

CRÉER SON PERSONNAGE EN 15 MINUTES



La **fiche de personnage vierge** se trouve page 58

4 personnages préremplis sont disponibles page 60

1 IDENTITÉ PAGE 7

Définir un prénom, un nom, éventuellement un surnom, une description, une personnalité ainsi qu'un entourage (proches, amis, voisins) au personnage.

↳ Changer un élément : page 56

2 MOTIVATION PAGE 10

Définir une Motivation au personnage.

Elle peut être inventée, choisie ou déterminée au hasard (2d6) parmi les 11 propositions servant d'exemples.

↳ Démontrer sa Motivation : page 24

3 ACTIONS PAGE 14

Une Action est mesurée de 0 à 6.

Répartir 25 points parmi les dix types d'Action (avec, au maximum, une Action à 0 et une à 6).

↳ Tenter une action : page 19

4

HISTORIQUE

PAGE 11

La Voix off définit si le personnage est créé selon la Répartition égale (règle de base) ou la Répartition différenciée (règle avancée).

RÉPARTITION ÉGALE

Définir :

- ◆ 8 Activités maximum,
- ◆ 16 Descriptifs,
- ◆ 10 Maîtrises.

Descriptifs dans l'emploi en cours :

- ◆ 0 pour un nouvel emploi,
- ◆ 1 si en activité depuis un an,
- ◆ 2 si entre 2 et 4 ans d'activité,
- ◆ 3 si en activité depuis 5 ans.

RÉPARTITION DIFFÉRENCIÉE

ADOLESCENT (15 ANS ET -)

- ◆ 4 Activités maximum,
- ◆ 10 Descriptifs,
- ◆ 8 Maîtrises,
- ◆ 6 points de Réserve maximum.

JEUNE ADULTE (16-29 ANS)

- ◆ 14 Descriptifs,
- ◆ 10 Maîtrises.

ADULTE (30-49 ANS)

- ◆ 18 Descriptifs,
- ◆ 12 Maîtrises.

SENIOR (50-69 ANS)

- ◆ 20 Descriptifs,
- ◆ 14 Maîtrises,
- ◆ Santé maximale 5.

ÂÎNÉ (70 ANS ET +)

- ◆ 22 Descriptifs,
- ◆ 16 Maîtrises,
- ◆ Santé maximale 4.

↳ Utiliser les Descriptifs : page 25

5

TRAITS

PAGE 15

Définir 3 Traits, dont :

- ◆ 1 Trait important (+ + ou - -),
- ◆ 2 Traits notables (+ ou -).

Contrainte : l'un des choix est positif et l'autre forcément négatif.

↳ Les prendre en compte : page 23

6

RÉSERVES

PAGE 16

Une Réserve est mesurée de 0 à 6.

Il y a trois types de Réserve :

- ◆ Mentale : se remémorer des savoirs éphémères et mineurs
- ◆ Physique : solliciter son corps jusqu'au point de rupture
- ◆ Sociale : analyser et discuter avec la cible de l'action

Répartir 9 points parmi les trois (avec 1 point dans chaque, minimum).

↳ Puiser dans ses Réserves : page 28

7

SOUVENIRS

PAGE 16

Choisir une des propositions :

- ◆ 1 Souvenir important (de valeur 6)
- ◆ 2 Souvenirs notables (de valeur 2)

Définir un Rappel par Souvenir.

↳ Se souvenir : page 30



8

SANTÉ

PAGE 17

La Santé est mesurée de 0 à 6.

Répartir 6 points entre la Santé (avec un minimum de 3 points en Santé) et les Actions (les points s'ajoutant aux 25 points déjà répartis).

Un Personnage principal débute avec 0 point en Burnout et Trauma.

- ↳ Se soigner : page 46
- ↳ Règle de Trauma : page 47
- ↳ Règle de Burnout : page 30

9

DÉVELOPPEMENT

PAGE 17

Un Personnage principal débute avec 0 point de développement.

