

Un système de jeu pour incarner des personnages à échelle humaine
dans une approche réaliste, avec des règles simples et modernes ; tactiques
et narratives ; les expériences passées, souvenirs, secrets, motivations et
limites mentales, physiques et sociales influent sur ce que le personnage
sait faire et comment il peut se dépasser.



VERSION 0.5

MI +++++
STER
FRANK
ENSTEIN

JOURNAL DES MODIFICATIONS

POINTS DE VIGILANCE

Cette version est une version « imparfaite » des règles (le sera-t-elle jamais ? non, évidemment), un document « vivant » qui demande à être raffiné, éprouvé, testé encore et encore. En ça, le tester dans son coin, avec son groupe de joueurs, avec un certain type de scénarios est une chose précieuse mais incomplète.

Une bêta ouverte à toutes et tous permet de recueillir davantage de retours, plus variés et différents, de ceux effectués en interne.

Actuellement, les règles constituant OS sont affinées, petit à petit, partie après partie, en fonction des usages et des retours d'expérience. L'idée n'est d'ailleurs pas de changer les bases et les éléments marquants du système, mais de l'améliorer, en jouant avec les différentes variables, les différents curseurs, les différentes formulations, tout en veillant à ce que les modifications ne viennent pas enrayer les mécaniques qui fonctionnaient jusqu'alors. C'est d'ailleurs ce qui est le plus difficile : avoir la vision d'ensemble et parvenir à identifier l'impact notable qu'un changement mineur peut avoir sur les différentes mécaniques de jeu.

CHANGEMENTS EFFECTUÉS

- ♦ **18.03.26** (v 0.1) : bêta ouverte
- ♦ **27.04.26** (v 0.2) : corrections de renvois de page
 - ♦ p. 9 : Santé le minimum de point est de 3, pas 2
 - ♦ Jet d'activation : notion de comportement (p. 35) précisée et clarifiée pour les activations identiques (p. 36)
 - ♦ p. 37 : Courir, reformulation première puce
 - ♦ p. 38 : Se désengager, reformulation des portées
 - ♦ p. 42 : Pistolet mitrailleur, reformulation de la règle spéciale
 - ♦ p. 45 : Armes blanches catégorisées Type 1 (le gilet pare-coups permet de s'en protéger)
 - ♦ p. 46 : Tableau de convalescence reformulé
- ♦ **27.05.26** (v 0.3) : chasse aux répétitions
 - ♦ traque aux fautes d'orthographe
 - ♦ exemples revus et clarifiés
 - ♦ homogénéisation dans la présentation
 - ♦ les pages récapitulatives (aides de jeu) pour gérer le jeu, gérer les combats et les manoeuvres ont été déplacées à la toute fin du document pour ne plus les chercher !
 - ♦ renvois de pages revus en conséquence
 - ♦ p. 25 : plus aucun Descriptif ne permet d'annuler les 1 (seules les améliorations le peuvent).
 - ♦ p. 27 : exemples d'améliorations de Savoir-faire modifiés.
 - ♦ p. 36-38 : Faire chuter ne demande plus de Cibler. Se relever d'une chute ne dépend plus de la manoeuvre Courir. On se relève si on le souhaite durant n'importe quelle manoeuvre (mais on ne peut pas se déplacer ou Sanctionner et la manoeuvre subit une posture négative).
 - ♦ p. 37 : dégainer une arme d'un holster ne nécessite plus d'utiliser la Manoeuvre Opérer.
 - ♦ p. 45 : possibilité de s'auto-administrer les premiers secours avec facteur posture négatif
 - ♦ p. 45 : Adrénaline, reformulation légère
 - ♦ p. 45 : Premiers secours, reformulation 1^{er} paragraphe
 - ♦ p. 53-54 : couts en points de développement modifié :
 - ♦ Obtenir un Descriptif = 1 point (contre 3 auparavant)
 - ♦ Valider une maîtrise avec progression = 2 (contre 3)
 - ♦ Valider une maîtrise sans progression = 4 (contre 6)
- ♦ **13.07.26** (v 0.4) : renvois de page corrigés
 - ♦ traque aux fautes d'orthographe
 - ♦ p. 39 : clarification de l'encadré sur les "raccourcis"
 - ♦ p. 40 : reformulation du paragraphe Type I à IV
 - ♦ p. 62 : erreur corrigée concernant la matraque
- ♦ **26.08.26** (v 0.5) : traque aux fautes d'orthographe
 - ♦ uniformisation (liste à puces, accents, wording)
 - ♦ **p.53 : ajout d'une partie dédiée à la gestion de créatures + bestiaire**
 - ♦ p.59 : retour de la 2^{nde} page de la feuille de PP vierge (...)

CRÉDITS

GAME DESIGN & GRAPHISME

Anthony Yno Combrexelle

VISUELS

Adobe Stock
Noun Project
Images libres de droit

REMERCIEMENTS

Christophe Brusseaux
Charlie Burton
Fatima-Zahra Houari
Timothé Junca
Dominique Lestienne
Sophia M'Himdi
Cyril Ribas
Édouard Richet
Guillaume Rioult
Jay Vivas

AUTORISATIONS

Le système OS est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons : Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les mêmes conditions.



Les autorisations au-delà du champ de cette licence peuvent être obtenues auprès de mister@misterfrankenstein.com



www.misterfrankenstein.com

Fait (hu)main
2026

SOMMAIRE

4 PRÉSENTATION DU SYSTÈME DE JEU

Un système de jeu pour incarner des personnages à échelle humaine dans une approche réaliste, avec des règles simples et modernes ; tactiques et narratives : les expériences passées, centres d'intérêt, souvenirs, motivations, limites mentales, physiques et sociales influent sur ce que le personnage sait faire et comment il peut se dépasser.

6 CRÉATION D'UN PERSONNAGE PRINCIPAL

Ce chapitre est dédié à la création d'un Personnage principal et présente, étape par étape, chaque élément en suivant l'ordre présent sur la fiche de personnage.

→ Créer son personnage en 15 minutes : page 8

18 RÉOLUTION DES DIFFÉRENTES ACTIONS

Quand on incarne un personnage qui doit se montrer un minimum compétent, on apprécie de pouvoir le faire avec un minimum d'aisance. Ce chapitre détaille les différentes mécaniques du jeu et, de fait, la manière de gérer les actions d'un Personnage principal.

→ Récapitulatif des mécaniques pour jouer : page 68

32 CONFRONTATION ENTRE PERSONNAGES ET SECONDS RÔLES

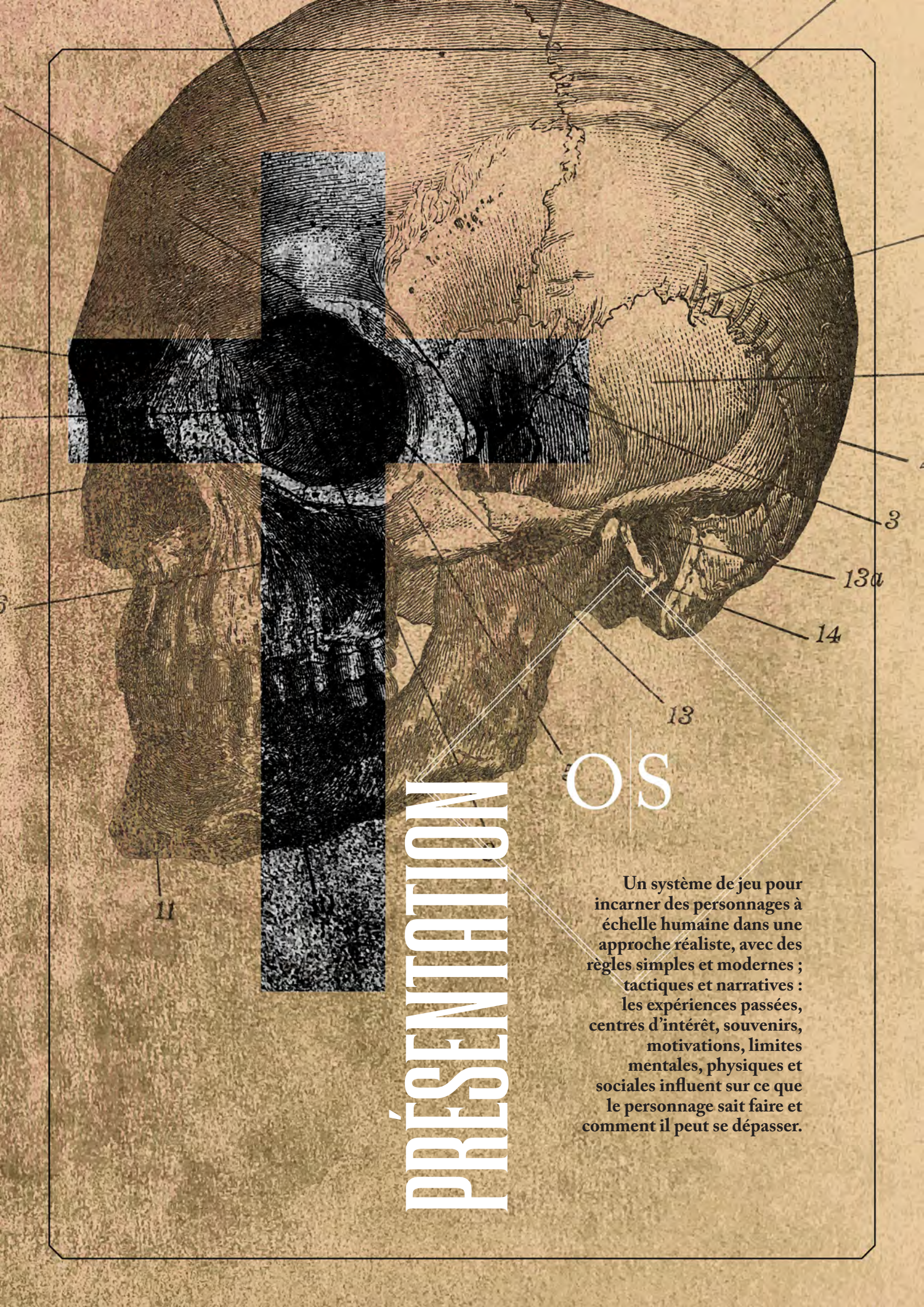
Parmi toutes les actions que peut accomplir un personnage, les affrontements ont une place à part. La manière de les gérer est plus détaillée car, lorsqu'ils surviennent, ils déterminent souvent la survie ou la mort du Personnage principal.

→ Fiche d'ordre d'activation : page 33
→ Récapitulatif des règles de combat : page 69
→ Manœuvres d'action et de réaction : page 70

50 GESTION DU JEU PAR LA VOIX OFF

Ce chapitre est une boîte à outils qui s'adresse avant tout à la Voix off. Il contient de quoi faciliter la maîtrise d'une partie, gérer les Seconds rôles, propose différents formats de jeu et permet de gérer l'évolution des Personnages principaux.

→ Fiches de Seconds rôles : page 50
→ Fiche de personnage vierge : page 58
→ Fiches de personnages préremplis : page 60

An anatomical engraving of a human head and neck, shown in profile. The engraving is detailed, showing the skull, muscles, and internal structures. Several labels with leader lines point to specific anatomical features: '3' points to the ear area, '11' points to the jaw, '13' points to the throat area, '13a' points to the larynx, and '14' points to the trachea. The engraving is set against a background of a textured, aged paper.

PRÉSENTATION

OS

Un système de jeu pour incarner des personnages à échelle humaine dans une approche réaliste, avec des règles simples et modernes ; tactiques et narratives : les expériences passées, centres d'intérêt, souvenirs, motivations, limites mentales, physiques et sociales influent sur ce que le personnage sait faire et comment il peut se dépasser.

INTENTIONS

UN SYSTÈME À ÉCHELLE HUMAINE

OS est un ensemble de règles dont le référent est l'être humain. Il est prévu pour mettre en scène des personnages humains dont le quotidien est *plutôt réaliste*. En ça, les genres du contemporain fantastique de type horreur, de la science-fiction de type *hard science*, ou le médiéval fantastique de type *grimdark* sont particulièrement adaptés à ce système de jeu.

DONT LE CŒUR EST LE VÉCU

OS concentre la plupart de ses mécaniques sur le vécu du personnage : ses expériences professionnelles actuelles et passées ainsi que ses centres d'intérêt ; ses talents et faiblesses, innés ou non ; ses limites mentales, physiques et sociales ; sa motivation à agir et les souvenirs qui peuvent l'amener à se dépasser.

AVEC DE LA TACTIQUE

OS dédie une part non négligeable à la tactique. Un affrontement physique ne doit jamais être pris à la légère car l'issue peut être handicapante voire mortelle. Chaque type d'action implique un avantage ou un désavantage. Ainsi, selon la situation extérieure, les conditions, l'équipement, certains choix sont plus propices à la réussite de l'action... ou à mettre en difficulté son adversaire pour la suite du combat.

UNE ÉVOLUTION LENTE

OS privilégie une évolution sur le long terme, progressive et logique par rapport aux capacités du personnage et ses expériences récentes. Le développement du personnage est notable sur la durée, sans pour autant qu'il devienne surhumain : le joueur gagne avant tout du contrôle sur ce que sait faire son alter ego.

MODULAIRE

OS est construit et articulé de sorte qu'il soit possible et facile de rajouter des modules de règles propres à différents types d'univers. Ces *plugins* peuvent s'intégrer sans grande difficulté et sans dénaturer le système de jeu, à condition de respecter une échelle humaine.



LEXIQUE

Voix off (VO) : la personne qui mène la partie, connaît les tenants et aboutissants du scénario, guide les Personnages principaux et incarne tous les **Seconds rôles**. Abrégé en « **VO** ».

Personnages principaux (PP) : les personnages incarnés par les joueurs, contrairement aux **Seconds rôles**. Abrégé en « **PP** ».

Seconds rôles (SR) : tous les personnages qui ne sont pas les **Personnages principaux**. Les SR sont tous incarnés par la **Voix off**. Abrégé en « **SR** ».

MATÉRIEL

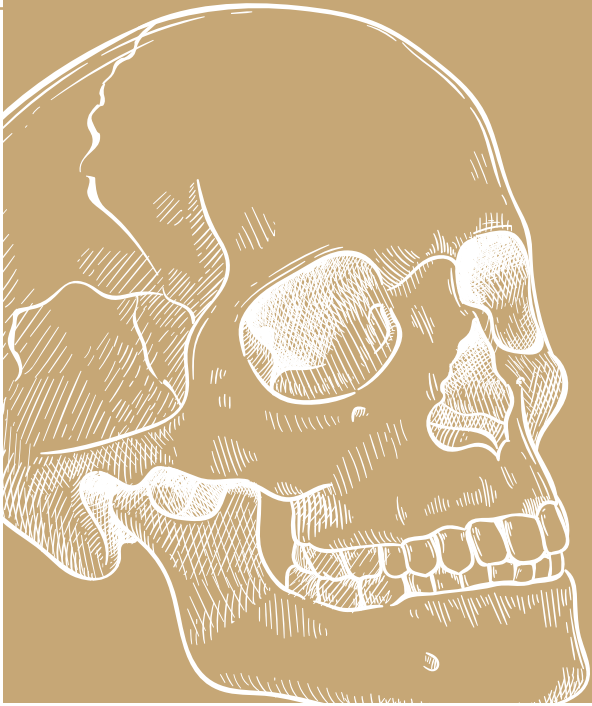
Chaque joueur (VO et PP) doit se munir de :

- ♦ **six D6** (dés à six faces) pour effectuer des jets,
- ♦ **cinq jetons** (qu'il s'agisse de jetons issus de n'importe quel jeu de société, de dés quelconques, de pièces de monnaie) pour prendre en compte certaines variables,
- ♦ **une feuille de PP** vierge ou préremplie,
- ♦ **un crayon et une gomme** pour noter, effacer et modifier certaines valeurs en cours de partie.

CRÉATION



Ce chapitre est dédié à la création d'un Personnage principal et présente, étape par étape, chaque élément en suivant l'ordre présent sur la fiche de personnage.



*The Brain
a. Tourcoila
t. Londerlabaan
r. Oocqielat
d. T. ciomad
s. Esroviral
k. Sepitral
g. Fancud
u. Drwijul
l. Soddone
i. Alkhañve
b. Cilyvcar
i. Avuarilia*

IDENTITÉ

1

NOM

Le choix du nom, prénom et même le surnom éventuel est laissé à la discrétion du joueur mais il est intrinsèquement lié à l'univers, au monde, aux origines et à l'époque à laquelle vit le personnage.

DESCRIPTION

À quoi ressemble le personnage en quelques mots ? Imaginez le signalement – une description rapide et factuelle – qu'un policier, un garde ou une caméra de sécurité donnerait du personnage s'il le voyait passer dans la rue en courant : son genre apparent, son ethnie, son âge, sa taille, sa couleur de cheveux, la façon dont il est habillé et, éventuellement, un signe distinctif permettant de le reconnaître de loin.

PERSONNALITÉ

Comment se comporte le personnage en quelques mots ? Que dit son entourage proche ou professionnel de son attitude, de ses valeurs, de sa façon de gérer les aléas de la vie ? Ces indications témoignent de sa personnalité à la création du personnage et au début du premier scénario joué, mais n'obligent en rien à s'y tenir par la suite : elles donnent une direction pour l'incarner, mais les événements que vit le personnage peuvent l'amener à changer.

ENTOURAGE

Si connaître le personnage dans les moindres détails est important, établir en quoi et en qui consiste son entourage direct ou son quotidien (en dehors du groupe de PP) l'est tout autant. Est-ce que le personnage vit seul, en couple, en colocation ? A-t-il une famille et est-il proche d'elle ? Est-il célibataire, marié, séparé, divorcé ou veuf ? A-t-il des enfants ou des animaux qui vivent, ou non, sous le même toit que lui ?

Je ne sais pas qui vous êtes et, si vous voulez que ça change, il va falloir piquer ma curiosité

CRÉER SON PERSONNAGE EN 15 MINUTES



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

The character sheet is divided into several sections, each with a numbered diamond icon:

- 1 IDENTITÉ**: Includes fields for Nom, Description, Personnalité, Entourage, and Motivation.
- 2 MOTIVATION**: A section for defining the character's motivation.
- 3 ACTIONS**: A list of actions with checkboxes for AGIR, CONNAÎTRE, ENDURER, FORCER, PERCEVOIR, IMPOSER, SAVOIR-FAIRE, SE BATTRE, SE CONTRÔLER, and VISER.
- 4 HISTORIQUE**: A section for the character's history, including Emplois and Loisirs.
- 5 TRAITS**: A section for traits.
- 6 RESSOURCES**: A section for resources, including Réserves (Mentales, Physiques, Sociales) and Souvenirs.
- 7 SOUVENIRS**: A section for memories.
- 8 SANTÉ**: A section for health.
- 9 DÉVELOPPEMENT**: A section for development.
- 10 SITUATION**: A section for the character's situation, including Décor, Objet, Posture, and Temps.
- 11 ARMES**: A section for weapons, including Type, CC, PC, PM, PL, and Règles Spéciales.
- 12 PROTECTIONS**: A section for protections, including Type, Règles Spéciales, and Équipement.

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.	Définir une Motivation au personnage. Elle peut être inventée, choisie ou déterminée au hasard (2d6) parmi les 11 propositions servant d'exemples.	PAGE 10
2	MOTIVATION	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).	↪ Changer un élément : page 56	↪ Tenter une action : page 19
3	ACTIONS	
↪ Démontrer sa Motivation : page 24		

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

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

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

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



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 45
→ Règle de Trauma : page 46
→ Règle de Burnout : page 30

Un Personnage principal débute avec 0 point de développement.

→ Règle d'évolution : page 56

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

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

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

→ Liste des armes : page 40
→ Liste des protections : page 44

MOTIVATION

Qu'est-ce qui motive le personnage au quotidien ? Dans la plupart des cas, il y a la paie qui permet de subvenir à ses besoins et, éventuellement, à ceux de son entourage mais il y a souvent un élément moteur qui le pousse à continuer à avancer dans la vie malgré les difficultés.

La motivation permet de donner une « trajectoire » au personnage, facilite la prise de décision d'un joueur concernant celle que prendrait son alter ego et justifie, aussi, parfois, des actions qui pourraient sembler illogiques au premier abord. Ça ne signifie pas forcément que le personnage est prêt à tout pour sa motivation, mais elle le guide lorsque la situation s'y prête.

Ne définir aucune Motivation pour un Personnage principal est une option valide si le joueur estime que le personnage n'est dirigé par rien mais implique qu'il ne peut pas bénéficier de la mécanique d'Avantage liée.

Avantage

La règle d'Avantage liée à la Motivation est expliquée dans le chapitre *Résolution*.

À la création, la case Avantage  est vierge.

Propositions de motivations

Le joueur est invité à créer une Motivation propre à son personnage avec l'accord de la Voix off, ou à en choisir une dans les propositions ci-contre.

Un joueur indécis ou qui souhaite s'en remettre au hasard est invité à lancer et additionner 2D6 pour définir la Motivation dans cette liste.

**Il faut être cinglé
ou passablement
bourré pour se lever
avec l'envie de
sauver le monde**

- 2 Adrénaline :** le personnage a une addiction à l'adrénaline. Il n'hésite pas à aller au-devant du danger et à affronter des menaces en ne se ménageant pas, quitte à y laisser des plumes, pour se sentir galvanisé et vivant.
- 3 Altruisme :** le personnage est altruiste et souhaite combattre l'injustice. Il souhaite venir en aide à son prochain de la meilleure des façons, en aidant le plus de personnes possible, en aidant à protéger les siens, et fera toujours passer les autres avant lui.
- 4 Carrière :** le personnage souhaite s'élever professionnellement jusqu'à dominer les autres. Pour gravir les échelons, il cherche à obtenir des informations « utiles » contre ses pairs ou des renvois d'ascenseurs pour les activer au moment opportun.
- 5 Corporatisme :** le personnage est convaincu que sans lui, sans le rôle qu'il occupe dans la structure où il officie, le monde ne pourrait pas tourner. Il fait tout pour corriger chaque problème et préserver la structure d'éventuels dysfonctionnements.
- 6 Maudit :** le personnage est convaincu qu'il connaîtra un destin funeste (à définir avec la Voix off). Il fait tout pour empêcher cette prophétie en prenant le contrôle des éléments qui pourraient lui nuire, persuadé que s'il n'agit pas, il est condamné.
- 7 Mystère :** le personnage cherche à résoudre un mystère personnel qui le taraude depuis des années et tout est bon pour en apprendre davantage, quitte à se mettre en danger ou entrer dans l'illégalité.
- 8 Rédemption :** le personnage est mal considéré à cause d'une action passée. L'événement est connu du public, de son entourage personnel ou professionnel. Toujours est-il qu'il tente de se racheter et fait tout pour oublier ce passé sulfureux.
- 9 Savoir :** le personnage est curieux, avide de connaissances et adore résoudre des problèmes. Toute énigme ou question dont la réponse n'est pas immédiatement résolue attise sa curiosité et le pousse à creuser le sujet quitte à se mettre en danger.
- 10 Secret :** le personnage souhaite camoufler ou faire disparaître un secret (ou une partie de ce dernier) et il est prêt à tout pour ça, quitte à (paradoxalement) ne pas être aussi discret qu'il le devrait.
- 11 Validation :** le personnage a un besoin de validation. Il souhaite gagner le respect voire l'admiration de ses pairs. Il fait tout pour agir avec précision, excellence et respecte un code d'honneur car il sait qu'ainsi il sera apprécié et probablement félicité.
- 12 Vengeance :** le personnage a subi une injustice violente. Il veut punir ceux à l'origine de son drame. Il met tout en œuvre pour les identifier et les faire payer, quitte à dépasser les limites et à se damner par la même occasion.

HISTORIQUE II

Un personnage est, en partie, façonné par les différentes activités qu'il exerce et a pu exercer de manière professionnelle et personnelle. Bien qu'elles soient régies par les mêmes règles et réunies sous l'intitulé « Historique », les activités sont ainsi séparées en deux thématiques distinctes :

- ♦ **Emplois** : les expériences professionnelles et activités de bénévolat.
- ♦ **Loisirs** : les passions et centres d'intérêt personnel.

EMPLOIS

Les précédentes expériences professionnelles du personnage donnent des indications sur sa vie passée jusqu'à sa situation présente et son métier actuel. En outre, ces emplois peuvent lui avoir apporté des compétences spécifiques, un réseau de connaissances, des savoirs périphériques qu'il utilise encore au quotidien.

La fiche de personnage n'étant pas un CV, il n'est pas nécessaire (ni même possible) de lister l'intégralité des petits boulots et stages que le personnage a pu obtenir. Au contraire, le joueur doit concentrer sa réflexion sur la ou les expériences les plus significatives. Ce peut être les expériences les plus récentes ou les plus longues, mais c'est en tout cas les plus enrichissantes et notables (au propre comme au figuré).

À l'inverse, un personnage qui aurait exercé le même emploi durant toute sa carrière peut la scinder en plusieurs activités ou ajouter des activités de bénévolat.

Au sein d'un même travail, le personnage peut avoir une casquette de formateur, de représentant du personnel ou de syndicaliste : différentes activités avec des Descriptifs dédiés pour un même emploi.

LOISIRS

Que fait le personnage lorsqu'il ne travaille pas, n'est pas en train de résoudre un mystère ou tenter de survivre aux événements ?

Une profession ne faisant pas une personne, les à-côtés peuvent varier du tout au tout pour chaque personnage et apporter un éclairage spécifique : un loisir, une pratique sportive ou artistique qui le différencie des autres.

Lorsqu'ils sont pratiqués, les loisirs apportent de la joie, de la satisfaction, du plaisir. Ils permettent de se vider la tête, de couper avec le quotidien, de se concentrer sur une pratique précise, d'oublier certaines obligations et questions existentielles. Plus pragmatiquement, un loisir peut être utilisé de manière transverse à une activité principale.

