

# ACTIONS DE SÉANCE

## DÉBUT DE SÉANCE

Au début de chaque séance, nommez le personnage en lequel votre PJ a le moins confiance ; son joueur choisit une Faction (non cochée) pour vous. Cochez celle-ci. Évoquez pour le MC une rumeur ou un conflit dont vous avez entendu parler à propos de cette Faction, en vous basant sur des informations préalablement établies si vous le souhaitez, et lancez 2D+cette Faction.

Sur 10+, vous vous êtes préparé à ce conflit : choisissez si un membre de cette Faction vous doit une Faveur ou si vous disposez d'un élément d'information ou d'équipement utile. Sur 7-9, vous y êtes jusqu'au cou : vous devez une Faveur à quelqu'un de cette Faction, et quelqu'un de cette Faction vous doit également une Faveur. Sur un échec, vous êtes pris au dépourvu ou par surprise : le MC vous dit ce qui vous tombe dessus.

Si la séance débute au milieu d'une situation explosive ou déjà suffisamment complexe, le MC peut choisir d'ignorer cette action.

## FIN DE SÉANCE

À la fin de chaque séance, si vous avez appris une chose significative sur une Faction, augmentez votre score dans celle-ci de 1 et diminuez de 1 celui d'une autre. Dites au MC en quoi vos relations vis-à-vis de ces Factions ont changé.

Si quelqu'un vous a rendu un service significatif, dites-le au groupe ; vous devez une Faveur à ce personnage. Si vous avez rendu service à quelqu'un sans recevoir de contrepartie dites-le au groupe ; le personnage vous doit une Faveur.

# RÈGLES D'ATELIER/SANCTUAIRE

Quand un PJ se rend à son Atelier ou Sanctuaire pour accomplir quelque chose, le MC se sert de ces règles pour décider comment il y parvient.

Le MC dit au joueur « D'accord, aucun problème, mais... » puis 1 à 4 options ci-dessous :

- » Cela va te prendre des heures/jours/mois de travail ou de récupération
- » Tu dois invoquer/fabriquer/construire \_\_\_\_\_ avant
- » Tu auras besoin des services de \_\_\_\_\_ pour y parvenir
- » Tu as besoin d'un ingrédient ou matériau rare et onéreux
- » Cela ne fonctionnera pas longtemps, et pourrait se révéler peu fiable
- » Cela aura des retombées sérieuses sur un proche
- » Il manque \_\_\_\_\_ à ton lieu de travail. Si tu l'y ajoutes, tu pourras y parvenir.
- » Il te faut sacrifier une partie de toi pour y arriver
- » Tu vas devoir te rendre à \_\_\_\_\_ pour ça.

Le MC peut combiner autant de conditions qu'il le souhaite, ou proposer le choix entre deux listes distinctes pour la même tâche. Une fois les conditions remplies, l'objectif recherché est atteint. Le MC le définit techniquement si nécessaire, révèle des informations ou quoi que ce soit de nécessaire alors.

# ACTIONS DE BASE

## BLESSURES ET GUÉRISON

Quand votre personnage subit des dégâts, cochez un nombre de cases équivalent sur votre compteur de blessures. Les différents niveaux de gravité reflètent à quel point votre personnage est atteint, allant d'égratignures bénignes à des blessures nécessitant une assistance médicale immédiate :

- » Se faire poignarder dans une zone non-vitale ou prendre des coups dans une bagarre de courte durée constituent des **blessures légères**, relativement mineures.
- » Prendre une balle dans l'épaule ou se faire renverser par une voiture constituent des **blessures graves**. C'est du sérieux et il vous faut une assistance médicale pour que les choses ne dégénèrent pas, mais vous serez sur pieds en quelques jours.
- » Se faire tirer dans l'estomac ou frapper à la tête à plusieurs reprises avec une batte de base-ball métallique constituent des **blessures critiques**. Vous êtes au seuil de la mort et si vous ne trouvez pas un hôpital – ou de la magie – pour vous rafistoler, vous risquez d'y passer.

Cochez vos blessures en commençant par la case « légère » puis descendez vers « graves » et enfin « critiques ». Quand vous cochez la première case d'un niveau, décrivez brièvement la blessure subie pour vous souvenir de quoi souffre votre personnage (et du meilleur moyen de vous soigner plus tard). Si vous devez cocher une blessure mais que toutes vos cases sont pleines – vous mourez (et déclenchez probablement votre Ultime action).