↳ Règle d'évolution : page 56

10

ZONE D'EXPRESSION

Cette zone vide est réservée à l'ajout d'éléments propres à l'univers ou à la prise de notes en cours de partie.

11

SITUATION

Le moniteur de Situation n'est pas utilisé à la création. Il est utilisé pour la résolution d'une action, et sert davantage dans le mode stratégique.

↳ Règle et modes de jeu : page 20

12

INVENTAIRE

PAGE 17

Lister les objets d'importance transportés par le personnage : armes, protections et équipement.

- ↳ Liste des armes : page 41
- ↳ Liste des protections : page 45

RÉCAPITULATIF DES MÉCANIQUES POUR JOUER



Reportez-vous aux différents renvois de pages pour obtenir plus de détails sur chaque point de règles et bénéficier d'exemples dédiés.

TENTER UNE ACTION PAGE 19

- ◆ **Le joueur explique l'action** que son personnage souhaite effectuer.
- ◆ **La Voix off indique l'Action** liée.
- ◆ **Selon le mode retenu** (ambiance ou stratégique), **Joueur et Voix Off évaluent la Situation** (qui indique la difficulté à obtenir un succès).
- ◆ **Le joueur lance autant de dés que l'Action** liée et annonce le nombre de succès et les éventuels 1.
- ◆ **La Voix off interprète le résultat** avec les éventuelles améliorations ou complications.

MODES DE JEU PAGE 20

MODE AMBIANCE (DE BASE)

- ◆ **Circonstances** : décor, objet, posture
- ◆ **Temps** : se presse, reste sur ses gardes, prend son temps

MODE STRATÉGIQUE (AVANCÉ)

- ◆ **Décor** : environnement, spécificités
- ◆ **Objet** : arme, protection, outil
- ◆ **Posture** : trait, santé, manœuvre
- ◆ **Temps** : se presse, reste sur ses gardes, prend son temps

↳ Démontrer sa Motivation (page 24) offre l'Avantage (facteur + éphémère) et s'ajoute aux facteurs existants, quel que soit le mode retenu.

SITUATION PAGE 20

Selon le mode retenu, on additionne les facteurs impliqués : chaque **+** est éliminé, chaque **-** annule un **+**.
↳ le facteur final détermine si la situation est avantageuse **+**, normale **0** ou désavantageuse **-**.
↳ S'il reste deux facteurs finaux **+**, la Situation est impossible à gérer (sauf si le Joueur utilise 1 point de Réserve pour obtenir 1 succès auto.).

- ◆ **Avantageuse** : 1 succès sur 4 ou +
- ◆ **Normale** : 1 succès sur 5 ou +
- ◆ **Désavantageuse** : 1 succès sur 6
- ◆ **Impossible** : succès impossible.

INTERPRÉTATION PAGE 19

- ◆ **0 succès** : l'action est ratée
- ◆ **1 succès** : l'action est réussie
- ◆ **Par succès en plus** : 1 amélioration
- ◆ **Chaque 1 obtenu** : 1 complication

Chaque amélioration annule une complication, et inversement.
↳ Exemples par Action : page 26

MODIFICATEURS PAGE 25

- ◆ **Descriptif** : annule un « 1 » sur 1 dé
- ◆ **Maîtrise** : permet de relancer 1 dé
- ◆ **Réserve** : 1 succès automatique

↳ Descriptifs et Maîtrises : page 25

RÉSERVES PAGE 28

Le joueur doit justifier son usage de la Réserve par un détail narratif pour obtenir 1 succès immédiat (avant, pendant, après ou sans jet de dé).

- ◆ **Mentale** : se remémorer des savoirs éphémères et mineurs
- ◆ **Physique** : solliciter son corps jusqu'au point de rupture
- ◆ **Sociale** : analyser et discuter avec la cible de l'action

Les points de Réserves sont des consommables qui se régénèrent sous certaines conditions et au bout d'un certain temps.
↳ Épuisement des Réserves : page 29

BURNOUT

Le Joueur transfère immédiatement 1 point de Santé dans une Réserve.