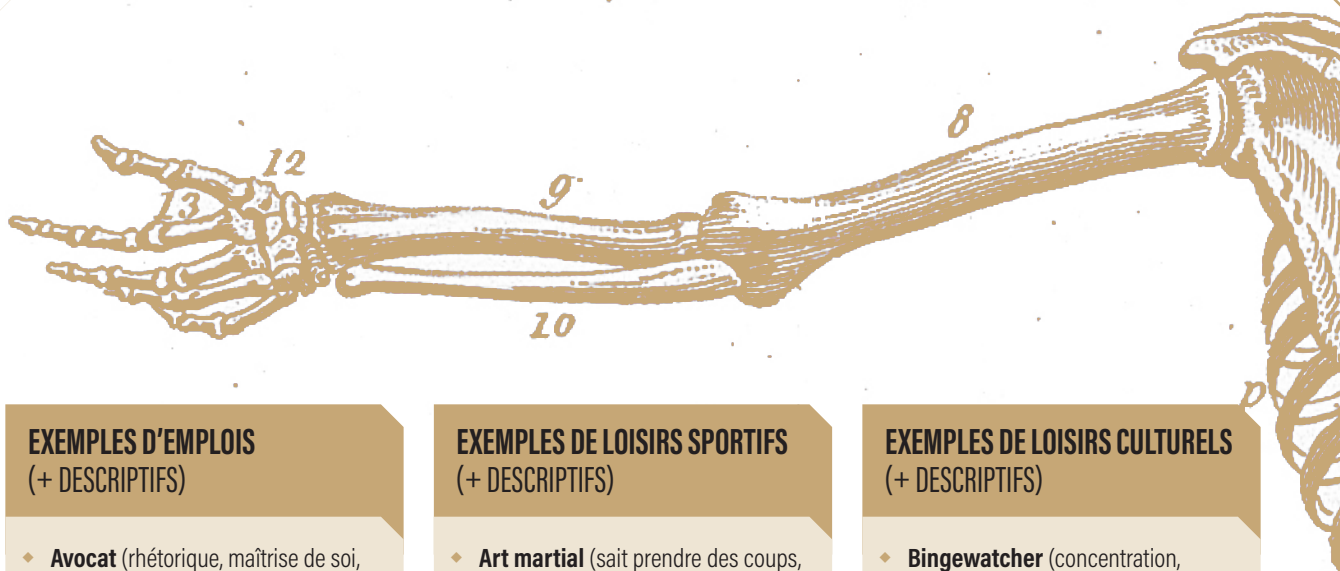
DESCRIPTIFS

Chaque activité est définie par une série de 1 à 3 Descriptifs précisant les points clefs appris et retenus par le personnage durant la pratique de l'activité. Le Descriptif doit être formulé de manière simple et directe, par un mot ou un verbe précisant sa nature dans le cadre de l'activité. Ces indications permettent d'avoir une idée plus fine des situations dans lesquelles le Descriptif peut entrer en jeu et le joueur doit toujours verbaliser, à la création, ce que sous-entend le mot ou le verbe indiqué, afin d'éviter tout quiproquo par la suite.

- ♦ Plusieurs personnages peuvent posséder la même activité (le même emploi ou le même loisir) et ne pas avoir les mêmes Descriptifs car ils n'ont pas retenu les mêmes éléments dans leur pratique.
- ♦ Deux Descriptifs identiques au sein de deux activités différentes n'ont pas forcément la même signification. Ainsi, un Descriptif nommé « contacts » se rapporte à un groupe de connaissances différent selon l'emploi ou le hobby pratiqué.
- ♦ À l'inverse, un personnage peut avoir un Descriptif identique et couvrant le même champ de compétences dans des activités différentes. En ce sens, un personnage qui a été agent de sécurité dans un centre commercial et est désormais gardien de nuit dans un musée peut posséder le Descriptif « vigilance » qui se réfère à la même pratique, celle de la surveillance visuelle méthodique.
- ♦ Un personnage reste limité par un maximum de 4 emplois (généralement 3 passés et l'actuel) et de 4 loisirs. Si le joueur souhaite que son personnage obtienne un nouvel emploi ou un nouveau loisir au-delà de ses 8 activités, il doit effacer une ancienne activité pour la remplacer par la nouvelle... probablement plus optimisée par rapport à ses besoins mais dépourvue de l'expérience accumulée dans l'activité perdue.

Maitrises

Devant chaque Descriptif se trouve l'indication de la Maîtrise du Descriptif sous forme d'une grande case qu'il est possible de noircir. Si le Descriptif indique ce que le personnage a retenu de l'activité, la Maîtrise (le noircissement complet de la case) confirme que le personnage est particulièrement compétent dans le Descriptif concerné.



EXEMPLES D'EMPLOIS (+ DESCRIPTIFS)

- ♦ **Avocat** (rhétorique, maîtrise de soi, connaissances légales)
- ♦ **Cambrioleur** (discrétion, contacts, techniques d'effraction)
- ♦ **Chercheur** (connaissances, réflexions créatives, analyse)
- ♦ **Consultant** (analyse, observation, stratégie)
- ♦ **Directeur marketing** (contacts, gestion de groupe, négociation)
- ♦ **Gestionnaire** (stratégie, analyse, contacts)
- ♦ **Informaticien** (connaissances, codage, sécurité informatique)
- ♦ **Militaire** (stratégie, tir, gestion des armes)
- ♦ **Opérateur en centre d'appel** (concentration, argumentation, hypervigilance)
- ♦ **Policier** (sang-froid, intuition, tir)
- ♦ **Préparateur chimiste** (connaissances, concentration, précision du geste)
- ♦ **Professeur ou formateur ou instructeur** (connaissances, pédagogie, gestion de groupe)
- ♦ **Secouriste** (observation, gestes qui sauvent, connaissances médicales)
- ♦ **Taxi** (conduite pro, s'adapter à son auditoire, analyser le plan d'une ville)

EXEMPLES DE LOISIRS SPORTIFS (+ DESCRIPTIFS)

- ♦ **Art martial** (sait prendre des coups, en donner, sait tomber)
- ♦ **Course ou Vélo** (endurant, bon souffle, bonnes jambes)
- ♦ **Danse classique** (agile, sait se contorsionner, maîtrise son équilibre)
- ♦ **Escalade** (agilité, force dans les bras, endurance)
- ♦ **Natation** (endurance, apnée, coordination des mouvements)
- ♦ **Parkour** (coordination des mouvements, sauter, savoir tomber)
- ♦ **Randonnée** (orientation, jambes musclées, endurance)
- ♦ **Tir à l'arc** (vise juste, ralentir sa respiration, réflexes)
- ♦ **Tir sportif** (garde son calme, vise juste, estimer les distances)

EXEMPLES DE LOISIRS MANUELS (+ DESCRIPTIFS)

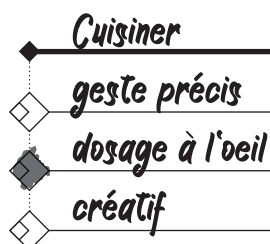
- ♦ **Artisanat** (minutie, geste sûr, créativité)
- ♦ **Bricolage de voiture** (connaissance auto, identification d'un problème, réparation)
- ♦ **Modélisme** (concentration, précision du geste, inventivité)

EXEMPLES DE LOISIRS CULTURELS (+ DESCRIPTIFS)

- ♦ **Bingewatcher** (concentration, mémorisation, analyse)
- ♦ **Bourse** (prise de risque calculé, connaissance financière, contacts)
- ♦ **Lecture de romans** (culture, imagination, lecture en diagonale)
- ♦ **Lecture de journaux** (culture, faits divers, connaissance géopolitique)
- ♦ **Musicien** (apprentissage, audition, créativité)
- ♦ **Photographie** (réflexes, sens artistique, observation)

EXEMPLES DE LOISIRS LUDIQUES (+ DESCRIPTIFS)

- ♦ **Échecs** (stratégie, connaissance des parties remarquables, anticipation)
- ♦ **Escape game** (logique, habileté, énigme)
- ♦ **Jeu de rôle** (imagination, tenir un rôle, argumenter)
- ♦ **Jeu de société** (stratégie, analyser l'adversaire, comprendre des règles)
- ♦ **Jeu vidéo de tir** (réflexes, précision, gestion du stress)
- ♦ **Poker** (bluff, lecture langage corporel, prise de risque calculé)
- ♦ **Théâtre d'impro** (savoir rebondir, tenir un rôle, convaincre)



Si « Cuisiner » peut sembler difficilement valorisable, sa pratique expérimentée peut faciliter la confection d'un antivirus requérant de doser, mixer et faire bouillir des ingrédients à la bonne température avec les moyens du bord dans un délai contraint. De la même manière, pratiquer religieusement le lancer de fléchettes au pub du coin tous les jeudis soir peut aider à viser précisément une cible à la main ; tout comme un peintre du dimanche possédera une certaine aisance pour reproduire et tracer une série de symboles kabbalistiques.

ÉLÉMENTS À RÉPARTIR

Répartition égale (règle de base)

Le joueur doit définir :

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

EMPLOI ACTUEL

Si elle le souhaite, la Voix off peut affiner l'emploi actuel d'un personnage en accordant une partie ou la totalité des Descriptifs liés en fonction du temps écoulé depuis la prise de poste.

- ♦ **Le personnage débute un nouvel emploi** : 0 Descriptif.
- ♦ **Il exerce l'activité depuis un an** : 1 Descriptif.
- ♦ **Entre 2 et 4 ans d'activité** : 2 Descriptifs.
- ♦ **Depuis 5 ans ou plus** : 3 Descriptifs.

Répartition différenciée (règle avancée)

Selon les circonstances et l'âge du personnage, le nombre d'activités (emplois et loisirs), de Descriptifs et de Maîtrises peut différer. En ce sens, la Voix off peut opter pour une nuance plus fine des différences entre Personnages principaux si leurs âges sont très variés au sein du groupe ou si elle souhaite illustrer les différences de capacités en fonction de leurs expériences de vie (un groupe d'enfants ou de retraités n'ayant pas forcément les mêmes forces et faiblesses).

À cet effet, une série de modifications peut être apportée lors de la création, puis tout au long de l'évolution des Personnages principaux, pour garder une certaine cohérence. Au sein même de ces différentes catégories, il est possible de nuancer plus encore (si un personnage est proche de passer dans la catégorie supérieure) en ajustant les Descriptifs ou Maîtrises.

Cette règle avancée créant des disparités « d'expérience » entre les personnages les plus jeunes et les plus âgés, disparités qui se lissent et s'équilibrent sur la durée, la Voix off doit garder en tête que cette règle est plus adaptée au format Série, c'est-à-dire au jeu sur la durée (voir chapitre *Gestion*). Toutefois, ceci en tête, rien n'empêche de proposer des personnages volontairement déséquilibrés en termes de capacités au format Film pour jouer des personnages très marqués dans leurs différences.

ADOLESCENT (15 ANS ET -)

- ♦ **4 Activités maximum**
(l'emploi doit être considéré sous la forme d'un stage, d'un petit boulot, d'un job d'été).
- ♦ **10 Descriptifs.**
- ♦ **8 Maîtrises.**
- ♦ **6 points de Réserve maximum.**
- ♦ **Temps de convalescence divisé** par deux, arrondi à l'inférieur (voir *Tableau de convalescence*).
- ♦ **5 points de développement** par scénario.

JEUNE ADULTE (16-29 ANS)

- ♦ **14 Descriptifs.**
- ♦ **10 Maîtrises.**
- ♦ **4 points de développement** par scénario.

ADULTE (30-49 ANS)

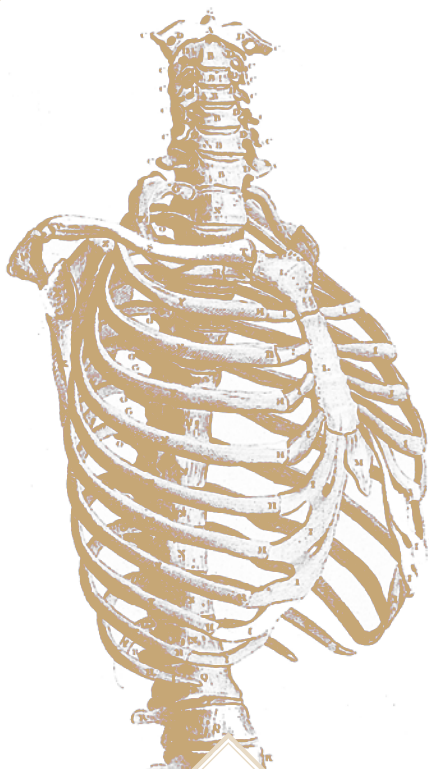
- ♦ **18 Descriptifs.**
- ♦ **12 Maîtrises.**
- ♦ **3 points de développement** par scénario.

SENIOR (50-69 ANS)

- ♦ **20 Descriptifs.**
- ♦ **14 Maîtrises.**
- ♦ **Santé maximale 5.**
- ♦ **2 points de développement** par scénario.

AÎNÉ (70 ANS ET +)

- ♦ **22 Descriptifs.**
- ♦ **16 Maîtrises.**
- ♦ **Santé maximale 4.**
- ♦ **Temps de convalescence doublé**
(voir *Tableau de convalescence*)
- ♦ **1 point de développement** par scénario.



ACTIONS III

Un personnage est défini par dix types d'Actions qui permettent de mesurer ses domaines de prédilection et d'établir ses affinités générales. Lorsqu'un joueur souhaite que son personnage effectue une action, la Voix off indique le type qui, parmi les dix, s'en rapproche le plus.

25 points à répartir

Chacune des dix Actions est mesurée sur une échelle allant de 0 à 6.

- ♦ **Une Action à 0 témoigne d'un handicap très lourd**, peu propice à un personnage « d'action ». Cependant rien n'est impossible si un joueur souhaite incarner un personnage possédant une Action dont la valeur est nulle. Avec l'accord de la Voix off, le joueur doit définir les contraintes liées à cette problématique pour la prendre en compte durant les scénarios.
- ♦ **Une Action à 6 est rare et exceptionnelle.** Cette valeur témoigne d'un génie ou d'un athlète olympique dans le domaine lié. Il s'agit de la valeur la plus haute pour un être humain et distingue, de fait, le personnage du commun des mortels. Avec l'accord de la Voix off, le joueur doit définir l'éventuelle réputation de son personnage parmi ses pairs.

À la création du personnage, le joueur doit répartir 25 points parmi ces 10 Actions avec, au maximum, une seule Action à 0 et une seule Action à 6.

AGIR

Cette Action est utilisée pour faire preuve d'agilité, s'avancer sur une corniche, sauter au-dessus du vide, éviter un projectile à distance (à portée moyenne ou longue).

CONNAÎTRE

Cette Action est utilisée pour évaluer un savoir théorique (histoire, géographie, domaine scientifique précis).

ENDURER

Cette Action est utilisée pour courir sur une longue durée, retenir son souffle, résister à la douleur.

FORCER

Cette Action est utilisée pour grimper à une corde ou tirer dessus, soulever, porter ou pousser un objet ou une personne.

PERCEVOIR

Cette Action est utilisée pour se servir de l'un de ses sens : voir, entendre, goûter, sentir et toucher.

S'IMPOSER

Cette Action est utilisée pour argumenter, se justifier, commander, intimider, charmer.

SAVOIR-FAIRE

Cette Action est utilisée pour évaluer un savoir pratique (conduire, réparer, bricoler, crocheter, pratiquer les premiers secours).

SE BATTRE

Cette Action est utilisée pour frapper au corps-à-corps, se défendre, esquiver un coup ou se servir d'une arme au corps-à-corps ou à portée courte.

SE CONTRÔLER

Cette Action est utilisée pour se montrer discret et silencieux, contrôler ses émotions, garder son sang-froid, se concentrer.

VISER

Cette Action est utilisée pour toucher une cible à distance, tirer avec une arme à feu, lancer une corde pour qu'elle s'agrippe avec précision.

RESSOURCES **IV**

TRAITS

Les Traits ne relèvent pas d'un ancien travail, d'un loisir ou de domaines de prédilection très généraux. Ce sont des particularités spécifiques au personnage, innées ou développées avec le temps.

Les Traits doivent être envisagés comme des talents mineurs ou des peurs importantes, des points forts précis ou des points faibles spécifiques caractérisant davantage le personnage. En ça, ils peuvent être positifs (on parle alors de Force) ou négatifs (on parle alors de Faiblesse) mais ne sont jamais génériques.

À la manière d'un Descriptif, un Trait est formulé par un mot ou un verbe permettant de comprendre son champ d'application. À la création, pour éviter toute mauvaise interprétation, le joueur est encouragé à les présenter « par une petite phrase » à l'oral afin que la Voix off puisse arbitrer les moments où ils peuvent influencer les actions du Personnage principal.

Joueur et Voix off doivent veiller à éviter les Traits génériques pouvant se rapporter à la plupart des situations ou trop portés sur l'action pour ne pas faciliter la vie du personnage en toute circonstance ou lui pourrir la vie constamment. En ça, « génie », « athlète » ou « apeuré de tout » ne font pas de bons Traits car ils ne sont pas assez spécifiques et précis (ils peuvent s'appliquer dans la plupart des situations).

3 Traits à définir

À la création, le joueur définit 3 Traits en respectant les indications suivantes :

- ♦ **un Trait important** (1 Trait à **++** ou **==**) qui a pu (ou va) faire la réputation du personnage dans son entourage ou son milieu professionnel.
- ♦ **deux Traits notables** (2 Traits à **+** ou **=**) que son entourage ou ses collègues ont pu (ou vont) remarquer.

Contrainte : l'un des deux choix est forcément positif et l'autre forcément négatif. Le joueur doit donc opter pour l'une de ces propositions :

- ♦ 1 Force importante **++** + 2 Faiblesses notables **=**,
- ♦ 1 Faiblesse importante **==** + 2 Forces notables **+**.

EXEMPLES DE FORCES (TRAITS POSITIFS)

- ♦ **Calme** (le personnage est d'une nature flegmatique, jamais stressé ou ne le laissant du moins jamais paraître. Il reste égal en toute circonstance)
- ♦ **Excellente mémoire** (le personnage parvient à citer des échanges datant de plusieurs mois et se souvient même comment les gens étaient habillés alors)
- ♦ **Immunité** (le personnage est connu pour ne jamais tomber malade, n'avoir jamais froid ni être indisposé)
- ♦ **Lecture des gens** (le personnage sait bien jauger les personnes, ce qu'elles dégagent et ressentent)
- ♦ **Petit dormeur** (le personnage ne dort que très peu d'heures par nuit sans que le manque de sommeil n'impacte ses journées)
- ♦ **Social** (le personnage est lumineux, a du charisme, se fait facilement des amis et attire la sympathie)
- ♦ **Stratège** (le personnage est rusé et organisé, parvient à anticiper des actions, sait établir des plans d'action précis et généralement imparables)
- ♦ **Voix captivante** (le personnage possède une voix dont on dit qu'elle capte l'attention, charme et endort la méfiance)
- ♦ **Vue perçante** (le personnage est surnommé « œil de lynx » et parvient à discerner des éléments situés à longue distance)

EXEMPLES DE FAIBLESSES (TRAITS NÉGATIFS)

- ♦ **Alcoolique** (le personnage a un problème d'alcool qui lui handicape la vie, lui fait parfois perdre le contrôle de ses actes, de sa mémoire, et lui ruine la santé)
- ♦ **Asocial** (le personnage n'est jamais à l'aise en groupe. Il bafouille et perd ses moyens dès qu'il est entouré)
- ♦ **Boîteux** (le personnage possède un handicap à l'une de ses jambes qui le fait claudiquer, le fatigue lorsqu'une marche s'éternise et l'empêche de courir comme il le souhaiterait)
- ♦ **Claustrophobe** (le personnage se sent mal, transpire, est nerveux voire suffoque dès qu'il est enfermé dans un espace clos)
- ♦ **Maladroit** (le personnage a une forte tendance à faire tomber les objets à sa portée ou à se heurter à des meubles)
- ♦ **Peur des araignées** (le personnage est arachnophobe et la vision, voire la simple mention, de ces arthropodes poilus, lui donne des frissons et lui fait perdre ses moyens)
- ♦ **Visage disgracieux** (le personnage a une tête peu avenante avec des traits qui repoussent, provoquent le malaise ou inspirent la crainte)

RÉSERVES

Les Réserves sont des ressources dans lesquelles le personnage puise pour se dépasser et se tirer d'une situation hasardeuse. Ce sont des « batteries de secours » sollicitées lorsqu'il est à bout, qu'il est poussé dans ses derniers retranchements, qu'il a besoin de chercher dans ses derniers moments de lucidité, de concentration, d'adrénaline.

Types de Réserves

Il existe trois types de Réserves, chacune permettant d'y recourir selon une approche spécifique.

- ♦ **Mentale** : le personnage puise dans cette Réserve en se remémorant des savoirs « éphémères et mineurs » : un livre lu, un documentaire vu, un podcast écouté, une discussion eue dans un bar, une conférence suivie, une anecdote entendue dans un bus.
- ♦ **Physique** : le personnage puise dans cette Réserve en sollicitant son corps jusqu'au point de rupture : on bande les muscles, on étire les bras, on serre le poing, on retient ou ralentit la respiration, on plisse les yeux, on déconnecte le cerveau pour nier toute sensation de douleur.
- ♦ **Sociale** : le personnage puise dans cette Réserve en discutant avec la ou les cibles de l'action, en analysant son langage corporel, en observant ses tics d'élocution, en déduisant des informations de tout ce qu'il est possible de retirer de la rencontre.

9 points à répartir

Chacune des trois Réserves est mesurée sur une échelle allant de 0 à 6.

À la création, le joueur répartit 9 points entre les trois Réserves de son personnage avec la contrainte d'un minimum de 1 point dans chacune.

SOUVENIR(S)

Un personnage possède un ou plusieurs souvenirs forts. Se les remémorer permet d'apporter un regain d'énergie, de renouveler sa détermination, de recharger ses batteries, de retrouver son calme dans des moments difficiles.

Un Souvenir à 6 ou deux Souvenirs à 2

À la création, le joueur doit opter pour l'une des deux propositions suivantes :

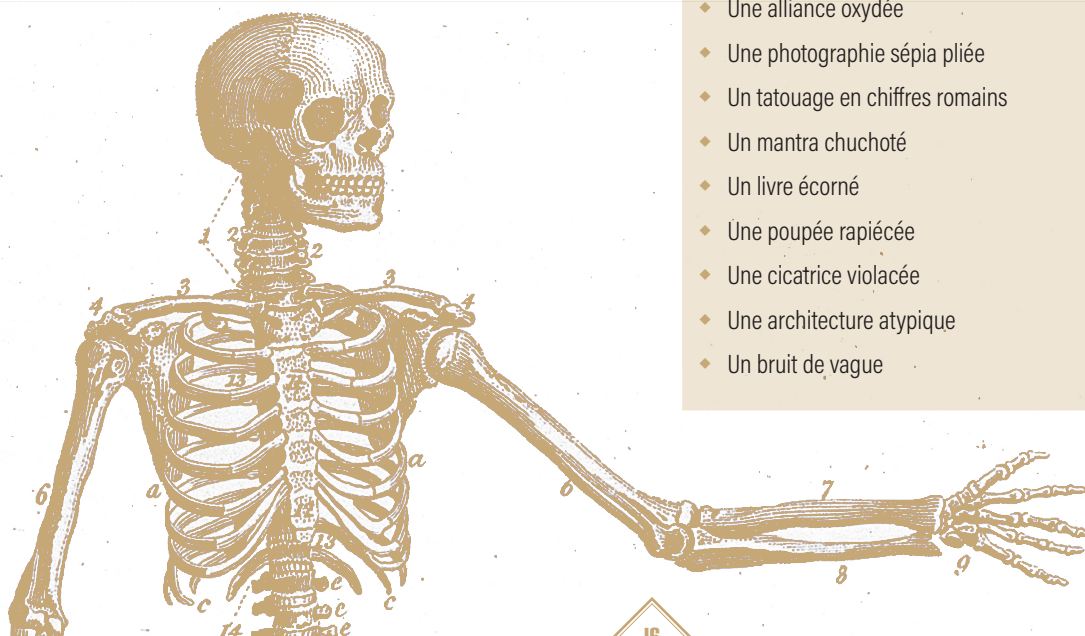
- ♦ **un Souvenir important (un Souvenir à 6).**
L'événement est gravé dans la mémoire du personnage. Positif ou négatif, le temps n'a rien effacé de ce souvenir et le personnage vit avec au quotidien et probablement jusqu'à la fin de sa vie.
- ♦ **deux Souvenirs notables (deux Souvenirs à 2).**
Le temps les a effacés en partie mais ils restent marquants pour le personnage, continuent à se rappeler à lui, et leurs évocations sont toujours porteuses d'émotions fortes.

1 ou 2 Rappels à définir

À la création, le personnage n'est pas forcé d'explicitement le ou les Souvenirs et les événements qui y sont liés. Par contre, il doit définir un Rappel pour chacun, un objet, une représentation visuelle, une pensée, un élément servant d'intermédiaire à l'évocation du souvenir. Le regarder, y réfléchir, le tenir, ravive la mémoire et convoque le Souvenir du moment lié.

EXEMPLES DE RAPPELS

- ♦ Un pendentif camée
- ♦ Une montre ancienne
- ♦ Un bracelet élimé
- ♦ Une alliance oxydée
- ♦ Une photographie sépia pliée
- ♦ Un tatouage en chiffres romains
- ♦ Un mantra chuchoté
- ♦ Un livre écorné
- ♦ Une poupée rapiécée
- ♦ Une cicatrice violacée
- ♦ Une architecture atypique
- ♦ Un bruit de vague



MONITEURS



SANTÉ

La Santé est mesurée sur une échelle allant de 0 à 6. Elle est l'indicateur de l'état physique du personnage.

6 DANS UNE FORME EXCEPTIONNELLE

Pas nécessairement une force, une endurance ou une condition physique athlétique mais une excellente résistance immunitaire, une absence de pathologie et de maux physiques quels qu'ils soient.

5 EN EXCELLENTE SANTÉ

Le personnage peut être musclé, très endurant ou plutôt frêle, il résiste bien aux maladies et parvient à guérir assez rapidement lorsqu'il se blesse.

4 DE BONNE CONSTITUTION

Le personnage est en forme mais fatigue assez régulièrement, attrape des gripes et des rhumes de manière saisonnière.

3 EN PETITE FORME

Le personnage a souvent tendance à tomber malade et à mettre beaucoup de temps à récupérer ou à se sentir reposé.