## ACTIONS AVANCÉES

### DÉCLANCHER UNE ATTAQUE

- ☐ Sur 12+, votre cible choisit : elle se rend complètement ou vous la mettez hors de combat.

### SE TIRER D'AFFAIRE

- ☐ Sur 12+, vous vous en tirez et faites une découverte importante.

### NÉGOCIER AVEC UN PNJ

- ☐ Sur 12+, votre cible fait ce que vous demandez et vous aide jusqu'à la résolution de votre entreprise.

### CERNER QUELQU'UN

- ☐ Sur 12+, vous n'êtes plus limité par la liste et pouvez poser la question de votre choix.

### TROMPER, DISTRAIRE, OU MANIPULER

- ☐ Sur 12+, vous obtenez les 4 options et pouvez en choisir 1 pour un effet doublé.

### GARDER SON SANG-FROID

- ☐ Sur 12+, vous déstabilisez votre opposition. Annoncez ce qu'il leur en coûtera pour maintenir leur plan d'action.

### LÂCHER LA BÊTE

- ☐ Sur 12+, vos pouvoirs se manifestent inopinément d'une manière utile. Gagnez en Corruption pour rendre cette manifestation permanente.



# ACTIONS DE BASE

## DÉCLENCHER UNE ATTAQUE

Quand vous **déclenchez une attaque** sur quelqu'un, lancez 2D+Sang. Sur un succès, infligez vos dégâts et choisissez 1 :

- » Vous infligez une blessure horrible (dégâts +1)
- » Vous soustrayez quelque chose à votre cible

Sur 7-9, choisissez en plus 1 ci-dessous :

- » Votre cible vous blesse
- » Vous vous retrouvez en mauvaise posture

## SE TIRER D'AFFAIRE

Quand vous profitez d'une opportunité pour **vous tirer d'affaire**, lancez 2D+Sang. Sur un succès, vous vous en sortez. Sur 10+, choisissez 1. Sur 7-9, choisissez 2 :

- » Vous subissez des dégâts pendant votre évasion
- » Vous vous retrouvez dans une autre position dangereuse
- » Vous abandonnez quelque chose d'important derrière vous
- » Vous devez une Faveur à quelqu'un pour vous en être sorti
- » Vous succombez à votre nature profonde et gagnez en Corruption

## NÉGOCIER AVEC UN PNJ

Quand vous **négez avec un PNJ** en usant de séduction, promesses ou menaces, lancez 2D+Cœur. Sur un succès il fait ce que vous lui demandez. Sur 7-9 la cible modifie les termes de l'accord ou demande une Faveur.

Si, avant de lancer les dés, vous **faites valoir une Faveur** que la cible vous doit, vous pouvez ajouter +3 à votre résultat.

## CERNER QUELQU'UN

Quand vous tentez de **cerner quelqu'un**, lancez 2D+Esprit. Sur un succès, reprenez 2. Sur 7-9, la cible retient aussi 1 contre vous. Tant que vous interagissez ensemble, dépensez 1 pour poser une question au joueur concerné :

- » Qui manipule ton personnage ?
- » Contre qui ton personnage a-t-il une dent ?
- » Qu'espère obtenir ton personnage de \_\_\_\_\_ ?
- » Que dois-je faire pour que ton personnage \_\_\_\_\_ ?
- » Qu'est-ce ton personnage est inquiet de voir se produire ?
- » Comment obtenir une Faveur de ton personnage ?

Si vous faites partie de la même Faction posez une question supplémentaire, même en cas d'échec.

## TROMPER, DISTRAIRE, OU MANIPULER

Quand vous tentez de **tromper, distraire ou manipuler** quelqu'un, lancez 2D+Esprit. Sur un succès, la cible est dupe, au moins pour un temps. Sur 10+, choisissez 3. Sur 7-9, choisissez 2 :

- » Vous créez une opportunité
- » Vous lui découvrez une faiblesse ou un défaut
- » Vous embrouillez la cible pour quelque temps

- » Vous vous retirez et évitez toute implication ultérieure

# ACTIONS DE BASE (SUITE)

## GARDER SON SANG-FROID

Quand les choses se corsent et que vous voulez **garder votre sang-froid**, dites au MC quelle situation vous voulez éviter et lancez 2D+Âme. Sur 10+, tout va bien. Sur 7-9, le MC vous dira ce qu'il vous en coûtera.