↳ Se ruiner la Santé : page 30

SOUVENIR(S)

Le joueur recharge n'importe quel Réserve de 1 point en évoquant le Souvenir par un détail narratif.

↳ Chaque usage supplémentaire par partie diminue définitivement de 1 point la valeur du Souvenir.
↳ Si une Réserve est à 0, il est impossible de la recharger à 1 (contrairement à la règle du Burnout)
↳ Évoquer le Souvenir : page 30

ORDRE D'ACTIVATION

- ♦ **Initiative** : le premier à attaquer au 1^{er} tour.
- ♦ **Jet d'activation** : les autres lancent 1 dé.
 - ♦ La valeur la plus basse agit en premier.
 - ♦ La valeur la plus haute agit en dernier.
- ♦ **Décision** : en partant de la valeur la plus basse, chacun décide si son personnage se presse, reste sur ses gardes ou prend son temps ; puis place son dé pour garder trace du choix.

INITIATIVE

ORDRE IDENTIQUE

- ♦ **S'ils sont alliés**, les personnages possédant un même ordre d'activation peuvent discuter et opter pour l'ordre de leur choix.
- ♦ **S'ils sont adversaires**, le personnage qui agit en premier est du camp adverse à celui qui vient de s'activer. S'il y a plusieurs ordres d'activation identiques, on procède en ping-pong : un personnage allié s'active après un adversaire.


SE PRESSE
Temps 

SUR SES GARDES


PREND SON TEMPS
Temps 

0

1

2

3

4

5

6

7

RÉCAPITULATIF DES RÈGLES DE COMBAT

ATTAQUE / DÉFENSE

PAGE 40

1. DESCRIPTION DE L'ATTAQUE

Un attaquant doit posséder une :

- ♦ **arme** (poings, couteau, pistolet),
- ♦ **cible** (personne, objet, bâtiment),
- ♦ **portée suffisante** pour atteindre la cible (elle est indiquée pour chaque arme).

Le joueur vérifie les règles de la Manœuvre et de l'arme puis décrit l'attaque de son personnage.

↳ Liste des armes : page 41

2. ÉVALUATION DE LA SITUATION

En fonction du mode retenu, **Voix off** et **PP évaluent la Situation** pour déterminer l'obtention d'un succès.

↳ Modes & Situation : page 20

3. JET D'ATTAQUE & SUCCÈS

L'attaquant effectue un jet de :

- ♦ **Se battre** s'il s'agit de toucher au Corps-à-corps ou à Portée courte.
- ♦ **Viser** s'il s'agit de lancer l'arme ou de toucher à distance.

Après avoir utilisé d'éventuels Maîtrises et points de Réserves, **l'attaquant annonce le nombre de succès obtenus.**

↳ L'attaquant doit vérifier les spécificités d'attaque propres à chaque Manœuvre : page 37

4. JET DE DÉFENSE & SUCCÈS

La cible effectue un jet de :

- ♦ **Se battre** s'il s'agit d'esquiver ou de parer une attaque au Corps-à-corps ou à Portée courte.
- ♦ **Agir** s'il s'agit d'esquiver une attaque à distance.

Après avoir utilisé d'éventuels Maîtrises et points de Réserves, **le défenseur annonce le nombre de succès obtenus.**

5. CONFRONTATION DES SUCCÈS

La Voix off confronte les succès :

- ♦ **Si la cible esquivé, l'attaque réussit si elle compte plus de succès que la défense.**
- ♦ **Si la cible pare, l'attaque réussit si elle est égale ou compte plus de succès que la défense.**

6. PROTECTION & DOMMAGES

Si la cible porte une protection, la protection annule des points de Dommages égaux à sa Résistance :

- ♦ Si la protection possède encore des points d'Intégrité,
- ♦ Si l'attaque ne visait pas (Cibler) un endroit sans protection.

