

## CORTEX SUPERNATURAL

revu par Gulix - inspiré par Smallville et Leverage

## INTRODUCTION

Cette version de Supernatural est motorisée par une version personnelle du Cortex System, avec des morceaux tirés de Smallville et de Leverage, également publiés sous Cortex.

Ces jeux et le Cortex System sont publiés par Margaret Weis Publishing.

Ce document ne propose que la mécanique, les conseils aux meneurs, les univers, les inspirations, sont à découvrir dans les différents livres de la gamme.

## SOMMAIRE

Cortex Supernatural .....	1
Introduction .....	2
Les Armes des chasseurs .....	8
Liste des Armes.....	8
Poings .....	8
Flingues .....	8
Bouquins .....	8
Outils .....	8
Charme .....	9
Ruse .....	9
Attribuer les Armes .....	9
Que signifient les dés ? .....	9
La répartition des Armes.....	9
Les Spécialités .....	10
Assigner les Spécialités .....	10
Les Attributs .....	11
Liste des attributs .....	11
Déterminer vos attributs.....	12
Marque et Distinctions.....	13
Comment fonctionnent les Distinctions ?.....	13
Choisir les Distinctions .....	13
Exemples de distinctions.....	13
Marque .....	14
Les Talents .....	15
Comment fonctionnent les talents.....	15

Arme principale .....	15
Activer un Talent .....	15
Effets.....	15
Liste des talents .....	16
Tout est une arme .....	16
Le Faucheur.....	16
Agile comme un chat.....	16
Arme vivante.....	16
Entre les deux yeux ! .....	17
La spéciale du chef .....	17
Joueur de crosse .....	17
Vision tactique .....	17
Mémoire d'éléphant .....	17
Grandes études.....	18
Sciences occultes.....	18
Intuition.....	18
T'as pas ce que je t'ai filé ? .....	18
Copie express.....	18
Né derrière un volant.....	19
News geek.....	19
Salut beauté !.....	19
L'innocence incarnée .....	19
Présence impressionnante .....	19
Leader dans l'âme .....	20
Docteur ès Déguisements.....	20
A menteur, menteur et demi.....	20
Passe-Muraille .....	20

Il est passé par ici, il repassera par là ! .....	20
Oeil de lynx .....	21
Inébranlable .....	21
Concevoir vos propres talents .....	21
Effet .....	21
Activation .....	21
Domaine .....	22
Nom .....	22
Système de jeu .....	23
Action simple .....	23
Exemple – Action de Détection .....	23
Exemple – Action de Première impression .....	23
Fixer les dés .....	23
Action contestée .....	24
Rempporter l'action contestée .....	25
Abandonner .....	25
Aider et supporter .....	25
Combat et Tir .....	26
Scènes d'action .....	26
Combat .....	26
Engager le combat .....	26
Résoudre le combat .....	27
Options de combat .....	27
Rompre le combat .....	28
Atouts et complications .....	31
Atouts .....	31
La logique des atouts .....	31

Complications .....	32
Modifier les complications en pleine partie .....	32
Utiliser les complications .....	32
Complications vs retournements .....	32
Complications intéressantes .....	33
Planification vs Découverte .....	33
Mettre l'accent sur un point .....	34
Faire sans Complications .....	34
Respirez .....	34
Préparez-vous .....	34
Dans le doute, empirez la situation .....	35
Complications & Player Cleverness .....	35
Ne faites confiance à personne .....	35
Exemples de complications .....	35
Utiliser les atouts .....	35
Le rôle des Atouts .....	36
Garder trace des Atouts et Complications .....	36
Vos joueurs préparent un sale coup .....	36
L'option des Atouts vraiment impressionnants .....	37
Récupérer les atouts .....	37
Mélanger Complications et Atouts .....	37
Tricher avec les Atouts .....	37
Exemples d'Atouts .....	37
Expérience et évolution .....	39
Le carnet de chasses .....	39
Rappels .....	39
Entraînement .....	39

Atout caractéristique.....	40
Modifier, changer et détruire les Atouts .....	40
Modifier les Distinctions .....	40
Modifier la Marque .....	40
Modification de parcours.....	40
Pauses.....	41
Règle optionnelle : Niveau de confiance du groupe .....	41
Niveaux de Tension.....	43
Fonctionnement des niveaux de Tension .....	43
Acquérir de la tension .....	43
Perdre de la Tension .....	44
Différents niveaux de Tension .....	45
Points à voir .....	47
Création d'un personnage .....	47
Train de vie, Réputation, Contacts .....	47
Tension .....	47
Combat .....	47
Exemples d'actions courantes .....	47
Psychologie .....	47
a voir - Réécriture .....	47
Adjectifs comme Attributs ? .....	47

## LES ARMES DES CHASSEURS

Les Armes des chasseurs sont ce qui les caractérise lors d'une chasse. Par « Arme », on entend les différents moyens qu'emploient les chasseurs pour mener à bien leurs missions. Chaque Arme correspond plus ou moins à un champ de compétences largement employé dans une partie. Faire du tricot n'est pas vraiment courant lors d'une chasse, on ne retrouve donc pas cette activité dans la liste. Mais il sera ensuite possible de l'inclure dans la description de l'action d'un personnage (tout en l'expliquant), ou de la prendre comme Spécialité ou Talent.

**NB :** dans le cadre de jeu, une « arme » peut signifier à la fois la catégorie de Traits de ce chapitre, ou une arme matérielle, telle un pistolet, une batte de baseball ou un couteau. Pour plus de clarté, quand le terme « Arme » sera écrit avec une majuscule, cela concernera les Traits, et le terme « arme » avec une minuscule désignera l'objet.

### LISTE DES ARMES

Vous trouverez dans cette section la liste des Armes. Chaque Arme est décrite avec des exemples d'utilisation, et représente un domaine très large, ce qui est un choix pour une plus grande liberté d'action et une meilleure fluidité.

### POINGS

Les poings représentent la maîtrise physique du chasseur. Cela n'en fait pas forcément un boxeur d'exception, mais il excelle dans les corps-à-corps (que ce soit les bastons de bar, un art martial, ou même l'escrime). Il possède également une très bonne condition physique, ce qui lui permet d'être performant dans des situations comme les courses-poursuites à pied, les sauts, les épreuves de force. Dans un groupe de chasseurs, le chasseur avec la meilleure valeur de Poings sera généralement en première ligne lors des confrontations.

### FLINGUES

Beaucoup d'adversaires des chasseurs les surpassent très largement physiquement. Le corps-à-corps est donc rarement la meilleure option. Les flingues le sont plus souvent. Par flingues, on entend tout type d'armes de tir, les pistolets, les fusils, les lance-roquettes ou encore les arbalètes. L'entretien, la customisation, l'identification des armes fait également partie des attributions de cette catégorie.

### BOUQUINS

Un chasseur a très peu de chances de survie s'il ne s'intéresse pas aux monstres qu'il combat. Et le plus souvent, les informations nécessaires se trouvent dans des bouquins. Un chasseur avec une forte valeur en Bouquins saura où chercher l'information, dans quels livres, sur quels sites internet, voire auprès de quelles personnes. Il possède également une éducation académique correcte, et peut disposer de connaissances dans des domaines aussi divers que l'histoire, la géographie, les sciences naturelles ou le droit américain.

### OUTILS

Certaines proies des chasseurs nécessitent parfois l'utilisation de moyens peu conventionnels. Il faudra concevoir des pièges, fabriquer une poudre spécifique. La maîtrise des Outils sert à cela. Et à tout ce qui touche au matériel, comme les véhicules, la communication, les détecteurs, ... Même s'ils le réfutent, de nombreux chasseurs doivent improviser lors de leurs chasses. Avoir dans son groupe un chasseur habile de ses mains et débrouillard devient alors une nécessité.

## CHARME

Pour obtenir certaines informations, certains témoignages, l'accès à des scènes de crime, un chasseur doit souvent user de son charme. Cette Arme est utilisée principalement dans la phase de préparation d'une chasse, les monstres étant rarement charmés par un chasseur. La majorité des interactions sociales passent par cette arme, ce qui inclut également l'intimidation, la détection des mensonges, ou le mensonge.

## RUSE

Tout ce qui ne tombe pas sous le coup des Armes précédentes risque de tomber sous le coup de la Ruse. Les chasseurs rusés savent se sortir des pires situations. Que ce soit en usant d'artifices pour tromper l'adversaire, en trafiquant le lieu de la future confrontation, il saura s'en sortir. L'improvisation pure est également son apanage. Et bien sûr, le rusé sait comment rentrer sans se faire voir dans la morgue du coin pour examiner de plus près le cadavre de la dernière victime.

## ATTRIBUER LES ARMES

Vous allez maintenant devoir déterminer quelle est l'Arme de prédilection de votre personnage, et quels sont celles dans lesquelles il n'est pas très compétent. Le niveau des Armes est représenté par la valeur du dé que vous allez lancer quand vous l'utiliserez, et va de D4 à D12.

## QUE SIGNIFIENT LES DES ?

Les dés sont plus que de simples générateurs aléatoires de chiffres. Les dés avec un grand nombre de faces vont non seulement sortir plus facilement de grands nombres, mais ils ont également moins de chances de sortir des 1 (ce qui augmente la réserve de Complications que va vous proposer le meneur). La valeur du dé représente donc l'importance qu'à un domaine dans la vie d'un chasseur.

**D12** : Tout ce qui est mesuré à d12 outrepassa le reste. Cela correspond à un aspect qui va dominer l'action dans laquelle ce dé va être lancé. Les Armes et les Attributs sont rarement à ce niveau-là, mais d'autres Traits peuvent l'être.

**D10, D8** : Ces niveaux indiquent un haut niveau de compétence. Un Trait à ces niveaux est un Trait dans lequel votre chasseur est fiable.

**D6** : C'est le niveau moyen par excellence. Il ne va pas forcément bouleverser le résultat, mais ne va pas non plus amener trop de complications.

**D4** : Le niveau compliqué. Un chasseur est multitâche, et doit savoir être autonome, il saura donc se débrouiller même avec un Trait à d4. Mais il y a de très grandes chances que des complications apparaissent. Mais c'est ce qui apporte des Points d'Intrigue après tout !

## LA REPARTITION DES ARMES

Selon le niveau de jeu souhaité, et donc l'expérience des personnages, la répartition pourra être revue à la hausse ou à la baisse. La répartition pour un chasseur débutant, ayant quelques chasses à son actif, sera la suivante :

**Arme principale** : Le personnage a une Arme de prédilection, qu'il peut noter à d10. Il sera le spécialiste du groupe dans ce domaine, et cela également à le caractériser dans son expérience de tous les jours.

**Arme secondaire** : Le personnage maîtrise une seconde Arme à d8, dans laquelle il peut pallier à la défection du spécialiste du groupe (ou agir en tant que tel s'il n'y en a pas).

**Armes courantes** : Le joueur doit ensuite choisir trois Armes qui auront une valeur de d6. Cela correspond au talent moyen d'un chasseur lambda.

**Arme défaillante** : Enfin, le joueur indique une valeur de d4 dans l'Arme restante. Le personnage n'en a que peu d'intérêt, et peu de compétences. Cette Arme devra si possible être couverte par d'autres membres du groupe, sous peine de déconvenues.

Il est possible de remplacer une des Armes courantes (d6) par une Arme secondaire (d8). Pour faire cela, cependant, une des Armes courantes doit également être dégradée en Arme défaillante (d4). La répartition totale reste la même (40 points), mais le personnage devient plus spécialisé. En accord avec le meneur, toute autre configuration est acceptable. Notez bien cependant qu'il vous faudra désigner une seule Arme principale (même si plusieurs ont une valeur à d10, ou plus). Cette Arme principale doit être une des Armes avec la valeur la plus élevée, et elle servira principalement pour déterminer les Talents accessibles au personnage.

Il est préférable de créer le groupe de chasseurs en commun, afin de bien répartir les rôles et d'éviter d'avoir certaines Armes complètement ignorées, ou plusieurs spécialistes dans la même Arme. Avoir posé le background du personnage avant permet également de mieux répartir les Armes, secondaires notamment, et d'avoir un chasseur cohérent et intéressant à jouer.

## LES SPECIALITES

Vous êtes en chasse d'un homme-phalène, et vous avez décidé d'emprunter l'hélicoptère d'une station de télévision du coin. Bien, comment allez-vous le faire décoller ? Il n'y a pas vraiment d'Arme consacrée au pilotage d'hélicoptère.

Tout ce qu'un chasseur entreprend lors d'une chasse n'entre pas forcément proprement dans le cadre d'une des Armes. Les Spécialités sont une manière de représenter ces compétences qui ne font pas

forcément partie d'un domaine particulier. Elles indiquent que lorsqu'on en vient à utiliser la Spécialité X, le joueur souhaite l'utiliser sous l'Arme Y. Une spécialité rajoute un d6, comme un Atout, quand vous l'utilisez avec son Arme assignée. Elle indique également au meneur qu'il s'agit d'un élément d'intérêt pour le joueur, qu'il aimerait employer au cours d'une chasse.

## ASSIGNER LES SPECIALITES

Il n'y a pas de règle fixe pour assigner une spécialité à une Arme particulière, ni une liste définitive de spécialités. Le joueur doit être capable d'expliquer la raison pour laquelle une spécialité est assignée à une Arme, et elle devra être assez précise pour ne pas pouvoir l'utiliser dans chaque scène non plus. Notez que deux chasseurs peuvent posséder la même spécialité assignée à deux Armes différentes. L'Arme indique simplement comment est exprimée la spécialité. Par exemple, Hélicoptère (Bouquins) indique que le personnage a appris le pilotage dans un manuel, de façon académique, Hélicoptère (Flingues) pourrait s'appuyer sur son passage dans l'armée de l'air, et Hélicoptère (Outils) place le personnage dans la peau d'un autodidacte un peu casse-cou. Peu importe l'Arme choisie, elle restera associée à la spécialité.