2 FRAGILE

Le personnage est « à risque » et une grippe virulente ou un choc physique d'importance pourrait l'entraîner dans la tombe.

1 TRÈS FAIBLE

Le personnage doit être hospitalisé pour pouvoir monitorer son état et prévenir une évolution funeste.

0 À L'AGONIE

Le personnage se trouve aux portes de la Mort et dans un état nécessitant de la ramener à la vie dans les minutes qui suivent son arrêt cardiaque.

6 Points à répartir

À la création de son personnage, **le joueur possède 6 points à répartir entre sa Santé** (avec un minimum de 3 points en Santé) **et ses Actions** (les points s'ajoutant aux 25 points déjà attribués en Actions).

Personnage âgé : si la Voix off a opté pour la règle avancée de la répartition différenciée, un personnage de 50 ans avec une Santé inférieure à 6 à la création possède un nombre de points à répartir entre Santé et Actions réduit de manière similaire. Ainsi, un joueur avec un personnage « aîné » (dont la Santé maximale est de 4 maximum) doit répartir 4 points entre sa Santé et ses Actions.

DÉVELOPPEMENT

Les règles pour faire évoluer un personnage sont expliquées dans le chapitre *Gestion*.

À la création, les 20 cases de développement du personnage sont vierges.

INVENTAIRE



ARMES

La plupart des êtres humains possèdent des poings, des pieds et une tête pour donner des coups si le besoin s'en fait sentir. Selon l'univers, la situation et l'environnement, il est aussi possible d'avoir un taser, un couteau, une épée ou une arme à feu. Si le vécu du personnage le justifie et que la Voix off donne son accord, un personnage peut porter une, deux voire trois armes.

PROTECTIONS

Hormis les équipements spécifiques (combinaison de motard, gilet pare-balles), les vêtements du quotidien ne protègent en rien d'éventuels dommages. Si le vécu du personnage le justifie et que la Voix off donne son accord, un personnage peut porter une voire deux protections.

ÉQUIPEMENT

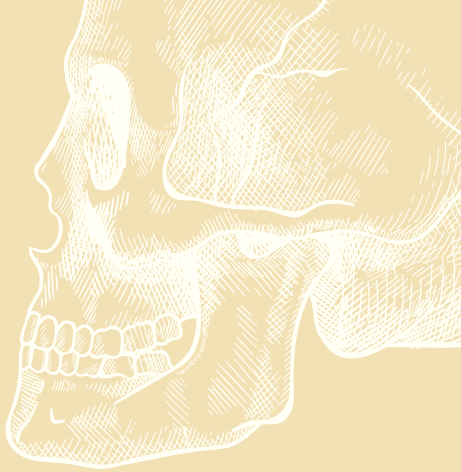
Cette catégorie regroupe tous les objets notables, qui ne sont ni des armes ni des protections, que le personnage porte sur lui.



RÉSOLUTION

Quand on incarne un personnage qui doit se montrer un minimum compétent, on apprécie de pouvoir le faire avec un minimum d'aisance.

Ce chapitre détaille les différentes mécaniques du jeu et, de fait, la manière de gérer les actions d'un Personnage principal.



TENTER UNE ACTION

Tenter une action suit toujours le processus suivant :

1. Le joueur explique à la Voix off l'action qu'il souhaite que son personnage effectue.
2. La Voix off indique lequel des dix types d'Actions du personnage est lié.
3. On évalue la Situation (qui détermine la difficulté à obtenir un succès, voir *Situation*, page 20) selon le mode retenu.
4. Le joueur lance autant de dés que l'Action liée et annonce le nombre de succès et les éventuels 1 obtenus.
5. La Voix off interprète le résultat avec les éventuelles améliorations ou complications.

INTERPRÉTATION DU RÉSULTAT

En fonction du nombre de succès et de la présence de 1 parmi les dés lancés, l'action est plus ou moins réussie :

- ♦ **0 succès** : l'action est ratée.
- ♦ **1 succès** : l'action est réussie.
- ♦ **Chaque succès supplémentaire** : 1 amélioration.
- ♦ **Chaque dé affichant un 1** : 1 complication.

Amélioration / Complication

Une amélioration annule une complication, et inversement (voir *Améliorations & complications*, pages 26-27).

- ♦ **Le joueur lance deux dés et obtient deux 1** : l'action est ratée et le personnage subit deux complications.
- ♦ **Le joueur lance deux dés, obtient un succès et un 1** : l'action est réussie mais le personnage subit une complication.
- ♦ **Le joueur lance trois dés, obtient 2 succès et un 1** : le second succès apporte une amélioration tandis que le 1 apporte une complication (les deux s'annulent) et l'action est donc « simplement » réussie.

RÈGLE D'OR

On ne lance jamais de dés pour une action dont le résultat importe peu ou quand la situation ne comporte aucun enjeu.

Quand la Voix off ne connaît pas la réponse à une question ou une action que le Personnage principal souhaite tenter :

- ♦ elle laisse le joueur décider de la réponse s'il s'agit d'un détail ou d'une action triviale qui n'impacte pas fondamentalement la suite des événements.
- ♦ elle demande à ce que le Personnage principal tente une action si elle comporte un risque et que son résultat est important pour la suite des événements.

RÉCAPITULATIF

- ♦ **Action** : nombre de dés à lancer
- ♦ **Descriptif maîtrisé** : relance 1 dé
- ♦ **Réserve** : offre 1 succès automatique
- ♦ **Trait** : influence l'évaluation de la Situation

De manière générale, plus les joueurs lancent de dés, plus ils ont des chances d'obtenir des succès et des 1.

C'est voulu : l'idée est qu'améliorations et complications ajoutent de la narration et des embûches. Les embûches sont « contrôlables » avec l'implication de Descriptifs maîtrisés ou utilisation de point de Réserve (un succès supplémentaire apporte une amélioration et permet donc l'éventuelle annulation d'une complication).

SITUATION

C'est la Situation qui détermine la difficulté à obtenir un succès sur un jet de dé.

Selon le contexte dans lequel le personnage tente une action, la situation peut être avantageuse, normale, désavantageuse... ou impossible.

- ♦ **Avantageuse** : 1 succès sur un résultat de 4 ou +
- ♦ **Normale** : 1 succès sur un résultat de 5 ou +
- ♦ **Désavantageuse** : 1 succès sur un résultat de 6
- ♦ **Impossible** : 1 succès est impossible à obtenir.

Une situation normale doit être considérée comme une situation un tout petit peu stressante, un tout petit peu fatigante, un tout petit peu tendue ou un tout petit peu exigeante. Ce n'est pas une situation de vie ou de mort, ce n'est pas non plus une situation tendue mais ça ne doit pas non plus consister à descendre un escalier, lire un livre ou démarrer une voiture sur un parking (rappel : on ne lance jamais de dés pour une action dont le résultat importe peu).

MODES DE JEU

Il existe deux modes de jeu pour gérer l'évaluation de la Situation :

- ♦ **Mode ambiance** : ce mode est le plus simple et le plus « traditionnel » à utiliser. Il est idéal pour aborder le jeu, jouer les premières parties et pour un groupe qui souhaite une expérience davantage portée sur le rôle que sur les affrontements. Dans ce mode, seuls comptent les facteurs Circonstances et Temps.
- ♦ **Mode stratégique** : avec ce mode, les joueurs ont une vision globale des différents leviers qui impactent leurs actions et peuvent jouer avec pour se mettre dans des conditions qui les favorisent ou tempèrent la difficulté. Ce mode enrichit les parties, ajoute de la granularité aux actions et force les Personnages principaux à être proactifs en les responsabilisant davantage sur la façon dont ils abordent chaque situation. C'est le mode idéal pour un contexte où les combats sont récurrents et où les joueurs veulent plus de contrôle.

MODE AMBIANCE

Pour évaluer la Situation en mode ambiance, on se base sur 2 Facteurs :

- ♦ les **Circonstances** estimées par la Voix off,
- ♦ le **Temps** annoncé par le joueur.

L'addition de ces Facteurs permet d'évaluer la Situation (avantageuse, normale, désavantageuse ou impossible).

Circonstances (Voix off)

La Voix off estime si les circonstances sont favorables ou non pour chaque Personnage principal. L'estimation se fait « à la volée » en se basant sur le **décor** entourant le personnage, les **objets** qu'il utilise, la **complexité de l'action** qu'il souhaite effectuer et les **Traits** du personnage (si l'action y est liée).

- ♦ **Si un ou plusieurs éléments compliquent l'action**, la Voix off indique un facteur négatif (■).
- ♦ **Si un ou plusieurs éléments facilitent l'action**, la Voix off indique un facteur positif (+).
- ♦ **Si les différents éléments semblent s'équilibrer**, la Voix off indique un facteur neutre (□).

Temps (Joueur)

En fonction du Facteur Circonstances donné par la Voix off, le joueur décide si son personnage se presse (Facteur Temps ■), reste sur ses gardes (Facteur Temps □) ou prend son temps (Facteur Temps +) pour effectuer son action.

- ♦ Ce choix permet de mitiger la difficulté de l'action (prendre son temps lorsque les Circonstances sont neutres ou négatives) pour améliorer la Situation.
- ♦ Prendre son temps n'est toutefois pas toujours possible (certaines actions demandent à être effectuées rapidement) et implique, durant un affrontement, d'agir plus tardivement.

SITUATION IMPOSSIBLE

Si la Voix off a donné un Facteur ■ pour les Circonstances et que le Personnage principal opte pour se presser (Facteur ■), l'action est impossible à réussir (sauf en cas d'usage de la Motivation, voir *Démontrer sa Motivation*, ou d'un point de Réserve).

Une situation désavantageuse rend la réussite naturelle d'une action très difficile, à dessein : elle force le personnage à chercher des Facteurs positifs pour transformer la situation désavantageuse en situation normale, voire avantageuse ou, si ce n'est pas possible, à utiliser un point de Réserve.

MODE STRATÉGIQUE

- Le personnage de Lucie veut crocheter la porte d'entrée d'une maison. Il fait nuit, il n'y a aucune lumière au niveau du porche et la Voix off estime que le facteur Décor est **■**. Néanmoins, le personnage possède une trousse contenant un kit de crochetage qui doit lui faciliter l'ouverture de la porte et le joueur évalue, avec l'accord de la Voix off, que c'est un facteur Objet **+**. De même, le personnage étant en bonne santé et ne tentant aucune manœuvre particulière, le joueur évalue qu'il s'agit d'un facteur Posture **■**. Concernant le facteur Temps, pouvant être découverte durant sa tentative de cambriolage, Lucie décide que son personnage tente de se presser (facteur Temps **■**). Le joueur passe alors en revue les marqueurs du moniteur de Situation, élimine le Facteur **■** (Posture), utilise le Facteur **+** (Objet) pour annuler un Facteur **■** (Temps). Il reste un unique Facteur, celui du Décor, qui est **■**. La Situation est donc désavantageuse pour le personnage de Lucie.
- Si le personnage de Lucie ne possède pas de kit de crochetage pour tenter d'ouvrir une porte verrouillée, le facteur Objet devient **■**. En comptabilisant les facteurs Décor **■** (nuit, absence de lumière), Objet **■**, Posture **■** et Temps **■** (nécessité de se presser), il y a deux facteurs **■** en surnombre : l'action est impossible à réussir.
- Sur place, munie de son kit de crochetage, le personnage de Lucie peut aussi décider de rester sur ses gardes (Temps **■**), risquant davantage de se faire repérer (la Voix off utilisera cette complication si jamais Lucie obtient un ou plusieurs 1 sur son jet de dés) mais faisant passer le facteur Temps **■** à **■**. La situation devient alors normale.

Avec la pratique, avant même l'évaluation d'une action, les joueurs veilleront à mettre leurs personnages dans les meilleures conditions pour obtenir des Facteurs positifs permettant d'obtenir une situation avantageuse ou équilibrer les futurs Facteurs négatifs. Ainsi, avant d'effectuer une action, un joueur peut facilement estimer si l'utilisation d'un Objet est avantageuse ou non. De même sa Posture est liée à son état de Santé, à ses Traits et à la complexité de la manœuvre qu'il souhaite tenter durant le combat. S'il est dans un état physique correct et qu'il ne tente pas de manœuvre dont la règle spéciale impliquerait un Facteur, il peut imaginer quel sera le Facteur en jeu. Reste alors le Temps, Facteur contrôlé par le joueur, et le Décor, Facteur établi initialement par la Voix off (en fonction du Second rôle en face et de l'environnement). C'est la principale inconnue dans une Situation (c'est en fait le seul facteur très peu contrôlé par le Personnage principal) et donc le Facteur où le joueur doit tenter de mettre le plus de chance de son côté pour obtenir si ce n'est un Facteur positif, a minima un Facteur neutre.

Pour évaluer la Situation en mode stratégique, on se base sur 4 Facteurs : Décor, Objet, Posture et Temps.

Chacun de ces Facteurs peut être positif, neutre ou négatif et le joueur, avec l'aide de la Voix off, doit les déterminer à chaque tentative d'action.

SITUATION	Facteurs			
	1 DÉCOR	2 OBJET	3 POSTURE	4 TEMPS
	+	+	+	+
	=	=	=	=
	ENVIRONNEMENT ◆ SPÉCIFICITÉS	OUTIL ◆ PROTECTION ◆ ARME	MANŒUVRE ◆ SANTÉ ◆ TRAITS	PRENDRE SON TEMPS ◆ SE PRESSER
	-	-	-	-

Lorsque vient le moment de tenter une action, chaque joueur se reporte au moniteur de Situation se trouvant sur sa fiche de personnage :

- Si ce n'est pas déjà fait, il place un marqueur (dé, jeton, pièce) à la manière d'un curseur sur chacun des Facteurs. Par défaut, tous sont positionnés sur la position neutre : **■** (ou sont déjà positionnés précisément s'il s'agit d'une action dans la continuité directe de la précédente).
- Pour chaque Facteur, le joueur annonce le résultat et la Voix off valide ou non l'évaluation.
- Ceci fait, il comptabilise les Facteurs (chaque neutre **■** est éliminé, chaque positif **+** annule un négatif **■**, et inversement) et obtient une évaluation de la Situation pour son personnage.

Plusieurs éléments peuvent être impliqués dans un seul Facteur, chacun influençant la prise de décision dans un sens, mais c'est le ou les éléments les plus notables qui doivent être pris en compte (et seulement eux) pour qu'un unique Facteur soit retenu une fois les pour et les contre évalués. Il convient d'éviter l'énumération inutile d'éléments mineurs pour que l'évaluation de la situation prenne quelques secondes tout au plus. En définitive, c'est toujours la Voix off qui tranche ce type de questionnement.

SITUATION IMPOSSIBLE

Lorsque la Situation s'annonce désavantageuse, un joueur peut vouloir cumuler plusieurs Facteurs négatifs sachant que son personnage ne sera pas davantage pénalisé. Le garde-fou à cet « anti-jeu » est qu'une Situation avec des Facteurs négatifs en surnombre (lors de la comptabilisation, il reste deux facteurs **■** ou plus) ne permet pas au personnage de réussir son action : il croule sous les obstacles. Si le joueur souhaite que son personnage effectue l'action, il doit alors chercher des Facteurs **+** lui permettant de faciliter la situation et de la rendre « simplement » désavantageuse.

1. Décor

Est-ce que le lieu, les conditions extérieures ou une personne tierce influencent la tentative d'action du personnage ?

Ce facteur est donné par la Voix off car c'est elle qui décrit le décor et les Seconds rôles autour du personnage. Elle est donc plus à même de connaître les éléments notables, positifs et négatifs, pouvant impacter ses actions. Hormis de rares exceptions, le Décor évolue peu ou pas durant une scène.

- ♦ **L'environnement** a une influence notable selon ce que souhaite effectuer le personnage : l'obscurité perturbe la visibilité, la pluie rend la chaussée glissante, le soleil peut éblouir, une caméra ne permet pas de passer inaperçu, une foule permet de disparaître, surplomber un adversaire permet de le prendre de haut, affronter plusieurs adversaires en même temps et au corps-à-corps complique le combat.
- ♦ **Les spécificités de l'action** souhaitée par le personnage peuvent être un Facteur positif ou négatif : vouloir se faire comprendre dans une langue étrangère, négocier face à un preneur d'otage, se faire passer pour malade auprès d'un médecin compétent.

2. Objet

Est-ce que le personnage utilise une arme, une protection, un outil facilitant ou complexifiant l'action tentée ?

- ♦ **Les armes** peuvent être difficiles à manier mais être intimidantes (une machette, une tronçonneuse). Les différents tableaux d'armes indiquent si leurs usages impliquent un Facteur **+**, **=** ou **-** particulier.
- ♦ **Les protections** protègent une partie du corps mais peuvent entraver les mouvements ou la vision (un casque balistique de catégorie IV, une armure lourde). Le *Tableau des protections* indique si son usage implique un Facteur **+**, **=** ou **-** particulier.
- ♦ **Les outils** sont de nature variée mais consistent en des objets d'importance par rapport à l'action tentée : un silencieux facilite un tir discret, des photos compromettantes facilitent l'obtention d'aveu ou une tentative de chantage, des lunettes de vision nocturne facilitent des déplacements ou un tir dans le noir (et compliquent les mêmes actions en plein jour), un kit de crochetage facilite l'ouverture d'une porte verrouillée.

3. Posture

Est-ce que l'action tentée par le personnage est facilitée ou compliquée par son attitude, son comportement ou son état physique ?

- ♦ **Les traits** du personnage peuvent avoir une incidence forte sur certaines actions, en bien ou en mal. Les Forces et les Faiblesses du personnage doivent ainsi être prises en compte en fonction de leur importance (voir Prendre en compte les Traits).
- ♦ **La santé** du personnage a un impact sur certaines actions. Le Tableau de convalescence indique à partir de quel niveau de Santé ce Facteur est **=**.
- ♦ **Les manœuvres** sont des actions « techniques » et des réactions qui s'effectuent au cours d'un affrontement. Elles impliquent des Facteurs **+** ou **=** spécifiques (voir Manœuvres d'affrontement).

4. Temps

Est-ce que le personnage se presse, reste sur ses gardes, prend son temps ou est-ce qu'il veut ou doit effectuer l'action dans un temps restreint ?

- ♦ Ce Facteur est particulièrement important durant un affrontement où il détermine l'ordre d'activation du personnage face à un adversaire (avant ou après ce dernier).
- ♦ Il est à prendre en compte si (et seulement si) le temps a une incidence sur la probabilité de réussite de l'action : si le personnage veut désamorcer une bombe minutée, doit se faufiler quelque part ou déverrouiller une porte en quelques secondes, le timing est une donnée d'importance. Autrement, il reste neutre.
- ♦ Il constitue aussi une variable d'ajustement dans et hors combat car il peut nuancer les autres Facteurs selon le temps à disposition (prendre son temps pour effectuer une manœuvre impliquant un Facteur **=** durant un affrontement ou avoir la possibilité de se presser avec une manœuvre au Facteur **+**).

Rien n'oblige à conserver le même mode de jeu (ambiance ou stratégique) durant toutes les séances de jeu. Il est possible d'en changer entre deux scénarios voire de basculer à l'envi, et selon les besoins, durant une même séance si les joueurs et la Voix off sont d'accord (et à l'aise pour pratiquer cette gymnastique mentale).

Personne n'est là pour vous juger, sauf vos dés

PRENDRE EN COMPTE LES TRAITS

Les Traits (Force comme Faiblesse) peuvent avoir une influence sur l'action d'un Personnage principal et, plus spécifiquement, sur la Situation.

- ◆ Dans le mode **ambiance**, les Traits sont à prendre en compte dans l'évaluation des Circonstances par la VO.
- ◆ Dans le mode **stratégique**, les Traits sont à prendre en compte dans la Posture du Personnage principal.

Quel que soit le mode utilisé, l'importance d'un Trait peut modifier du tout au tout les Circonstances ou la Posture.

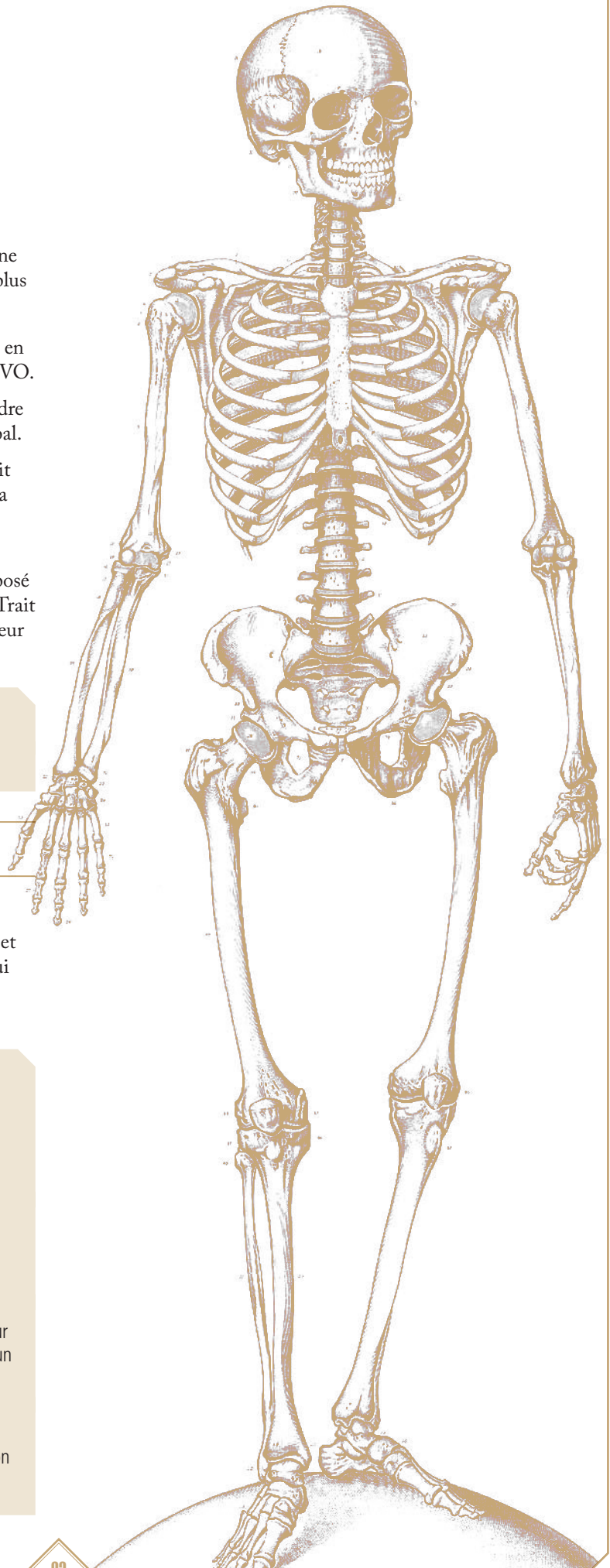
En ce sens, plus le Trait est important (+ + ou - -) plus il permet de transformer un Facteur en son opposé (deux crans de différence) ou le confirmer, là où un Trait notable (+ ou -) ne permet que de modifier le Facteur d'un seul cran.

- ◆ Une Force + + peut transformer un facteur - en +.
- ◆ Une Faiblesse - - peut transformer un facteur + en -.

INVERSION DES FORCES ET FAIBLESSES

Selon les circonstances, la Voix off peut estimer qu'une Force est à considérer comme une Faiblesse, et inversement. Ce sont les circonstances de l'action qui définissent ces rares cas de figure et ils doivent être « évidents » pour ne pas frustrer le joueur.

- ◆ Un personnage ayant la Faiblesse **Alcoolique** peut considérer le Trait comme une Force s'il se mesure à un adversaire pour savoir qui parviendra à boire le plus d'alcool ou pour tenir la durée lors d'une soirée de poker alcoolisée.
- ◆ Un personnage ayant la Faiblesse **Visage disgracieux** peut considérer le Trait comme une Force s'il tente de faire peur à quelqu'un, s'il menace un tiers ou s'il tente d'intimider un adversaire.
- ◆ Un personnage ayant la Force **Calme** peut considérer le Trait comme une Faiblesse s'il tente de se faire passer pour hystérique, surjoue un sentiment ou tente de convaincre un tiers d'une situation urgente de manière appuyée.
- ◆ Un personnage ayant la Force **Stratégie** peut considérer le Trait comme une Faiblesse s'il se retrouve dans un environnement désorganisé et qu'il doit réagir à une action rapidement, sur l'instant.



DÉMONTRER SA MOTIVATION



Au cours d'un scénario, si le personnage effectue une action notable en accord avec sa Motivation et que la Voix off valide cette « démonstration », le joueur obtient un Avantage.

À ce titre, le symbole de dé inscrit dans un carré  à côté de la Motivation sur la feuille de personnage est un rappel visuel que l'Avantage influence l'évaluation de la Situation.

Ce même symbole est directement rattaché au moniteur de Situation. C'est ici que l'Avantage doit être noté (case cochée par le joueur ou jeton placé à cet endroit pour marquer que le PP a démontré sa Motivation) afin de pouvoir s'en servir par la suite.

- ♦ Le joueur peut utiliser cet Avantage quand il le souhaite : que ce soit pour l'action suivante ou n'importe quand durant une prochaine séance de jeu.
- ♦ L'Avantage fonctionne à la manière d'un Facteur  éphémère. Lorsque le joueur décide de l'utiliser, il s'ajoute aux différents éléments pris en compte et permet de bénéficier d'un facteur  supplémentaire pour améliorer l'évaluation d'une situation.
- ♦ Une fois utilisé, l'Avantage doit être effacé et le personnage doit, à nouveau, démontrer sa Motivation pour en obtenir un nouveau. Il n'est pas possible de cumuler plusieurs Avantages tant que celui obtenu n'a pas été utilisé et la Voix off doit veiller à ne valider que les actions notables en rapport avec la Motivation pour éviter les abus.

RÉCAPITULATIF D'UNE SITUATION AVEC AVANTAGE

- ♦ **Évaluation de la Situation dans le mode ambiance :**
Circonstances + Temps (+ éventuel Avantage)
- ♦ **Évaluation de la Situation dans le mode stratégique :**
Décor + Objet + Posture + Temps (+ éventuel Avantage)

L'Avantage a plus d'influence dans le mode ambiance (où il s'ajoute à seulement deux variables : les Circonstances déterminées par la Voix off et le facteur Temps déterminé par le joueur) que dans le mode stratégique (où il est un facteur supplémentaire aux quatre variables préexistantes).