## LÂCHER LA BÊTE

Quand vous **libérez le pouvoir qui est en vous**, lancez 2D+Âme. Sur un succès, choisissez 1 et gagnez en Corruption. Sur 10+, ignorez la Corruption ou choisissez 1 option de plus :

- » Ajoutez +1 à votre prochain jet
- » Étendez vos sens, surnaturels ou non
- » Effrayez, intimidez ou impressionnez vos adversaires
- » Obtenez une emprise définitive sur un élément vulnérable ou exposé

## AIDER OU GÊNER

Quand vous **aidez** ou **gênez** après le lancer de dés d'un PJ, lancez 2D+sa Faction. Sur un succès, donnez à son jet +1 (pour aider) ou -2 (pour gêner). Sur 7-9, vous vous exposez à un coût, un péril, ou une complication.

# ACTIONS DE FACTION

## ACTIVER SON RÉSEAU

Quand vous **activez votre réseau** pour obtenir ce dont vous avez besoin, nommez qui vous allez voir et lancez 2D+sa Faction. Sur un succès, il est disponible et dispose de la marchandise. Sur 7-9, choisissez 1 :

- » Votre contact se débat avec ses propres problèmes
- » Ce dont vous avez besoin est plus coûteux que prévu.

## METTRE UN NOM SUR UN VISAGE

Quand vous **mettez un nom sur un visage** ou vice-versa, lancez 2D+sa Faction. Sur un succès, vous connaissez la réputation de la cible ; le MC vous dit ce que la plupart des gens savent d'elle. Sur 10+, vous avez déjà eu affaire à elle ; choisissez : obtenez une information intéressante et utile sur elle, ou elle vous doit une Faveur. Sur un échec, le MC choisit : vous ne la connaissez pas ou vous lui devez une Faveur.

## ENQUÊTER SUR UN LIEU DE POUVOIR

Quand vous **enquêtez sur un lieu de pouvoir**, lancez 2D+la Faction qui le contrôle. Sur un succès, vous voyez la réalité qui se cache derrière les apparences. Sur 10+, vous pouvez poser une question au MC sur les manigances et la politique de la Faction en question.

# PROGRESSION

Quand vous utilisez une action de Faction, déclenchez une action intime, honorez ou faites valoir une Faveur, cochez la Faction impliquée. Quand les quatre sont cochées, effacez les coches et gagnez une Progression.

# ACTIONS DE FAVEUR

## RENDRE SERVICE À QUELQU'UN

Quand vous rendez service à quelqu'un, il (ou elle) vous doit une Faveur.

## FAIRE VALOIR UNE FAVEUR

Quand vous **faites valoir une Faveur**, rappelez à votre débiteur les circonstances de celle-ci pour :

- ... Faire qu'un PJ :
  - » Vous rende service à moindre coût
  - » Vous **aide** dans votre entreprise
  - » **Gêne** quelqu'un d'autre
  - » Réponde honnêtement à une question
  - » Annule une Faveur que quelqu'un lui doit
  - » Vous transmette une Faveur que lui doit un tiers.

- ... Faire qu'un PNJ
  - » Réponde honnêtement à une question sur sa Faction
  - » Vous présente à un membre influent de sa Faction
  - » Vous offre un cadeau précieux et utile, sans aucune contrepartie
  - » Annule une Faveur que quelqu'un lui doit
  - » Vous transmette une Faveur que lui doit un tiers
  - » Vous donne un +3 pour **négozier** avec lui (choisissez avant de lancer).

## REFUSER D'HONORER UNE FAVEUR

Quand vous **refusez d'honorer une Faveur**, lancez 2D+Cœur. Sur un succès, vous n'honorez pas votre dette pour le moment, mais la Faveur n'est pas annulée. Sur 7-9, choisissez 1 :

- » Vous devez une Faveur supplémentaire à votre créancier
- » Vous perdez la face devant sa Faction
- » Vous gagnez en Corruption.

Sur un échec, l'étau se resserre. Honorez votre Faveur ou faites face aux conséquences : votre créancier choisit 2 dans la liste ci-dessus ou vous force à renoncer à toutes les Faveurs qu'il vous doit.

## LÂCHER UN NOM

Quand vous **lâchez le nom** de quelqu'un qui vous doit une Faveur, lancez 2D+sa Faction. Sur un succès, le nom a un certain poids et vous offre une ouverture ou une opportunité. Sur 10+, vous conservez la Faveur et cochez sa Faction. Sur 7-9, vous devez dépenser la Faveur. Sur un échec, effacez la Faveur et préparez-vous au choc.