Chaque personnage commence le jeu avec deux Spécialités, mais il est possible d'en obtenir d'autres avec l'expérience. Les Spécialités n'ont pas de valeur de dé associée, elles offrent un d6 bonus lorsqu'elles sont utilisées. Un d6 n'a rien de spectaculaire, mais il peut servir de bon soutien pour une Arme à d8 ou d10, et représente une bonne focalisation pour une Arme à d4. A prendre en considération lors du choix initial.

Exemples de spécialités : Explosifs, Conduite, Pilotage, Cuisine, Chant, Chirurgie, Snowboard, Serveur, ...

## LES ATTRIBUTS

Les attributs sont utilisés lors de chaque lancer, associés au domaine correspondant à l'action entreprise. Ils représentent vos attributs physiques et mentaux. La valeur d'un Attribut est évaluée par un dé, de D4 à D10. La section précédente explique à quoi correspond chaque valeur.

### LISTE DES ATTRIBUTS

Les attributs sont au nombre de six : Agilité, Force, Vitalité, Vigilance, Intelligence et Volonté. Chacune est décrite ci-après, vous verrez que chacune comporte un aspect social.

Il est possible que plusieurs attributs puissent être utilisés pour une tâche. L'attribut choisi définira la méthode utilisée pour résoudre l'action. Vous recherchez la description d'une créature dans une bibliothèque ? Fouillez-vous votre mémoire pour vous rappeler dans quel livre vous avez déjà croisé ce monstre ou feuillotez-vous à la volée les différents ouvrages à votre disposition ? Dans le premier cas, vous utiliserez votre Intelligence, dans le second votre Vigilance.

Physiquement, l'**Agilité** représente votre vitesse et votre grâce. Avec une Agilité élevée, vous êtes doué dans les lancers et les réceptions, dans les escalades et les sauts, en équilibre et en course. Cela englobe également une bonne coordination, d'où une bonne habileté à crocheter les serrures, fouiller les poches, ou réparer un moteur. L'aspect social de l'Agilité se base également sur la grâce et la rapidité, mais de votre langage plus que de vos mains. Vous êtes capable de tourner en rond pour confondre votre interlocuteur, de le distraire avec une blague, de détourner son attention avec un débit rapide. Les personnages avec une bonne Agilité font de bons vendeurs, politiciens ou comiques de stand-up.

La **Force** représente plusieurs choses. Elle mesure votre force brute bien sûr, mais elle mesure également votre capacité naturelle à envoyer des gnons ou à trouver la bonne prise lors d'une longue escalade. Les personnes avec une bonne Force font souvent de bons athlètes, soldats ou déménageurs. La Force présente également un aspect mental et social. Utilisez-la socialement pour une présence agressive ou une intimidation. Les gardes du corps, les représentants des forces de l'ordre et les figures du grand banditisme usent souvent de leur Force dans son aspect social.

La **Vitalité** mesure votre santé et votre forme. Découlant de ça, votre endurance (combien de temps pourrez-vous échapper à ce wendigo ?), votre ténacité (combien de coups avant de tomber inconscient ?) et votre résistance (combien de temps pouvez-vous tenir sans dormir ?). Socialement, la Vitalité peut indiquer l'enthousiasme (réel ou feint), la patience et la détermination. Il mesure votre capacité à maintenir l'attention des autres, et à sembler intéresser par ce qu'ils racontent.

La **Vigilance** représente votre capacité à remarquer des choses difficiles à voir. En ce sens, l'attribut concerne à la fois les aspects physique et social. Les personnages alertes ont les sens aiguisés et une compréhension intuitive de la façon dont devraient être les choses. Ce qui leur permet de savoir quand quelque chose ne tourne pas rond. En sens inverse, cela leur permet également de savoir comment tromper la vigilance des autres, par le déguisement, l'illusion et le détournement. Les personnages avec une bonne Vigilance font de bons gardiens de nuit, analystes informatiques ou magiciens (de cabaret).

L'**Intelligence** est liée à la connaissance, la mémoire, la logique et les faits. Connaître les faits permet de se rappeler au moment opportun d'une information vitale pour la chasse courante. Être intelligent permet également d'être convaincant quand on veut mentir à quelqu'un.

La **Volonté** englobe votre confiance, votre force de personnalité et votre détermination. Elle permet de représenter votre présence sociale, la confiance que vous inspirez, le contrôle que vous dégagez. Votre force de persuasion en découle également. Les personnages avec une bonne Volonté font de bons prêcheurs et des chefs charismatiques.

### DETERMINER VOS ATTRIBUTS

Comme pour les domaines, la méthode donnée ici correspond à des personnages débutants, ayant juste quelques chasses à leur actif. Pour des personnages plus expérimentés, vous pourrez revoir à la hausse la valeur totale des attributs.

Votre personnage a un attribut de préférence, à une valeur de d10. 2 autres attributs ont une valeur de d8, et les trois derniers une valeur de d6.

Vous pouvez choisir d'avoir un attribut particulièrement mauvais, avec une valeur de d4. Il remplace alors un des trois attributs à d6, et vous pouvez, au choix, passer un attribut de d6 à d8, ou de d8 à d10.

## MARQUE ET DISTINCTIONS

Chaque chasseur possède des qualités qui ne sont pas liées à une Arme, et qui ne sont pas des spécialités non plus. On les exprime comme Distinctions, des mots ou des phrases courtes qui décrivent un aspect particulier et important de votre personnage. Comme pour les Spécialités, il n'existe pas de liste définitive, elle est ouverte aux propositions des joueurs.

### COMMENT FONCTIONNENT LES DISTINCTIONS ?

Une distinction ajoute un dé au jet du joueur. Cela peut arriver dans deux cas : quand la distinction est à l'avantage du personnage, et quand elle est à son désavantage.

Quand une Distinction est à l'avantage d'un chasseur, il peut ajouter un d8 à son jet. Quand elle est à son désavantage, il peut ajouter un d4 à son jet, et récupérer un Point de Performance (PP) pour le risque encouru.

Notez que les distinctions sont optionnelles. Elles sont entièrement contrôlées par les joueurs. Le meneur ne peut donc pas décider de les activer, mais il peut poser son veto en cas d'utilisation abusive ou incorrecte.

Cela peut sembler légèrement contre-intuitif d'ajouter un dé lorsque la distinction est au désavantage du personnage, non ? OK, alors parlons un peu du dé ajouté.

Un d8 est un dé fort, qui a de grandes chances d'améliorer le résultat final d'un lancer et qui a peu de chances d'entraîner des complications (1 chance sur 8). Par contre, si un d4 améliore le résultat final, l'amélioration reste faible (tous les autres dés auront au mieux tiré 4). Mais ce même d4 a une plus forte probabilité d'entraîner une Complication (1 chance sur 4).

Pourquoi se compliquer la vie alors ? Pour générer des PP bien sûr ! Un joueur a besoin d'autant de ces points que possible, car ils lui facilitent ses jets, et rendent plus facile ses actions futures. Utiliser une distinction à son désavantage lui donne directement un PP, et la possibilité d'en avoir un second s'il obtient un 1, et que le meneur décide d'activer la Complication.

### CHOISIR LES DISTINCTIONS

Un joueur a besoin de distinctions qui fonctionnent dans les deux sens. Lors du choix des Distinctions, la réflexion doit être portée sur les deux types d'utilisation possibles, avantageuse et désavantageuse.

Attention à ne pas viser trop large avec les Distinctions. Utilisées trop fréquemment, elles perdent de leur intérêt. Si une utilisation quasi-systématique d'une Distinction est trouvée, il faut la spécialiser, réduire son champ d'action. Le meneur peut intervenir pour définir les distinctions.

A la création d'un personnage, deux distinctions sont choisies par le joueur. A la fin de la première partie d'un chasseur, les autres membres du groupe définissent une Distinction pour le personnage. Cette Distinction, si acceptée par le meneur, peut être refusée par le joueur du personnage. Il doit dans ce cas en définir une autre, et dépenser un PP pour la peine.

### EXEMPLES DE DISTINCTIONS

Beauté fatale; Acteur; Manipulateur; Mauvais garçon; Passé mystérieux; Plus malin qu'il n'y paraît; Honnête; Alcoolique; Chanceux; Geek; Fou; Sans stress; La vengeance est un plat qui se mange froid; Borné; Sans peur; Tous pour un et un pour tous; Follement amoureux; Homme à femmes; ...

## MARQUE

Un joueur peut décider d'avoir une quatrième Distinction ayant une signification légèrement magique ou mystique. Ce peut être une malédiction, une lignée de sang, une destinée, ou toute autre chose de cet acabit. Mécaniquement, la Marque fonctionne exactement comme une Distinction, mais, pour le meneur, elle agit surtout comme une énorme pancarte cosmique « Bottez-moi le cul ! ».

En marquant son personnage, le joueur s'assure que la marque participera beaucoup à l'aventure, apportant de nouveaux éléments surnaturels. Le choix (ou non) de la Marque est à discuter avec le meneur pour être sûr qu'elle soit bien compatible avec la campagne qu'il prépare.

La section sur l'expérience et l'évolution des personnages indique comment retirer une marque, ou en acquérir une nouvelle.

## LES TALENTS

La base d'un personnage est l'addition de ses Attributs et de ses Armes, mais cette liste ne donne pas une image complète de ce dont il est capable. Tous les chasseurs avec un peu d'expérience ont des talents uniques qui les caractérisent et les sortent du lot. Ces capacités sont représentées par les Talents, des aptitudes spéciales, des connaissances particulières, ou un attrait pour quelque chose de très particulier.

### COMMENT FONCTIONNENT LES TALENTS

Mécaniquement, les Talents procurent des avantages dans des situations particulières. Chaque personnage commence avec deux Talents, d'autres pourront être acquis grâce à l'expérience. La plupart sont liés à l'Arme principale du personnage et améliorent ses capacités dans ce domaine, mais certains ne sont liés à aucun domaine. Les Talents ont trois caractéristiques principales : Arme principale, Activation, et Effet.

#### ARME PRINCIPALE

La plupart des Talents sont liés à des Armes spécifiques. A tout moment, la moitié de vos talents doit être associée avec votre Arme principale. Certains talent sont "Ouverts", et ne sont associés à aucune Arme. Ils comptent comme étant des talents non-associés à votre Arme principale.

Dans le cas d'un nombre de Talents impair, l'arrondi pour calculer la moitié se fait au chiffre supérieur. Ainsi, un personnage possédant 3 Talents devra s'assurer que 2 d'entre eux sont associés à son Arme principale.

#### ACTIVER UN TALENT

Avant d'utiliser un talent, il faut que celui-ci soit activé. Cela représente le fait qu'un talent ne s'applique que dans certaines occasions spécifiques, sous certaines circonstances.

Certains talents sont activés par des détails narratifs. Par exemple, un talent peut nécessiter que d'autres personnages soit dans la scène avec vous, ou qu'une action demandant un timing précis soit effectuée.

D'autres talents sont activés par l'utilisation d'un dé d'une Arme particulière (généralement celle à laquelle le Talent est associé) dans une action, ou par le fait d'entreprendre un type d'action particulier (comme une action de Détection).

Des talents sont activés par une Opportunité, quand le meneur obtient un 1 sur un de ses dés.

Enfin, les talents les plus puissants nécessitent d'utiliser un Point de Performance (PP) pour être activés. Ceux-ci ont généralement d'autres pré-requis également.

#### EFFETS

Les effets des Talents varient, mais ils entrent tous dans quelques catégories générales. Certains permettent une manipulation des dés : ajouter un dé à la main du joueur, en enlever de la main du meneur, ou annuler les 1. D'autres permettent (ou forcent) des relances. D'autres encore autorisent les personnages à utiliser des PP dans

l'intérêt d'un autre personnage. Des talents permettent de modifier le résultat de certaines actions, quand d'autres autorisent l'utilisation d'une Arme ou d'un Attribut à la place d'un autre dans certaines situations.

Beaucoup d'effets vous permettent d'ajouter un dé à votre jet ou d'inclure un autre dé à votre résultat. Il est important de voir la différence entre ajouter un dé à votre jet (ce qui donne un dé de plus dans la main, mais toujours les deux meilleurs pour le résultat final) et inclure un autre dé à votre résultat (ce qui donne le résultat comme somme des trois meilleurs dés, mais avec toujours le même nombre de dés dans la main).

Note : dès que vous avez à ajouter / retirer un dé à votre main ou votre résultat, l'effet reste en place jusqu'à la fin de l'action. Cela inclut les relances et les jets successifs qui pourraient avoir lieu dans le cas d'une opposition en cascade. Une fois le résultat de l'action connu, l'effet se termine.

### LISTE DES TALENTS

#### TOUT EST UNE ARME

Tout ce qui tombe sous la main du personnage devient potentiellement une arme dangereuse.

**Arme** : Poings

**Activation** : Engagé dans un Combat, le joueur a dépensé un PP pour un obtenir une arme improvisée comme Atout.

**Effet** : Le niveau de l'Atout augment d'un rang (d6 -> d8, d8 -> d10, ...)

#### LE FAUCHEUR

On baisse sa garde, on attend le bon moment, et on fauche littéralement son adversaire en prenant tous les risques !

**Arme** : Poings

**Activation** : Le personnage est engagé dans un Combat. Le joueur doit annoncer l'utilisation de ce talent avant de jeter les dés (pour poser ou relancer le résultat).

