

QUAND VOUS ÊTES MC

VOS MISSIONS

- » Montrer la noirceur de la ville et ses multiples intrigues
- » Rendre la vie des personnages changeante et imprévisible
- » Jouer pour voir ce qui va se produire

PRINCIPES

- » Décrivez la ville de ses gratte-ciel à ses bas-fonds
- » Adressez-vous aux personnages, pas aux joueurs
- » Rassemblez les personnages et travaillez ensemble à les pousser dans leurs derniers retranchements
- » Placez les personnages au centre des conflits, qu'ils soient politiques ou personnels
- » Agissez dans l'ombre
- » Donnez à tout le monde un nom et une Pulsion
- » Traitez tout le monde en fonction de leur position sociale
- » Posez des tonnes de questions et construisez en vous basant sur les réponses
- » Soyez un fan des protagonistes
- » Donnez-leur une chance de peser dans la balance (temps de réflexion)
- » Faites en sorte que tout le monde se salisse les mains
- » Donnez un prix à tout, même à l'amitié

ACTIONS DU MC

- » Faire surgir un conflit, ancien ou récent
- » Mettre quelqu'un en danger
- » Infliger (ou échanger) des dégâts
- » Offrir une opportunité avec un coût
- » Révéler un marché conclu en l'absence des personnages
- » Retourner leurs actions contre les personnages
- » Offrir ou faire valoir une Faveur due
- » Mobiliser des ressources pour augmenter ses chances
- » Avertir quelqu'un d'un danger imminent
- » Verrouiller, exploiter ou revendiquer un Lieu de Pouvoir
- » Décrire les conséquences et redemander
- » Activer les effets négatifs de leur matériel
- » Réaliser une action de Faction ou de Menace
- » Après chaque action, demander : « Que faites-vous ? »

ACTIONS URBAINES

- »
- »
- »
- »

PROTAGONISTES ET NOTES

ACTIONS DE FACTION

ACTIONS DES MORTELS

- » S'adapter à un changement de circonstances
- » Se rassembler en nombre pour faire face à une menace
- » Découvrir des informations qui mettent quelqu'un en danger
- » Rappeler à quelqu'un ses obligations courantes

ACTIONS DES NOCTURNES

- » Faire un étalage agressif de sa puissance
- » Menacer les intérêts ou les possessions de quelqu'un
- » Revendiquer le territoire des faibles et des imbéciles
- » Tirer le meilleur parti d'une situation difficile

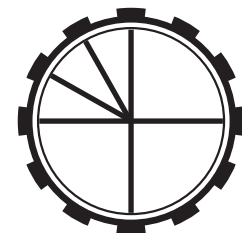
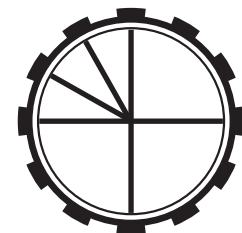
ACTIONS DES ÉVEILLÉS

- » Privilégier les conséquences à long terme
- » Prophétiser une Tourmente à venir
- » Agir pour contrer le changement ou le chaos
- » Arracher des ressources vulnérables ou exposées

ACTIONS DES INDOMPTÉS

- » Mettre en lumière la diversité de cultures étrangères et uniques
- » Offrir du pouvoir contre une promesse ou un engagement
- » Faire passer quelque chose d'un royaume à un autre
- » Faire dégénérer un conflit pour des raisons mystérieuses ou obscures

DÉCOMPTES À LA VOLÉE



PNJ ET FAVEURS

MORTELS

NOCTURNES

ÉVEILLÉS

INDOMPTÉS

PRÉNOMS

Abby, Akai, Binh, Vadim, Pavel, Yolanda, Brittney, Morgan, Sally, Mary Joe, Helen, Elizabeth, Florence, Galina, Mabel, Rose, Lara, Cora, Josephine, Georgia, Chin, Jane, Anastasia, Ayako, Cameron, Onya, Abby, Emerald, Ginger, Harper, Nala, Sabrina, Elena, Victoria, Julie, Piper, Lana, Ashley, Akhil, Marissa, Bosede, Tara, Ajit, Masika, Marie, Fatima, Lena, Julie, Elise, Chloe, Emma, Emilija, Peter, Oscar, Lawrence, Abioye, Frederick, Aravind, Leroy, Hugh, Alice, Leslie, Percy, Alex, Lakshmana, Morris, Keung, Jitinder, Matthew, Chetana, Amanda, Felix, Jake, Claud, Steve, Simon, Christopher, Dayo, Akua Jerome, Augustus, Conrad, Aran, Hiro, Ichiro, Jing, Ronin, Katya, Faraji, Pierre, Tam, Lukas, Noah, Theo, Jonas, Dominic, Diego, Jack, William, Tanvir, Leon, Neema, Elias, Arthur, Jaoquin, Carter, Samual, Logan, Jacob

PULSION

En plus de choisir un nom, une Faction et une apparence pour vos PNJ, donnez-leur des motivations, des pulsions fondamentales qui les poussent à entreprendre des actions simples et intéressées. Quand un PNJ fait face à un évènement, réfléchissez à la manière dont celui-ci interagit avec sa Pulsion. Si les deux s'opposent le PNJ réagira vite et efficacement pour contrer l'opposition et tenter de résoudre le problème. Tous les **PNJ sbires** démarrent avec la même Pulsion : *servir les puissants*.