Le surplus (ou l'absence de protection) diminue d'autant de points la Santé de la cible.

↳ Liste des protections : page 45

PORTÉE

- ♦ **Corps-à-corps (CC)** : contact / 1 m.
- ♦ **Portée courte (PC)** : +1 m. / 5 m.
- ♦ **Portée moyenne (PM)** : +5 m. / 25 m.
- ♦ **Portée longue (PL)** : +25 m. / +100 m.

ADRÉNALINE

L'épuisement des Réserves et les malus dus à des blessures obtenues durant le combat en cours sont prises en compte à la fin du combat, pas avant.

↳ Soins médicaux : page 46

PREMIERS SECOURS

Dans les minutes qui suivent la perte de points de Santé, la victime peut recevoir des soins rudimentaires avec un **jet de Savoir-Faire.**

- ♦ **Action réussie + amélioration** : la victime regagne 1 point de Santé. Elle ne peut être soignée une seconde fois de cette manière et guérit deux fois plus rapidement que le rythme indiqué dans le *tableau de convalescence*
- ♦ **Action réussie** : la victime regagne 1 point de Santé. Elle ne peut être soignée une seconde fois de cette manière et guérit au rythme du *tableau de convalescence*.
- ♦ **Action réussie + complication** : la victime regagne 1 point de Santé mais guérit deux fois plus lentement que le rythme indiqué dans le *tableau de convalescence*.
- ♦ **Action ratée** : la Santé n'évolue pas.
- ♦ **Action ratée + complication** : la Santé diminue de 1 cran sur le *tableau de convalescence*.

↳ Tableau de convalescence : page 46



MANŒUVRES

D'ACTION ET DE RÉACTION

6 MANŒUVRES D'ACTION

À son activation, le personnage peut se déplacer dans un rayon de 3-4 m., échanger quelques mots et doit effectuer une manœuvre d'action.
 → Manœuvres d'action : page 37

ATTENDRE

Ne rien faire. Peut avancer ou reculer d'un niveau dans l'ordre d'activation (valable pour le prochain tour de jeu).

COURIR

Se rapprocher ou s'éloigner d'une cible, fuir, se mettre à couvert.

Courir PC à CC : 0 action nécessaire.

Courir CC à PC : 0 action mais risque de se faire **Sanctionner** (privilégier la manœuvre **Se Désengager**).

Courir autre portée : 1 action.

Courir 2 portées/tour : 1 action + jet d'Endurer (si raté : 1 seule portée).

Se relever d'une chute : 0 action mais prochaine manœuvre Posture .

SE DÉSENGAGER

Au CC ou PC, se mettre hors de portée (passer à PC si CC, passer à PM si PC) sans risquer de se faire **Sanctionner**.

SE PRÉPARER

Annoncer la préparation : prochaine manœuvre . Si manœuvre imprévue entre temps, préparation perdue.

OPÉRER

Action contextuelle rapide : enfiler une protection, fouiller un sac, baisser un levier, composer un code, dissimuler un objet, attraper une corde, enfoncer une porte, soigner, discuter.

ATTAQUER

Désarmer ou maintenir : Cibler pour entraver l'adversaire (pour qu'il ne puisse ni Attaquer ni Se défendre) mais aucune blessure infligée.

Éliminer : vouloir tuer l'adversaire. Succès de l'attaque + dommages de l'arme = dommages de l'attaque.

Faire chuter : déséquilibrer l'adversaire en **Ciblant**. Aucun dommage infligé mais force la cible à **Se relever d'une chute**.

Mettre KO : faire perdre conscience à l'adversaire en **Ciblant** la tête. 1 blessure infligée. Cible se réveille au bout de 6 tours (60 secondes) et sa prochaine manœuvre Posture .

Modérer ses coups : menacer l'adversaire. Seuls les dommages de l'arme comptent (pas les succès).

Cibler : facteur Posture pour viser ou toucher un endroit précis.