**Effet** : Le joueur baisse d'un rang le dé de son Arme Poings, et ajoute un d4 à son jet. S'il réussit à conserver le meilleur score ou à relancer le résultat de son adversaire, cela compte comme un Succès Extraordinaire.

#### AGILE COMME UN CHAT

Le personnage est un gymnaste accompli, retombe toujours sur ses jambes, et sait se faufiler dans des espaces incongrus. Un vrai chat (mais a-t-il aussi neuf vies ?) !

**Arme** : Poings

**Activation** : Le personnage accomplit une action, hors combat, qui requiert une certaine agilité pour être résolue. Il utilise son Attribut d'Agilité et son Arme de Poings dans ce jet.

**Effet** : Le dé d'Agilité fait automatiquement son résultat maximum, mais un 1 sur le jet de Poings transforme également en 1 l'Agilité. « J'ai glissé, chef ! »

#### ARME VIVANTE

Le personnage maîtrise une forme de combat particulièrement violente, et est capable de blesser sérieusement à mains nues ses adversaires.



**Arme** : Poings

**Activation** : Le personnage est engagé dans un Combat, et combat à mains nues.

**Effet** : Le personnage peut choisir d'infliger de la tension de type Blessure plutôt que Fatigue sur les coups qu'il porte avec succès (pas sur abandon de son adversaire).

---

## ENTRE LES DEUX YEUX !

Le personnage est un tireur d'élite, capable de réaliser des tirs très précis, que ce soit le cœur, la rotule ou tout autre petite cible.

**Arme** : Flingues

**Activation** : Le personnage tire sur une cible avec une arme de jet, et prend son temps pour viser précisément une localisation.

**Effet** : Le bonus accordé pour viser une cible précise en prenant son temps commence à d6 au lieu de d4. En dépensant un PP, le personnage peut passer son bonus directement à son niveau de Flingues, en ne visant qu'un seul round.

---

## LA SPECIALE DU CHEF

Quand on combat des créatures comme les fantômes, les démons ou les loups-garous, on est souvent forcé d'utiliser des munitions non-conventionnelles. Le personnage en a fait sa spécialité.

**Arme** : Flingues

**Activation** : Le personnage avait connaissance des faiblesses du monstre chassé, et a eu le temps de préparer des munitions spéciales. Il dépense un PP pour déclarer ces munitions.

**Effet** : Tous les personnages du groupe de chasseurs disposant d'armes capables d'accueillir les munitions spéciales préparées gagnent un Atout d6 contre le monstre.

---

## JOUEUR DE CROSSE

Les armes à feu deviennent généralement inutiles (ou très dangereuses) quand on se fait attaquer au corps-à-corps. Pour le personnage, pas de soucis ! Même déchargée, un flingue dans ses mains reste toujours dangereux, un coup de crosse pouvant se révéler dévastateur.

**Arme** : Flingues

**Activation** : Un « flingue » dans les mains, le personnage se voit engagé dans un Combat par un adversaire.

**Effet** : Le personnage peut continuer d'utiliser son Atout représenté par son arme au corps-à-corps, et ajouter son dé de Flingues au jet de dé.

---

## VISION TACTIQUE

Le personnage sait rapidement analyser les situations de combat, et est un fin stratège pour organiser ses compagnons autour de lui.

**Arme** : Flingues

**Activation** :

**Effet** :

---

## MEMOIRE D'ELEPHANT

Le personnage a une excellente mémoire, qui lui permet de se rappeler d'éléments qu'il a eu entre les mains il y a longtemps, ou de détails particuliers concernant une chasse en cours.

**Arme** : Bouquins

**Activation** :

**Effet** :

---

## GRANDES ETUDES

Le personnage a fait de grandes études, sans doute à l'université, et a acquis un bagage de connaissances générales très large, ainsi qu'une bonne connaissance des endroits où chercher les bonnes informations.

**Arme** : Bouquins

**Activation** : Le personnage fait une recherche sur un sujet de connaissances générales ou universitaires.

**Effet** : Le joueur peut ajouter un d6 à son jet, et inclure un dé supplémentaire à son résultat.

---

## SCIENCES OCCULTES

Spécialiste des sciences occultes, le personnage a déjà pratiqué des rituels, parlé des langues occultes, ou tracé des symboles magiques.

**Arme** : Bouquins

**Activation** : Le personnage réalise ou tente d'identifier précisément un rituel, des écrits, des symboles d'origine occulte.

**Effet** : Le joueur ajoute un d6 à son jet de dé. Un PP permet d'augmenter le dé à d8.

---

## INTUITION

Le personnage fait souvent appel à son intuition. Il découvre ainsi des pistes, des indices, des traces sur les monstres qu'il pourchasse.

**Arme** : Bouquins

**Activation** : La première utilisation dans la session coûte donc 1 PP, la deuxième 2 PP, ...

**Effet** : Le joueur pose une question simple au meneur, qui pourrait faciliter la chasse. Le meneur lui répond s'il le désire. Dans le cas où le meneur ne répond pas, le joueur gagne 1 PP (et n'en dépense aucun). En cas d'abus, de question trop complexe, le meneur peut décider de ne pas attribuer ce PP bonus.

---

## T'AS PAS CE QUE JE T'AI FILE ?

Le personnage est un bricoleur, et un partageur.

**Arme** : Outils

**Activation** : Dépenser un PP.

**Effet** : Le personnage donne à un autre membre du groupe un d8 supplémentaire sur un jet, concernant un gadget qu'il a conçu et donné précédemment. L'utilisation du gadget dans la scène doit être décrite.

---

## COPIE EXPRESS

Le personnage a un œil d'artiste, et est rapide en exécution lorsqu'il s'agit de copier l'œuvre d'un autre.

**Arme** : Outils

**Activation** : Le personnage utilise son dé d'Outils dans la création d'une copie d'œuvre d'art, de papiers (d'identité notamment), de photographies.

**Effet** : La tâche est réalisée plus rapidement, les jours devenant des heures, les heures des minutes.

---

## NE DERRIERE UN VOLANT

Le personnage a passé sa vie un volant entre les mains. Les véhicules n'ont aucun secret pour lui, et il en maîtrise parfaitement la conduite.

**Arme** : Outils

**Activation** : Le personnage réalise une action impliquant la conduite d'un véhicule.

**Effet** : Le joueur peut ajouter un dé supplémentaire à son résultat final.

---

## NEWS GEEK

Le personnage est un fondu d'internet, et sait parfaitement utiliser les moteurs de recherche et autres outils pour retrouver l'information qu'il lui faut.

**Arme** : Outils

**Activation** : Le personnage réalise une Recherche à l'aide d'un ordinateur connecté à Internet.

**Effet** : Le personnage peut ajouter son dé d'Outils à sa recherche en plus du dé de Bouquins.

---

## SALUT BEAUTE !

Le personnage est un séducteur né, et sait en jouer. Mais attention, on ne sait jamais comment peut réagir l'autre.

**Arme** : Charme

**Activation** : Le personnage réalise une Action de Première Impression contre quelqu'un pouvant être attiré par lui, en tentant de le séduire.

**Effet** : Le joueur peut ajouter un d10 à son jet s'il le désire, mais il devra dans ce cas ajouter également un d4.

---

## L'INNOCENCE INCARNEE

Le personnage a une bonne tête, et personne ne pourrait douter de ce qu'il raconte.

**Arme** : Charme

**Activation** : Le personnage tente d'influencer quelqu'un, et joue sur son innocence, sa bonté, sa bienveillance (feinte ou réelle). Son vis-à-vis ne doit pas connaître ses intentions réelles.

**Effet** : Le joueur jette à part son dé de Charme. Si aucun de ses dés ne donne de Complications (y compris Charme), son dé de Charme est amélioré pour prendre sa valeur maximum. Sinon, son dé de Charme est transformé en 1. Si son dé de Charme était déjà à 1, la Complication pouvant être générée sera améliorée d'un rang.

---

## PRESENCE IMPRESSIONNANTE

Le personnage sait facilement s'imposer aux autres, que ce soit par sa taille, son look, ses cicatrices, sa voix. En contrepartie, ceux à qui il a à faire ne l'oublient que très rarement.

**Arme** : Charme

**Activation** : Le personnage tente d'intimider, d'influencer quelqu'un par la peur, par sa présence.

**Effet** : Un d8 est ajouté au jet du joueur. Pour une dépense d'1 PP, le dé est augmenté à d10. En contrepartie, quand le personnage repasse quelque part, et qu'il tente de cacher sa présence (en se faisant par un autre, en se faisant discret, ...), il rajoute un d4 à son jet.

---

## LEADER DANS L'AME

Le personnage a une âme de chef, et sait parfaitement coordonner son équipe en lui donnant ses instructions.

**Arme** : Charme

**Activation** : Le personnage est en contact, au moins audio, avec d'autres membres du groupe.

**Effet** : Tout membre du groupe en contact avec le personnage (y compris lui-même) peut dépenser un PP pour générer un Atout pour un autre membre en contact avec le « leader » (y compris lui-même).

---

## DOCTEUR ES DEGUISEMENTS

Les déguisements n'ont pas de secret pour le personnage, et il aime en jouer.

**Arme** : Ruse

**Activation** : Le personnage a déjà interagi avec quelqu'un dans le passé, en ayant endossé une autre identité et / ou un déguisement. De nouveau face à lui, il pose avec une autre identité.

**Effet** : Le personnage ajoute toujours un d6 à sa main lorsqu'il essaye de poser en tant que quelqu'un d'autre et qu'il porte un déguisement. Ensuite, s'il était déguisé à la première ou à la deuxième rencontre avec le personnage (ou à chacune des deux), le meneur ne peut pas utiliser de Complications ou d'autres bonus pour tenter de percer le déguisement.

---

## A MENTEUR, MENTEUR ET DEMI

Le personnage est capable de repérer un menteur mieux que n'importe qui, parce qu'il en est un également.

**Arme** : Ruse

**Activation** : Le personnage tente une action pour savoir si quelqu'un lui ment.

**Effet** : Le personnage ajoute un d8 à son jet pour détecter le mensonge.

---

## PASSE-MURAILLE

Le personnage est un spécialiste des intrusions, et sait comment éviter les caméras, les rondes, crocheter les serrures, et ressortir ni vu ni connu des bâtiments surveillés.

**Arme** : Ruse

**Activation** : Le personnage tente de pénétrer ou quitter un endroit fermé et/ou surveillé.

**Effet** : Le joueur peut transformer les d4 de son jet en d6, et pour chaque Opportunité que le meneur lui donne, il peut transformer un résultat de 1 en 2.

---

## IL EST PASSE PAR ICI, IL REPASSERA PAR LA !

Le personnage est un pisteur hors-pair, capable de suivre sa cible même dans les pires conditions. Il est également très doué pour trouver les petits indices bien cachés.

**Arme** : Ruse

**Activation** : Le personnage tente de suivre des traces, de retrouver des indices dans une « scène de crime », de localiser la tanière d'un monstre.  
**Effet** : Il obtient un Atout d6 pour orienter sa recherche de la part du meneur. Une dépense de 1 PP passe cet atout en d8.

OEIL DE LYNX

Le personnage à la vue d'un aigle et l'ouïe d'un renard.

**Arme** : Aucune  
**Activation** : Le personnage réalise une action de Détection. Un PP peut être dépensé pour un effet supplémentaire.  
**Effet** : Ajoute un d8 au jet de dé. Pour un PP dépensé, le dé à d10.

INEBRANLABLE

**Arme** : Aucune  
**Activation** :  
**Effet** :

CONCEVOIR VOS PROPRES TALENTS

Pour concevoir vos propres talents, considérez les quatre aspects d'un talent dans l'ordre suivant, et inspirez-vous des talents existants.

EFFET

C'est ce que fait réalise le talent. Les effets entrent dans quelques catégories génériques.

**Manipulation des dés** : Permet une relance, annule les 1 du joueur, etc.

**Ajout de dé au jet** : Si l'effet est régulier, faites-en un D6. Moins fréquemment, un D8 fera l'affaire, et si c'est très rare, un D10 voire un D12. L'ajout du dé d'un autre Attribut ou Domaine pourrait être permise. Dans de rares cas, autorisez l'ajout d'un troisième dé au total.

**Manipulation des Points d'Intrigue** : Autorise l'échange de Points d'Intrigue entre personnages, sous certaines circonstances.

**Manipulation des Complications** : Retire ou annule des Complications.

**Bonus sur certaines Actions** : voir les talents XXX comme exemples.

Rendez l'effet intéressant, sans le rendre trop puissant. Des talents avec un effet donnant l'impression d'être indispensables devraient être revus à la baisse.

ACTIVATION

L'activation concerne les circonstances qui permettent au talent d'être utilisé. Elles devraient assez restreintes pour éviter qu'un joueur n'utilise son Talent à chaque utilisation du domaine associé, mais pas trop pour éviter que le Talent ne soit activé qu'une fois toutes les deux ou trois chasses. Comme pour les effets, les activations entrent dans plusieurs catégories.

**Narrative** : Quelqu'un se trouve dans la même scène que vous, vous discutez avec un témoin, vous êtes en sous-nombre, etc. N'importe quoi qui dépend des circonstances de l'histoire plus que des mécaniques du jeu tombe dans cette catégorie.

**Mécanique** : Cela implique que le joueur jette un dé particulier ("Le joueur jette un dé du domaine de Débrouillardise", etc.), réalise une action particulière ("Vous êtes dans une action de combat", etc.), ou que le meneur donne au joueur une Opportunité (en obtenant un 1 sur un jet de dé).

**Dépense de Point d'Intrigue** : Si l'effet est particulièrement puissant, et que le meneur ne souhaite pas que le joueur l'utilise trop souvent, demander la dépense d'un point d'intrigue est une bonne façon de limiter l'usage. Restreindre l'usage à une utilisation par scène peut rendre le même effet.