EXEMPLES DE DÉMONSTRATION DE MOTIVATION

- ♦ **Adrénaline :** le personnage court entre plusieurs adversaires armés plutôt que se mettre à couvert.
- ♦ **Altruisme :** le personnage se place devant un tiers alors qu'ils sont mis en joue par des adversaires armés.
- ♦ **Carrière :** le personnage enregistre discrètement les paroles de ses collègues, les pousse à commettre des erreurs pour mieux les pointer, les faire tomber ou les faire chanter.
- ♦ **Corporatisme :** le personnage défend la structure pour laquelle il travaille et va jusqu'à menacer de représailles les personnes les plus critiques.
- ♦ **Maudit :** le personnage effectue des « manœuvres de contournement » ou est victime de troubles obsessionnels compulsifs pour éviter qu'un élément en rapport avec sa « prophétie » se produise.
- ♦ **Mystère :** le personnage accepte de travailler pour de mauvaises personnes, commettre un crime ou de se brûler les ailes pour obtenir des réponses.
- ♦ **Rédemption :** le personnage fait l'inverse de ce pour quoi il a été accusé pour prouver qu'il a changé ou qu'il n'est pas coupable des accusations à son encontre.
- ♦ **Savoir :** le personnage est si curieux qu'il se met en danger pour obtenir des informations, va au-devant de menaces s'il a l'assurance d'obtenir des réponses.
- ♦ **Secret :** le personnage détruit des preuves, ment, provoque des accidents pour empêcher que des informations compromettantes soient révélées.
- ♦ **Validation :** le personnage refuse de sortir du chemin tracé et fait tout pour plaire et être félicité par son entourage, quitte à aller contre certaines de ses valeurs.
- ♦ **Vengeance :** le personnage complotte, piège, fait souffrir la ou les personnes à l'origine de son drame traumatisant, quitte à lui-même perdre toute morale ou humanité.

UTILISER LES DESCRIPTIFS

Un Descriptif peut être mentionné par un joueur dès que son personnage effectue une action qui lui semble en lien, et la Voix off confirme s'il est approprié.

PROGRESSION DU DESCRIPTIF



Lorsqu'un personnage utilise un Descriptif, le joueur noircit la petite case présente devant le Descriptif.

- ♦ Cette indication permet d'obtenir la Maîtrise du Descriptif en utilisant des points de développement à la fin de scénario.
- ♦ Si la case de Progression n'a pas été noircie durant le scénario, Maîtriser le Descriptif coûte davantage de points (voir chapitre *Gestion*).

Si le Descriptif n'est pas transformé en Maîtrise à la fin du scénario, la case de Progression est perdue. Le joueur doit alors la gommer et ne peut la noircir que lorsque son personnage utilisera à nouveau le Descriptif.

DESCRIPTIF MAÎTRISÉ



Lorsqu'un Descriptif est Maîtrisé, le joueur doit entièrement noircir la case de Progression pour indiquer que le personnage est pleinement compétent dans ce domaine précis.

Maîtriser un Descriptif permet de relancer 1 dé lors d'un jet d'Action.

Si plusieurs Descriptifs Maîtrisés sont liés à l'action (que le joueur parvient à justifier en ce sens auprès de la Voix off), il est possible de relancer d'autant de dés que de Descriptifs Maîtrisés (soit plusieurs fois le même dé, soit une fois plusieurs dés, au choix du joueur).

PROBABILITÉS D'OBTENTION DE SUCCÈS

Pourcentage de chance d'obtenir un ou plusieurs succès selon la situation et le nombre de dés lancés.

DÉS LANCÉS	1 SUCCÈS	2 SUCCÈS	3 SUCCÈS
SITUATION AVANTAGEUSE			
1	50%	0%	0%
2	75%	25%	0%
3	88%	50%	13%
4	94%	69%	31%
5	97%	81%	50%
6	98%	89%	66%
SITUATION NORMALE			
1	33%	0%	0%
2	56%	11%	0%
3	70%	26%	4%
4	80%	41%	11%
5	87%	54%	21%
6	91%	65%	32%
SITUATION DÉSAVANTAGEUSE			
1	17%	0%	0%
2	31%	3%	0%
3	42%	7%	1%
4	52%	13%	2%
5	60%	20%	4%
6	67%	26%	6%

Avec 25 points à distribuer dans les 10 Actions, le personnage a en moyenne « 2,5 dés » par Action ce qui signifie qu'il a 81% d'obtenir un succès en situation avantageuse, 63% en situation équilibrée et 36% en situation désavantageuse. Les relances offertes par des Descriptifs Maîtrisés permettent d'améliorer notablement les possibilités de multiples succès.

Descriptif Maîtrisé

Chaque Descriptif Maîtrisé accordant une relance, il faut descendre d'autant de crans que de Descriptifs Maîtrisés dans la colonne pour obtenir le pourcentage de réussite correspondant.

Il s'agit du principal intérêt d'avoir plusieurs Descriptifs semblables dans des emplois ou loisirs différents. En revanche, multiplier les Descriptifs similaires limite d'autant plus leur variété et donc le nombre d'actions qui peuvent bénéficier d'un coup de pouce par des relances.

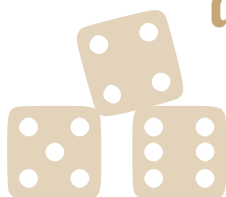
AMÉLIORATIONS & COMPLICATIONS

Les améliorations et complications sont des coups de pouce et des embrouilles, des bonus et malus narratifs. Elles agrémentent les actions et sont inventées par la Voix off en fonction des circonstances.

- ◆ Avec une amélioration sur un jet d'Agir, le personnage tombe dans une benne à ordures pour amortir sa chute et se relever sans heurts.
- ◆ Avec une complication sur un jet de Forcer, le personnage se fait une bosse. Il ne perd pas de point de Santé mais obtient un Facteur Posture  pour la demi-journée.

Certaines améliorations et complications induisent des Facteurs (voir *Situation*). La Voix off peut décider de s'en passer durant les premières parties (au moins durant les affrontements) pour ne pas complexifier la découverte et la prise en main des règles.

Chaque jet de
dés compte.
Chaque succès
aussi.



AGIR

EXEMPLES D'AMÉLIORATIONS

- ◆ se place dans une position avantageuse
- ◆ économise du temps et réduit la distance
- ◆ effectue son action sans que personne ne le remarque
- ◆ aide un tiers à agir de concert 
- ◆ parvient à éviter un danger

EXEMPLES DE COMPLICATIONS

- ◆ perd l'équilibre (prochaine action : facteur Posture 
- ◆ attire l'attention d'un tiers (il est entendu ou aperçu)
- ◆ perd, égare ou lâche un objet durant l'action
- ◆ prend deux fois plus de temps que prévu pour effectuer son action
- ◆ laisse une trace

CONNAÎTRE

EXEMPLES D'AMÉLIORATIONS

- ◆ se souvient parfaitement de l'information
- ◆ ajoute une information supplémentaire utile
- ◆ se montre pédagogue
- ◆ connaît un expert dans ce domaine
- ◆ anticipe ou identifie une erreur

EXEMPLES DE COMPLICATIONS

- ◆ se souvient d'une information avec du délai
- ◆ se trompe sur des détails
- ◆ oublie une partie notable de l'information
- ◆ se montre pédant ou incompréhensible
- ◆ se remémore un souvenir désagréable

ENDURER

EXEMPLES D'AMÉLIORATIONS

- ◆ récupère plus vite que prévu (temps de repos du *Tableau de convalescence* est divisé par deux)
- ◆ ignore un Facteur Posture  pour sa prochaine action
- ◆ parvient à prolonger la durée de son action
- ◆ ignore la douleur durant une heure
- ◆ impressionne des adversaires et encourage des alliés 

EXEMPLES DE COMPLICATIONS

- ◆ est pâle et a les yeux injectés de sang
- ◆ est agité de tremblements
- ◆ a des difficultés à réfléchir
- ◆ fait du bruit en reprenant son souffle
- ◆ éprouve des douleurs musculaires sur la durée

FORCER

EXEMPLES D'AMÉLIORATIONS

- ◆ impressionne un tiers
- ◆ n'éprouve aucune difficulté
- ◆ parvient à faire plus qu'attendu
- ◆ aide des tiers 
- ◆ obtient une information secondaire

EXEMPLES DE COMPLICATIONS

- ◆ casse, fragilise ou blesse l'élément manipulé
- ◆ fait du bruit
- ◆ détruit ou altère une preuve
- ◆ se couvre de ridicule
- ◆ se blesse légèrement (Facteur Posture 

PERCEVOIR**EXEMPLES D'AMÉLIORATIONS**

- ◆ découvre un élément d'intérêt (preuve, munition, personne)
- ◆ remarque une incohérence
- ◆ repère une embuscade
- ◆ anticipe un danger potentiel
- ◆ obtient une information supplémentaire

EXEMPLES DE COMPLICATIONS

- ◆ est partiellement distrait
- ◆ attire l'attention
- ◆ sous-estime un danger
- ◆ identifie mal un élément
- ◆ passe à côté d'un détail

S'IMPOSER**EXEMPLES D'AMÉLIORATIONS**

- ◆ gagne un allié temporaire
- ◆ obtient plus que demandé
- ◆ est respecté
- ◆ obtient une information
- ◆ parvient à calmer des tiers (+)

EXEMPLES DE COMPLICATIONS

- ◆ offense son interlocuteur
- ◆ attire l'attention
- ◆ doit s'acquitter d'une contrepartie
- ◆ est perçu comme arrogant
- ◆ clive son auditoire

SAVOIR-FAIRE**EXEMPLES D'AMÉLIORATIONS**

- ◆ prend deux fois moins de temps que prévu
- ◆ obtient une information supplémentaire imprévue
- ◆ a économisé des ressources
- ◆ impressionne des témoins
- ◆ ne laisse aucune trace

EXEMPLES DE COMPLICATIONS

- ◆ prend deux fois plus de temps que prévu
- ◆ provoque un délai
- ◆ a abusé de ressources (batterie HS, plus de bandages, plus d'essence)
- ◆ casse ou détériore un élément
- ◆ laisse des traces

SE BATTRE**EXEMPLES D'AMÉLIORATIONS**

- ◆ déséquilibre son adversaire (prochaine action de ce dernier Facteur Posture ■)
- ◆ repousse ou se rapproche de l'adversaire (la portée est modifiée)
- ◆ endommage l'équipement adverse (protection, arme, lunette)
- ◆ intimide un tiers
- ◆ ouvre la garde adverse (prochaine action Facteur Posture +)

EXEMPLES DE COMPLICATIONS

- ◆ déchire ses vêtements ou sa protection (perte de 1 point en Intégrité)
- ◆ se fait mal (hématomes, cocard, lèvre fendue, arcade sourcilière entaillée)
- ◆ glisse et perd l'équilibre (prochaine action Facteur Posture ■)
- ◆ endommage un objet ou fait tomber son arme
- ◆ attire une menace supplémentaire

SE CONTRÔLER**EXEMPLES D'AMÉLIORATIONS**

- ◆ parvient à désarçonner son interlocuteur
- ◆ reste impassible face à la pression
- ◆ rassure un tiers par son comportement (+)
- ◆ masque son intention
- ◆ remarque un détail

EXEMPLES DE COMPLICATIONS

- ◆ tremble de nervosité
- ◆ attire la suspicion
- ◆ ne remarque pas un événement périphérique
- ◆ montre son ressenti
- ◆ est douloureusement tendu

VISER**EXEMPLES D'AMÉLIORATIONS**

- ◆ touche un endroit stratégique
- ◆ force l'adversaire à se mettre à couvert
- ◆ impressionne ou intimide un tiers
- ◆ identifie les forces et faiblesses de sa cible
- ◆ endommage et fragilise le décor à dessein

EXEMPLES DE COMPLICATIONS

- ◆ révèle sa position
- ◆ ne touche pas exactement à l'endroit souhaité
- ◆ est déséquilibré
- ◆ n'a plus de ressources (corde, munitions, fléchettes)
- ◆ enraie son arme (inutilisable temporairement)

PUISER DANS SES RÉSERVES

Les Réserves offrent des succès automatiques.

Elles font office de « batteries de secours », de limites que le personnage repousse. Elles permettent de pallier un jet de dés raté, un Descriptif Maîtrisé dont la relance n'a pas suffi à obtenir le résultat escompté ou d'annuler une complication. Dans tous les cas, le joueur peut faire usage d'une Réserve quand il le souhaite : avant, pendant, après ou sans jet de dé.

USAGE

Lorsque le joueur veut utiliser un ou plusieurs points de Réserve, il doit annoncer combien de points il dépense et comment le personnage justifie l'usage de chaque Réserve (s'il dépense des points issus de plusieurs Réserves). Tous les points dépensés deviennent immédiatement des succès liés à l'action tentée.

S'il le souhaite, le joueur peut décider de ne lancer aucun dé pour effectuer son action (et ainsi éviter d'obtenir des 1 et donc des complications) et ne considérer que le ou les succès obtenus par le biais d'une ou plusieurs Réserves.

RÉSERVE MENTALE (JUSTIFICATIONS)

- ♦ J'ai croisé un gars en soirée qui était artiste martial et qui m'a dit qu'en appuyant ici et ici, il était possible de désarmer un adversaire
- ♦ J'ai vu un documentaire sur un tueur en série qui parlait des différents types de nœuds. Avec celui-ci, impossible de s'en défaire
- ♦ Le mois dernier, j'ai écouté un podcast sur les meilleurs restaurants de la région et l'animateur expliquait que celui-ci était en première place
- ♦ J'ai lu un livre de survie il y a quelque temps qui expliquait comment faire du feu avec une cordelette, une feuille morte et l'emballage cartonné de ce paquet de biscuits
- ♦ Il y a ce livre qui traîne dans mes toilettes depuis dix ans, un cadeau de crémaillère. J'ai eu le temps de le potasser. Dedans était détaillé ce qui est comestible en pleine forêt
- ♦ L'année dernière, j'ai assisté à une conférence qui portait sur les morts mystérieuses en Europe durant le Moyen Âge et la famille royale de ce pays a été évoquée à ce sujet
- ♦ Hier, dans le bus, j'ai entendu des gars sortant de la salle de sport parler de compléments alimentaires et de leurs variétés d'intérêt

RÉSERVE PHYSIQUE (JUSTIFICATIONS)

- ♦ J'étire mon bras le plus possible même si j'ai la sensation qu'il va se détacher de mon épaule pour tenter d'atteindre le bouton
- ♦ Je force sur mon pouce en me mordant la lèvre pour le déboîter et glisser ma main hors de la menotte
- ♦ J'oriente mon corps pour offrir le moins de points d'accroches à mon adversaire
- ♦ Je hurle si fort que je m'endommage mes cordes vocales pour que tout le monde m'entende
- ♦ J'enfonce mes ongles dans mes paumes jusqu'au sang pour m'agripper quelques secondes de plus au parechoc de la voiture qui penche dans le vide
- ♦ J'ai beau avoir les doigts cassés, je contracte mon poing au maximum et je l'envoie dans la figure de mon adversaire pour le sonner
- ♦ J'identifie une marque imaginaire au sol, je cours le plus vite possible et dès que j'atteins l'endroit visualisé, je bondis au-dessus du vide en direction du toit du bâtiment voisin
- ♦ Je ferme les yeux, je tente de faire le vide dans ma tête, j'inspire profondément et lentement puis je m'enfonce autant que possible dans la cavité et me contorsionne avec calme pour atteindre l'autre côté

RÉSERVE SOCIALE (JUSTIFICATIONS)

- ♦ L'usage d'un terme spécifique durant la discussion trahit une éducation ou une origine précise (lui répondre sur le même ton peut le troubler ou instaurer une confiance)
- ♦ Si le milieu professionnel est similaire, évoquer via une anecdote un contact connu ou commun pour instaurer une connivence ou de la sympathie
- ♦ Répondre avec une inflexion de la voix peut intriguer, séduire ou captiver
- ♦ Discuter avec l'adversaire d'un sujet précis alors qu'un affrontement débute permet de détourner son attention et de le déconcentrer
- ♦ L'observation de l'accoutrement de la personne, de la valeur estimée de ses habits, permet d'imaginer son train de vie ou de remarquer le logo d'une marque et d'en faire un sujet de conversation
- ♦ Si l'adversaire montre des signes de transpiration, d'agitation avec des microtremblements, argumenter qu'il ne sert à rien de risquer de perdre sa vie
- ♦ De même, l'alliance au doigt de l'adversaire permet d'invoquer sa famille et d'instiller le doute, la menace ou la vacuité d'en découdre

ÉPUISEMENT

Contrairement à l'Histoire et aux Actions, les Réserves sont des ressources qui s'usent dès qu'elles sont sollicitées et qui ne se régénèrent que sous certaines conditions et avec un certain temps.

- ◆ Dès qu'un Personnage principal utilise un point, il doit l'effacer de la Réserve concernée.
- ◆ Au début de chaque scénario (ou de chaque séance si ces dernières sont notablement longues), le personnage débute avec ses points de Réserve rechargés. On considère alors que le personnage est reposé, s'est ressaisi et qu'il est apte à agir dans de bonnes conditions.

Réserve à 0

Lorsqu'une Réserve tombe à 0, les conséquences sont différentes pour chacune. Ce qui ne change jamais, c'est que le joueur perd (brièvement) le contrôle de son personnage.

- ◆ C'est la Voix off qui décide du moment exact où la dépossession a lieu : soit directement après l'usage du dernier point dans une Réserve dans une situation particulièrement dramatique, soit quelques minutes après, lorsque le personnage digère la situation, prend conscience des événements et se relâche.
- ◆ À partir du moment où la Réserve d'un personnage tombe à 0, il ne peut plus utiliser de points dans aucune des autres Réserves (la seule exception est durant un affrontement, voir Adrénaline).

RÉSERVE MENTALE À 0

À 0, le personnage n'est plus lucide, plus capable de réfléchir, d'avoir un raisonnement cognitif valide, de théoriser, d'établir des liens entre différentes informations. Par contre, son corps continue de fonctionner, de se mouvoir. Il peut même échanger quelques mots avec des tiers mais il se montre confus et ne fonctionne plus qu'à l'instinct (ce qu'il a pu apprendre et savoir est en grande partie oublié).

- ◆ À ce titre et à l'exception de ses valeurs d'Actions, de ses Souvenirs ou de sa Réserve physique, le personnage ne peut plus utiliser aucun autre élément de règle : plus d'Histoire, de Motivation ou de Réserve sociale.
- ◆ Le personnage reprend le contrôle rationnel de ses pensées au bout de 1 heure.
- ◆ Le personnage récupère 1 point de Réserve mentale par demi-journée de repos complète (sans effort mental ayant abouti à la perte d'au minimum 1 point de Réserve mentale).

RÉSERVE PHYSIQUE À 0

À 0, le personnage tremble, est pâle comme un linge, n'est plus capable de tenir sur ses jambes et finit par s'écrouler, inconscient, épuisé.

- ◆ Le personnage se réveille au bout de 1 heure et le joueur en reprend le contrôle.
- ◆ Le personnage a besoin de repos pour récupérer. À ce titre, il récupère 2 points de Réserve physique par nuit complète de sommeil (sans réveil intempestif) mais 1 seul point si ses Réserves mentale et sociale ne sont pas entièrement remplies (sa fatigue mentale et ses insomnies l'empêchant de dormir correctement).

RÉSERVE SOCIALE À 0

À 0, le personnage n'est plus capable de parler, d'écouter une conversation, d'entendre des directives. Son corps continue de fonctionner, son esprit de réfléchir, mais ses oreilles et son cerveau se coupent des communications extérieures. S'il peut se concentrer sur une tâche, le personnage ne peut plus interagir efficacement avec quiconque (il n'a plus d'attention et rate automatiquement toutes les actions qui demandent d'échanger, d'argumenter ou de se coordonner avec un tiers).

- ◆ Le personnage parvient à nouveau à discuter avec autrui après 1 heure. Les personnages les plus introvertis privilégieront un moment de récupération solitaire durant ce temps tandis que les plus extravertis apprécieront des interactions avec des proches ou d'amis.
- ◆ Le personnage récupère 1 point de Réserve sociale par demi-journée de repos complète (sans utilisation d'au minimum 1 point de Réserve sociale).



BURNOUT

À tout moment, un personnage peut décider de se ruiner la Santé en transférant 1 point de Santé dans une Réserve de son choix.

- ♦ Le point peut être utilisé classiquement mais aussi pour ramener à 1 point une Réserve qui serait autrement épuisée (qui allait tomber à 0).
- ♦ Le point de Santé perdu de la sorte est récupéré au bout d'un certain nombre de scénarios (voir *Gestion*), c'est donc une mécanique à utiliser en dernier ressort.
- ♦ Lorsqu'un Personnage principal fait appel à cette mécanique, le joueur noircit une case sur sa fiche de personnage et ne l'efface jamais. Chaque nouveau Burnout est ainsi sanctionné par une case noircie supplémentaire indiquant le nombre de scénarios nécessaire à son bon rétablissement.

SE SOUVENIR

Un souvenir permet de recharger 1 point de n'importe quelle Réserve une fois par partie ou séance de jeu (si cette dernière dure suffisamment longtemps pour que ce soit pertinent).

Contrairement à la règle du Burnout, on ne peut pas utiliser le Souvenir pour ramener à 1 point une Réserve qui allait tomber à 0. C'est donc une mécanique de jeu qui doit, autant que possible, être utilisée à chaque séance et au bon moment pour donner un coup de pouce aux actions du personnage et l'aider à se reposer.

La fréquence de l'utilisation d'un Souvenir est à appréhender en fonction du rythme du jeu. Une courte séance de 1 heure ou une longue partie de 10 heures sont des durées de jeu quelque peu exagérées par rapport à l'idée d'offrir un petit bonus de Réserve ET la tentation d'y revenir quitte à décharger le souvenir (voir *Déchargement*).

DÉCHARGEMENT

Il est possible d'utiliser un Souvenir plus d'une fois par partie pour récupérer davantage de points de Réserve.

- ♦ Cependant, la charge émotionnelle du Souvenir (sa valeur) diminue de 1 point par évocation supplémentaire à la première au sein de la même partie (la première utilisation est donc gratuite).
- ♦ À 0 point, le Souvenir perd tout intérêt mécanique : le personnage a tellement évoqué cette mémoire passée qu'elle a perdue toute sa charge émotionnelle et ne lui confère plus aucun regain.

Un souvenir majeur (charge émotionnelle de 6) permet d'y recourir sept fois au cours d'une même partie avant de perdre tout son potentiel de recharge, là où deux souvenirs notables (charge émotionnelle de 2) ne permettent que six utilisations maximales en une seule partie. Par contre, dans ce dernier cas, chacun des souvenirs pouvant être utilisé une fois gratuitement, le personnage a donc 2 points gratuits à chaque partie.

ÉVOQUER LE SOUVENIR

Lorsqu'un PP souhaite faire appel à la règle du Souvenir, il doit dévoiler un morceau de ce dernier.

- ♦ Le joueur raconte ce qui passe par la tête de son personnage pour renforcer sa détermination lors d'une action. Ce peut être une image ou une courte description sous forme d'une simple phrase.
- ♦ Chaque nouvel usage du Souvenir doit être marqué par un ajout, une narration supplémentaire, un détail affinant l'origine du Souvenir (à la manière d'un « indice » que le joueur partage progressivement avec le groupe de joueurs). En ça, le Rappel constitue le premier élément évoquant le Souvenir.

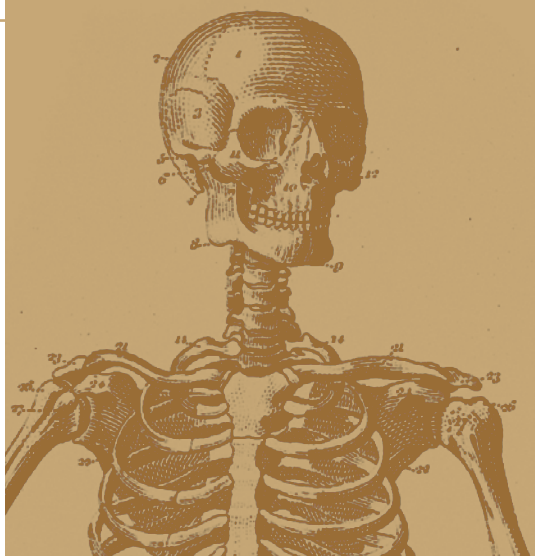
Le joueur peut évoquer une larme qui tombe sur l'objet lui servant de Rappel. La fois suivante, il peut raconter la parole entendue alors qu'il regarde l'élément « Tu n'es qu'un bon à rien ! », puis il peut parler d'un jouet cassé dans son champ de vision, et de tous les autres jouets qui étaient cassés dans la chambre, qu'il s'agissait du seul objet qu'il était parvenu à protéger, etc.

La mécanique du Souvenir peut être utilisée à n'importe quel moment, tant que le personnage est conscient. Un joueur peut donc évoquer (brièvement) un souvenir durant un affrontement sans que ça ne pose problème.

CONFRONTATION

Parmi toutes les actions que peut accomplir un personnage, les affrontements ont une place à part. La manière de les gérer est plus détaillée car, lorsqu'ils surviennent, ils déterminent souvent la survie ou la mort du Personnage principal.





S'OPPOSER

Lorsqu'un personnage se mesure à un tiers, les deux adversaires doivent « S'opposer ».

Cette façon de procéder signifie qu'un simple succès n'est pas suffisant pour déterminer la réussite ou l'échec de leur action respective.

Pour remporter une opposition, il faut obtenir plus de succès que son adversaire.

- ♦ Une égalité ne permet pas de déterminer un vainqueur et un perdant, et force à continuer de S'opposer un tour supplémentaire (à moins que l'un des deux décide ou soit forcé d'abandonner à la fin du tour).
- ♦ Perdre une opposition tout en obtenant un succès permet de minorer la défaite (subir moins de blessures, faire durer la confrontation, convaincre en partie).

