



Table des matières

Mise en place du jeu.....	3
Fournitures nécessaires.....	3
Fournitures optionnelles.....	3
Distribution des cartes.....	3
Principes généraux.....	5
Fiche de personnage.....	7
Partie supérieure.....	7
Informations générales.....	7
Ressources en cartes.....	8
Rappel des compétences d'action.....	8
Caractéristiques physiques et mentales.....	8
Nombre de blessures.....	9
Seuil de conscience.....	9
Ressources en cartes.....	10
Test de compétence ou de caractéristique.....	11
Tirage.....	11
Difficulté des actions.....	11
Tirage passifs.....	12
Durée du tour.....	12
Spécialités.....	12
Déroulement du tour.....	13
Ordre de parole et choix des actions.....	13
Déclaration des intentions.....	13
Choix de l'actions.....	14
Choix des manœuvres.....	15
Résolution des actions.....	16
Tirage des soutiens.....	16
Tirage des actions principales.....	16
Réussites ou échecs.....	17
Bonus de couleur.....	17
Marqueurs de bonus et de malus.....	18
Effet des actions.....	18
Encaissement des dommages.....	18
KO ou OK.....	19

Tirage de survie.....	20
Tirage de conscience.....	20
Résumé du déroulement d'un tour.....	20
Vigilance et discrétion.....	21
Échelle des portées.....	21
Sens ou vigilance ?.....	21
Tirage de vigilance vs discrétion.....	22
Bonus et malus.....	22
Signature.....	22
Senseurs.....	22
Blessures et guérison.....	23
Survie.....	23
Tirages de survie.....	23
Aggravation de létalité automatique.....	23
Médecine.....	24
Création de personnages.....	25
Caractéristiques.....	25
Nombre de blessures.....	25
Seuils de KO et de OK.....	26
Main et pioche max.....	26
Atouts et calamités.....	26
Compétences.....	26
Expérience.....	27
Annexes.....	28

Mise en place du jeu

Fournitures nécessaires

- Deux à trois jeux de cartes sans les jokers.
- 5 socles de couleurs pour tenir les cartes de dégât pour chaque joueur (vert, bleu, jaune, rouge et noir)
- Fiches de personnage

Fournitures optionnelles

- Des marqueurs (pions, gemmes...) de bonus et de malus
- Des marqueurs de déclaration d'action (un d6 personnalisé pour chaque joueur)

Distribution des cartes

- Chaque joueur pioche un nombre de cartes correspondant à sa main qu'il conserve face visible.
- Chaque joueur pioche un nombre de cartes correspondant à sa pioche qu'il conserve face cachée.
- Le reste des cartes forme une pioche générale partagée entre tous les joueurs au centre de la table de jeu.



Illustration 1: Disposition des accessoires de jeu

Principes généraux

Le système fonctionne avec des cartes à jouer qui servent de moteur aléatoire et de compteur de dommages.

Chaque joueur dispose de sa propre pioche qui s'épuise au fur et à mesure qu'il mène des actions. Il peut la regarnir lorsque son personnage prend du repos.

Le joueur dispose également d'une main. Il s'agit de quelques cartes dont les faces sont visibles et qui font office de points d'héroïsme et de point d'expérience.

Un tirage est réussi dès lors que la carte tirée est inférieure ou égale à une compétence. La difficulté des actions est traitées par le nombre de cartes tirées. Un niveau de difficulté facile nécessitera au moins une réussite parmi plusieurs tirages, un jet difficile plusieurs tirages tous réussis.

La qualité de réussite est déterminé par le montant de la carte. Ainsi, un personnage dont la compétence est plus élevée aura à la fois plus de chance de réussir et pourra faire des réussites plus importantes qu'un personnage de compétence inférieure. De plus un niveau de difficulté facile augmentera à la fois les chance de succès mais aussi celles d'obtenir une bonne réussite. Un niveau de difficulté difficile fera l'inverse.

Les dommages s'appliquent sur des niveaux de létalité différents. La létalité d'une blessure ne présage pas de sa capacité à mettre un personnage hors combat.

Les actions répondent à une nomenclature fermée mais relativement large afin de laisser la place à la description. L'organisation du tour se fait en deux étapes, l'une de déclaration d'intention et l'autre de résolution. L'ordre de résolution des actions est déterminé par une logique narrative et non pas simulationiste. Les personnages peuvent mener des actions principales ou bien des actions de soutien à d'autres personnages.

La couleur de chaque carte (cœur, trèfle...) permet de bénéficier de bonus à certaines actions. Combiné avec les cartes de la main que l'on peut choisir de jouer et la possibilité d'actions de soutien, il est possible de réaliser des combos.

Les compétences sont assez classiquement figurées par une valeur de test. Un système de spécialités permet de bénéficier d'un bonus notable dans le cas où le personnage agit dans un domaine qu'il maîtrise.

- Atouts : Les avantages du personnage qui lui offrent des capacités supplémentaires.
- Calamités : les inconvénients du personnage qui limitent ses capacités.