EXEMPLES DE PULSIONS

S'attribuer plus de pouvoir/argent/influence, se faire un nom, venger un frère/une sœur/un parent/un être aimé, détruire le système, protéger un lieu ou un établissement neutre, se procurer sa dose de sang/drogue/sexe, trouver un moyen de mettre fin à cette déchéance, se vautrer dans de vains excès, protéger sa réputation, obtenir justice pour les victimes, offrir le pardon aux coupables, apprendre la vérité sur Watanabe, trouver le parfait ingrédient pour un rituel, faire de Center City une ville magnifique, apporter la touche finale à un chef-d'œuvre, donner à ceux qui ont trop peu, monter dans la hiérarchie d'une entreprise, trouver un moyen de rester dans cette ville/dimension/réalité, renouer avec un(e) ancien(ne) mari/

GROUPES

Si votre personnage mène un groupe contre un autre, une règle spéciale d'affrontement intervient. Votre groupe échange des coups avec l'autre comme précisé dans l'action Mener un groupe au combat (ci-dessous) : dans une bataille effrénée chaque camp subit les dégâts qu'est capable d'infliger l'autre. Il y a peu de chances qu'une partie ou l'autre en sorte indemne.

- Quand vous **menez un groupe au combat contre un autre**, lancez 2D+Sang. Sur un succès, échangez des coups normalement. Sur 10+, choisissez 3. Sur 7-9, choisissez 2.
- » Votre groupe subit des dommages légers
 - » Votre groupe inflige de terribles blessures
 - » Votre groupe s'empare d'une position stratégique
 - » Votre groupe évite tout dommage collatéral

NOMS

Jensen, Nyman, Bayer, O'Sullivan, Ahmed, Dawson, Schneider, Aliyev, Bolkvadze, Jeon, Kozlov, Brown, Davis, Anderson, Harris, Alonso, Thomson, Lovric, Johansen, Garcia, Martinez, Robinson, Niemi, DeBoer, Clark, Rodriguez, Lewis, Costa, Walker, Patel, Moshe, Young, Hernandez, Watanabe, Flores, Romero, Wright, Lopez, Diaz, Mercier, Dey, Scott, Green, Carter, Omer, Perez, Edwards, Stewart, Sanchez, Reed, Leon, Cook, Morgan, Eriksson, Babayev, Brooks, Sanders, Zhōu, Dubois, Bennett, Matsui, Gruber, Berger, Dupont,, Crawford, Gão, Boyd, Novikov, Ferguson, Mohammed, Long, Yim, Petrov, Petridis, Cohen, Watanabe, Shibata, Nakagawa, Ali, Marino, Han, Yu, Khan, Cruz, De Luca, Vazquez, Rivera, Wong, Vasquez, Silva, Blanchette

femme/amant(e), faire partager ma douleur au monde.

LIEUX

Un site de construction abandonné, un bureau d'avocats minable, un parc avec une fontaine majestueuse, un pont qui aurait vraiment besoin d'être réparé, un carrefour sombre éclairé par un lampadaire bourdonnant, un stade silencieux, une allée entre deux magasins fermés, un quai de métro désert, le toit d'un building illuminé, un cimetière municipal oublié de longue date, le parking d'un loueur de voiture, une boîte de nuit qui vibre au son des basses, un marché agricole, un bar rock poisseux, un restaurant miteux en bordure de la ville, une piste de jogging dans un parc public, un entrepôt plein de marchandises importées, une rue animée du centre-ville un vendredi soir, une ruelle pleine d'ordures et de détrit, le toit d'une vieille résidence en grès rouge, les marches d'un tribunal, la bibliothèque municipale à l'aube, une gare grouillante d'activité, la cave pleine de conduites d'un complexe industriel, un service d'urgence en manque de moyens, un terrain de basket couvert, une maison de quartier dans une banlieue en pleine déréliction.

- Quand un groupe subit des dégâts, vous pouvez vous servir des indications suivantes pour traduire les dommages :
- » **1-2 dégâts** : quelques blessures, dont certaines graves, mais la plupart légères. Aucun mort.
 - » **3-4 dégâts** : de nombreux blessés dont plusieurs critiques. Potentiellement un ou deux morts.
 - » **5-6 dégâts** : blessures critiques généralisées, nombreuses pertes.