EXEMPLES D'OPPOSITION

- ♦ Grimper un mur d'escalade (Agir)
- ♦ Faire une partie d'échecs (Connaître)
- ♦ Faire la course contre un adversaire (Endurer)
- ♦ Se lancer dans un bras de fer (Forcer)
- ♦ Détecter la présence de quelqu'un (Percevoir)
- ♦ Se lancer dans une plaidoirie (S'imposer)
- ♦ Démonter et remonter un pistolet plus rapidement qu'un adversaire (Savoir-faire)
- ♦ S'échanger des coups de poing (Se battre)
- ♦ Se cacher (Se contrôler)
- ♦ Se tirer dessus mutuellement (Viser)



DÉBUT D'AFFRONTEMENT

Si toutes les oppositions ne nécessitent pas de déterminer qui du personnage ou de son adversaire débute (un bras de fer débute en même temps pour les adversaires, une plaidoirie implique un ordre de passage n'impactant pas la réussite ou non de l'action), la plupart des affrontements débutent quand une personne en attaque une autre.

- ♦ Tant que ce n'est pas le cas, il est possible de discuter, de s'insulter, de temporiser, de désamorcer ou de désescalader une situation.
- ♦ Par contre, dès qu'une personne lance les hostilités et en attaque une autre, l'affrontement commence. Que ce soit un tir qui part alors que tout le monde pointe une arme vers un adversaire, un simple coup de poing décoché après toute une série de menaces, un jet de caillou à travers un bosquet : **la personne qui attaque la première obtient l'initiative.**
- ♦ Toutes les autres personnes impliquées dans l'affrontement effectuent un jet d'activation pour définir l'ordre d'activation.

Si quelqu'un se tient prêt à attaquer en embuscade, un jet de Percevoir permet éventuellement de repérer la présence adverse (jet en opposition avec un jet de Se contrôler pour se dissimuler). Cependant repérer un ennemi ou se tenir prêt à attaquer ne permet pas d'obtenir l'initiative. C'est la première personne à attaquer qui obtient la première place dans l'ordre d'activation.

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

JET D'ACTIVATION

TOUR

Durant une scène d'affrontement, tous les personnages agissent quasiment en même temps. Dans le jeu, par contre, il est nécessaire que chaque action soit jouée avec un léger décalage pour parvenir à toutes les prendre en compte, les unes à la suite des autres.

La Voix off met donc en « pause » le déroulé habituel de la narration pour se concentrer précisément sur les actions de chacun, un à la fois, durant le tour. On part du principe qu'un tour équivaut à environ 10 secondes durant lesquelles les personnages agissent « au ralenti ».

Effectuer un **jet d'activation** permet de déterminer cet « ordre de passage durant le tour ».

- ♦ Le tour débute avec le personnage ayant obtenu l'initiative.
- ♦ Puis, chaque personnage joue selon son ordre d'activation.

ORDRE D'ACTIVATION

Un jet d'activation consiste à lancer 1 dé.

Le résultat obtenu détermine l'ordre d'activation : le personnage le plus rapide est celui ayant obtenu la valeur la plus basse (1) et le personnage qui agit en dernier est celui ayant obtenu la valeur la plus haute (6).

Une fois le dé lancé, chaque joueur (en partant de celui qui a obtenu la valeur la plus basse) décide du **comportement du personnage** :

- ♦ **il se presse** (la valeur du dé diminue de 1 mais le facteur Temps est **■**),
- ♦ **il reste sur ses gardes** (la valeur du dé reste telle quelle et le facteur Temps est **■**),
- ♦ **il prend son temps** (la valeur du dé augmente de 1 mais le facteur Temps est **+**).

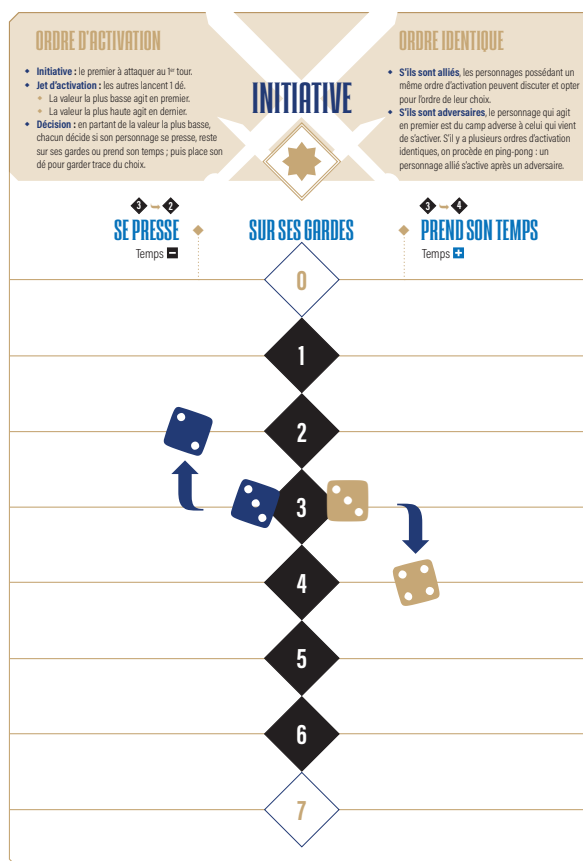
Si deux personnages ont un ordre d'activation identique lors de la prise décision, on applique la règle d'Ordre identique (voir ci-contre) selon que les personnages fassent partie du même camp ou soient adversaires.

Ordre d'activation définitif

- ♦ Si un joueur décide que son personnage se presse alors qu'il a obtenu un 1, sa valeur de dé est égale à 0.
- ♦ À l'inverse, si un joueur décide que son personnage prend son temps alors qu'il a obtenu un 6, sa valeur de dé est égale à 7.

Ces valeurs réajustées déterminent l'**ordre d'activation définitif**.

- ♦ La Voix off est invitée à utiliser l'aide de jeu « Ordre d'activation » pour visualiser rapidement l'ordre de passage de chacun des personnages (chaque joueur doit avoir un jeton ou un dé de couleur ou d'apparence différente afin de pouvoir l'identifier).
- ♦ Tous les joueurs sont invités à poser le jeton ou le dé de leur personnage sur l'aide de jeu pour garder une trace visuelle de ceux qui se sont pressés (et subissent un facteur Temps **■**), ceux qui sont restés sur leurs gardes ou ceux qui ont pris leurs temps (et bénéficient d'un facteur Temps **+**).



Partir du personnage qui a obtenu la valeur la plus basse pour prendre une décision permet de mitiger le hasard du jet d'activation et de surligner qu'en agissant le premier et le plus vite, il ne peut pas connaître les décisions que prendront les personnages plus lents : il ne peut qu'anticiper.

Groupes d'activation

Si la Voix off doit gérer un groupe d'adversaires face aux personnages, elle est invitée à former des **groupes d'activation**.

Deux options sont possibles avec de tels groupes :

- ♦ La Voix off lance un unique dé pour l'ensemble des Seconds rôles. Ceux-ci agissent tous au même moment, chacun après les autres, dans l'ordre qu'elle souhaite, lorsque l'ordre d'activation du groupe arrive.
- ♦ La Voix off forme des groupes d'activation « logiques » (exemples : tous les soldats d'une société privée d'un côté, le chef à la tête du groupe de l'autre) et lance un dé différent pour chacun afin d'obtenir plusieurs ordres d'activations dynamisant l'affrontement tout en réduisant le nombre d'activations afin d'en faciliter la gestion.

Ordre identique

Lorsque deux personnages possèdent un même **ordre d'activation et un même comportement** (tous les deux se pressent, restent sur leurs gardes ou prennent leur temps) ils sont censés agir exactement en même temps. Cependant, une règle s'applique pour obtenir un ordre de passage précis et sans équivoque.

- ♦ S'ils font partie du même camp, les personnages sont libres de discuter entre eux et d'opter pour qui agit avant l'autre au sein de l'ordre d'activation. Une fois la décision prise, il n'est plus possible d'en changer.
- ♦ S'ils font partie de camp adverse, le personnage qui agit en premier au sein d'un même ordre d'activation définitif est un personnage du camp adverse à celui qui vient de s'activer (potentiellement le dernier joueur à s'être activé le tour précédent). S'il y a de multiples ordres d'activations définitifs identiques, on procède ainsi, en ping-pong, chaque personnage s'activant après un adversaire.

Si deux adversaires ont finalement le même ordre d'activation, privilégiez l'alternance de chaque camp dans le déroulement de l'activation.

Personne ne sort
de couteau dans
une fusillade



Tour suivant

Si l'affrontement continue après que tous les personnages impliqués aient été activés (absence d'abandon ou d'élimination d'un camp), un nouveau tour commence.

- ♦ Personne n'obtient l'initiative à partir du second tour car l'affrontement est déjà en cours et on ne fait pas de nouveau jet d'activation.
- ♦ Le personnage qui possédait l'initiative au premier tour obtient, au début du second tour, une valeur de « 0 » dans l'Ordre d'activation et ne peut décider que de « rester sur ses gardes » (et ne pas bouger) ou « prendre son temps » (et passer à une valeur de « 1 »). Il ne peut jamais immédiatement « se presser » (puisque, de fait, il était à l'origine de l'affrontement).
- ♦ Tous les dés restent au niveau de la valeur de dé où ils se trouvaient mais deviennent temporairement « sur leurs gardes » le temps de prendre une décision : est-ce qu'ils se pressent à nouveau, restent sur leurs gardes ou prennent leur temps ?

Les Personnages principaux qui se sont pressés au tour précédent et qui ont donc gagné une place dans l'ordre d'activation restent à ce même niveau par défaut. S'ils décident de se presser à nouveau, ils montent d'un cran supplémentaire dans l'Ordre d'activation. Même façon de procéder pour les PP qui ont pris leurs temps ou décideraient de le prendre durant ce nouveau tour.

MANŒUVRES D'AFFRONTEMENT

Manœuvres d'action

À son activation, le personnage **peut** (s'il le souhaite) se déplacer dans un rayon de 3-4 mètres, échanger quelques brefs mots et **doit effectuer une manœuvre** parmi les suivantes :

- ♦ Attendre
- ♦ Courir
- ♦ Se désengager
- ♦ Se préparer
- ♦ Opérer
- ♦ Attaquer

Manœuvres de réaction

Deux manœuvres spécifiques supplémentaires sont à considérer comme des manœuvres « gratuites ». Elles sont regroupées sous le terme de réactions parce qu'elles ne s'utilisent qu'en réponse à une manœuvre adverse.

- ♦ Sanctionner
- ♦ Se défendre

Lorsque c'est son tour d'agir, aucun personnage ne peut décider d'effectuer une manœuvre de réaction de lui-même : **elle n'est possible que lorsqu'un adversaire agit spécifiquement.**

- ♦ Une réaction ne consomme pas l'activation du personnage (qu'il ait déjà agi ou qu'il doive agir plus tard dans le tour) et peut être effectuée plusieurs fois durant un même tour.
- ♦ En revanche, contrairement à une manœuvre d'action « classique », une réaction ne permet pas de se déplacer dans un rayon de 3-4 mètres.

ATTENDRE (MANŒUVRE D'ACTION)

Attendre signifie que le personnage ne fait rien de spécial hormis regarder autour de lui, observer les adversaires éventuels et attendre pour décider d'une manœuvre d'intérêt pour son prochain tour.

Le personnage peut choisir d'avancer ou de reculer d'un niveau dans l'ordre d'activation, pour agir plus tôt ou plus tard lors du prochain tour.

COURIR (MANŒUVRE D'ACTION)

Le personnage court : il est possible de se déplacer pour se rapprocher de sa cible, se mettre à couvert derrière un véhicule, se mettre dans des conditions avantageuses à l'usage de son arme (ou désavantageuses à celle de l'adversaire) ou, plus simplement, pour fuir le combat.

- ♦ Aucune manœuvre n'est nécessaire pour aller d'une portée courte (PC) à une portée au corps-à-corps (CC). L'inverse est tout autant possible... mais si l'adversaire est à portée d'attaque (CC ou PC) au moment de **Courir**, l'adversaire peut le **Sanctionner** immédiatement (si le personnage n'a pas fait une manœuvre pour **Se désengager** au préalable).
- ♦ Pour toutes les autres portées, **Courir** est nécessaire pour qu'un personnage se déplace de l'une à l'autre. Si le personnage souhaite couvrir deux portées en un seul tour, il doit réussir un jet d'**Endurer** (s'il rate, il ne couvre qu'une seule portée sur les deux souhaitées).

Portée

Les portées sont des grandes catégories de distance dans lesquelles chaque arme est plus ou moins efficace. À des fins de jeu, on distingue quatre grandes portées. Certaines armes ne fonctionnent qu'au corps-à-corps (techniquement jusqu'à une longueur de bras) tandis que d'autres demandent du recul ou voient leurs tirs se disperser à longue distance.

CC	CORPS-À-CORPS
Au contact et jusqu'à 1 mètre maximum	
PC	PORTÉE COURTE
À partir de 1 mètre et jusqu'à 5 mètres	
PM	PORTÉE MOYENNE
À partir de 5 mètres et jusqu'à 25 mètres	
PL	PORTÉE LONGUE
À partir de 25 mètres et jusqu'à plusieurs centaines de mètres (selon les armes employées).	

SE DÉSENGAGER (MANŒUVRE D'ACTION)

Si un personnage est impliqué dans un affrontement au corps-à-corps (CC) ou à portée courte (PC) (si l'arme de l'adversaire le permet) et qu'il veut en sortir (se mettre à PC s'il est au CC, se mettre à PM s'il est à PC), il peut effectuer un déplacement en même temps que sa manœuvre pour se mettre à distance.

Toutefois, le faire sans Se désengager, (c'est-à-dire sans veiller à se protéger durant le déplacement) offre à son adversaire de quoi le Sanctionner (manœuvre de réaction) immédiatement : l'adversaire attaque avant que le mouvement ait pu être entièrement effectué.

Se désengager permet donc d'effectuer un mouvement de retrait ample tout en évitant le moindre coup supplémentaire potentiel.

SE PRÉPARER (MANŒUVRE D'ACTION)

Le personnage se concentre, s'apprête à agir et n'attend que le bon moment, le bon angle, la bonne approche, le bon tempo pour faciliter sa prochaine action.

Le personnage annule un facteur Posture ■ (qui devient □) ou améliore un facteur Posture □ qui devient + pour sa prochaine manœuvre (qu'elle soit d'action ou de réaction).

Contrainte notable : le joueur doit annoncer à quoi il Se prépare précisément pour en bénéficier. S'il effectue une manœuvre imprévue, la préparation est perdue.

OPÉRER (MANŒUVRE D'ACTION)

Opérer est une manœuvre contextuelle : elle permet d'effectuer une manœuvre qui ne relève d'aucune des autres possibilités tout en restant notable et réalisable en une dizaine de secondes (1 tour).

Un personnage est en train d'Opérer s'il veut :

- ♦ **enfiler une protection** pour améliorer ses chances de survie,
- ♦ **fouiller un sac** à la recherche d'un badge sécurisé,
- ♦ **abaisser un levier** coupant le courant dans un entrepôt,
- ♦ **composer un code** dans un ordinateur pour obtenir des fichiers,
- ♦ **dissimuler un objet** aux yeux d'un tiers,
- ♦ **attraper une arme** accrochée à un râtelier ou tombée au sol,
- ♦ **enfoncer une porte** ou un bloquant récalcitrant,
- ♦ **soigner une personne** blessée ou à l'agonie,
- ♦ **discuter avec un tiers** pour négocier ou soutirer des informations.

Cibler

Un Personnage peut vouloir Cibler un endroit précis, qu'il s'agisse de viser la caméra à l'angle d'une rue pour la mettre hors service, le rebord d'un tour pour s'y accrocher, planter une arme à l'endroit où un adversaire est dépourvu de protection ou le frapper durant la seconde où il laisse apparaître sa tête hors d'une cachette.

Par défaut, Cibler complique la situation et apporte un facteur Posture ■. Mais si le personnage s'est Préparé (qu'il a passé un tour à viser), le facteur Posture est □.



ATTAQUER (MANŒUVRE D'ACTION)

Une attaque n'est pas toujours synonyme d'échanges de coups sanglants et de tirs dans la tête pour faire passer à trépas son adversaire, bien au contraire.

Lorsqu'il attaque, un personnage doit opter pour l'une des approches suivantes.

Désarmer ou maintenir

L'attaquant agrippe son adversaire et entrave ses mouvements de sorte qu'il est incapable d'Attaquer et de Se défendre contre des attaques tierces.

L'attaque nécessite de **Cibler** (la maîtrise et l'immobilisation de l'adversaire sont compliquées) et aucune blessure n'est infligée (ni par les succès de l'attaque ni par les dommages de l'arme).

Éliminer

Parce qu'on peut vouloir en finir définitivement et rapidement, l'attaquant attaque pour tuer. Il doit Viser ou Se battre pour éliminer sa cible. Cette attaque permet d'ajouter les succès de l'Action aux dommages de l'arme.

Faire chuter

L'attaquant vise moins les blessures que le fait de déséquilibrer l'adversaire pour qu'il tombe au sol. Quel que soit le montant de dommages infligés à la cible, ils sont réduits à 0. **Se relever d'une chute** ne permet pas de se déplacer (pas même dans un rayon de 3-4 mètres) ou de Sanctionner, et la prochaine manœuvre de la victime subit un facteur Posture ■.

Mettre KO

L'attaquant veut neutraliser son adversaire sans le tuer pour éviter d'avoir un mort sur la conscience et mettre fin à l'affrontement. L'attaque nécessite de **Cibler** (viser précisément la tête avec force et élan). Quel que soit le montant de dommages infligés à la cible, une seule blessure est réellement subie par la victime avant de perdre conscience. Lorsque cette dernière se réveille 6 tours (60 secondes) plus tard, sa prochaine manœuvre subit un facteur Posture ■.

Modérer ses coups

L'attaquant menace son adversaire, lui intime l'ordre de se calmer ou tente de le ramener à la raison. Seuls les dommages de l'arme comptent dans les blessures infligées à la cible (les succès obtenus par l'attaque ne sont pas ajoutés).

SANCTIONNER (MANŒUVRE DE RÉACTION)

Sanctionner consiste à Attaquer immédiatement un adversaire qui se trouve au corps-à-corps (CC) ou à portée courte (PC) lorsqu'il tente de se mettre hors de portée de l'arme utilisée, et avant que l'adversaire ait terminé son mouvement de recul.

SE DÉFENDRE (MANŒUVRE DE RÉACTION)

Pour se défendre, un personnage doit :

- ♦ **Vérifier s'il porte une protection**, l'endroit qu'elle protège spécifiquement et si elle possède une règle spéciale qui impacte son utilisation (certaines protections impliquent un facteur Objet ■).
- ♦ **Décider s'il pare ou esquive l'attaque.** On ne peut parer qu'au corps-à-corps ou à courte portée. En revanche, quelle que soit la distance, l'esquive est toujours possible.

Esquiver

Pour esquiver une attaque, le personnage doit obtenir autant ou plus de succès que l'adversaire. L'Action peut être Se Battre s'il s'agit d'esquiver un coup à proximité (CC/PC) ou Agir s'il s'agit d'esquiver un projectile ou un élément lancé à distance (PM/PL).

- ♦ **Si l'esquive est réussie**, le personnage effectue une roulade, se déporte légèrement sur le côté, se déplace de sorte que le coup soit entièrement évité.
- ♦ **Si l'esquive est ratée**, l'attaque est réussie. Les succès obtenus pour esquiver permettent simplement de minorer la puissance de l'attaque (le nombre de succès obtenus lors de l'esquive ratée diminue le nombre de dommages provoqués par l'attaque).

Parer

Pour parer une attaque, le personnage doit pouvoir « toucher » l'arme (CC/PC) et doit obtenir plus de succès que l'adversaire avec un jet de Se Battre.

- ♦ **Si la parade est réussie**, le personnage peut attaquer immédiatement (l'attaque doit être effectuée dans la continuité de l'attaque de l'adversaire et ne compte pas comme une activation du personnage).
- ♦ **Si la parade est ratée**, l'attaque est réussie et aucun succès ne permet de minorer la puissance de l'attaque.

ATTAQUE / DÉFENSE

1. DESCRIPTION DE L'ATTAQUE

Pour attaquer, un personnage doit posséder :

- ♦ **une arme** (poings, couteau, arme à feu),
- ♦ **une cible** (personne, objet, bâtiment),
- ♦ **la portée suffisante pour atteindre cette dernière** (indiquée pour chaque arme).

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

2. ÉVALUATION DE LA SITUATION

Voix off et PP évaluent la Situation en fonction du mode choisi (ambiance ou stratégique).

3. JET D'ATTAQUE & DÉCOMPTE DES SUCCÈS

L'attaquant effectue un jet d'Action de :

- ♦ **Se battre** si l'arme utilisée est une extension du corps (poing, couteau, batte de base-ball, tronçonneuse).
- ♦ **Viser** s'il s'agit de lancer (couteau) ou de toucher à distance (arme à feu).

L'attaquant annonce le nombre de succès obtenus (après éventuelles Maîtrises et usage de Réserves).

DOMMAGES

Le terme de **dommages** est utilisé pour englober :

- ♦ les **blessures** (relatives aux êtres vivants),
- ♦ les **dégâts** (relatifs aux objets, véhicules et bâtiments).

DÉCOMPTE DES MUNITIONS

Pour éviter le micromanagement et de compliquer abusivement le déroulé d'un affrontement, le décompte précis des balles, des cartouches, des flèches, des carreaux d'arbalète, et de manière générale des munitions, n'est pas pris en compte.

Cependant, si le résultat d'un jet (lors de l'utilisation d'une arme) implique une complication : l'arme à feu peut s'enrayer, la corde de l'arbalète se casser ou les munitions venir à manquer.

4. JET DE DÉFENSE & DÉCOMPTE DES SUCCÈS

La cible effectue un jet d'Action de :

- ♦ **Se battre** s'il s'agit d'esquiver ou de parer au CC/PC.
- ♦ **Agir** s'il s'agit d'esquiver une attaque à distance.

Le défenseur annonce le nombre de succès obtenus (après éventuelles relances et utilisation de Réserves).

5. CONFRONTATION DES SUCCÈS

La Voix off confronte les succès obtenus.

- ♦ **Si la cible a voulu esquiver, l'attaque réussit si elle compte plus de succès que la défense.** L'attaque rate si elle est égale à la défense, ou moindre.
- ♦ **Si la cible a voulu parer, l'attaque réussit si elle est égale ou compte plus de succès que la défense.** L'attaque rate si elle est moindre à la défense.

6. PROTECTION & DOMMAGES

L'éventuelle protection portée par la cible annule des points de Dommages égaux à sa Résistance :

- ♦ Si la cible porte une protection qui possède encore des points d'Intégrité,
- ♦ Si l'attaquant n'a pas visé la cible (Cibler) à un endroit sans protection.

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

- ♦ Au premier tir, il est peu probable qu'une complication soit de manquer de munitions pour une arme alors qu'une corde cassée ou une arme à feu enrayée est plus envisageable.
- ♦ À l'inverse, après plusieurs échanges de tirs, une complication portant sur un manque de balles est plausible.

Des raccourcis ont été pris à des fins ludiques concernant les dommages infligés par des armes selon leur type de munitions, de vitesse, leur portée et de niveaux de protection alloués par les gilets et casques normés. Certains choix ont été faits pour apporter un peu de stratégie et proposer des options, d'autres pour faciliter la compréhension (les types d'armes de I à IV) et la rapidité de prise en main en limitant le besoin d'explications et leurs usages durant un affrontement.

ARMES

Selon l'arme et la façon de l'utiliser, le jet d'Action diffère. Ainsi, certains couteaux peuvent autant servir à Se battre au corps-à-corps qu'être lancés et donc nécessiter de Viser. De plus, selon la distance de la cible, la portée de l'arme occasionne plus ou moins de dommages.

LÉGENDE Les tableaux suivants contiennent des annotations et des abréviations dont voici les explications.

* : portée soumise à une Règle spéciale.

- : arme inutilisable à cette distance.

O : l'arme ne provoque pas de dommage mais les succès de la Manœuvre oui.

D : dommages.

Règle spéciale : certaines armes et protections possèdent des indications spécifiques à leurs usages. Certaines sont soumises à un Facteur lorsqu'elles sont utilisées d'une certaine manière.

Rafale courte : certaines armes peuvent, si le mode automatique est sélectionné par le tireur, tirer trois balles d'un coup (en une seule attaque). Le tireur effectue un seul jet avec un

facteur Objet  (symbolisant la facilité à toucher sa cible avec au moins l'une des trois balles utilisées). Par contre, les complications sont importantes : la moindre complication indique un manque de munitions ou une arme enrayée inutilisable durant le reste de l'affrontement.

Type I à IV : chaque type se réfère à une catégorie d'arme et de protection. Sauf règle spéciale, une protection d'une catégorie protège des dommages d'une arme de catégorie égale ou inférieure.

R (Résistance) : à chaque coup reçu, la protection annule un nombre de points de dommages égal à la valeur R.

Le personnage subit l'excédent et perd autant de points de Santé.

I (Intégrité) : la valeur d'intégrité se réduit à chaque dommage reçu (qu'ils soient annulés ou non par la résistance de la protection). Lorsque le cumul de points de dommages reçus par la protection est égal à son intégrité, la protection est trop usée ou endommagée et n'offre plus la moindre protection ou règle spéciale.

I-D (Intégrité moins les dommages subis) : cette case présente sur la feuille de personnage permet de prendre en compte le cumul des dommages subis par la protection.