2 MANŒUVRES DE RÉACTION

Réaction à une manœuvre adverse. Ne consomme pas d'activation mais ne permet pas de se déplacer.
 → Manœuvres de réaction : page 39

SANCTIONNER

Attaquer immédiatement un adversaire au CC ou PC qui tente de se mettre hors de portée de l'arme utilisée.

SE DÉFENDRE

Vérifier règle spéciale de la protection (peut impliquer un facteur Objet .

- ♦ **Au CC et PC** : jet de Se battre.
- ♦ **À PM et PL** : jet d'Agir.

Esquiver : nécessite autant ou plus de succès que l'attaque.

- ♦ **Si réussie** : attaque adverse évitée.
- ♦ **Si ratée** : attaque adverse réussie. Les succès obtenus pour esquiver diminuent le nombre de blessures.

Parer : seulement au CC et PC. Nécessite plus de succès que l'attaque.

- ♦ **Si réussie** : attaque adverse évitée + attaque gratuite immédiate.
- ♦ **Si ratée** : attaque adverse réussie.

NOM
DESCRIPTION

◆ **Importance**

1 SANS NOM
3 IDENTIFIÉ
5 SIGNIFICATIF

◆ **Compétence**

AMATEUR
PRATIQUANT
SPÉCIALISTE

◆ **Résistance**

FAIBLE MODÉRÉE FORTE

◆ **Notes**

NOM
DESCRIPTION

◆ **Importance**

1 SANS NOM
3 IDENTIFIÉ
5 SIGNIFICATIF

◆ **Compétence**

AMATEUR
PRATIQUANT
SPÉCIALISTE

◆ **Résistance**

FAIBLE MODÉRÉE FORTE

◆ **Notes**

NOM
DESCRIPTION

◆ **Importance**

1 SANS NOM
3 IDENTIFIÉ
5 SIGNIFICATIF

◆ **Compétence**

AMATEUR
PRATIQUANT
SPÉCIALISTE

◆ **Résistance**

FAIBLE MODÉRÉE FORTE

◆ **Notes**

NOM
DESCRIPTION

◆ **Importance**

1 SANS NOM
3 IDENTIFIÉ
5 SIGNIFICATIF

◆ **Compétence**

AMATEUR
PRATIQUANT
SPÉCIALISTE

◆ **Résistance**

FAIBLE MODÉRÉE FORTE

◆ **Notes**

NOM
DESCRIPTION

◆ **Importance**

1 SANS NOM
3 IDENTIFIÉ
5 SIGNIFICATIF

◆ **Compétence**

AMATEUR
PRATIQUANT
SPÉCIALISTE

◆ **Résistance**

FAIBLE MODÉRÉE FORTE

◆ **Notes**

NOM
DESCRIPTION

◆ **Importance**

1 SANS NOM
3 IDENTIFIÉ
5 SIGNIFICATIF

◆ **Compétence**

AMATEUR
PRATIQUANT
SPÉCIALISTE

◆ **Résistance**

FAIBLE MODÉRÉE FORTE

◆ **Notes**

NOM
DESCRIPTION

◆ **Importance**

1 SANS NOM
3 IDENTIFIÉ
5 SIGNIFICATIF

◆ **Compétence**

AMATEUR
PRATIQUANT
SPÉCIALISTE

◆ **Résistance**

FAIBLE MODÉRÉE FORTE

◆ **Notes**

NOM
DESCRIPTION

◆ **Importance**

1 SANS NOM
3 IDENTIFIÉ
5 SIGNIFICATIF

◆ **Compétence**

AMATEUR
PRATIQUANT
SPÉCIALISTE

◆ **Résistance**

FAIBLE MODÉRÉE FORTE

◆ **Notes**

NOM
DESCRIPTION

◆ **Importance**

1 SANS NOM
3 IDENTIFIÉ
5 SIGNIFICATIF

◆ **Compétence**

AMATEUR
PRATIQUANT
SPÉCIALISTE

◆ **Résistance**

FAIBLE MODÉRÉE FORTE

◆ **Notes**