DOMAINE

Le domaine devrait refléter le type de personnage le plus enclin à réaliser ce genre de choses. Certains talents sont appropriés pour tous les personnages, d'autres peuvent correspondre à plusieurs domaines à la fois. Résister à la tentation de proposer un grand nombre de talents génériques, les personnages choisissent leurs domaines de compétences pour une raison, et ils n'aiment pas forcément que d'autres qu'eux excellent dans leur domaine de prédilection.

NOM

Pour terminer, le nom du domaine est plus important qu'il n'y paraît. Il doit être évocateur et mémorable. Des talents avec des noms cools et funs demandent à être utilisés, et les talents sont faits pour être utilisés.

## SYSTEME DE JEU

Le système de jeu repose sur un principe de confrontation entre deux lancers de dés, pour lesquels on conserve les deux meilleurs scores pour calculer le résultat final. Ce système est décliné en quelques variantes, pour « simuler » divers types d’actions.

### ACTION SIMPLE

Une action simple est une action qui ne nécessite qu’un seul jet de dé de la part des deux participants (généralement le meneur et un joueur). Celui qui obtient le meilleur résultat l’emporte. Une action simple est quelque chose d’immédiat, qui n’appelle pas forcément une réaction (ou une réaction bien différenciée, qui amènera d’autres jets). Comme exemples, on peut citer un tir d’arme à feu, détecter une cible, frapper et mettre inconscient un innocent qui passait par là, crocheter une serrure, tracer un symbole magique, traduire un rituel ...

Une action simple peut être très longue sur la durée (traduire un rituel par exemple), cela n’empêche qu’elle reste simple dans son exécution de par son unicité. Créer une potion qui nécessite différentes manipulations et ingrédients ne sera par exemple pas une Action Simple (sauf si le meneur décide qu’il n’est pas intéressant de s’y attarder de trop).

Dans les faits, lorsqu’une Action Simple est requise, le meneur fait un jet pour placer la difficulté. Pour cela, il utilise les dés à sa disposition selon l’élément qui intervient contre le joueur. Pour le crocheteur d’une porte avec une *Serrure compliquée d8* d’un *Bâtiment officiel d8*, il jettera deux d8. Il peut ajouter les Complications adéquates à son jet, comme une *Tempête tropicale d10* qui gênera le joueur dans son entreprise. Pour calculer son résultat final, le meneur conserve ses deux meilleurs jets, et les additionne. Notez que certains adversaires, sur certains types de jet, peuvent conserver plus de jets (comme les joueurs avec des Talents ou des PP). Pour des conseils sur la valeur à donner à un élément, voir la section « Fixer les dés » plus loin.

Une fois la difficulté fixée, le meneur indique au joueur quel Attribut et quelle Arme il doit utiliser. Le joueur peut alors décider d’utiliser des Atouts, des Talents, puis jette les dés qu’il a récolté. Il additionne les deux meilleurs dés pour obtenir son résultat. Si son résultat est supérieur à la difficulté, l’Action est réussie. En cas de résultat inférieur ou égal, l’Action est manquée, et le meneur décrit ce qui ne s’est pas bien passé.

### EXEMPLE – ACTION DE DETECTION

### EXEMPLE – ACTION DE PREMIERE IMPRESSION

### FIXER LES DES

Déterminer une difficulté pour un jet n’est pas toujours intuitif. Il est possible pour un meneur de s’en tirer avec les éléments déjà en jeu, comme les Complications, mais ce n’est pas forcément fiable. Parfois, le meneur n’aura rien sous la main, les joueurs partiront dans une direction totalement imprévue, et les éléments déjà présents ne seront d’aucune aide.

Dans ce cas, voici un petit guide pour créer une difficulté sur deux mots applicables à peu près à tout élément : *Truc d6* et *Normal d6*. Ainsi, si vous avez besoin de faire un jet pour le gars de la sécurité, et que vous n’avez aucune autre information, alors c’est un Truc Normal (ou un Gars Normal ici), donc 2d6. Tout simplement.

Cela ne correspondra pas toujours au résultat voulu. Un jet pourra être trivial, pourra être amené à créer des Complications. Un joueur pourra rendre son jet plus difficile simplement en se rendant la tâche difficile (en baratinant sur un sujet qu’il ne maîtrise pas, par exemple). Pour ces situations, un modèle de difficulté cinématique peut être appliqué.

Un tel modèle repose sur deux axes, deux questions à se poser sur l’action : est-ce important, et est-ce intéressant ?

Si la partie était un film en cours de tournage, de quelle importance serait la tâche ? Est-ce trivial, comme distraire la réceptionniste pour lui voler la clé d’une chambre ? Ou est-ce une tâche critique, comme terminer le rituel avant que la porte des enfers ne s’ouvre totalement ? Par leur nature, les tâches importantes amènent beaucoup de tension et de risque, et la valeur du dé d’importance indique que des tâches identiques peuvent avoir une importance différente selon le contexte. Remettre en fonctionnement une arme enrayée n’est pas très important quand on se repose tranquillement au motel, mais quand un lycanthrope court vers nous, ça le devient nettement plus.

L’intérêt peut également être vu à travers le prisme du film de la partie : à quel point cette scène peut-elle être captivante ? Est-elle excitante ? Si les personnages s’en sortent, la scène en deviendra-t-elle mémorable ? Les tâches difficiles tendent à être plus intéressantes, du moment qu’elles sont visibles pour le spectateur : la traduction d’un vieux grimoire est sans doute aussi intéressante qu’une autre traduction, c’est-à-dire pas beaucoup.

Le résultat, en se basant sur ces deux axes, fait que plus un jet est prenant, plus il est difficile. La meilleure récompense sera la plus difficile à obtenir. Le tableau suivant expose rapidement comment peuvent être interprétées les différentes valeurs des dés sur chaque axe.

Dé	Importance	Intérêt
d4	Triviale	Terne
d6	Normale	OK
d8	Notable	Sympa
d10	Considérable	Excitant
d12	Critique	Enorme

### ACTION CONTESTEE

Parfois, un personnage va rencontrer une opposition active. Le résultat de l’action servira alors à déterminer qui prend l’avantage sur qui. Ces Actions Contestées impliquent une escalade du conflit, chaque camp essayant de placer la barre plus haut que son adversaire, jusqu’à ce qu’un seul camp reste en lice.

Une Action Contestée remplace une Action Simple, mais représente une lutte plus qu’une simple manœuvre. L’exemple le plus courant d’une Action Contestée est l’Action de Combat (par Combat, on entend corps-à-corps), mais cela peut couvrir toute sorte de conflit, comme une Possession, un Exorcisme, ou une Filature.

Une Action Contestée utilise, comme une Action Simple, un Attribut et une Arme. Dans le cas d’un Combat, il s’agira généralement de Force et Poings. Il est possible d’y rajouter des Atouts, des Complications, des Talents, comme pour un jet classique. Généralement, les Complications qui apparaissent lors d’une Action Contestée sont utilisées au cours de cette Action, mais il est possible de les faire durer (voir plus loin).

Une Action Contestée démarre lorsqu'un camp décide d'agir, et jette les dés pour placer l'enjeu. Dans le cas où il n'est pas clair qui engage l'Action, les deux camps jettent leurs dés, et le plus haut résultat place l'enjeu. Le camp adverse peut alors décider d'Abandonner, ou tenter de relever l'enjeu.

#### REMPORTER L'ACTION CONTESTEE

Dès qu'un camp a placé un enjeu assez haut pour que son adversaire n'arrive pas à le dépasser, il remporte l'Action, selon ses termes. Généralement, il peut mettre « hors-jeu » son adversaire. Dans l'exemple d'un concours de bras de fer, il aura gagné le duel, mais également blessé son adversaire. Si un exorciste remporte son Action contestée face à un démon, il aura sauvé la victime de possession et sans doute banni le démon (les rituels et autres exorcismes seront vus en détails ailleurs). Le perdant est généralement à la merci de son adversaire, qui peut décider de l'issue de l'action.

Il est possible de remporter automatiquement une Action contestée en relevant l'enjeu de 5 ou plus (soit un Succès Extraordinaire). Cela ne fonctionne qu'avec un seul adversaire face à soi, et pas sur le premier jet, qui n'a pas de résultat à relever.

#### ABANDONNER

Avant de lancer les dés, un des participants à une Action Contestée peut décider d'Abandonner. Dans ce cas-là, l'adversaire remporte toujours l'Action, mais les effets de la défaite sont moindres pour le camp perdant. Cela peut varier selon les circonstances, mais en général, le vainqueur appliquera une Complication d6 au perdant, comme *Honteux d6* pour le perdant du duel de bras de fer, ou *Epuisé d6* pour l'exorciste qui aura échoué à faire sortir le démon. Cette complication durera jusqu'à la fin de la scène suivante, ou jusqu'à ce qu'elle soit réglée (par du repos, des soins, ...). Il y a des chances que le perdant soit également exclu de la scène en cours (selon les circonstances). De plus, un joueur ayant abandonné et recevant une Complication gagnera un PP également. Pas si mal, finalement.

#### AIDER ET SUPPORTER

## COMBAT ET TIR

Cette section concerne les deux méthodes principales de confrontation directe, le Combat au corps-à-corps (on utilisera Combat pour la suite), et le Tir. Ces deux types d'action reposent sur les mécanismes de base du système de jeu, mais pour les rendre plus vivants et plus excitants, quelques options sont possibles. Des exemples seront également fournis, ce qui permettra de se faire une idée de comment les mettre en scène.

#### SCENES D'ACTION

On peut considérer que les actions de Combat et de Tir auront généralement lieu lors de scènes d'Action. Les différents personnages impliqués auront tous l'occasion d'agir, mais il peut être utile de définir un ordre d'action.

On considère que deux « camps » existent, celui des personnages, et celui de leurs adversaires. Chaque camp joue à tour de rôle. L'introduction de la scène indiquera généralement quel camp a l'initiative, et joue en premier. Dans le cas contraire, un jet d'initiative (Vigilance + Agilité) pourra décider de l'ordre d'action. Tous les personnages jettent pour l'initiative, et le camp avec le score le plus bas joue en dernier. Au sein d'un camp, les personnages jouent selon leur ordre d'initiative. Un personnage peut volontairement décider de baisser son initiative jusqu'à 1.

Dans une scène d'affrontement classique, on considère qu'un tour de jeu (une Action pour chaque protagoniste) correspond à environ 10 secondes. Selon les besoins, il est possible de modifier cette valeur. Par exemple, pour simuler une nuit de défense face à une horde de zombies / infectés, faire des tours de 30 minutes où il faut tenir jusqu'au lever du soleil sera plus indiqué. La durée d'un tour permet aux joueurs de savoir quelles actions ils peuvent entreprendre en un tour, et définit également la durée nécessaire pour les Actions Programmées.

#### COMBAT

Le combat au corps-à-corps est quelque chose de très violent, généralement expéditif, encore plus face à des créatures habituées à déchiqueter leurs proies à mains nues. Pour simuler le Combat, on utilisera le système des Actions contestées.

#### ENGAGER LE COMBAT

Pour engager un Combat, il faut se placer au contact avec son adversaire. La notion de déplacement est volontairement laissée abstraite ici, la description de la scène devant permettre aux joueurs et au meneur de se faire une idée de qui peut ou ne peut pas engager tel adversaire.

Il se peut que le chemin vers son adversaire soit encombré, difficile. Un jet standard contre la difficulté du terrain peut être nécessaire, un échec signifiant un empêchement, un ralentissement. Une Complication générée à ce moment-là pourrait signifier une chute inopportune. A l'inverse, le terrain peut être joué comme un avantage, un jet étant aussi demandé, et pouvant apporter un Atout pour le premier tour de Combat.

Exemple 1 : Supposons que John souhaite attaquer avec sa machette la goule située à quelques mètres de lui, mais séparée par quelques tombes et haies. Le terrain est *Encombré d6*, et en plus *Il pleut à verse d6*. Pour engager la goule, il peut tenter de sauter les obstacles, et jeter son Agilité et ses Poings. Il peut aussi décider de faire attention où il met les pieds et trouver le chemin le plus sûr, ce qui donnera plutôt un jet de Vigilance et Ruse. Si le jet réussit, pas de souci pour attaquer la goule ensuite. En cas d'échec, il n'aura pas été assez rapide, aura fait le mauvais

choix ou se retrouvera bloqué derrière une haie trop profonde. S'il obtient un 1 sur son dé, il y a de grands risques qu'il glisse *Par terre d6*, voire *Dans la haie d6*. Des complications gênantes pour la suite, qui pourraient même être d8 s'il obtient deux 1.

Exemple 2 : John, toujours lui, a repéré un métamorphe, et l'a suivi jusqu'aux docks. Planqué au-dessus d'un container, il le voit arriver dans sa direction, et s'apprête à lui sauter dessus, et prendre ainsi l'avantage dès ce premier contact. Le saut va être réglé par un jet d'Agilité et de Poings, pour une réception brutale sur la cible, ou de Ruse, si le saut est fait pour la distraire. La difficulté sera basée sur la *Hauteur d6* et la *Surprise totale d4* de la cible. En cas de réussite, le premier jet de Combat bénéficiera d'un Atout d6 correspondant, un Succès Extraordinaire passant cet atout à d8. Le joueur pourra en tout cas utiliser cet assaut au moment de résoudre le combat (en faisant chuter son adversaire, en se retrouvant sur lui, ...). En cas d'échec simple, le combat se déroulera normalement. En cas de Complications, aïe, plus dure sera la chute...