◆ ARMES INCAPACITANTES

TYPE	CC	PC	PM	PL	RÈGLES SPÉCIALES
Bombe lacrymogène	*	*	-	-	*Les X prochaines actions de la cible subissent un facteur Posture  où X est égal à 5 moins le nombre de succès d'un jet d'Endurer effectué par la cible (X = minimum 1)
Fronde, lance-pierres	-	1	1	-	La prochaine action de la cible subit un facteur Posture 
Taser	0	0	-	-	La cible tombe au sol (attaque équivalente à Faire chuter)
Sarbacane	0*	0	0	-	À coupler avec l'usage d'un poison pour plus d'efficacité. *Les jets au CC subissent un facteur Objet 
Bolas	0	0	-	-	Faire chuter et Désarmer ou maintenir bénéficient d'un facteur Objet 

◆ ARMES IMPROVISÉES

TYPE	CC	PC	PM	PL	RÈGLES SPÉCIALES
Chaise en bois	1	1	-	-	Une complication indique que la chaise se brise et est inutilisable
Tesson de bouteille	2	-	-	-	Peu maniable (jet pour le manier subit un facteur Objet 
Seringue	2	-	-	-	Peu maniable (jet pour le manier subit un facteur Objet ). Jet pour intimider bénéficie d'un facteur Objet 
Tuyau	3	-	-	-	
Batte de base-ball	3	-	-	-	Mettre KO bénéficie d'un facteur Objet 
Pelle	3	-	-	-	Mettre KO bénéficie d'un facteur Objet  (pas négatif)
Pied-de-biche	4	-	-	-	
Barre à mine	4	-	-	-	Mettre KO bénéficie d'un facteur Objet  (pas négatif)
Javelot	2	2	3*	2*	*Doit être lancée à PM et PL
Hache d'incendie	4	-	-	-	
Masse	4	-	-	-	Peu maniable (jet pour le manier subit un facteur Objet ). Mettre KO bénéficie d'un facteur Objet 
Tronçonneuse	5	-	-	-	Peu maniable (jet pour le manier subit un facteur Objet ). Jet pour intimider bénéficie d'un facteur Objet 

◆ ARMES DE MÊLÉE

TYPE	CC	PC	PM	PL	RÈGLES SPÉCIALES
Coup de poing	0	-	-	-	Parer subit un facteur Objet
Coup de pied	0	-	-	-	Faire chuter bénéficie d'un facteur Objet Par contre l'attaquant est déséquilibré et Esquiver subit un facteur Objet
Coup de tête	0	-	-	-	
Poing américain	1	-	-	-	
Matraque	2	2	-	-	Mettre KO bénéficie d'un facteur Objet

◆ ARMES BLANCHES (ARMES DE TYPE I)

TYPE	CC	PC	PM	PL	RÈGLES SPÉCIALES
Cran d'arrêt	2	2*	1*	-	*Doit être lancé à PC et PM
Dague	3	-	-	-	Si deux dagues (une dans chaque main), Parer bénéficie d'un facteur Objet
Épée	4	-	-	-	
Machette	4	-	-	-	Les jets pour intimider bénéficient d'un facteur Objet

◆ ARCS ET ARBALÈTES (ARMES À DISTANCE DE TYPE I)

TYPE	CC	PC	PM	PL	RÈGLES SPÉCIALES
Arc long	1*	4	3	2	Facteur Objet au CC
Arc à poulies	1*	5	4	3	Facteur Objet au CC
Arbalète légère	1*	4	4	3	Nécessite d'Opérer pour recharger l'arme. Facteur Objet au CC
Arbalète à poulies	1*	5	5	4	Nécessite d'Opérer pour recharger l'arme. Facteur Objet au CC

◆ ARMES DE POING (ARMES À DISTANCE DE TYPE II)

TYPE	CC	PC	PM	PL	RÈGLES SPÉCIALES
Revolver	4	3	3	1	Peu de munitions mais peu de risque d'enrayements (si complication = manque de munitions)
Pistolet	4	3	3	1	Munitions nombreuses mais sensible aux enrayements (si complication = enrayement)

◆ FUSILS (ARMES À DISTANCE DE TYPE III)

TYPE	CC	PC	PM	PL	RÈGLES SPÉCIALES
Fusil de chasse	3	5	3	1	
Carabine de chasse	3	4	3	2	
Fusil à pompe	4*	5*	1	-	Facteur Objet si utilisé au CC ou à PC
Pistolet mitrailleur	3	4	3	1	Rafale courte obligatoire (avec facteur Objet car difficulté à viser avec ce type d'arme)
Fusil d'assaut*	3	4	4	3	Rafale courte possible. *avec balles perforantes doit être considérée comme une arme de type IV

◆ ARMES LOURDES (ARMES À DISTANCE DE TYPE IV)

TYPE	CC	PC	PM	PL	RÈGLES SPÉCIALES
Fusil de précision	1	3	4	5	Particulièrement bruyante
Mitrailleuse	0	5	5	4	Rafale courte obligatoire

◆ EXPLOSIFS

TYPE	CC	PC	PM	PL	RÈGLES SPÉCIALES
Grenade à fragmentation (III)	6	4	2	-	Mettre KO bénéficie d'un facteur Objet
Explosif type C4	8	5	3	-	
Bombe	10	7	4	-	

ASPHYXIE

Au bout de 40 secondes (4 tours) sans oxygène, le personnage doit effectuer un jet d'Endurer.

Chaque succès lui permet de rester un tour de plus (10 secondes) sans oxygène. Passé ce délai, tous les tours (toutes les 10 secondes), il perd un point de Santé.

- ♦ À 0 point de Santé, les règles habituelles s'appliquent (voir *Tableau de convalescence*).
- ♦ S'il parvient à s'oxygéner à nouveau, le personnage retrouve autant de points de Santé que perdus à cause de l'asphyxie mais subit un facteur Posture ■ durant un nombre de tours égal aux points de Santé temporairement perdus, le temps de reprendre son souffle.

CHUTE

Au-delà de 3 mètres de chute, tous les mètres supplémentaires d'une chute provoquent 1 dommage (4 mètres = 1 dommage, 13 mètres = 10 dommages).

Chaque succès sur un jet d'Agir permet de diminuer de 1 le nombre de dommages subis.

COLLISION

Une collision demande de S'opposer.

- ♦ **Pour percuter une cible**, le conducteur doit effectuer un jet de Savoir-faire.
- ♦ **Pour éviter un véhicule**, la cible doit effectuer un jet d'Agir (s'il s'agit d'un piéton) ou un jet de Savoir-faire (s'il s'agit d'un conducteur à bord d'un véhicule).

Dommages

Pour déterminer les dommages subis lors d'une collision entre deux véhicules (on considère sous ce terme tout objet, piéton, conducteur ou voiture), il faut :

- ♦ **prendre la catégorie du véhicule opposé**,
- ♦ **y soustraire la catégorie du véhicule** dans lequel le personnage se trouve,
- ♦ puis **ajouter la vitesse du véhicule** qui fonce dans l'autre au résultat.

CATÉGORIES DE VÉHICULE

On distingue cinq catégories :

- ♦ **Piéton** : 0
- ♦ **Vélo** : 1
- ♦ **Moto, scooter** : 2
- ♦ **Voiture, 4x4, SUV** : 3
- ♦ **Bus, camion** : 4

- ♦ Lors d'une collision entre un piéton (0) et une voiture (3), on obtient 3 pour le piéton (3-0) et 0 pour la voiture (0-3).
- ♦ Lors d'une collision entre une voiture (3) et un bus (4), on obtient 1 pour la voiture (4-3) et 0 pour le bus (3-4).

VITESSE DU VÉHICULE

Chaque tranche de 20 km/h compte comme 1 dommage pour le véhicule opposé.

- ♦ 20 km/h = 1 dommage
- ♦ 40 km/h = 2 dommages
- ♦ 60 km/h = 3 dommages, etc.

- ♦ Un piéton court à 5 km/h et ne provoque aucun dommage (car il avance à moins de 20 km/h).
- ♦ Une voiture roule à 80 km/h et provoque 4 dommages.

Réduction des dommages

Chaque succès sur un jet d'Endurer permet de diminuer de 1 les dommages subis.

Le port d'une ceinture de sécurité pour le conducteur et les éventuels passagers d'un véhicule divise les dommages par 2, arrondis à l'inférieur.

- ♦ Un piéton (catégorie 0) à l'arrêt face à une voiture (catégorie 3) qui le percute à 60 km/h donne 6 blessures pour le piéton (qu'il peut réduire à raison de 1 succès sur un jet d'Endurer) et 3 blessures pour le conducteur du véhicule. Si ce dernier porte sa ceinture de sécurité, les blessures sont de 2 (qu'il peut réduire à raison de 1 succès sur un jet d'Endurer).
- ♦ Une voiture (catégorie 3) fonçant à 80 km/h dans un bus (catégorie 4) roulant à 40 km/h donne 5 blessures pour le conducteur de la voiture (si ce dernier porte sa ceinture de sécurité, les blessures sont de 3, qu'il peut réduire à raison de 1 succès sur un jet d'Endurer). Pour le bus, les blessures des passagers sont de 4 (la soustraction entre catégories est de 0 et on ne compte que la vitesse du véhicule qui fonce dans l'autre, pas celle du véhicule percuté). Si le conducteur du bus porte sa ceinture de sécurité, les blessures sont de 2 (qu'il peut réduire à raison de 1 succès sur un jet d'Endurer) tandis que tous les passagers doivent réussir leurs jets d'Endurer sous peine de subir 4 blessures.

FEU

Chaque tour, un feu non contenu inflige 1 dommage à l'objet ou la personne en contact avec les flammes et s'étend à un nouvel objet ou surface inflammable.

Avec le matériel adéquat (une couverture si la prise de feu est récente et modérée, un extincteur dans la plupart des cas), un jet réussi de Savoir-faire permet de stopper la propagation d'un feu et, chaque tour, de réduire de 1 la gravité du feu.

POISON

Sauf cas particulier, au contact avec un poison, le personnage doit effectuer un jet d'Endurer pour tenter d'en diminuer la virulence : chaque succès réduit de 1 les blessures subies.



◆ TABLEAU DES FEUX

TYPE	D	RÈGLES SPÉCIALES
Fumée	*	Voir règle asphyxie
Torche	1	Jet pour intimider avantagé (facteur Posture )
Feu de camp	2	S'il est contrôlé (sans élément inflammable à proximité) ne se propage pas
Cocktail Molotov	3	Affecte la cible et la zone alentour jusqu'à deux mètres. Peut générer un feu secondaire à proximité (voir feu de camp)
Huile bouillante	3	Ne s'éteint pas avec un extincteur classique ni de l'eau
Voiture en feu	3	Au bout de 1d6 tours (60 secondes max), le véhicule explose si le réservoir est atteint (voir explosion de gaz)
Incendie	4	Voir règle asphyxie
Explosion de gaz	5	Génère une onde de choc projetant les victimes à proximité. Peut générer un feu secondaire à proximité (voir feu de camp)
Napalm	6	1 dommage supplémentaire/tour tant qu'il n'est pas éteint. Ne s'éteint pas avec un extincteur classique ni de l'eau

◆ TABLEAU DES POISONS

TYPE	D	RÈGLES SPÉCIALES
Chloroforme	*	Inhalé durant 2 tours (20 secondes) = inconscience pendant 10 minutes
Curare	*	Paralysie partielle au bout de 3 tours (30 secondes), totale au bout de 5 minutes puis asphyxie
Arsenic	1*	Douleurs abdominales, nausées, vomissements. *Perte par jour d'exposition au poison
Venin d'araignée	1	Crampes et douleur persistante au bout de 30 minutes. Toutes les actions physiques subissent un facteur Posture  durant 4 jours (chaque succès d'un jet d'Endurer diminue de 1 jour, minimum 1)
Polonium 210	1*	Nausées, vomissements, perte de cheveux, fragilité. Impossible d'y résister sans traitement (pas de jet d'Endurer). *Perte par jour d'exposition au poison
Venin de serpent	3	Douleur, gonflement, nausées, vertiges, troubles de la vision, vomissements, paralysie, détresse respiratoire puis asphyxie
Strychnine	3	Spasmes musculaires au bout de 10 minutes puis asphyxie
Ricine	1*	Douleurs abdominales, nausées, vomissements, troubles respiratoires et visuels, perte de connaissance dans les 3 à 10 heures après intoxication. *Perte par heure d'exposition au poison. Réussir un jet d'Endurer/heure permet d'annuler la perte de Santé. Chaque amélioration supprime un des symptômes mais impossible d'en guérir sans prise en charge médicale
Gaz sarin	5	Touche toute personne sans masque dans la zone affectée : nez enflé, difficultés respiratoires, pupilles contractées, vomissements, convulsions et asphyxie
Tétrodotoxine	6	Au bout de 10 minutes (et jusqu'à 3 heures) après ingestion : nausées, vomissements, paralysie, détresse respiratoire puis asphyxie
Cyanure	6	Nausées, vertiges, confusion, convulsion, coma et asphyxie

PROTECTIONS

Selon les circonstances, un personnage peut vouloir se protéger (gilet pare-balles) ou l'être par défaut (un pilote de moto aura tendance à porter un casque) : une protection encaisse un certain nombre de points de dommages, tant au moment de l'impact (Résistance) qu'en termes d'usure (Intégrité).

CONTOURNER UNE PROTECTION

Pour passer une protection, un attaquant peut :

- ♦ **réduire l'Intégrité** de la protection à 0 ;
- ♦ **utiliser une arme d'une catégorie supérieure** : une protection d'un type X protège des dommages d'une arme de type X et inférieur. Dès qu'une arme est d'un type supérieur au type de la protection, les dommages passent ;
- ♦ **cibler** une partie non protégée.

◆ PROTECTIONS DE TORSE

TYPE	R	I	RÈGLES SPÉCIALES
Veste en cuir	1	6	
Gilet pare-coups (I)	3	12	
Gilet pare-balles II	3	12	Protection souple et légère : dissimulable
Gilet pare-balles III	4	25	Protection dure et lourde : ne se dissimule pas
Gilet pare-balles IV	4	30	Protection dure et lourde : entrave les mouvements (facteur Objet ■). Les dommages de type IV sont divisés par 2, arrondis à l'inférieur
Plastron anti-émeute	3	20	Protège des armes blanches.

◆ PROTECTIONS DE TÊTE

TYPE	R	I	RÈGLES SPÉCIALES
Casque de moto (I)	1	4	
Casque balistique II	2	12	
Casque balistique III	3	12	
Casque balistique IV	4	12	Lourd et gêne la vision (facteur Objet ■). Les dommages de type IV sont divisés par 2, arrondis à l'inférieur

◆ PROTECTIONS INTÉGRALES

TYPE	R	I	RÈGLES SPÉCIALES
Armure anti-émeute	5	30	Entrave les mouvements (facteur Objet ■)
Tenue de protection lourde (EOD)	6	40	Entrave les mouvements (facteur Objet ■). Protège des Explosifs (les dommages des explosifs sont divisés par 2, arrondis à l'inférieur)

◆ PROTECTIONS ENVIRONNEMENTALES

TYPE	R	I	RÈGLES SPÉCIALES
Table en plastique	1	2	
Cloison en placo	1	3	
Vitre de voiture	1	2	
Voiture	2	10	
Canapé épais	1	3	
Table en bois massif (I)	1	4	
Mur en brique (II)	2	10	
Benne à ordures (II)	3	15	
Porte blindée (III)	3	10	
Mur en béton (III)	3	15	
Mur en béton armé (IV)	4	20	Les dommages de type IV sont divisés par 2, arrondis à l'inférieur

SOINS MÉDICAUX

Le rythme de convalescence d'un personnage dépend de son niveau actuel de Santé.

ADRÉNALINE

On ne prend jamais en compte l'épuisement d'une Réserve ou les malus dus à des blessures obtenues durant l'affrontement en cours : l'adrénaline permet d'ignorer ce type de désagrément durant quelques minutes.

- ♦ Par contre, une fois l'affrontement terminé, que le corps se relâche, les malus s'appliquent (le facteur Posture ■ durant la période de convalescence) et le joueur perd le contrôle de son personnage (si une Réserve est tombée à 0).
- ♦ Il s'agit du seul moment où un Personnage principal peut avoir brièvement plusieurs Réserves à 0.

SOINS AVANCÉS

Effectué par un professionnel de santé avec du matériel ou directement à l'hôpital, ce type de soins permet à la victime de se remettre progressivement, là où seule elle ne parviendrait pas à retrouver sa santé avec un simple repos.

◆ TABLEAU DE CONVALESCENCE

SANTÉ	ÉVALUATION	RÈGLES SPÉCIALES
6	Solide	La vie est belle, non ?
5	Fatigué	Si le Personnage s'est reposé OU s'il réussit un jet d'Endurer : 1 point regagné après 12 h
4	Diminué	Si le Personnage s'est reposé OU s'il réussit un jet d'Endurer : 1 point regagné après 24 h
3	À risque	Si le Personnage s'est reposé et qu'il a reçu des soins avancés OU s'il réussit un jet d'Endurer avec facteur Posture ■ : 1 point regagné après 36 h
2	Inquiétant	Si le Personnage s'est reposé et qu'il a reçu des soins avancés : 1 point regagné après 48 h. Pas de regain d'une autre manière. Toute action physique subit un facteur Posture ■ durant cette période
1	Mourant	Si le Personnage s'est reposé et qu'il a reçu des soins avancés : 1 point regagné après 72 h. Pas de regain d'une autre manière. Toute action physique subit un facteur Posture ■ durant cette période
0	Agonisant	La victime doit réussir au moins un jet d'Endurer (facteur Posture ■) dans les 30 prochaines secondes (3 prochains tours) pour éviter l'arrêt cardiaque mortel (pas d'usage de Réserve possible). Si réussi, le personnage est stabilisé (dans un état comateux, paralysée ou inconsciente avec une Santé à 0). La victime regagne 1 point après 7 jours de repos complet et soins avancés au sein d'un hôpital. Aucun point regagné autrement

La fiche de personnage possède un espace vide sous le moniteur de Santé pour noter l'indication d'un temps de convalescence spécifique et le facteur de Posture en cours si la Santé est égale ou inférieure à 3.

PREMIERS SECOURS

Dans les minutes qui suivent la perte de points de Santé, un personnage peut recevoir des soins légers rudimentaires avec un jet de Savoir-Faire (la victime peut s'auto-administrer des soins avec un facteur Posture ■).

- ♦ **Si le jet est réussi avec 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*.
- ♦ **Si le jet est réussi** : 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*.
- ♦ **Si le jet est réussi avec complication** : la victime regagne 1 point de Santé mais guérit deux fois plus lentement que le rythme indiqué dans le *tableau de convalescence*.
- ♦ **Si le jet est raté** : la Santé de la victime n'évolue pas.
- ♦ **Si le jet est raté avec complication** : la Santé de la victime diminue de 1 cran sur le *tableau de convalescence*.

0 POINT DE SANTÉ

Lorsqu'un personnage perd suffisamment de points de Santé pour que cette dernière tombe à 0 ou soit négative, on considère qu'il est agonisant (à 0 de Santé). À ce stade, il est trop épuisé pour faire appel à ses Réserves.

Le personnage a 2 de Santé et subit 3 blessures.
Sa santé devrait être négative mais doit être considérée comme étant égale à 0. Le personnage est agonisant.

Exécution

Si à ce stade (à 0 de Santé), le personnage subit la moindre blessure supplémentaire et perd davantage de points de Santé, le faisant passer de 0 à une valeur négative, il meurt immédiatement.

Le personnage est agonisant à 0 et son adversaire s'approche et lui tire dessus en lui infligeant 1 succès, sa Santé passe à -1. Le personnage est mort. À moins que le joueur décide d'utiliser la règle du Trauma.

TRAUMA

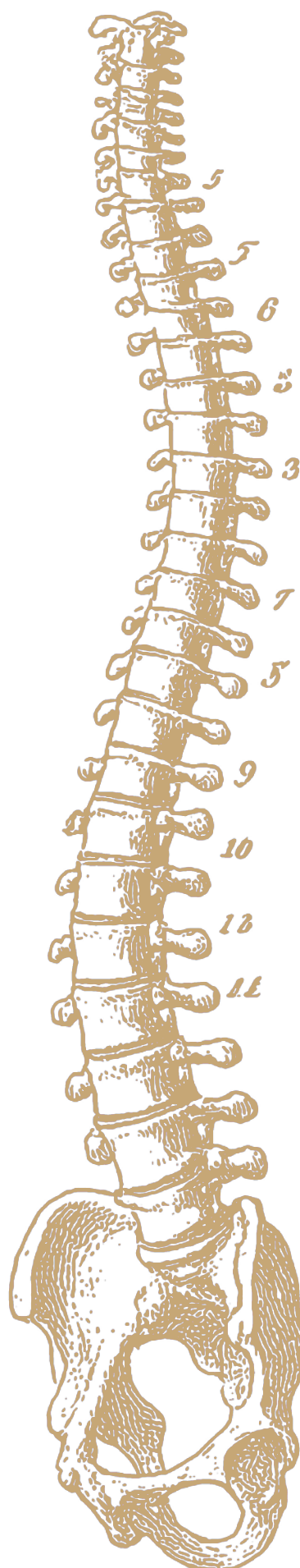
Lorsqu'un personnage est condamné, que sa Santé est à 0, qu'il n'a pas reçu les premiers secours ni réussi à se stabiliser, il reste une dernière possibilité. Le personnage revient « miraculeusement à la vie » avec une Santé stabilisée à 0 si le joueur accepte qu'il perde :

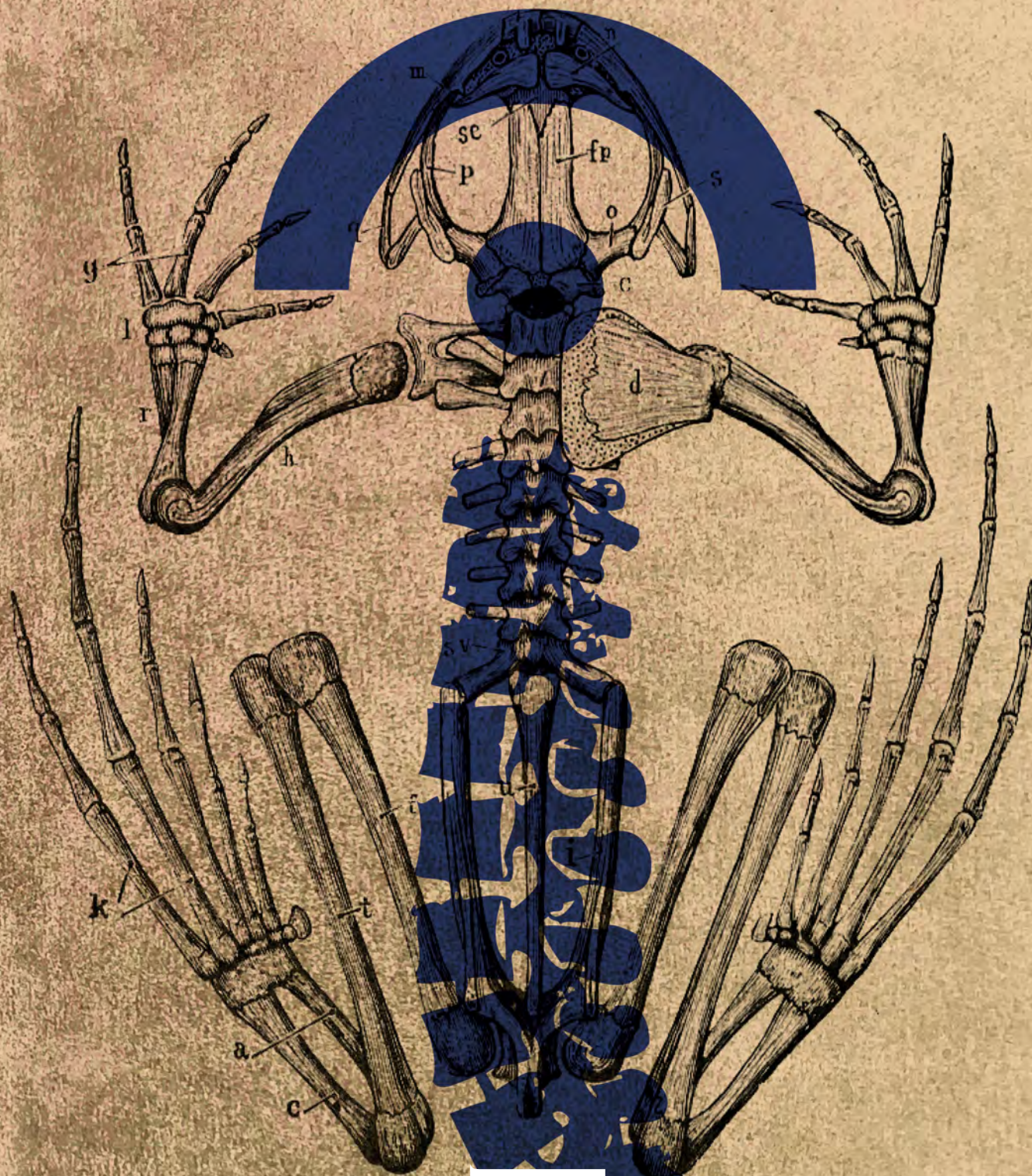
- ♦ 1 point de Santé définitif (impossible à récupérer même en utilisant des points de développement),
- ♦ l'accès à une de ses Réserves définitivement (le joueur doit la rayer). Elle est considérée comme perpétuellement égale à 0 (même si l'épuisement lié ne se manifestera plus jamais),
- ♦ cocher la case indiquant le trauma sur sa feuille de personnage.

Aucun personnage ne peut supporter plus d'un trauma. Si le personnage se retrouve à nouveau condamné, il ne peut bénéficier de ce miracle une seconde fois...

Séquelle

Si la Santé d'un personnage est tombée à 0, la Voix off ne doit pas hésiter à mettre en scène quelques séquelles lorsque le personnage retrouve sa pleine Santé : articulation douloureuse avec facteur Posture négatif lorsque le temps est humide, flashback sous forme de violents cauchemars, attaque de panique lorsque les conditions similaires à l'événement sont réunies, etc.





Ce chapitre est une boîte
à outils qui s'adresse
avant tout à la Voix off.
Il contient de quoi
faciliter la maîtrise d'une
partie, gérer les Seconds
rôles, propose différents
formats de jeu et permet
de gérer l'évolution des
Personnages principaux.

NOTES GESTION



METTRE LA PRESSION

UNE MAIN POUR UN DÉCOMPTE RAPIDE

Lorsqu'un PP doit prendre une décision rapide, la Voix off peut lui montrer sa main grande ouverte. Ce faisant, elle replie un doigt pour singer un décompte, pour lui mettre la pression et afficher le temps restant imparti : dès que le poing est fermé, le joueur n'a plus son mot à dire et la Voix off passe son tour ou déclenche un événement de son cru.

Cette approche est à privilégier pour les joueurs qui, durant une situation d'affrontement, prennent cinq minutes à se décider alors que leurs personnages n'ont que dix secondes pour agir. Cette façon de procéder encourage aussi les joueurs à réfléchir à leurs actions en amont, durant le tour des autres, pour avoir du répondant dès que vient leur tour. C'est plus immersif et ça dynamise le combat.

