
Délicate (trouver la source d'un murmure, créer une œuvre d'art mémorable)	Quatre réussites
Difficile (convaincre un policier que ce n'est pas votre cocaïne, apaiser un fantôme hostile)	Cinq réussites
Très difficile (courir sur une corde raide en essuyant des coups de feu, calmer une foule hostile et violente)	Six réussites
Presque impossible (trouver un SDF en particulier à Los Angeles en une nuit, réciter sans erreur un long texte dans une langue que vous ne parlez pas)	Sept réussites ou plus

Armure

Type d'armure	Valeur d'armure
Vêtements renforcés/cuir épais	2 (0 contre les balles)
Vêtements en nylon balistique	2
Veste en kevlar/gilet pare-balles	4
Combinaison tactique du RAID/protections militaires (-1 dé aux jets de Dextérité)	6

Distribuer les points d'expérience

Situation au cours de la partie	Points d'expérience attribués
Participer	1
Accomplir ou dire quelque chose de remarquable, que tous les participants autour de la table apprécient	1
Utiliser une compétence, un Ascendant ou un autre trait de manière intelligente ou critique	1
« Dis-moi quelque chose d'important que ton personnage a appris au cours de cette partie »	1
Conclure un scénario de la chronique	2–3

Modèles de personnages secondaires

INDIVIDU FAIBLE (2/1)

Groupements : deux groupements d'action clés à 2, trois à 1.

Avantages : aucun.

INDIVIDU MOYEN (3/2)

Groupements : deux groupements d'action clés à 3, trois à 2, quatre à 1.

Avantages : jusqu'à 3 points (2 points de handicaps maximum).

INDIVIDU DOUÉ (4/2)

Groupements : un groupement d'action clé à 4,

deux à 3, deux à 2, deux à 1.

Avantages : jusqu'à 10 points (4 points de handicaps maximum).

INDIVIDU EXCEPTIONNEL (5/3)

Groupements : deux groupements d'action clés à 5, deux à 4,

deux à 3, deux à 2.

Avantages : jusqu'à 15 points (pas de handicaps).



Extras

Type	Nom	Groupement
Dotation	Arsenal	Intelligence + Artisanat ou Manipulation + Expérience de la rue
Dotation	Bibliothèque	Résolution + Érudition
Dotation	Engins explosifs	Sang-froid + Science ou Sang-froid + Expérience de la rue
Dotation	Flotte	Intelligence + Technologie ou Manipulation + Persuasion
Aptitude	Accès global	Intelligence + Technologie
Aptitude	Ami des bêtes	Charisme + Animaux (ordres) ou Sang-froid + Animaux (dressage)
Aptitude	Matériel improvisé	Intelligence + Artisanat, Technologie ou Science
Aptitude	Pilote de drones	Astuce + Technologie (contrôle) ou Intelligence + Artisanat (réparation)
Faculté	Artefact	Intelligence + Occultisme ou Science
Faculté	Déjouer le surnaturel	Sang-froid + Occultisme ou Science
Faculté	Repousser le surnaturel	Résolution + Occultisme ou Science
Faculté	Sentir le surnaturel	Astuce + Occultisme ou Science