---

## RESOUDRE LE COMBAT

Un Combat se résout par une Action Contestée. Le combattant actif décrit l'attaque qu'il réalise, et jette les dés correspondants (généralement Force et Poings) pour placer l'enjeu. A chaque jet, les protagonistes peuvent modifier leur comportement, tant que cela reste réaliste dans l'intervalle de temps. En 10 secondes, il est difficile de passer efficacement de la machette à la hache.

Si un personnage remporte l'affrontement (c'est-à-dire pas d'abandon), il peut choisir d'infliger de la Tension à son adversaire, en utilisant son dé le plus élevé non-utilisé dans le résultat final. Par défaut, un Combat provoque de la Tension de type Fatigue. L'utilisation d'armes létales (épées, haches, couteau, ...) permet de provoquer de la Tension de type Blessure. De nombreuses créatures provoquent également de la Tension de type Blessure, avec leurs griffes, leurs crocs, leur force surhumaine, ...

Si un personnage abandonne un affrontement, cela signifie qu'il prend quand même le coup, tout en l'amoindrissant. Dans le cas où son adversaire peut lui infliger de la Tension de type Blessure, il peut changer le type en Fatigue. Il peut également choisir de diminuer d'un cran la Tension infligée. Dans le cas où la Tension infligée ne serait que d0 (ce qui augmente d'un cran la Tension), elle est simplement annulée. Une tension d4 baissée d'un cran passe à d0.

On peut donc voir que le Combat est potentiellement très dangereux, puisque même en lançant l'offensive, un personnage peut se retrouver perdant et blessé.

---

## OPTIONS DE COMBAT

Cette section propose des options de combat, qui permettent des manœuvres différentes. Elles influent principalement sur l'issue d'une confrontation. Il est possible d'opter pour une de ces options à n'importe quel moment d'une Action contestée, du moment que la situation le permet. On peut ainsi commencer un Combat normalement en frappant son adversaire, celui-ci prend le dessus avec une grosse frappe, et opter pour une Esquive car il sera presque impossible avec une frappe standard de gagner la confrontation.

### Refuser le combat / Esquiver

Il peut arriver qu'un personnage ne souhaite pas blesser son adversaire, mais plutôt le garder occupé. Ou alors qu'il soit parfaitement conscient de son infériorité, et que l'esquive soit pour lui une option plus sûre. Dans ces cas-

là, plutôt que d'utiliser le duo Force / Poings, il peut utiliser Agilité / Poings. Avec une bonne description, il est même possible d'envisager la Ruse à la place de Poings. Si le personnage échoue dans sa tentative, le résultat reste identique. S'il réussit, il ne prend évidemment aucune Tension, mais n'en inflige pas forcément. Il peut en effet choisir d'infliger de la Tension de type Enervement à son adversaire, ou obtenir un Atout d'*Esquive réussie d6* pour son prochain jet de Combat contre cet adversaire.

### Désarmer

Désarmer un adversaire est quelque chose qui peut s'avérer très utile quand celui-ci manie une arme particulièrement dangereuse. Le personnage qui tente de désarmer son adversaire (ou de lui enlever des mains ce qu'il tient) utilise pour cela le duo Agilité / Poings. S'il gagne la confrontation, il fait perdre à son adversaire l'objet visé, et tout Atout qui pourrait en découler. S'il échoue, mais pas en cas d'abandon, son adversaire peut choisir de lui infliger de la Tension normalement, ou de le désarmer également, mais uniquement dans le cas où la première tentative de désarmement avait lieu avec une arme. Le personnage perd alors son arme et tout Atout y étant rattaché.

### Attraper / Immobiliser

Attraper et immobiliser un adversaire peut parfois s'avérer nécessaire, pour l'empêcher de fuir, le mettre à la merci d'un autre combattant, ou l'envoyer vers un endroit bien précis. Un personnage tentant d'en attraper un autre ne doit pas être armé. Son jet de Combat utilise soit Force soit Agilité (selon la méthode utilisée), et l'Arme Poings. En cas de réussite, il a réussi à attraper son adversaire, qui se retrouve *Immobilisé d6*. En cas d'échec, son adversaire (s'il en a la possibilité, s'il n'est pas armé), peut retourner la situation à son avantage.

Tant qu'il immobilise son adversaire, un personnage peut conserver sa position, ce qui n'implique pas de jet. Il peut tenter de lui infliger de la Fatigue, bénéficiant de l'avantage *Immobilisé d6* pour son adversaire. Il peut également lui donner un coup, pour tenter une Blessure (s'il est capable de réaliser des blessures à mains nues), mais cela rompt l'immobilisation. Enfin, il peut tenter de le déplacer de quelques mètres, ceci recouvrant un jet de Force / Poings, toujours avec l'atout *Immobilisé d6*. En cas d'échec, il peut s'attendre à ce que son adversaire se libère, voire le prenne à son propre jeu sur un succès extraordinaire.

Pour se libérer d'une prise d'immobilisation, il faudra réussir à utiliser la Force ou l'Agilité, et les Poings. Une réussite permettra de se débarrasser de l'Immobilisé d6, un succès extraordinaire de le retourner contre son adversaire. En cas d'échec simple, la valeur de l'atout d'immobilisation pourra augmenter d'un cran, ou l'adversaire pourra délivrer un rang de Fatigue supplémentaire.

### Faire tomber

### Frappe localisée

---

## ROMPRE LE COMBAT

## TIR

Un Chasseur a très souvent recours aux armes à feu.

### TIRER SUR UNE CIBLE

Le Tir est une Action Simple, qui nécessite que le tireur utilise l'Attribut Vigilance et l'Arme Flingues. La difficulté dépend de la cible, qui utilise sa valeur de base. Si elle est consciente du tireur, elle peut également ajouter sa valeur d'Agilité. Bien sûr, comme pour tous jets, les Complications et les Atouts viennent s'ajouter aux lancers.

La distance à laquelle se trouve une cible modifie également le jet du tireur. Il existe trois « distances », qui sont abstraites et sont à définir selon la situation. Un tir à bout portant permet d'augmenter sa Vigilance d'un cran, un tir à longue distance demande de le diminuer d'un. Un tir à distance standard utilise la Vigilance standard.

La taille de la cible influe également sur le dé de Vigilance. Une cible de taille standard (humaine) ne modifie pas le dé. Toute cible plus grande l'augmente d'un cran, voire deux si c'est vraiment gigantesque. Dans le cas d'une cible de la taille d'un bras, d'une jambe, le dé est réduit d'un cran. Une cible de la taille d'une main, d'un pied, ou une tête réduit la valeur du dé de deux crans, et s'il s'agit de viser un aussi petit détail qu'un œil ou le cœur, le dé est réduit de trois crans. En cas d'échec du tir, la cible toute entière est ratée.

Notez que si le dé de Vigilance descend sous le d4, le tir souhaité est impossible à effectuer. Le personnage n'est tout simplement pas assez compétent.

En cas de succès, la cible accumule de la tension, généralement de type Blessure (Fatigue dans le cas d'arme non-léthale), selon les règles de tension standards (en utilisant le dé le plus haut non-utilisé dans le résultat). En cas de succès d'extraordinaire, il est possible de transformer la tension de type Fatigue en Blessure. On peut aussi incrémenter d'un rang le niveau de tension, ou toucher une cible d'un rang inférieur (la main quand on visait le bras, par exemple). Enfin, selon la situation, un « effet spécial » est toujours possible, comme faire tomber sa cible.

### ACTIONS LIÉES AU TIR

Tout personnage peut prendre son temps pour aligner une cible. Viser une cible permet d'ajouter un d4 à son jet. Pour chaque tour de confrontation supplémentaire passé, sans perdre de vue la cible ni être déconcentré, le personnage peut augmenter d'un cran ce dé. Un tour passé à viser permet donc d'ajouter un d6 à son jet de tir. En tirant dès le premier tour de visée, le personnage n'a pas forcément fait le point, et risque des Complications avec le d4. Le dé de visée ne peut pas excéder en valeur l'Arme Flingues du personnage.

Tirer, recharger et dégainer prend généralement un tour, sauf cas spécifique, comme une arme très complexe, ou mal rangée.

La couverture et la visibilité sont gérées par le système d'Atouts et Complications, comme une *Pénombre d8*, un *Couvert d6* ou un *Bunker d10*.

### SE FAIRE TIRER DESSUS

Il est possible, mais plutôt rare, que les personnages se fassent tirer dessus. Dans ce cas, ils n'auront que leur Poings, qui représentent leurs aptitudes physiques générales, pour les sauver. S'ils sont conscients de leur tireur,

ils pourront à la place utiliser, selon la description de leur comportement, Vigilance/Agilité et Poings/Ruse. Tout atout logique est également utilisable, que ce soit un *Gilet pare-balles d8* ou une *Chance de cocu d6*.

## ATOUTS ET COMPLICATIONS

La majorité des Traits sont statiques, mais, parfois, il est nécessaire de refléter des situations temporaires, comme lorsqu'un Chasseur dispose d'une arme spécifique à un adversaire, ou quand les forces de l'ordre se montrent plus suspicieuses qu'à l'ordinaire. On utilise pour cela les Atouts et les Complications.

### ATOUTS

La notion d'Atout couvre tout ce qui va en faveur des personnages. Cela peut être du concret, comme un sac de sel, ou totalement abstrait, comme leur Mojo. La plupart du temps, les Atouts entrent en jeu quand un joueur dépense un Point d'Intrigue pour en créer un. Avec un PI, on peut créer un Atout d'une valeur D6 utilisable dans la scène courante, et pour 2 PI, on peut le conserver pour le restant de la chasse. Certains Talents permettent d'améliorer cette capacité. Notez qu'il n'existe pas d'Atout générique, un Atout doit toujours être nommé et décrit.

Les Atouts ne doivent pas être utilisés sur chaque jet. Un atout doit être utilisable d'une certaine manière, s'intégrant dans la description de ce que réalise le personnage. Tout cela est très ouvert, et peut amener à des choses incongrues, surtout avec des joueurs créatifs, mais c'est une bonne chose. Cela amène à une autre spécificité des Atouts : il doit y avoir des situations dans lesquelles un Atout ne sera pas exploitable. Dans le cas d'objets physiques, comme le sac de sel, cela est aisé à déterminer. Pour des Atouts plus abstraits, il convient néanmoins de bien clarifier les situations dans lesquelles ils sont utiles. Revenons-en à notre Mojo : s'il est utilisé sur chaque jet, il devient trop vague, et fait un mauvais Atout. S'il est spécifié qu'il fonctionne lors des interactions avec des membres du sexe opposé, il devient plus spécifique et utilisable.

Il est également important de noter que les Atouts peuvent disparaître, et qu'une explication doit être fournie à leur disparition possible. A nouveau, avec les objets physiques, c'est assez simple. Pour les atouts abstraits, il faut réfléchir à leur logique. Reprenons notre exemple du Mojo, il pourrait être perdu quand le personnage échoue à impressionner un membre du sexe opposé.

Cette idée de brièveté des Atouts est importante parce que, même si un personnage a « acheté » un Atout pour la durée d'une Chasse, il est possible que quelque chose lui arrive. Supposons qu'un personnage prenne comme atout un Enorme Couteau D6. Cela peut servir pour de nombreuses choses, mais si les personnages se font arrêter et fouiller, le meneur pourra confisquer le dé ou carrément l'annuler. Il se peut que le personnage puisse récupérer son Atout plus tard (sans dépenser de nouveau PI), mais cela demandera du temps et de l'effort.

### LA LOGIQUE DES ATOUTS

Lors d'un combat de bar, si un personnage ramasse une queue de billard mais ne dépense pas de Point d'Intrigue, peut-il s'en servir comme Atout ? Il s'agit d'une arme après tout ?

Et bien non. En fait, un personnage qui sait se battre utilisera souvent son environnement comme arme, c'est inné chez lui. Utiliser une queue de billard, s'en prendre d'abord au plus faible, prendre un air effrayant, tout cela fait partie de sa panoplie de combat. Dépenser un PI ne transforme pas automatiquement la queue de billard en une arme létale. En fait, cela signifie quelque chose, que « cette queue de billard est importante ». Quand il racontera la bagarre, ce sera la bagarre « avec cette queue de billard », pas juste une autre bagarre sans intérêt. C'est ce qui rendra cette bagarre mémorable.

### COMPLICATIONS

A chaque fois qu'un joueur obtient un 1 sur un de ses dés, le meneur peut lui donner un Point d'Intrigue, et ajouter par la même occasion une Complication à la Chasse. Une Complication est un Trait de valeur D6, et chaque 1 supplémentaire obtenu par le joueur lors du jet augmente la valeur de 1 cran. Ainsi, si le joueur obtient trois 1 sur son jet, la Complication aura une valeur de D10 (de D6 à D8 à D10). Le meneur peut ensuite ajouter ce Trait à son jet quand il le souhaite, en opposition aux joueurs.

Notez que le meneur n'est pas forcé d'utiliser cette Complication tout de suite, ni contre le joueur qui a obtenu le 1. Il a toute latitude pour créer sa complication, et aucune raison de ne pas être créatif.

Les Complications peuvent ajouter de nouveaux éléments, mais aussi pour faire monter les enchères, ou ajouter un Beat à une scène. Disons que pendant la bagarre, le joueur tire une Complication. Le meneur décide que quelqu'un a renversé une vieille lampe à huile, et ajoute le trait « Incendie D8 » à la scène. Si la bagarre est terminée, le dé ne sera pas forcément d'une grande utilité, mais l'incendie complique la situation. Peut-être le personnage va-t-il avoir des difficultés à sortir, et il va devoir décider que faire de ses adversaires inconscients.