1D6 POUR UN DÉCOMPTE LENT

Une alternative à cette technique est d'utiliser 1D6 pour décompter le temps (la Voix off débute en montrant la face 6 et diminue régulièrement le chiffre). Cette manière de faire est idéale si la Voix off possède un handicap manuel (et que l'égrainage avec les doigts est rendu compliqué) mais aussi pour un décompte plus lent, plus étiré dans le temps (comme une alerte qui va être donnée, un événement qui menace de survenir).

- ♦ En ce cas, le dé peut être posé sur une table et rester de longues secondes, voire des minutes, sans changer de face tout en gardant son aspect menaçant.
- ♦ Selon la situation, il peut aussi être utilisé pour marquer des étapes réussies et évoluer positivement (en fonction des actions ou non des Personnages principaux), le dépassement du 6 (ou du 0) marquant la fin du décompte, l'arrêt ou la validation de l'événement.

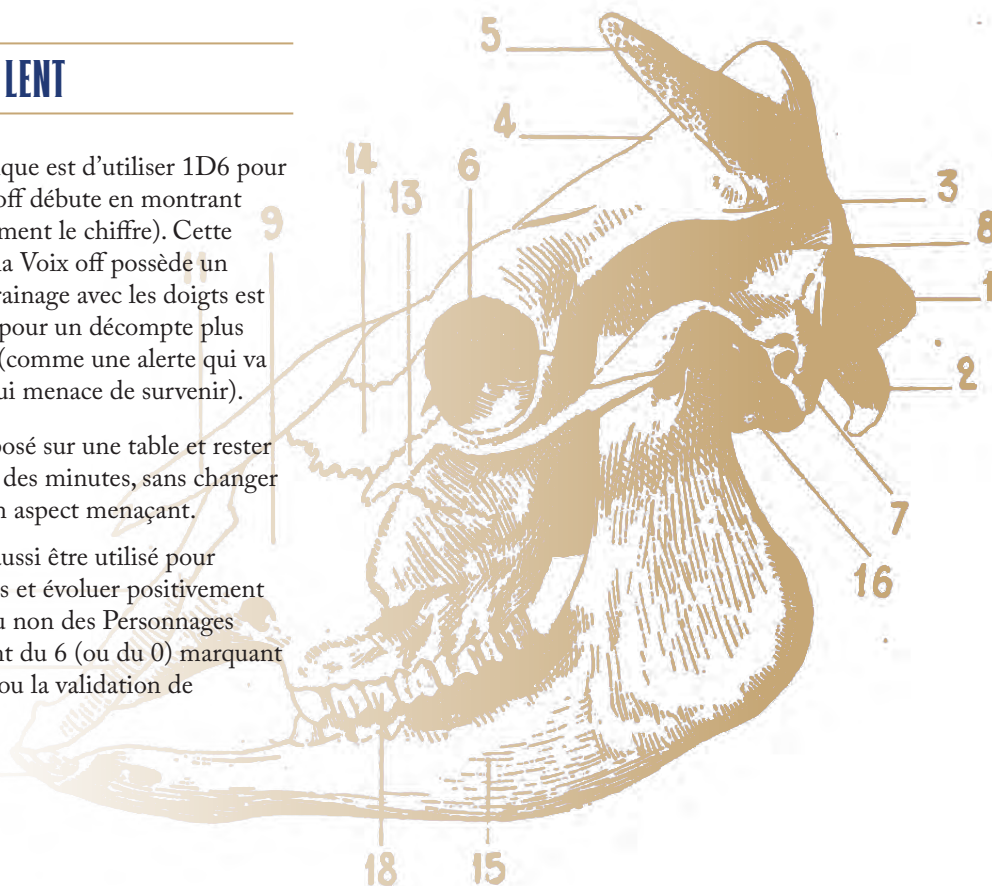
FORMATS DE JEU

Selon la durée des séances, le rythme de jeu (le délai entre chaque séance) et la façon de jouer (une soirée où le groupe utilise les personnages prêts à l'emploi ? des séances mensuelles pour une campagne de 12 scénarios avec une création de personnages sur-mesure ?), l'évolution du personnage (et son intérêt même) peut varier du tout au tout.

La Voix off doit donc identifier, en amont, le cadre dans lequel elle et les joueurs vont se retrouver. À cet effet, deux façons de jouer sont proposées pour coller aux contraintes de jeu :

- ♦ le format **Série** où les joueurs se retrouvent pour jouer régulièrement, avec un développement de leurs personnages sur la durée, durant plusieurs scénarios,
- ♦ le format **Film** où les joueurs se retrouvent pour jouer le temps d'une soirée ou d'un unique scénario (qui peut néanmoins s'étaler sur plusieurs séances).

Il n'est ni souhaitable ni possible pour un joueur présent lors d'une seule partie de jouer selon le format Film tandis que le reste du groupe suit les règles du format Série : lors d'une partie, tous les joueurs doivent suivre les règles du même format de jeu. Dans le cadre d'une présence occasionnelle au sein du format Série, c'est ce format qui prévaut.



SÉRIE

La Série est le format de jeu prévu « par défaut », celui qui utilise le plus les différents éléments mécaniques que permet ce système de jeu.

Développement sur la durée

Ce format consiste en une série de scénarios où le décor autour des personnages (activités principales, entourages, factions adverses et intrigues personnelles) s'enrichit, se développe, s'entrechoque et impacte les vies personnelles et professionnelles de chacun avant, pendant et après chaque scénario.

Dans ce cadre la Motivation incite d'autant plus à persévérer, scénario après scénario, jour après jour, vers les objectifs de chacun.

Réserves à ménager

La récupération des points de Réserve est plutôt réaliste (c'est-à-dire lente) et implique un rythme spécifique lié « à la journée de travail » (quoi que ça implique selon l'univers) : un personnage est compétent durant une douzaine d'heures (où il peut utiliser ses points de Réserve pour pallier à des succès manquants) puis doit aller se coucher car ses batteries sociales, mentales et physiques sont quasiment à plat.

Dans ce format de jeu, l'épuisement des Réserves est notable, obligeant à se reposer pour regagner une partie de ses forces et continuer le lendemain matin. On évite ainsi les investigateurs qui enchaînent les interrogatoires, enquêtes de voisinage, poursuites et résolution d'un mystère en une journée irréaliste de 24 heures.

Évolution scénario après scénario

L'évolution d'un personnage (l'amélioration de toutes les données qui constituent sa fiche de personnage) n'est possible que dans ce format.

La Voix off doit veiller à ne pas cumuler formats Film ET Série dans une même séance de jeu, sous peine de rendre les personnages trop « puissants » (capables de régénérer régulièrement leurs Réserves en plein scénario ET de gagner en expérience après ce dernier). De fait, dès lors qu'on joue en format Film, il n'y a pas de points de développement à la fin. À l'inverse, si le groupe de joueurs souhaite faire évoluer ses Personnages principaux, donc obtenir des points de développement à la fin du scénario, il n'y a pas de points de Réserve offerts en cours de partie.

FILM

Le Film est le format de jeu idéal pour une partie improvisée ou pour jouer un gros scénario qui n'appelle pas de suite.

Développement minimal

En format Film, le développement des personnages n'est pas au cœur du jeu. Dans ce cadre, à moins que ce soit le moteur même du scénario, il est illusoire de vouloir établir des fils rouges et des intrigues suivies.

Les personnages ont des motivations mais elles ne servent qu'à donner une trajectoire éphémère à leurs actions.

Réserves en forme de récompenses

Dans ce format, il est plus intéressant de sanctionner les « bonnes actions » par l'obtention de points « gratuits » de Réserve en cours de partie que d'obtenir des points de développement à la fin du scénario (de toute façon sans intérêt).

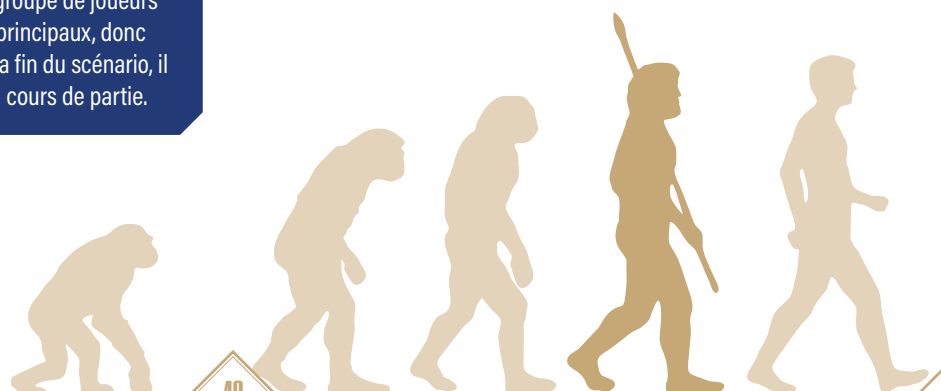
En ce sens, la Voix off est invitée à permettre le regain d'un point de Réserve à chaque action qu'elle estime notable – une information cruciale récupérée, un geste spectaculaire, un discours galvanisant, une réussite notable – pour récompenser « le beau jeu ».

Le rythme d'un scénario en format Film est celui d'un personnage qui pousse ses limites à bout et ne s'arrête pas pour se reposer, quand bien même il y laisserait sa santé. Le personnage fait tout pour remplir sa mission au plus vite, quitte à ce que la journée fasse 24h : il se détendra quand il aura sauvé la veuve et l'orphelin, le monde, ou sera parvenu à surmonter les embûches du scénario.

À ce titre, dans ce format, les joueurs ne manqueront pas de solliciter davantage la mécanique de Burnout dont ils n'auront pas à craindre les conséquences pour leurs personnages.

Pas d'évolution

Dans le cadre d'une unique soirée ou scénario, un personnage ne gagne pas de points de développement.



NOM DESCRIPTION Importance 1 SANS NOM 3 IDENTIFIÉ 5 SIGNIFICATIF Compétence AMATEUR PRATQUANT SPÉCIALISTE Résistance FAIBLE MODÉRÉE FORTE Notes
--

SECONDS RÔLES

Un Second rôle peut être un allié, un antagoniste ou quelqu'un de neutre dans ses rapports avec les Personnages principaux.

Un Second rôle ne possède pas de fiche de personnage détaillée à la manière des Personnages principaux. Bien au contraire, les informations techniques les concernant sont réduites au minimum, pour que leurs mises en scène et leurs gestions soient rendues les moins fastidieuses possibles pour la Voix off.

Rien n'empêche la Voix off de gérer les Seconds rôles comme n'importe quel Personnage principal si elle le souhaite mais leur gestion sera plus complexe.

Trois données récurrentes

Un Second rôle est caractérisé par trois données :

- ♦ son **importance** dans l'histoire racontée (entre un simple passant et LA personne d'intérêt du scénario),
- ♦ sa **compétence** dans l'action entreprise à l'instant T (selon qu'il s'entraîne tous les jours à cette action ou ne la pratique jamais),
- ♦ sa **résistance** en termes de Santé (selon que la moindre blessure le met KO ou qu'il se montre aussi solide que le meilleur des Personnages principaux).

Estimation

La Voix off estime ces trois données en fonction de la logique et de la situation immédiate :

- ♦ Est-ce que le Second rôle est nommé ou décrit sommairement ?
- ♦ Est-ce que sa compétence se justifie dans le cadre de la scène ou de l'opposition avec le PP ?
- ♦ A-t-il un rôle d'importance ?

Armes et protections

De la même manière, dans les scènes d'affrontement, la Voix off estime la protection éventuelle (par défaut : aucune) et l'éventuelle arme utilisée par le Second rôle. Cette dernière est généralement implicite et suggérée par le décor ou la profession du Second rôle : un passant dans une foule, un membre de gang, un mercenaire ou un policier suggèrent tous l'absence ou la présence d'une arme ou d'une protection par défaut.

La case « Notes » de la fiche de Second rôle est prévue pour recueillir ce type d'informations.

IMPORTANCE

Il existe 3 niveaux d'importance pour un Second rôle.

- ♦ **Sans nom (1 point de réserve)** : ce Second rôle ne possède pas d'identité spécifique. C'est un personnage « très secondaire », un passant dans une foule, un voisin, un membre d'un gang, un policier. Les Seconds rôles qui ne sont pas mentionnés dans un scénario sont des Sans noms.
- ♦ **Identifié (3 points de réserve)** : ce Second rôle est notable. Il possède un nom ou un signe particulier qui le rend reconnaissable. C'est le dirigeant d'une foule en colère, le bras droit d'un chef de gang, le leader d'une équipe de mercenaires, un inspecteur ayant une petite réputation. La plupart des Seconds rôles mentionnés dans un scénario sont des Identifiés.
- ♦ **Significatif (5 points de réserve)** : ce Second rôle est d'importance, à l'égal des Personnages. Il possède un nom, une description et consiste en un allié ou un adversaire de valeur. Les Seconds rôles qui sont au cœur d'un scénario, moteur ou acteur d'importance, sont généralement des Significatifs.

Points de Réserve

Selon l'importance du Second rôle, la Voix off possède un certain nombre de **points de Réserve** (chaque point dépensé offrant immédiatement un succès).

- ♦ un Second rôle possède une unique Réserve regroupant les trois existantes,
- ♦ la Réserve se « recharge » à chaque nouvelle scène où apparaît le Second rôle.

Cette différence de règle entre les Réserves des personnages et celle des Seconds rôles permet de faciliter la gestion de la partie par la Voix off.

En outre, elle permet aux Seconds rôles d'avoir du répondant face aux personnages (que ce soit pour les aider ou entraver leurs actions), avec l'idée que, dans la plupart des cas, un Second rôle n'existe que le temps d'une scène ou deux, pour donner un coup de pouce ou compliquer la progression des Personnages principaux.

La Voix off est invitée à utiliser des jetons ou un D6 pour comptabiliser les points de Réserve restant à un Second rôle Identifié ou Significatif. Les points se réinitialisant à chaque nouvelle scène, la prise en compte est simplifiée.

COMPÉTENCE

Il existe 3 niveaux de compétence pour un Second rôle.

- ♦ **Amateur (1 dé pour l'action)** : ce Second rôle n'est pas très bon dans ce type d'action. Il n'est pas habitué à le faire, n'a que de vagues connaissances et doit s'en remettre à la chance et à des conditions favorables pour réussir son action.
- ♦ **Pratiquant (3 dés pour l'action)** : ce Second rôle a une certaine appétence ou habitude pour ce type d'action. Il l'a déjà pratiquée par le passé ou l'action est suffisamment naturelle par rapport à son domaine de prédilection pour qu'il s'en sorte relativement bien.
- ♦ **Spécialiste (5 dés pour l'action)** : ce Second rôle connaît son travail et ce type d'action est au cœur de son champ de compétence. Il s'est entraîné, y a souvent eu recours et fait montre d'un professionnalisme certain.

Nombre de dés

Chacun de ces niveaux confère un nombre de dés à lancer par la Voix off. Elle doit estimer la compétence du Second rôle dans le cadre d'une action spécifique (lorsqu'il s'agit de tirer sur une cible, un passant dans une foule est probablement un Amateur, un membre de gang est un Pratiquant alors qu'un mercenaire est un Spécialiste. Lorsqu'il s'agit de remettre en cause des ordres, leur compétence respective est probablement inverse). La compétence varie donc pour chaque action.

L'association d'une **compétence** (nombre de dés) à une **importance** (points de Réserve) permet d'obtenir plus de succès que les limites de la compétence du Second rôle.

RÉSISTANCE

Il existe 3 niveaux de résistance pour un Second rôle.

- ♦ **Faible (2 points de Santé)** : s'il peut arriver qu'une personne aussi frêle parvienne à survivre à la première blessure subite, un Second rôle Faible tombe inconscient dans la plupart des cas.
- ♦ **Modéré (4 points de Santé)** : un Second rôle Modéré fait montre d'une vraie résistance et est capable de supporter plusieurs blessures avant de tomber inconscient, ou mort.
- ♦ **Fort (6 points de Santé)** : un Second rôle Fort est dans une forme exceptionnelle. Il ne se laisse pas faire, tente d'en finir avec son adversaire ou fuit pour survivre une scène de plus.

Points de Santé

Chacune de ces résistances implique un nombre de points de Santé spécifique permettant de nuancer, si besoin est, l'aplomb d'un Second rôle.

En ce sens, la résistance n'est guère utile qu'en situation de combat, quand le Second rôle est victime de blessures (qu'il s'agisse d'un allié ou d'un adversaire). Le reste du temps, hormis pour mettre en scène une personne plus chétive ou solide, la Voix off n'a pas à jauger de la résistance du Second rôle.

Si la Voix off le souhaite, elle peut augmenter le delta des résistances avec des Seconds rôles mourants (Santé à 1) et d'autres dont la Santé dépasse le spectre de l'Humanité (Santé à 7 et +).

SITUATION ET ORDRE D'ACTIVATION

De la même manière que pour les précédentes données, les Seconds rôles sont gérés de manière plus simple pour faciliter la gestion par la Voix off.

- ♦ Les Seconds rôles restent **sur leurs gardes** dans l'ordre d'activation : ils ne bénéficient d'aucun facteur Temps **+** ou **-** durant un affrontement.
- ♦ Par défaut, toutes leurs actions se font dans le cadre d'une situation normale (résultat de 5 ou 6 pour obtenir 1 succès) sauf si la situation exige plus de granularité (durant un affrontement face aux PP).

Si la Voix off souhaite mettre en valeur certains Seconds rôles, elle peut tout à fait contrevenir à cette règle et décider d'une granularité plus fine, similaire à celles des Personnages principaux, pour ce qui est de leurs moniteurs de Situation (et donc du facteur Temps). Néanmoins, pour éviter de complexifier la gestion de la partie, la Voix off doit réserver ce traitement exceptionnel à certains Seconds rôles (comme des adversaires notables).

CRÉATURES

Les créatures sont des Seconds rôles dont la particularité est de ne pas (ou plus) être humains. Leurs comportements et leurs capacités diffèrent donc, au moins en partie, de ce qu'est capable une personne. À ce titre, les règles régissant ce type de Seconds rôles connaissent quelques spécificités.

COMPORTEMENTS

Que ce soient des bêtes sauvages, des dragons gardant des trésors, des monstres assoiffés de sang, les créatures ont des spécificités, des attitudes, des besoins et des envies, qui diffèrent des êtres humains. Le ou les comportements formalisent des spécificités passives propres à la créature lorsqu'elle est confrontée à un Personnage principal ou un Second rôle.

De la même manière que pour un Second rôle classique, une créature peut être une simple embuche (*Sans nom*), une silhouette fantomatique présente dans le décor pour effrayer et tenir à bonne distance les Personnages principaux. Elle peut aussi être une entité connue (*Identifié*), plus ou moins remarquable par des signes visuels ou des comportements spécifiques, ou être un monstre d'importance (*Significatif*), le gardien d'un lieu ou d'un objet, un antagoniste persistant particulièrement retors à défaire (qui devrait, dès lors, faire l'objet d'un scénario à part entière) avec des capacités uniques.

CAPACITÉS

Les capacités sont des armes ou des pouvoirs actifs (au contraire des comportements, la créature doit vouloir y recourir pour qu'elles fonctionnent) que la créature peut utiliser lors d'un affrontement. Elles doivent être utilisées conjointement à une manœuvre.

- Toute capacité est définie par un nom, une portée d'usage et les dommages qu'elle occasionne *par défaut* si elle est utilisée pour **attaquer** (si la créature souhaite **éliminer** son adversaire, la Voix off doit veiller à ajouter les succès de l'action aux dommages provoqués par la capacité).
- Les capacités sont agencées en fonction des portées (en partant de la plus éloignée de la cible vers la plus proche) ou de la plus susceptible d'être utilisée en premier lors d'un affrontement.

Les créatures ont accès aux manœuvres d'action et de réaction dans la mesure de leur physiologie.

EXEMPLES

- ♦ un loup opte toujours pour l'**esquive** plutôt que la **parade** (ses pattes ne le lui permettant pas) lorsqu'il **se défend**,
- ♦ un mort-vivant peut vouloir **maintenir** sa victime pour aider le reste de sa horde à la dévorer,
- ♦ un vampire opte pour **opérer** (s'il souhaite hypnotiser sa victime) ou **attaquer** (pour boire son sang).

MANŒUVRES

Lorsqu'une créature se situe à la portée adéquate pour utiliser une capacité et effectuer une manœuvre en accord, elle la réussit automatiquement (sauf si la Voix off en décide autrement). Ce point de règle se substitue donc aux compétences des Seconds rôles pour renforcer l'inhumanité de la menace.

En pratique, chaque manœuvre doit être considérée comme ayant été réussie avec 1 succès *par défaut*. Si la situation exige davantage de succès pour réussir ou améliorer l'action (ex : lors d'un affrontement), la Voix off doit puiser dans les points de Réserve de la créature.

EXEMPLE

Dans une forêt d'Europe, le Personnage principal aperçoit un loup gris avec une cicatrice sur le front et un œil crevé (une créature *identifiée*, donc avec 3 points de Réserve). Le PP retient sa respiration et rebrousse chemin le plus discrètement possible. Le PP cherche à se cacher et obtient 1 succès sur un jet de **Se contrôler**. Malheureusement, l'odorat du loup est suffisamment développé pour tenter de repérer l'intrus à cette portée : avec 1 succès par défaut, la Voix off décide d'ajouter 1 point de Réserve afin d'obtenir 2 succès. La traque s'éternise un peu mais le loup parvient donc à localiser sa proie.

Durant l'affrontement, le loup gris se jette sur le PP. Il réussit automatiquement sa manœuvre d'attaque avec 1 succès mais la Voix off décide d'ajouter les 2 derniers points de sa Réserve pour passer à 3 succès et renforcer son premier coup de crocs, charge au PP de parer ou d'esquiver... La Voix off aurait aussi pu décider de jouer toute la scène, à la manière d'un Second rôle classique, en partant du principe que le loup est un **spécialiste** pour **traquer** (5 dés) et un **pratiquant** pour **attaquer** (3 dés) en courant le risque de rater toutes ses actions et d'amoinrir la menace.

À moins que la Voix off ne décide du contraire ou que son comportement le précise, une créature reste toujours **sur ses gardes** : elle ne **se presse** jamais et ne **prend** jamais son temps. Comme pour un Second rôle classique, le facteur Temps est donc toujours **■**.

BESTIAIRE

Les six créatures détaillées sur les pages suivantes sont autant d'exemples de comportements et de capacités.

DRAGON

Très calme tant qu'il dort, s'enflamme dès qu'on le tire de sa sieste et qu'on veut lui voler la moindre pièce d'or.

Comportements

- ♦ **Sommeil lourd** : le dragon n'est pas dérangé facilement et il est possible d'agir discrètement à proximité sans le réveiller (facteur Décor +).
- ♦ **Instinct de proprio** : cependant, quiconque touche à ses propriétés éveille sa rage (facteur Décor - dès lors qu'on tente de subtiliser une part de son trésor).
- ♦ **Écailles renforcées (Armure 3 R/14 I)** : le dragon est peu sensible aux coups et agit à sa guise jusqu'à ce qu'il ait subi trop de blessures.
- ♦ **Vol** : le dragon peut déployer ses ailes et voler, sauf s'il a un plafond au-dessus de la tête.
- ♦ **Gigantesque** : le dragon est facile à viser à PC ou PM (facteur Posture +).

Capacités

- ♦ **Crachat de flammes (1 dommage à PL, 2 à PM, 3 à PC, 4 au CC)** : le dragon peut passer X tours à réchauffer et gonfler sa gorge avant d'attaquer (X équivaut à X dommages supplémentaires).
- ♦ **Pattes griffues (PC, 2 dommages)** : les griffes recourbées du dragon, longues comme des couteaux, ne pardonnent pas la moindre esquivée ratée.
- ♦ **Queue (PM, 2 dommages)** : si le décor n'est pas trop encombré et que la situation le permet, le dragon fouette et lacère sa victime avec sa queue. Cette capacité est fatigante, aussi le dragon n'y a recours qu'un tour sur deux au maximum.

FRANKENSTEIN (LA CRÉATURE DE)

Un mort-vivant cinématographique, moins porté sur la chair humaine que sur le fait de briser les os.

Comportements

- ♦ **Lent** : contrairement à un humain, la créature avance plus lentement. Elle **prend** toujours **son temps** sans bénéficier de facteur Temps +.
- ♦ **Insensible (Armure 2 R/8 I)** : la créature est peu sensible aux coups et avance de manière immuable jusqu'à ce qu'elle ait subi trop de blessures.

Capacités

- ♦ **Projection (PC, 1 dommage)** : la créature attrape les vêtements ou agrippe le bras de sa victime et la lance dans les airs, contre les meubles ou les murs du décor.
- ♦ **Étranglement caractérisé (CC, 2 dommages)** : la créature appuie de toutes ses forces contre la trachée de sa victime pour lui briser l'os hyoïde (2 dommages) puis l'asphyxier (les règles d'asphyxie s'appliquent mais les 40 secondes/4 tours sans oxygène sont à remplacer par 20 secondes/2 tours dans ce cas particulier).

GOBELIN

La taille, la colère, la hargne, l'instinct de saccage, l'envie de faire des bêtises et le refus de l'autorité dignes d'un enfant de 4 ans. Ne grandira pas et n'aura jamais 5 ans.

Comportements

- ♦ **Vision dans le noir** : le gobelin voit comme en plein jour dans la pénombre et voit comme s'il se trouvait dans une zone plongée dans la pénombre... en pleine obscurité.
- ♦ **Petit** : à PL ou PM, le gobelin est difficile à viser et exige de **cibler** (facteur Posture -) pour le toucher.

Capacités

- ♦ **Schlass (CC, 2 dommages)** : un bon gobelin est un gobelin armé d'un couteau dentelé (parfait pour couper le pain, la viande et tout ce qui se montre récalcitrant).
- ♦ **Crocs dentelés (CC, 1 dommage)** : le gobelin a une dentition en forme de scie avec des dents qui restent régulièrement plantées dans la viande qu'il mord mais qui, heureusement pour lui, se renouvellent régulièrement.

