



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Exterminateur : le jugement > Aides de jeu > **Armes improvisées**

Armes improvisées

vendredi 25 décembre 2009, par [darkbaron](#)

Voici la modeste contribution de débutant

Il ne s'agit pas d'une énième aide de jeu entretenant la réputation que traîne Hunter de jeu purement bourrin, sans autre intérêt ni subtilité que le combat.

Je n'ai d'ailleurs jamais trouvé !

C'est justement la démarche inverse : c'est parce que j'ai dans l'idée que les Hunters sont avant tout des personnes normales qui n'ont pas dans leur sac à main ou dans leurs poches un arsenal à faire pâlir les héros de films d'action que j'écris cette aide de jeu.

Il faut être réaliste : vous êtes, en tout cas pour les jeunes Chasseurs, avant tout des personnes normales douées de pouvoirs surnaturels et d'une mission. Vous avez parfois une vie, une famille, un emploi. Bref, vous êtes presque des gens normaux.

Vous pouvez pourtant, par exemple lors de votre Imprégnation, être confrontés au Mal totalement surpris et désarmés.

Voici un exemple :

Jacques, journaliste de son état et tout sauf un bourrin physique, est confronté à un personnage mystérieux dont il se méfie. Or, il n'a que son trousseau de clés dans la main et aucune arme sur lui.

L'homme semble clairement avoir des intentions hostiles.

Il décide de prendre ses clés de manière à ce qu'elles forment de petites griffes métalliques entre ces doigts, comme il a vu faire dans des films.

Cela illustre particulièrement ce dont je parle
outils, tournevis tout ce que le désespoir

Entre des mains habiles, tout peut être une arme.

Le pouvoir Couperet (niveau 1 de Vengeance)
renforcera ses dégâts

Exploitez des éléments du décor, n'hésitez pas à demander une description détaillée au conteur. Tout est bon pour sa survie et la préservation de la vie des autres.