Comme les Atouts, les Complications ont des limites. Elles ne doivent pas s'appliquer à tous les jets de dés, et il doit exister un moyen de s'en débarrasser, évident ou pas.

### MODIFIER LES COMPLICATIONS EN PLEINE PARTIE

Parfois, les joueurs ne voudront pas qu'une Complication traîne trop longtemps. Si leur cible est « En Alerte D8 », cela risque de rendre les choses difficiles. Cela peut valoir le coup pour les joueurs de prendre un peu de temps pour se faciliter la tâche. Ce que doit faire chaque personnage dépend de la Complication en question, mais, normalement, cela signifie qu'ils doivent agir – utilisant un Beat dans la scène – et jeter les dés. En cas de succès, la Complication est retirée. En cas d'échec, soit elle augmente d'un cran, ou une nouvelle Complication est introduite.

### UTILISER LES COMPLICATIONS

En tant que meneur, la gestion du flux des Complications va être une des choses les plus difficiles de la partie, mais également des plus gratifiantes. Comme vous deviendrez plus à l'aise avec cette idée, vous remarquerez que vous aurez besoin de planifier avec moins de rigueur les problèmes à venir – les Complications des personnages vous donneront le jus nécessaire pour le prochain problème à venir, et le suivant, et encore le suivant. Statistiquement, toute scène avec quelques Beats générera au moins une Complication, et si cette Complication est utilisée pour alimenter la scène suivante, vous pouvez potentiellement conserver la partie sous pression ad vitam aeternam.

### COMPLICATIONS VS RETOURNEMENTS

La vérité est que la ligne entre les Complications et les Retournements de situation est très fine, tellement fine qu'une série de Complications peut très facilement culminer en un Retournement de situation. Si la Chasse que vous menez génère assez de Complications, vous pouvez très bien ne jamais introduire de Retournement de situation – les problèmes individuels introduits peuvent garder le groupe occupé pour la durée de la partie. Bien sûr, certains scénarios dépendront toujours d'un retournement de situation, mais les Complications sont une des



raisons pour lesquelles les personnages ne peuvent jamais être totalement sûrs s'il y aura ou non un retournement de situation. Les garder dans la surprise est ce qui est intéressant.

Quand un retournement de situation intervient, vous devriez prendre une seconde pour examiner les Complications qui sont déjà apparues. Le changement causé peut rendre certaines obsolètes – dans ce cas, séparez-vous en tout simplement. Bien d'autres vont encore arriver.

---

## COMPLICATIONS INTERESSANTES

Les meilleures Complications font toujours sens. Elles sont une évolution naturelle de la scène et des détails entourant la chasse, mais en même temps, elles peuvent être une sacrée surprise. Quand une Complication intervient, réfléchissez à qui est en jeu et à ce qui se passe, puis pensez à ce dont à besoin cette partie.

Bien qu'une Complication puisse être à peu près tout, il y a une quelques catégories génériques dans lesquelles on peut généralement la placer. La première, et probablement la plus intéressante, concerne les révélations. Quelqu'un ou quelque chose qui a déjà été introduit révèle posséder un nouveau trait – le musée de la ville possède en fait un « Système de sécurité avancée D8 », ou le jeune métamorphe est en fait « Plus fort qu'il n'y paraît D8 ». Ces révélations ne devraient pas contredire ce qui s'est déjà passé dans la partie. Vous pouvez continuer à ajouter des révélations à un même personnage, et cela peut devenir une façon intéressante de transformer un simple figurant en une pièce importante du scénario, en le rendant simplement plus intéressant.

L'option suivante est l'addition, quand un élément nouveau est ajouté à la partie. Le plus souvent, cela prend la forme de nouvelles personnes ou de nouveaux problèmes. Les nouvelles personnes sont assez aisées à intégrer, mais les problèmes sont plus spécifiques. L'introduction d'un nouveau problème doit servir un but précis dans le jeu – cela transforme une situation dans laquelle les joueurs n'auraient normalement pas à jeter de dés en quelque chose qui nécessite d'être résolu. Par exemple, prenons l'exemple où un personnage tente de s'introduire dans un entrepôt pour y dérober quelque chose. Normalement, un Beat devrait suffire. Mais une Complication peut amener à un problème lorsqu'il découvre un « Très bon verrou D8 », ou que la porte est « Bloquée de l'intérieur D8 ». Il faudra alors réussir une nouvelle action pour régler ce nouveau problème. Il faut noter qu'une simple Complication peut proposer un challenge important à un personnage si ses faiblesses sont exploitées. Prenez la porte bloquée de l'intérieur, un personnage fort et n'ayant pas besoin de discrétion pourra l'ouvrir d'un puissant coup de pied, mais un spécialiste du crochetage risque de se trouver bien embêter.

---

## PLANIFICATION VS DECOUVERTE

Des meneurs ambitieux peuvent avoir remarqué quelque chose concernant la nature des Complications. Si vous pouvez les utiliser pour introduire des personnages et des problèmes, et ensuite les mettre en scène, pourquoi ne pas faire de tout une Complication ? On peut, on peut. Mais c'est un peu plus compliqué qu'il ne paraît. Faire ainsi demande de remplir les détails à la volée, ce qui est exactement ce qu'aiment faire certains meneurs. Plutôt que de planifier en détail le scénario, vous n'avez qu'à esquissez rapidement l'intrigue, puis garnir le tout avec des détails et des problèmes issus des Complications qui arriveront. Dans cette approche, le meneur sera aussi surpris que les joueurs des événements à venir.

Consider, for a moment, how Sterling is introduced in the TV show. When we first meet him, we don't know much about him, but over the course of the episode and subsequent episodes, we get a fuller picture. Now, imagine this in a game from the Fixers perspective; this might be because he had already written up Sterling and he reveals him over time—that's certainly the normal assumption. But what if, when he started, the Fixer didn't know any more

about Sterling than the players did? He's just Insurance Investigator d8 at the outset, but the Crew decides to mess with him, gains a Complication, and suddenly he picks up Evil Nate d8 as a Trait. Over the course of play, he picks up other Traits, like Bastard d8 and Opportunist d8 (and maybe gets Bastard bumped up to d10, just to be thorough) and after a few sessions, Sterling is a well fleshed out character, created entirely through play. This is just one example, but a Fixer who enjoys flying by the seat of his pants can build almost anything this way.

---

## METTRE L'ACCENT SUR UN POINT

Une Complication n'a pas à changer la situation. Parfois, il s'agit simplement de mettre l'accent sur un point précis. Mettons que lors d'une chasse à un loup-garou, vous utilisiez une Complication pour indiquer que le sous-bois (dans lequel a lieu une confrontation) est « Glissant D8 ». Cela ne signifie pas que de l'huile a été déversée dans le sous-bois. Généralement, les sous-bois sont glissants, mais dans ce cas précis, le fait qu'il soit glissant importe beaucoup.

---

## FAIRE SANS COMPLICATIONS

Parfois, vous aurez besoin de définir les Traits d'éléments alors que vous n'avez pas de Complications à utiliser. Parfois, il s'agira d'éléments planifiés, d'autres fois, vous vous adapterez aux surprises que vos joueurs vous réservent, mais il vous faudra alors sortir quelque chose de nulle-part. Ce sera presque toujours un D6.

Un des avantages du meneur est une réserve virtuellement sans limite de D6 à jeter. Puisque D6 signifie « normal », indiquer que quelque chose est un « Flic D6 » ou un « Musée D6 » est comparable à indiquer qu'il s'agit d'un flic ou d'un musée. Il n'y a rien d'intéressant ou d'exceptionnel à son propos, mais la direction que la partie prise lui a donné assez de lumière pour signifier quelque chose dans cette scène. Réalisez que vous pouvez toujours vous servir de vos D6 pour résoudre des décisions inattendues.

---

## RESPIREZ

Il est important de se rappeler que vous n'avez pas à utiliser une Complication tout de suite. Si vous souhaitez compliquer le jet qui vient d'être lancé, vous pouvez le faire, mais vous pouvez également conserver ces Complications pour les utiliser ailleurs dans la scène. Cela vous offre quelques instants pour terminer le beat en cours, de manière à réfléchir sur ce que vous allez faire ensuite, et sur ce qui va mal se passer.

Vous découvrirez qu'une Complication de côté est un des meilleurs outils de votre arsenal pour conserver tout le monde concerné par la scène en cours. Quand un joueur semble ne rien avoir à faire, utilisez la Complication pour lui jeter un problème à la figure. Une Complication est toujours une bonne excuse pour attirer l'attention d'un joueur.

---

## PREPAREZ-VOUS

Même si vous ne pouvez planifier les Complications précisément, vous pouvez les préparer. Tout d'abord, quand vous créez la situation d'origine, cela vaut le coup de l'examiner et de réfléchir à ce qui pourrait mal se passer. Qu'est-ce qui pourrait se briser ? Qui pourrait se montrer au mauvais moment ? Qu'est-ce qui pourrait empirer ? Il y a de très fortes chances que vous trouviez quelques exemples. Si ce n'est pas le cas, révisez le scénario et voyez s'il vous intéresse vraiment. Si vous n'arrivez pas à imaginer des événements se passant mal, c'est un signe que

vous n’êtes pas totalement investi. Une bonne raison pour prendre du recul et peut-être faire quelques changements.

Il est également utile de développer une réserve de Complications dans laquelle piocher quand vous recherchez une idée. Réfléchissez-y quand vous n’êtes pas en train de jouer. En lisant, en regardant la TV ou au cinéma, examinez comment les choses empirent et comment sont contrecarrés les personnages. Allez-y et volez ces idées, au pire, vous pourrez dire que vous y rendez « hommage ». Inspirez-vous de votre vie de tous les jours, également. Des choses frustrantes, gênantes, vous arrivent ? Gardez-les en mémoire pour placer les joueurs dans ces mêmes situations.

Des exemples de Complications se trouvent plus loin dans cette section.

### DANS LE DOUTE, EMPIREZ LA SITUATION

En manque absolu d’idées ? Vous pouvez toujours prendre une Complication existante et la rendre plus intense. C’est rapide et facile.

### COMPLICATIONS & PLAYER CLEVERNESS

De temps en temps, vos joueurs vont vous surprendre. Ils vont prendre une Complication que vous avez introduite comme un problème pour eux, et l’utiliser à leur avantage. Cela risque de vous surprendre la première fois, et, selon le style de vos joueurs, il y a des chances que cela se reproduise plus ou moins souvent.

Vous pourriez avoir envie de leur refuser cette utilisation, qui est en quelque sorte de la triche. Si c’est le cas, tempérez cette envie. Laissez vos joueurs avoir la chance d’être cools et intelligents.

### NE FAITES CONFIANCE A PERSONNE

Si vous souhaitez intégrer une touche de conspiration dans votre partie, les Complications sont de très bons moyens d’y parvenir. Prenez quelques éléments thématiques, comme des anneaux d’appartenance à une société secrète, d’anciens artefacts, des messages codés, etc., et introduisez-les comme Complications. Ça n’a même pas besoin d’être d’un intérêt particulier pour le scénario en cours, elles ont juste besoin d’apparaître de temps en temps, assez pour que vos joueurs commencent à s’interroger à leurs propos. Et quand cela arrivera, vous aurez peut-être une idée de ce que cela signifie.

### EXEMPLES DE COMPLICATIONS

#### UTILISER LES ATOUTS

La règle d’or des Atouts est la suivante : vous ne devriez que très rarement avoir une raison de dire « non » pour un Atout. Même s’il semble déséquilibré, ce n’est toujours qu’un D6. L’Atout lui-même a très peu de chances de faire pencher la balance. Et le truc est là : les joueurs prendront parfois un Atout pour le bonus, mais plus généralement, ils le prendront pour les trucs cools qu’ils pourront en faire. Picking up a full wine glass d6 and an empty wine bottle d6 for two Plot Points is not something you do for the extra d6 alone—you do it so you can say

you just beat the crap out of those guys with an empty bottle and a full glass. To some extent, Assets provide the player the chance to control his own special effects budget.

### LE ROLE DES ATOUTS

Les Atouts offrent donc aux joueurs beaucoup de liberté pour ajouter des éléments à une scène. Les Atouts existent dans les mêmes catégories générales que les Complications, mais possèdent une couche supplémentaire liée à la manière dont le joueur les a introduits. Cela donne une indication forte sur le niveau de confort d’un joueur quant à la création des Atouts, qui peut être intéressant à considérer du point de vue du meneur. Le fait est que, même si vous êtes totalement ouvert à laisser libre court à la création de vos joueurs, discuter un peu des origines d’un Atout permet d’éviter toute confusion.

La première origine d’un Atout est l’opportunité (à ne pas confondre avec l’Opportunité obtenue lorsque le meneur obtient un 1). Lorsque le joueur prend un élément déjà introduit dans la scène (comme une épée sur le mur) ou quelque chose qu’il pourrait facilement porter ou acheter (comme un téléphone portable ou un couteau-suisse). Les Atouts d’opportunité représente le joueur prenant avantage des éléments déjà en jeu, ou se limitant à des éléments qu’il contrôle – voire lui-même. Il n’y a rien qui empêche un joueur de dépenser un Point d’Intrigue pour prendre l’Atout « Enervé D6 ».

Nous avons ensuite les Atouts de possibilité. Ce sont des éléments qui n’ont pas été explicitement placés en jeu, mais qui font sens dans le contexte. Si le meneur décrit une bibliothèque richement garnie d’une université réputée, mais ne la décrit pas en détails, un joueur peut raisonnablement s’attendre à trouver un livre particulier. Ce sont des éléments dont la possibilité d’existence est très forte, et le joueur achetant cet Atout évite à tout le monde la conversation pour savoir si oui ou non on trouve cet exemplaire.