LOUP GRIS

150 cm de long, 75 cm au garrot, 40 kg, poils courts gris, museau large, oreilles courtes et triangulaires, longue queue.

Comportements

- ♦ **Alerte** : contrairement à un humain, le loup avance plus rapidement. Il **se presse** pour toutes ses actions (sans subir de facteur Temps ■).
- ♦ **Traque (PL, PM)** : le loup possède un odorat développé qui lui permet de pister une proie (PM) ou, du moins, percevoir une présence (PL). Il inspire l'air alentour, tourne sa tête (ses narines et ses oreilles) dans toutes les directions pour localiser la présence d'un être vivant.

Capacités

- ♦ **Griffes (CC, 1 dommage)** : le loup abat ses pattes et lacère le corps de sa victime.
- ♦ **Crocs (CC, 2 dommages)** : le loup ouvre une gueule gigantesque et ses dents acérées déchirent le corps de sa victime.

MORT-VIVANT

Prototype du zombie historique de cinéma, le mort-vivant est lent, peu alerte mais affamé de chair vivante (principalement humaine).

Comportements

- ♦ **Lent** : contrairement à un humain, le mort-vivant avance plus lentement. Il **prend toujours son temps** sans bénéficier de facteur Temps +.
- ♦ **Manger !** : le mort-vivant erre jusqu'à ce qu'il perçoive la vie humaine (que ce soit au bruit ou visuellement). Lorsqu'il détecte la vie, il se dirige dans sa direction pour la dévorer en suivant le trajet le plus direct possible.
- ♦ **Contamination** : si le mort-vivant parvient à utiliser sa **mâchoire**, la victime a 5 chances sur 6 de devenir un mort-vivant si ses points de Santé tombent à 0.

Capacités

- ♦ **Ongles (CC, 1 dommage)** : le mort-vivant plante ses ongles fendus dans le corps de sa victime.
- ♦ **Mâchoire (CC, 1 dommage)** : le mort-vivant ouvre sa bouche repoussante, dévoile des dents qui se déchaussent, et arrache autant de viande que possible de sa victime.

VAMPIRE

De loin, un humain trop ténébreux pour ne pas prêter à une franche moquerie. De près, un sauvage aux canines ensanglantées qui veut rire avec nous... ou rire de nous.

Comportements

- ♦ **Alerte** : contrairement à un humain, le vampire avance plus rapidement. Il **se presse** pour toutes ses actions (sans subir de facteur Temps ■).
- ♦ **Rapide** : peut effectuer 2 manœuvres d'action par activation.
- ♦ **Sensible au soleil** : entre en combustion si touché par des rayons solaires ou un feu (voir *règle de feu*). S'il est en proie aux flammes et qu'il tombe à 0 point de Santé, il meurt définitivement.
- ♦ **Cœur sensible** : si le cœur est empalé (pieu, épée, tube, lance, etc.), le vampire est paralysé et ne peut plus se régénérer.
- ♦ **Torpeur** : à 0 point de Santé, le vampire s'endort... et se réveille un jour ou l'autre.

Capacités

- ♦ **Hypnose (PC)** : en regardant sa victime dans les yeux et en lui adressant quelques mots qu'elle peut entendre, elle peut l'hypnotiser. Pour s'y soustraire, la victime doit réussir un jet de Se contrôler en Opposition. Si le jet est raté, chaque succès supplémentaire permet au vampire de contrôler la victime autant de tour supplémentaire.
- ♦ **Griffes (PC, 1 dommage)** : les ongles du vampire, tels des griffes de chat, sortent et, recourbés, coupent les chairs de sa victime.
- ♦ **Morsure (CC, 1 dommage)** : le vampire ouvre une gueule gigantesque et ses dents acérées absorbent le sang de sa victime pour la transformer en vampire ou lui déchirer le corps.
- ♦ **Régénération (-, 0 dommage)** : le vampire regagne 1 point de Santé.

ÉVOLUTION

À la fin de chaque scénario dans le format Série, un personnage gagne des points de développement qui permettent d'accompagner son évolution progressive.

Si la Voix off le souhaite et que le scénario joué s'étend sur plusieurs séances, elle peut distribuer une partie de ces points à chaque fois qu'elle l'estime justifié. En ce sens, dans un scénario s'étendant sur trois séances, la Voix off peut autoriser l'obtention de 1 point de développement à la fin de chaque séance et 2 à la fin.

Répartition égale (règle de base)

Un Personnage gagne 4 points de développement.

Quel est l'intérêt pour un personnage possédant un Historique complet avec des Descriptifs maîtrisés d'obtenir des points de développement alors qu'il n'a plus grand chose à développer ? L'intérêt est de pouvoir troquer une ancienne Activité pour une nouvelle et d'obtenir des Descriptifs plus raccord et optimisés avec ses besoins actuels.

Répartition différenciée (règle avancée)

Si la Voix off a opté pour la règle avancée durant la création de personnage, un personnage gagne plus ou moins de points de développement (les plus jeunes en gagnent 5 tandis que les plus âgés n'en gagnent que 1).

Plus un personnage jeune est joué durant de nombreux scénarios, plus il rattrape le niveau d'un personnage plus âgé. C'est volontaire : les Personnages principaux vivent une suite de scénarios où ils expérimentent davantage de situations, agissent beaucoup et apprennent énormément, plus que durant toute leur vie jusqu'ici. Il est donc normal, quel que soit l'âge, qu'ils évoluent notablement. Les plus jeunes, ayant plus à apprendre, évoluent plus vite, pour se mettre à niveau des personnages déjà expérimentés. Par contre, arrivé à un certain nombre de scénarios, la Voix off doit le considérer comme l'égal d'un adulte, pleinement compétent dans ses propres domaines, et lui faire perdre ses bonus techniques (plus de points de développement en surnombre à la fin d'un scénario, temps de convalescence similaires à un adulte, etc.).



IDENTITÉ

Une fois la partie terminée, un scénario fini, une intrigue close, un joueur peut modifier d'éventuels éléments constitutifs de l'identité de son personnage.

Les changements les plus évidents sont ceux liés à sa description (le personnage a-t-il obtenu une cicatrice visible ?), sa personnalité ou son entourage...

Motivation

La Motivation peut évoluer avec le temps et les événements vécus, être assouvie ou se perdre totalement.

Si (et seulement si) un personnage n'est pas parvenu à mettre en scène sa Motivation (volontairement ou non) durant un scénario, le joueur peut en changer.

On considère alors que le personnage a perdu foi en son objectif, en a ras-le-bol, pense qu'il ne parviendra jamais à ses fins et qu'une autre Motivation est plus tentante. Le joueur peut alors, avec l'accord de la Voix off, définir une nouvelle Motivation pour son personnage, plus en accord avec ses récents objectifs.



HISTORIQUE

Activités

Obtenir une nouvelle Activité ne coûte aucun point (sauf de justifier son existence). Tant qu'elle est une coquille vide (sans Descriptifs), une Activité n'apporte aucun bénéfice particulier.

- ♦ Un personnage reste limité à 4 emplois et 4 loisirs.
- ♦ Un personnage peut obtenir une nouvelle Activité liée à une expérience passée (il se la remémore entre deux scénarios et, avec le recul, se rend compte qu'elle lui a apporté plus qu'il ne s'en souvenait).
- ♦ Un joueur peut remplacer une ancienne Activité par une nouvelle mais le personnage perd tous les bénéfices (Descriptifs) qui y sont liés.

Descriptifs

Obtenir un nouveau Descriptif coûte 1 point.

Il est toujours possible d'ajouter un Descriptif à une Activité qui n'est pas complète (qui ne possède pas déjà 3 Descriptifs). Par contre, on ne peut pas remplacer un ancien Descriptif par un nouveau : si le personnage a retenu ce Descriptif en premier lieu, c'est parce que c'était justement ce qu'il retenait de l'Activité.

Maitrises

- ♦ **Valider une Maîtrise avec une progression** (obtenue durant la dernière partie) coûte 2 points. Ensuite, toutes les progressions non-validées à la fin du scénario doivent être effacées.
- ♦ **Valider une Maîtrise sans progression** coûte 4 points.



ACTIONS

Augmenter une Action de 1 coûte 10 points.



RESSOURCES

Traits

Augmenter, diminuer ou obtenir un nouveau Trait coûte 10 points.

- ♦ Un personnage reste limité à 3 Traits.
- ♦ Un Trait peut devenir voire .
- ♦ Un seul Trait peut être important , les deux autres ne peuvent être que notables .
- ♦ Pour obtenir un nouveau Trait, il faut remplacer un Trait devenu (qui n'a pas d'effet sur une Situation).

Réserves

Augmenter une Réserve de 1 coûte 15 points.

Souvenirs et rappels

- ♦ **Augmenter un Souvenir** (le réécrire, le renforcer avec le temps, quand bien même il s'agit d'un souvenir « faussé ») de 1 coûte 10 points.
- ♦ **Obtenir un nouveau Souvenir** (avec une charge émotionnelle de 2) coûte 15 points. Il n'est jamais possible de posséder plus de deux Souvenirs en même temps.
- ♦ **Obtenir un nouveau rappel** (ancien ou nouveau Souvenir) ne coûte aucun point.



MONITEURS

Santé

Améliorer sa Santé de 1 point coûte 10 points.

L'augmentation est éventuellement limitée par la règle avancée de la Répartition différenciée (la Santé des personnages les plus âgés est réduite).

Burnout

La première fois qu'un personnage est victime d'un burnout, il regagne le point de Santé perdu à la **fin du prochain scénario** joué (ou au bout d'un mois si la temporalité « du prochain scénario » ne s'y prête pas).

Par la suite, la durée de régénération augmente d'un scénario (ou mois) supplémentaire à chaque nouveau burnout.

Trauma

Guérir d'un trauma coûte 20 points.

Le faire permet de retrouver l'accès à la Réserve telle qu'elle était lorsque le trauma a eu lieu, de lever la limitation de la perte définitive de 1 point de Santé et de récupérer immédiatement le point de Santé perdu.

Développement

Les éventuels points non utilisés ne sont pas perdus, ils sont à conserver dans la zone prévue à cet effet (en cochant une case par point non utilisé) et peuvent être utilisés à la fin des scénarios suivants.

La limite de points de développement conservés est de 20. Au-delà, ils sont perdus. On considère que les points acquis lors des expériences récentes remplacent ceux des plus anciennes (que le personnage aura oubliées).

Les points de développement servent à réguler la montée en compétences du Personnage selon l'univers (plus ou moins héroïque) et le nombre de scénarios joués (il y a une différence notable d'évolution entre trois et trente scénarios). La Voix off ne doit donc pas hésiter à les diminuer ou les augmenter pour les adapter à l'univers et aux scénarios qu'elle fait jouer.



INVENTAIRE

Si le joueur souhaite mettre à jour certaines possessions de son personnage (l'équipement qu'il porte ou changer de protections ou d'armes), la pause entre deux scénarios est le moment idéal pour ça, à condition que les modifications soient plausibles (si les personnages sont coincés en forêt entre deux scénarios, les changements sont difficilement crédibles).

1

IDENTITÉ

Nom

Description

Personnalité

Entourage

Motivation

II

HISTORIQUE

Emplois

Loisirs

III

ACTIONS

AGIR

CONNAÎTRE

ENDURER

FORCER

PERCEVOIR

S'IMPOSER

SAVOIR-FAIRE

SE BATTRE

SE CONTRÔLER

VISER

IV

RESSOURCES

Traits

Réserves

MENTALES

PHYSIQUES

SOCIALES

Souvenirs

RAPPEL

RAPPEL

V

MONITEURS

Santé

TRAUMA

ÉTAT

BURN-OUT

Développement

Fig.1.

OS

SITUATION

◆ Facteurs

1
DÉCOR

+
=
-

ENVIRONNEMENT ◆ SPÉCIFICITÉS

2
OBJET

+
=
-

ARME ◆ PROTECTION ◆ OUTIL

3
POSTURE

+
=
-

TRAITS ◆ SANTÉ ◆ MANŒUVRE

4
TEMPS

+
=
-

SE PRESSER ◆ PRENDRE SON TEMPS

VI

INVENTAIRE

◆ Armes

TYPE	CC	PC	PM	PL	RÈGLES SPÉCIALES
Coup de poing	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection. Objet  pour Parer .
Coup de pied	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection. Objet  pour Faire chuter mais Objet  pour Esquiver (déséquilibre cible et attaquant).
Coup de tête	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection.

◆ Protections

TYPE	R	I	I-D	RÈGLES SPÉCIALES

◆ Équipement

Fig.3.

IDENTITÉ

I

Nom

Aaron Ashcroft

Description

18 ans, caucasien, taille moyenne, brun, cheveux courts, lunettes, sweat à capuche et sac à dos

Entourage

Hook, fixer
Victoria, mère disparue

Personnalité

Faussement blasé, introverti mais piquant quand on le cherche un peu trop

Motivation

Altruisme : il faut aider les gens dans le besoin, démunis face au surnaturel, quitte à se mettre en danger !

II

HISTORIQUE

Emplois

Chasseur de monstres

tir dans la tête

hypervigilance

culture folklorique

bibliothécaire (stage)

concentration

organisation

Loisirs

Lecture

culture populaire

culture générale

culture littéraire

Dessin

observation

reproduction

imagination

Jeux vidéo

réflexes

gestion du stress

geste précis

Tir sportif

viser juste

entretien des armes

III

ACTIONS

■■■■■	AGIR
■■■■■	CONNAÎTRE
■■■■■	ENDURER
■■■■■	FORCER
■■■■■	PERCEVOIR
■■■■■	S'IMPOSER
■■■■■	SAVOIR-FAIRE
■■■■■	SE BATTRE
■■■■■	SE CONTRÔLER
■■■■■	VISER

IV

RESSOURCES

Traits

++	stratège
-	sommeil agité
-	asocial

Réserves

■■■■■	MENTALES
■■■■■	PHYSIQUES
■■■■■	SOCIALES

Souvenirs

■■■■■	RAPPEL
porte-clef Marvel	
■■■■■	RAPPEL

V

MONITEURS

Santé

■■■■■	TRAUMA
■■■■■	ÉTAT
■■■■■	BURN-OUT

Développement

■■■■■	
■■■■■	

Fig.1.

OS

SITUATION

◆ Facteurs

1
DÉCOR

+
=
-

ENVIRONNEMENT ◆ SPÉCIFICITÉS

2
OBJET

+
=
-

ARME ◆ PROTECTION ◆ OUTIL

3
POSTURE

+
=
-

TRAITS ◆ SANTÉ ◆ MANŒUVRE

4
TEMPS

+
=
-

SE PRESSER ◆ PRENDRE SON TEMPS

Fig.2.

VI

INVENTAIRE

◆ Armes

TYPE	CC	PC	PM	PL	RÈGLES SPÉCIALES
Coup de poing	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection. Objet  pour Parer .
Coup de pied	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection. Objet  pour Faire chuter mais Objet  pour Esquiver (déséquilibre cible et attaquant).
Coup de tête	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection.
Couteau	2	2	1	-	Doit être lancé à PC et PM

◆ Protections

TYPE | R | I | I-D | RÈGLES SPÉCIALES

◆ Équipement

iPhone dans la poche, iPad dans son sac à dos.

Fig.3.

IDENTITÉ

I

Nom

Olivia Ashcroft

Description

20 ans, caucasienne, taille moyenne, brune, cheveux longs, bonnet, veste en cuir, chemise à carreaux rouges

Entourage

Hook, fixer
Victoria, mère disparue

Personnalité

sarcastique, enjouée, curieuse, attentionnée

Motivation

Maudite : contournements et T.Q.C. pour éviter que la prophétie funeste dont elle rêve se produise

Emplois

Chasseuse de monstres

tir dans la tête

hypervigilance

pistage de traces

caissière

garder son calme

hypervigilance

serveuse fast-food

garder son calme

concentration

Loisirs

Tik Tok

culture populaire

observation

Binger des True crimes

faits divers

culture Reddit

analyse de faits

Photographie

viser rapidement

observation

Tir sportif

viser juste

entretien des armes

II

HISTORIQUE

III

ACTIONS

■ ■ ■ ■ ■	AGIR
■ ■ ■ ■ ■	CONNAÎTRE
■ ■ ■ ■ ■	ENDURER
■ ■ ■ ■ ■	FORCER
■ ■ ■ ■ ■	PERCEVOIR
■ ■ ■ ■ ■	S'IMPOSER
■ ■ ■ ■ ■	SAVOIR-FAIRE
■ ■ ■ ■ ■	SE BATTRE
■ ■ ■ ■ ■	SE CONTRÔLER
■ ■ ■ ■ ■	VISER

IV

RESSOURCES

Traits

+	■	œil perçant
+	■	sociale
-	-	claustrophobe

Réserves

■ ■ ■ ■ ■	MENTALES
■ ■ ■ ■ ■	PHYSIQUES
■ ■ ■ ■ ■	SOCIALES

Souvenirs

■ ■ ■ ■ ■	RAPPEL
un Tamagotchi	
■ ■ ■ ■ ■	RAPPEL
une photo de sa mère	

V

MONITEURS

Santé

■ ■ ■ ■ ■	TRAUMA
■ ■ ■ ■ ■	ÉTAT
■ ■ ■ ■ ■	BURN-OUT

Développement

■ ■ ■ ■ ■	
■ ■ ■ ■ ■	

Fig.1.

OS

SITUATION

◆ Facteurs

1
DÉCOR

+

=

-

ENVIRONNEMENT
◆ SPÉCIFICITÉS2
OBJET

+

=

-

ARME
◆ PROTECTION
◆ OUTIL3
POSTURE

+

=

-

TRAITS
◆ SANTÉ
◆ MANŒUVRE4
TEMPS

+

=

-

SE PRESSER
◆ PRENDRE SON TEMPS

VI

INVENTAIRE

◆ Armes

TYPE	CC	PC	PM	PL	RÈGLES SPÉCIALES
Coup de poing	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection. Objet  pour Parer .
Coup de pied	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection. Objet  pour Faire chuter mais Objet  pour Esquiver (déséquilibre cible et attaquant).
Coup de tête	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection.
Pistolet II	4	3	3	1	si complication = enrayement

◆ Protections

TYPE	R	I	I-D	RÈGLES SPÉCIALES
Veste en cuir	1	6		

◆ Équipement

Sac en bandoulière contenant son nécessaire du quotidien :
carnet avec stylo, pistolet, petits gâteaux pour le chien,
miroir de poche, gel hydroalcoolique.
iPhone toujours dans la poche !
Jay Jay, un golden retriever qui l'accompagne toujours.

Fig.3.

IDENTITÉ

I

Nom

Jeffrey Ashcroft

Description

42 ans, caucasien, grand, trapu, brun, barbe, cheveux courts, casquette, veste en cuir, jean déchiré, rangers

Entourage

Hook, fixer
Victoria, femme disparue

Personnalité

soucieux, contrôlant, passionné, déterminé, bienveillant

Motivation

Savoir : se met en danger pour obtenir des informations concernant la disparition de sa femme

II

HISTORIQUE

Emplois

Chasseur de monstres
hypervigilance
pistage de traces
culture folklorique
Auteur de romans
imagination
concentration

Loisirs

Boxe anglaise
lire dans les yeux
taper au bon endroit
gérer son souffle
Lecture de polars
culture populaire
analyse des faits
Stage de survie
se repérer
bricolage de fortune
premiers soins
Tir sportif
garder son calme
viser juste
entretien des armes

III

ACTIONS

■■■■■	AGIR
■■■■■	CONNAÎTRE
■■■■■	ENDURER
■■■■■	FORCER
■■■■■	PERCEVOIR
■■■■■	S'IMPOSER
■■■■■	SAVOIR-FAIRE
■■■■■	SE BATTRE
■■■■■	SE CONTRÔLER
■■■■■	VISER

IV

RESSOURCES

Traits

- ■■■ peur de se noyer
- ■■■ daltonien
+ + analyse des gens

Réserves

■■■■■ MENTALES
■■■■■ PHYSIQUES
■■■■■ SOCIALES

Souvenirs

■■■■■ RAPPEL
le collier de Victoria
■■■■■ RAPPEL

V

MONITEURS

Santé

■■■■■ TRAUMA
ÉTAT
BURN-OUT

Développement

■■■■■
■■■■■

Fig.1.

OS

SITUATION

◆ Facteurs

1
DÉCOR

+

=

-

ENVIRONNEMENT
◆ SPÉCIFICITÉS2
OBJET

+

=

-

ARME
◆ PROTECTION
◆ OUTIL3
POSTURE

+

=

-

TRAITS
◆ SANTÉ
◆ MANŒUVRE4
TEMPS

+

=

-

SE PRESSER
◆ PRENDRE SON TEMPS

VI

INVENTAIRE

◆ Armes

TYPE	CC	PC	PM	PL	RÈGLES SPÉCIALES
Coup de poing	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection. Objet  pour Parer .
Coup de pied	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection. Objet  pour Faire chuter mais Objet  pour Esquiver (déséquilibre cible et attaquant).
Coup de tête	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection.
Revolver II	4	3	3	1	si complication = manque de munitions
Matraque	2	2	-	-	Mettre KO facteur Objet +

◆ Protections

TYPE	R	I	I-D	RÈGLES SPÉCIALES
Veste en cuir	1	6		

◆ Équipement

Smartphone Android toujours dans sa veste.

SUV Toyota Sequoia bleu marine de 2019 dont le coffre renferme de nombreux outils, armes et objets adaptés à la traque de créatures surnaturelles.

Un kit de premiers soins dans la boîte à gants.

Fig.3.

IDENTITÉ

I

Nom

Norma Ashcroft

Description

62 ans, caucasienne, fine,
taille moyenne, cheveux
blancs raides longs, yeux
bleus, jean, veste kaki.

Entourage

Hook, fixer
Victoria, belle-fille disparue

Personnalité

cynique le matin,
maline en journée,
grognonne le soir.

Motivation

Mystère : tout est bon
pour en apprendre
davantage, même se
brûler les ailes.

Emplois

Chasseuse de monstres

tir dans la tête

pistage de traces

culture folklorique

Antiquaire

estimation objet

gestion administrative

Historienne en arts

culture historique

trouver une information

réseau de connaissances

Loisirs

Randonnée

endurance

gérer sa respiration

bonnes jambes

Binger des True crimes

faits divers

analyse de faits

Tir sportif

garder son calme

viser juste

estimer les distances

II

HISTORIQUE

III

ACTIONS

■ ■ ■ ■ ■	AGIR
■ ■ ■ ■ ■	CONNAÎTRE
■ ■ ■ ■ ■	ENDURER
■ ■ ■ ■ ■	FORCER
■ ■ ■ ■ ■	PERCEVOIR
■ ■ ■ ■ ■	S'IMPOSER
■ ■ ■ ■ ■	SAVOIR-FAIRE
■ ■ ■ ■ ■	SE BATTRE
■ ■ ■ ■ ■	SE CONTRÔLER
■ ■ ■ ■ ■	VISER

IV

RESSOURCES

+	+	mémoire eidétique
-	■	arachnophobe
-	■	ouïe un peu faible

Réserves

■ ■ ■ ■ ■	MENTALES
■ ■ ■ ■ ■	PHYSIQUES
■ ■ ■ ■ ■	SOCIALES

Souvenirs

■ ■ ■ ■ ■	RAPPEL
■ ■ ■ ■ ■	une balle de revolver
■ ■ ■ ■ ■	RAPPEL

V

MONITEURS

Santé

■ ■ ■ ■ ■	TRAUMA
■ ■ ■ ■ ■	ÉTAT
■ ■ ■ ■ ■	BURN-OUT

Développement

■ ■ ■ ■ ■	
■ ■ ■ ■ ■	

Fig.1.

OS

SITUATION

◆ Facteurs

1
DÉCOR

+

=

-

ENVIRONNEMENT
◆ SPÉCIFICITÉS2
OBJET

+

=

-

ARME
◆ PROTECTION
◆ OUTIL3
POSTURE

+

=

-

TRAITS
◆ SANTÉ
◆ MANŒUVRE4
TEMPS

+

=

-

SE PRESSER
◆ PRENDRE SON TEMPS

VI

INVENTAIRE

◆ Armes

TYPE	CC	PC	PM	PL	RÈGLES SPÉCIALES
Coup de poing	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection. Objet  pour Parer .
Coup de pied	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection. Objet  pour Faire chuter mais Objet  pour Esquiver (déséquilibre cible et attaquant).
Coup de tête	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection.
<i>Carabine III</i>	3	4	3	2	
<i>Pieu</i>	3	-	-	-	<i>Empaler demande de Cibler</i>

◆ Protections

TYPE	R	I	I-D	RÈGLES SPÉCIALES
<i>Veste en cuir</i>	1	6		

◆ Équipement

*Smartphone toujours dans la poche**Un briquet et un paquet de cigarettes froissé*

Fig.3.

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 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 maîtrisé** : 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 quelle 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

RÉCAPITULATIF DES RÈGLES DE COMBAT

ATTAQUE / DÉFENSE

PAGE 39

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 40

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 38

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 44

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 (à 0) 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 45

PREMIERS SECOURS

Dans les minutes qui suivent la perte de points de Santé, la victime peut recevoir des soins rudimentaires avec un unique **jet de Savoir-Faire** (on ne peut pas tenter de la soigner une seconde fois de cette manière). L'auto-administration implique un facteur Posture 🧍.

- ♦ **Action réussie + amélioration** : la victime regagne 1 point de Santé. Elle guérit deux fois plus rapidement que le rythme indiqué dans le *tableau de convalescence*.
- ♦ **Action réussie** : la victime regagne 1 point de Santé 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 45



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 36

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 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, abaisser 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. Aucun dommage infligé. Se relever d'une chute : aucun déplacement ou de Sanctionner possible durant ce tour et prochaine manœuvre Posture **+**.

Mettre KO : faire perdre conscience à l'adversaire en **Ciblant** la tête. 1 blessure seulement. 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 38

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.



OS

OS car c'est un système dont le cadre de jeu est **l'Humain**.
OS car c'est un **squelette** à enrichir et customiser, une structure de règles sur laquelle ajouter de la chair et des muscles, des modules spécifiques à chaque jeu.
OS pour **operating system** (système d'exploitation) car c'est un ensemble de règles pour motoriser de multiples jeux.

MI +++++
STER
FRANK
ENSTEIN