Enfin, nous avons les Atouts d’inspiration. Quand un joueur introduit un tel Atout, c’est presque comme s’il jouait le rôle du meneur pendant un instant. Cela ouvre un monde d’Atouts qui ne sont pas forcément physiques. Les joueurs peuvent utiliser ce genre d’Atout pour tomber sur un taxi au bon moment, faire de la personne qu’ils interrogent un « Fervent Catholique D6 » ou quelqu’un « Intéressé uniquement par l’argent D6 ». Comme la limite est toujours d’un D6, il est rare qu’un joueur résolve un problème directement de cette manière, mais il peut se rendre la vie plus facile, et pas seulement avec le D6. Un Atout peut modifier le problème. Un garde suspicieux peut être maîtrisé par les Armes, mais s’il devient « Crédule D6 », passer par Subterfuge peut être utilisé plus facilement.

### GARDER TRACE DES ATOUTS ET COMPLICATIONS

Il y a une bonne chance qu’une partie génère plus ou moins une douzaine d’Atouts et de Complications, dont certains resteront actifs un certain temps. Vous n’avez pas envie d’en perdre la trace, et, même si chaque joueur gardera en mémoire ses Atouts, il est préférable que la table entière soit au courant des Atouts et Complications en jeu. Une excellente méthode est d’utiliser des cartes ou des post-it. Ecrivez simplement le nom de l’Atout ou de la Complication sur la carte ou le post-it, avec la valeur du dé. Si vous avez beaucoup de dés, vous pouvez même placer le dé correspondant dessus. Dans tous les cas, placez ces aide-mémoires en face de vous. Si l’Atout ou la Complication s’améliore, changer le dé ou modifiez la valeur inscrite. Une fois le Trait disparu, retirez simplement la note. Facile !

### VOS JOUEURS PREPARENT UN SALE COUP

La plupart du temps, un joueur utilisera immédiatement un Atout qu'il vient d'introduire. Mais parfois il vous surprendra. De temps en temps, un joueur achètera un Atout pour la durée de la partie (avec 2 Points d'Intrigue), et puis ne fera rien avec. Ne vous inquiétez pas. Il y a de grandes chances qu'il ait un plan en tête, et qu'il soit en train de mettre en place des éléments pour les utiliser plus tard juste au bon moment. Peut-être que ça arrivera, ou pas. Et si cela intervient d'une manière vraiment impressionnante, considérez peut-être la règle optionnelle « Atout vraiment impressionnant » présentée plus bas.

Si vous découvrez ce qu'il prépare, ne ruinez pas ses plans simplement parce que vous le pouvez. Utilisez plutôt une Complication pour l'embêter, et si votre joueur vous surprend en utilisant un Atout d'une manière inattendue, prenez-le bien.

---

## L'OPTION DES ATOUTS VRAIMENT IMPRESSIONNANTS

De temps en temps, un joueur fera quelque chose de vraiment impressionnant avec un Atout. Il fera quelque chose de tellement improbable, cool ou malin que cela vous fera tomber des nues. Quand cela arrive, autorisez-le à augmenter d'un cran la valeur de son Atout, uniquement pour ce jet. Ce n'est pas grand-chose, mais c'est une bonne façon de récompenser les joueurs qui sortent des sentiers battus et rendent la partie plus fun.

---

## RECUPERER LES ATOUTS

Les joueurs vont sans doute chercher à récupérer vos Atouts, et vous pouvez faire de même avec les leurs, mais c'est à utiliser avec précaution. Contrairement aux joueurs, quand un meneur récupère un Atout, cela donne rarement une impression très maline. Il semble simplement que le meneur exerce son pouvoir. Faites donc attention aux Atouts que vous récupérerez. Si vos joueurs sont excités par un Atout, ou réalisent quelque chose d'intéressant avec, gardez vos mains dans vos poches. Mais si l'Atout est clairement là pour le D6 plutôt que pour ce qu'il pourrait apporter à l'histoire, alors vous pouvez y aller.

---

## MELANGER COMPLICATIONS ET ATOUTS

Comme récupérer les atouts des joueurs est quelque chose à laquelle il faut faire attention, une autre solution existe pour manipuler les Atouts des joueurs. Vous pouvez mettre en jeu une Complication sur l'Atout, et c'est une excellente manière de modifier les éléments du jeu.

Comme la Complication est liée à l'Atout, elle restera en jeu avec l'Atout. C'est une excellente manière de montrer comment un élément peut prendre un mauvais tour.

---

## TRICHER AVEC LES ATOUTS

Sérieusement, il est très difficile de tricher avec les Atouts. Les Atouts semblent avoir une très grande valeur et être faciles à exploiter. Après tout, ce n'est pas difficile de ramasser un bon paquet de D6, garantissant ainsi un jet correct. C'est vrai, d'un certain point de vue, mais peu importe le nombre de D6, le résultat du jet ne sera jamais exceptionnel. Et, même s'ils produisent moins de Complications que les D4, jeter de nombreux D6 est un appel aux problèmes. Au final, rien ne sert donc de se prendre la tête sur une possible triche avec les Atouts.

---

## EXEMPLES D'ATOUTS

Rappelling Gear—Sure, it's worth an extra d6 when climbing, but the real advantage is that without it you just can't jump off the side of a building (or down the center of a really long stairwell). Sophie and Parker's stunt in The Second David Job? Now you're seeing it.

Duct Tape—Is there anything it can't do?

Caffeine Buzz—Pound enough coffee and the Asset is definitely on the table.

Distraction—This can take any number of forms, from a loud noise across the room or a momentary bump from a passerby. This is the classic Asset for deceptions.

The Latest Hardware—Whether it's a computer, a phone, or any other gadget, the most cutting edge gadgets make worthwhile gadgets.

The Right Clothes—To look the part.

A Clipboard—It is something of an old chestnut in crime fiction that you can get into any building with a uniform, a clipboard, and the right attitude. It may be a cliché, but it's a cliché well worth supporting.

## EXPERIENCE ET EVOLUTION

Ce système d'expérience pour le JDR Supernatural est inspiré de celui de Leverage, qui utilise une version remaniée du Cortex System. Il remplace le système des Points d'avancement présent dans le Corebook de Supernatural.

Ce système d'expérience est utilisable avec la version standard du Cortex System, mais est conçue principalement pour fonctionner avec une version modifiée utilisant des bouts de Leverage et de Supernatural, qui est en cours de développement.

Le système d'expérience est basé sur les précédentes chasses auxquelles a participé un personnage. On considère qu'une chasse correspond à un scénario effectué lors d'une session de jeu. Dans le cas de parties longues, une chasse peut s'étirer sur plusieurs sessions. Le meneur doit alors décider si elle est séparée en plusieurs chasses dans le carnet ou pas.

### LE CARNET DE CHASSES

Chaque fois qu'un personnage termine une chasse, il peut l'inscrire à son Carnet de chasses. Une page de la feuille de personnage est dédiée à ce carnet (elle peut être répétée autant de fois que nécessaire si le personnage participe à de très nombreuses chasses). Cette liste de chasses permet au personnage de garder une trace de son expérience à travers ce qu'il a vécu. Chaque chasse recevra un titre (par le Meneur ou les Joueurs, mais le même pour tous), et chacun pourra y indiquer quelques notes.

### RAPPELS

Un joueur peut utiliser son Carnet de chasses pour des Rappels, en faisant référence à des actions d'une chasse précédente qui peut s'avérer utile dans la chasse actuelle. Bien que le joueur puisse mentionner de manière brute la chasse correspondante, il est plus agréable d'y faire référence d'une manière plus subtile. Le bénéfice de cette utilisation est équivalent à celui d'un Point de Performance (PP) pour la scène en cours.

Exemple : John est en train de pourchasser un sorcier dans une forêt. Le joueur décide d'utiliser un Rappel concernant la chasse du « Loup-garou de Westbrook », où il avait également dû courir à toute allure dans une forêt (dans le rôle du chassé cependant). « Encore ces saloperies de branches ! » dit-il alors qu'il écarte les branches qui se dressent dans sa course. Le joueur gagne un PP à utiliser pour cette poursuite.

Il n'est possible de faire un Rappel à une chasse spécifique qu'une fois par session, d'où la présence de la petite case dans le Carnet de chasses, qui permet de tenir un compte des utilisations faites.

### ENTRAINEMENT

Un personnage peut « dépenser » des Chasses pour obtenir des améliorations permanentes, comme une nouvelle Spécialité, un nouveau Talent, ou l'amélioration d'un Attribut ou d'une Arme. Une chasse dépensée reste dans le Carnet de chasses, mais ne peut plus être utilisée pour un Rappel.

Le nombre de chasses à dépenser pour obtenir une amélioration dépend de cette dernière. Le tableau suivant indique le total requis selon l'amélioration souhaitée.

Amélioration	Nb de Chasses
Atout caractéristique	1
Nouvelle spécialité	2
Nouveau Talent	4
Améliorer un Attribut	8
Améliorer une Arme	8

Améliorer un Attribut ou un Rôle signifie de le passer au rang supérieur. d4 devient d6, d6 devient d8, etc. La valeur maximum est d12.

Une nouvelle Spécialité ou un nouveau Talent permet au personnage de choisir son augmentation en respectant les mêmes règles qu'à la création.

### ATOUT CARACTERISTIQUE

Pour le coût d'une Chasse, un personnage peut obtenir un Atout caractéristique, quelque chose de fortement associé avec le personnage, qui a des chances d'intervenir dans chaque partie (mais pas forcément). Cela inclut des lieux (La casse de Bobby, Le box de John Winchester), des ressources (La Chevrolet Impala '76, Le Colt), etc. Le premier Atout caractéristique a une valeur de d8, les suivants d6.

### MODIFIER, CHANGER ET DETUIRE LES ATOUTS

Ces Atouts peuvent être perdus, volés ou détruits. Dans ce cas, le personnage peut récupérer un autre Atout caractéristique de même valeur. De plus, entre deux chasses, un personnage peut décider qu'un de ses Atouts a pris plus d'importance, et échanger sa valeur avec un autre. Cela peut-être réalisé autant de fois qu'on le souhaite, avec la seule restriction qu'un Atout ayant eu la valeur d8 ne peut jamais repasser à d8.

### MODIFIER LES DISTINCTIONS

Les Distinctions sont des éléments légèrement différents des autres sur la feuille de personnage, et il est possible qu'elles aient besoin d'être modifiées. Parfois, un joueur trouvera qu'une Distinction ne correspond plus au personnage joué, ou qu'elle n'est plus intéressante à utiliser. Quand un joueur souhaitera modifier une Distinction, il préviendra le meneur, de préférence assez tôt avant que le scénario ne soit établi. Cela donne au meneur le temps de préparer ce changement. Parfois, cela pourra signifier que le personnage a un choix important à faire, qui reflète une nouvelle priorité, ou cela pourra être aussi simple que l'occasion de faire un petit discours pour le personnage. Quoiqu'il en soit, le personnage pourra modifier sa Distinction à la fin de la partie.

### MODIFIER LA MARQUE

### MODIFICATION DE PARCOURS

Quand un personnage possède un Talent ou une Spécialité que le joueur trouve inutile, il devrait également en discuter avec le meneur avant la partie. Si le Talent ou la Spécialité en question s'avère réellement sans utilité, et qu'il n'a pas été utilisé depuis longtemps, le meneur peut autoriser le joueur à l'échanger avec un autre. En cas de doute, le meneur peut décider de reporter la décision à la fin de la partie. En gardant un œil sur ce que fait le

personnage pendant la partie, le meneur et le joueur pourront décider plus facilement si la modification est raisonnable ou pas.

Le meneur peut parfaitement introduire des possibilités d'utilisation du Talent ou de la Spécialité durant le jeu. Pas de façon masquée, mais plutôt frontalement. Ainsi, le meneur donne explicitement au joueur un choix : qu'il utilise le Talent ou la Spécialité, et on admettra que cela fait partie intégrante du personnage, ou à l'inverse qu'il refuse son utilisation. Dans ce cas, le joueur devrait être libre de supprimer et remplacer son Talent ou sa Spécialité à la fin de la scène, si tant est qu'il fasse son changement rapidement. Si le joueur a besoin d'un peu de temps pour y réfléchir, cela pourra attendre la fin de la partie.

## PAUSES

Après un certain nombre de parties (généralement 8 ou plus), il est temps de penser à faire une Pause. Cela peut arriver naturellement comme résultat d'événements dramatiques dans le jeu, ou alors cela peut correspondre à un saut dans le temps de la part du meneur. Les Pauses correspondent à des périodes entre les différents arcs narratifs, un peu comme les pauses estivales ou de mi-saison dans les séries TV.

Quand une Pause intervient, les joueurs doivent dépenser toutes les Chasses de leur carnet, avant de commencer une nouvelle liste.

## REGLE OPTIONNELLE : NIVEAU DE CONFIANCE DU GROUPE

Le niveau de confiance entre les membres d'un groupe de Chasseurs est quelque chose de très important. S'ils veulent simplement survivre à certaines rencontres, il est vital pour eux d'avoir un brin de confiance envers les autres. Etablir cette confiance, la faire croître de jour en jour, c'est ce qui va transformer ce groupe d'étrangers en une coterie de chasseurs, voire presque une famille.

Les personnages peuvent dépenser une Chasse pour investir de confiance un autre personnage. Ce personnage est choisi, et il est préférable que les deux personnages aient passé du temps ensemble lors de la Chasse dépensée. Les Chasses dépensées en Confiance peuvent toujours être retirées et dépensées ailleurs, mais ce qui est important, c'est que tant que de la confiance est investie envers un autre personnage, le chasseur peut l'utiliser à la manière des Distinctions.

La Confiance est un Trait particulier qui indique que le chasseur s'est lié avec d'autres personnages. De manière générale, on ne peut l'utiliser pour générer des D4 que lorsqu'un autre membre du groupe rend votre boulot plus difficile. TODO : poursuivre traduction une fois mieux compris

## NIVEAUX DE TENSION

L'idée des Niveaux de Tension est de mesurer l'état des personnages dans différentes conditions. La plus évidente, et celle à laquelle la plupart des joueurs penseront en premier, est le niveau de Blessure, qui est une jauge des blessures qu'a reçues le personnage. Il en existe d'autres, mais pour expliquer le fonctionnement de base, c'est celle-là qui sera utilisée.

### FONCTIONNEMENT DES NIVEAUX DE TENSION

L'idée est assez simple : plus un personnage est blessé, plus son niveau de Blessure est élevé. Le niveau de Blessure est représenté par un dé (d4, d6, etc.). La valeur du dé indique la sévérité de la blessure, la gravité augmentant avec la valeur du dé.

Chaque niveau de Tension est associé à un Attribut du personnage. Dans le cas des Blessures, il s'agit de la Vitalité. La valeur du personnage dans cet Attribut indique la limite qu'il peut atteindre dans ce niveau de Tension. Il est possible de dépasser cette limite, mais cela demandera de gros sacrifices.

Un personnage « indemne » commence la partie avec tous ses niveaux de tension vides. Au fur et à mesure des confrontations, ces niveaux pourront augmenter (voir section suivante). Lorsqu'un personnage possède un niveau de tension inférieur à sa limite (*Blessure d6* pour une *Vitalité d10* par exemple), et que l'action qu'il entreprend peut être impactée par son état, il rajoute un d4 à son jet.

A partir du moment où son niveau de tension égale ou dépasse sa limite, le d4 est toujours ajouté à son jet, mais en plus, le jet opposé inclut un dé supplémentaire, de la valeur de tension. Ainsi, pour une *Blessure d8* sur un personnage avec *Vitalité d8*, toute action physique, impactée par cette blessure, nécessitera d'inclure un d4 dans le jet du personnage, et l'opposition rajoutera un d8 à son lancer.

A partir du moment où un niveau de Tension dépasse la limite autorisée, le personnage devient hors-jeu pour la scène. Selon l'issue de la confrontation ayant amené cette tension (abandon, succès extraordinaire, ...), un des deux camps peut choisir la manière de mettre hors-jeu le personnage. Cela peut varier énormément selon le type de Tension et les circonstances de la scène. Le meneur peut autoriser le joueur à modifier cette mise hors-jeu par la dépense de quelques PP.

Le joueur peut aussi décider que son personnage s'accroche, et, en dépensant un PP, reste présent jusqu'à la fin de la scène. Cela n'est possible que si le niveau de Tension est à d12 ou moins. S'il dépasse d12, le personnage ne peut pas s'accrocher. Au début de chaque scène suivante, le joueur devra dépenser un PP pour rester en jeu, ainsi qu'à chaque nouvelle augmentation de son niveau de Tension.

### ACQUERIR DE LA TENSION

Voici comment un personnage peut acquérir de la Tension. Avant un jet de dé, le meneur indique que l'action à venir peut procurer de la Tension. Pour un niveau de Blessure, l'action est probablement un combat ou quelque chose de dangereux physiquement (et implicitement, le risque a des chances d'exister également pour l'adversaire). Les deux camps jettent leurs dés comme d'habitude, et une fois le résultat déterminé, le vainqueur choisit un dé parmi ceux qu'il n'a pas utilisés pour calculer son résultat. Le niveau de Blessure infligé est égal à la taille de ce dé.

*Par exemple, si le vainqueur a obtenu les résultats 6(d8), 6(d6), 7(d10), 8(d8) et 4(d4), son résultat est de 15 (7+8). Après ça, le dé le plus haut est un 6, qui est apparu sur deux dés (un d6 et un d8). Le joueur peut donc choisir lequel utiliser, et ce sera probablement le d8. Son adversaire a donc maintenant un niveau de Blessure de d8.*

Si la cible est déjà blessée, il y a deux possibilités. Premièrement, si le nouveau niveau de Blessure est plus élevé que l'ancien, ce dernier est remplacé. Si le niveau de Blessure actuel est inférieur ou égal au nouveau, alors il augmente d'un cran. Cette règle s'applique aussi quand il n'y a pas de dé à utiliser. Cela correspond à un d0, qui incrémente le niveau d'un cran.

*En reprenant l'exemple précédent, si la cible avait déjà un niveau de Blessure d4, le niveau d8 l'aurait remplacé. Si la cible avait par contre un niveau d8, égal à la valeur de Blessure infligée, le niveau aurait été incrémenté d'un cran, et serait passé à d10.*

Si la cible était déjà à d12, l'augmentation d'un cran n'a pas lieu, mais la cible passe alors hors-jeu comme indiqué dans la section précédente.

### PERDRE DE LA TENSION

C'est aux joueurs de trouver un moyen de diminuer la tension subie par leurs personnages. Pour cela, à eux d'imaginer les scènes et les actions adéquates.

Une tension mineure, c'est-à-dire inférieure à la limite de l'attribut associé, disparaîtra facilement, une simple action permettant de l'annuler. Néanmoins, selon la situation dans laquelle sont les joueurs, il peut s'avérer dangereux de faire une pause.

*Jennifer a subi une tension de type Effroi d6 (Volonté d8) suite à sa rencontre avec un spectre vicieux. Le spectre disparu, Dean tente de le rassurer en trouvant les bons mots. Il jette Vigilance d8 et Charme d10 contre l'Effroi d6 pour la calmer. En cas de réussite, l'Effroi disparaît totalement. L'action pourrait être plus difficile si les Ricanements horribles d6 du spectre étaient en jeu comme Complication.*

Une tension égale à la limite autorisée est plus difficile à perdre. Là encore, c'est aux joueurs de déterminer la méthode qu'ils souhaitent employer pour diminuer cette tension. Cela devrait être plus long, plus difficile. Et ce genre de tension ne disparaît pas aussi facilement. Le principe « inverse » d'acquisition de tension est utilisé. Une fois l'action réalisée, le joueur peut utiliser son dé le plus élevé, non utilisé pour déterminer le résultat, pour faire baisser sa tension. Un d4 diminue la tension d'un cran, un d6 de deux crans, etc. Par contre, contrairement à l'acquisition de tension, un d0 ne diminue rien du tout.

*Dean s'est fait projeter contre un arbre par la créature qu'il pourchassait. Celle-ci s'est enfuie, mais il a subi un niveau de Blessure de d10 (pour une Vitalité d10), son épaule s'étant disloquée. Seul, il tente de se la remettre en place comme il peut. Il réalise un jet de Force d6 et Poings d8 contre sa Blessure d10. Forcé d'utiliser ses deux dés pour calculer le résultat, il décide de dépenser un PP pour générer l'atout « C'est pas ma première épaule disloquée d6 ». S'il obtient ses deux meilleurs scores sur les d6, il pourra utiliser son d8 pour passer sa blessure à d4. S'il ne peut utiliser qu'un d6, sa blessure passera à d6. Mais encore faut-il qu'il fasse un meilleur score que la Blessure.*

Quand un personnage est mis hors-jeu quand il accumule trop de tension, on peut le considérer comme ne participant plus à la scène. Mais après ? Cela dépend beaucoup de comment a été décrite sa mise hors-jeu, et du type de tension qui l'a provoquée. De la colère ou des blessures n'amènent pas vraiment les mêmes effets. Il faut

également prendre en compte le moment où a lieu l'événement. En début de partie, il convient de faire revenir plus facilement les personnages pour ne pas léser les joueurs. Par contre, tout retour devrait se faire avec de la tension restante, et pourquoi pas des PP en moins. Encore une fois, les joueurs doivent prendre l'initiative pour décrire ce qu'ils entreprennent pour faire revenir leur compagnon. Une blessure trop grave ou une peur bien ancrée sont également des éléments à garder en mémoire pour l'évolution d'un personnage.

## DIFFERENTS NIVEAUX DE TENSION

Vous avez maintenant la base des niveaux de Tension, et vous allez pouvoir découvrir le potentiel de cette mécanique.

La première chose à noter est qu'il y a de la place pour d'autres niveaux que le niveau de Blessure. Lesquels devraient dépendre du ton et de la nature de votre partie. Par exemple, un niveau de Fatigue serait très intéressant, ou un niveau d'Enervement si de nombreuses interactions sociales sont prévues. Un niveau de Folie, quand la réalité n'est pas forcément ce qu'elle paraît être, peut être tout indiqué également.

La liste des niveaux est ouverte, et serait à définir en même temps que l'environnement de la campagne. Cela permettrait de définir conjointement des Talents associés à ces niveaux de Tension (voir plus loin). Voici une liste non-exhaustive de niveau pouvant s'adapter à différents styles de jeu : Peur, Colère, Fatigue, Blessure, Faim, Soif, Maladie, ...

Un des avantages des niveaux de Tension est qu'ils démarrent à zéro. Ainsi, le niveau n'a pas besoin d'exister avant d'être utilisé. Comparons ça avec les points de vie habituels : ceux-ci sont toujours notés sur votre feuille de personnage, ce qui indique subtilement l'orientation du jeu. Comme les niveaux de tension démarrent à zéro, ils pourraient très bien ne pas être notés sur la feuille avant d'être effectivement en jeu. Cela permet également d'expérimenter, car il est très facile d'en ajouter ou d'en supprimer au besoin. Peut-être votre groupe n'est-il à l'aise qu'avec une gestion des blessures. Vous pouvez décider de tenter l'expérience de gérer la Fatigue, cela se fera de manière transparente, sans déranger la gestion des Blessures. De même, pour une aventure, vous pourriez avoir envie d'ajouter un niveau de Tension temporaire, comme « Froid » si l'aventure se passe en Alaska, ou « Ensoleillement » pour une aventure dans le désert.

TODO : Définir des niveaux « par défaut » pour Supernatural (Fatigue, Blessure, Effroi, Enervement, Folie, ...)

Since Combat is a bit more common in the context of Hunters than Leverage, we'll use a slightly more fiddly damage system revolving around "statuses". Those statuses are **Hurt**, **Tired**, **Confused** and **Scared**. During a roll where there is a possibility for damage, the loser gains these statuses as die traits, at a level equal to the highest opposing die not used in the roll. If that value is lower than the character's current status value, then just increase their status by one (if there's no unused die, treat it as a d4).

*Frex: Frank is started by a ghost who wins a roll and scares him. The ghost rolled 3d6, keeping a 4 and 5, not using the 2. Since the highest unused die is a d6. Frank is now Scared d6*

*If the exact same roll were to happen again, Frank's Scared d6 would bump up to a scared d8.*

### Status Effects

When a character is carrying a status, it is initially just an inconvenience. So long as the status is less than the appropriate stat (Sharp for confused, Tough for Hurt or Tired and Stubborn for scared) then the character rolls an extra d4 along with rolls where the status might apply. So long as stress is at this level, it's easy to get rid of - it just needs the character to spend a scene doing something dedicated to removing it, such as putting on bandages, taking a nap and so on.[\[1\]](#)

Once the status equals the stat in question, it's become a serious matter. In addition to the d4, they now put their status die into play, allowing opposition to roll it against them. At this point, getting rid of the status will take some serious downtime, possibly in a sickbed.

When the status exceeds the stat, the character is taken out of play in a manner of the GM's choosing (though this may be a great time to spend plot points to soften the blow). Alternately, the player can spend a plot point to stay on his feet for one scene. He can keep doing this, paying plot points every scene to stay on his feet, as long as he has the budget for it, but once he stops, he's down.

## POINTS A VOIR

### CREATION D'UN PERSONNAGE

Faire un récap de création de personnage et permettre diverses options.

Avoir un pool de points à répartir dans les Atouts, Modes de vie, Contacts, Réputation ... ?

### TRAIN DE VIE, REPUTATION, CONTACTS

Définir ces éléments. Voir dans Supernatural et les propositions de Shadowrun. Jetez un œil à ce qui pourrait exister dans Smallville. Voir comment mettre en place une limitation selon le Train de Vie, sans trop complexifier les éléments.

### TENSION

Décrire les niveaux de tension et leur utilité. Comment ils sont utilisés, en décrire 3/4 permanents (Blessure, Fatigue, Folie). Créer des Talents spécifiques aux niveaux de tension. Les inclure dans les Talents standards ? En faire un élément à part ? Créer également des Talents spéciaux pour les monstres (genre invulnérabilité, ...).

Définir des règles de récupération, etc.

### COMBAT

Mettre en place et décrire un système de combat, à la fois tir et corps à corps. Ne doit pas trop détonner du système classique (pas un système à part). Voir doit pouvoir être employé pour d'autres types de conflits.

Imaginer des options d'action (Viser, Anticiper, Attendre, ...) en s'inspirant de ce qui existe pour Supernatural.

### EXEMPLES D' ACTIONS COURANTES

Décrire précisément comment pourraient être gérées des actions courantes en jeu, comme une course-poursuite, une filature, une recherche d'informations, une intrusion discrète, ...

### PSYCHOLOGIE

Voir comment intégrer un système de Peur / Folie / Terreur qui s'intègre parfaitement au système global (niveau de tension ?).

### A VOIR - REECRITURE

Tout passer à la troisième personne du singulier. Pas de vous

### ADJECTIFS COMME ATTRIBUTS ?

Smart	Fûté	Intelligence
Sharp	Vif	Vigilance
Quick	Rapide	Agile
Tough	Robuste	Vitalité
Strong	Puissant	Force
Stubborn	Têtu	Volonté