Ressources en cartes

Les ressources en cartes sont situées dans le cercle extérieur, en haut du quart gauche :

- Pioche max : Le maximum de cartes que le joueur peut avoir dans sa pioche personnelle.
- Pioche : Le nombre de cartes présentes dans la pioche à la fin d'une séance de jeu
- Main : le nombre de cartes dans la main du joueur

Rappel des compétences d'action

Le rappel des compétences d'action se situe dans le cercle extérieur, en haut du quart droit :

- Contact : un rappel du niveau de la compétence de combat au contact
- Distance : un rappel du niveau de la compétence de combat à distance
- Poursuite : un rappel d niveau de la compétence de conduite/pilotage/athlétisme selon le choix du joueur

Caractéristiques physiques et mentales

Le caractéristiques physiques et mentales se situent dans le cercle extérieur, moitié basse :

- Carrure : force et constitution du personnage. La carrure est particulièrement importante pour survivre au dégâts.
- Rapidité : rapidité de déplacement et d'action
- Sens : capacité des sens

- Volonté : capacité à surmonter son appréhension, endurance à la douleur. La volonté est particulièrement importante pour rester conscient lorsqu'on prend des dommages.
- Intellect : capacité calculatoire et d'analyse
- Équilibre : sang froid et santé mentale

Nombre de blessures

Le nombre de blessures par niveau de létalité est situé dans le cercle intermédiaire. Les niveaux de létalité déterminent le niveau de difficulté de la survie au dommages ainsi que la rapidité d'évolution de celles-ci. La carrure détermine le nombre de blessures d'un type qu'un personnage peut encaisser.

Les niveaux de létalité sont :

- Nulle
- Faible
- Moyenne
- Forte
- Énorme

Le détail des règles sur les blessures est à consulter dans le chapitre « Tirage de survie » en page 20.

Seuil de conscience

Les seuils de conscience sont situés au centre :

- KO : seuil de dommage au-delà duquel le personnage est hors combat
- OK : seuil de dommage en dessous duquel les dommages n'ont aucun effet sur le personnage

Le détail des règles sur la conscience est à consulter dans le chapitre « KO ou OK » en page 19.

Ressources en cartes

Les cartes à jouer servent à faire des tirages aléatoires là où on utilise souvent des dés.

Le joueur dispose de trois sources de cartes :

- la pioche générale
- sa pioche personnelle
- sa main

La pioche générale va être utilisée pour regarnir la pioche personnelle et plus rarement la main. Elle est également utilisée quand un joueur doit tirer plusieurs cartes pour la même action en raison de son niveau de difficulté. Une seule sort de sa pioche personnelle, les autres sortent de la pioche générale.

La pioche personnelle représente le capital d'action du personnage. A chaque fois qu'il effectue une action, il se fatigue et la pioche diminue. La pioche se regarnit quand le personnage se repose. Il y a un maximum qu'il ne peut toutefois pas dépasser. La pioche personnelle est conservée face cachée de telle sorte que le joueur ne sait pas quelles cartes sont en sa possession, ni quelle est la carte suivante à sortir.

La main représente une forme de points d'héroïsme mais fait également office de points d'expériences. Le joueur peut jouer une carte de sa main à la place d'un tirage raté par exemple. Les cartes de la main font également office de points d'expérience de telle sorte que les joueurs doivent choisir entre les dépenser en partie pour se sortir d'un pas difficile ou les cumuler pour faire évoluer leur personnage.

Les cartes de la main se regarnissent en fin de partie, quand le meneur octroie de l'expérience à la suite des actions menées.

A la fin de chaque séance, les cartes tirées sont remises dans le jeu. Le nombre de cartes restantes dans la pioche et la main sont notées et de nouvelles cartes sont tirées au début de la séance suivante.

Test de compétence ou de caractéristique

Tirage

Pour effectuer un test de difficulté moyenne sur une caractéristique ou sur une compétence, le joueur tire une carte de sa pioche. Si le montant de la carte est inférieur ou égal à la compétence ou à la caractéristique testée, le tirage est réussi. Le montant de la carte indique le niveau de réussite.

Difficulté des actions

Les tests plus faciles ou plus difficiles nécessitent de tirer plusieurs cartes. Lors d'un tirage, la première carte est toujours prise dans la pioche du joueur. Dans les cas où il faut tirer plus d'une carte, les autres cartes sont prises dans la pioche générale. En effet, puisque le nombre de cartes dans la pioche du joueur est limité, tirer plusieurs cartes signifie consommer plus de ressources, ce qui n'aurait pas grand sens, notamment quand le tirage est plus facile.

Pour les tests faciles ou très faciles, il faut qu'au moins une carte soit un succès et dans le cas où plusieurs sont en succès, c'est la meilleure qui est retenue pour déterminer la qualité de réussite.

Pour les tests difficiles ou très difficiles, il faut que toutes les cartes soient un succès est c'est la plus mauvaise qui est retenue pour déterminer la qualité de réussite de l'action.

Difficulté des tirages

Difficulté	Tirage
Très Facile	3 cartes, au moins une réussite. La meilleure indique la qualité de réussite.
Facile	2 cartes, au moins une réussite. La meilleure indique la qualité de réussite.
Moyenne	1 carte

Difficile	2 cartes, 2 réussites. La plus mauvaise indique la qualité de réussite.
Très difficile	3 cartes, 3 réussites. La plus mauvaise indique la qualité de réussite.

Tirage passifs

Dans certains cas, les actions sont suffisamment anodines ou non volontaires de la part des joueurs pour qu'ils n'aient pas besoin de prendre une carte dans leur pioche. Un tirage direct dans la pioche générale est possible. Toutefois, il ne faut pas abuser de cette possibilité car l'utilisation des cartes de la pioche du personnage permet de figurer sa fatigue. En fin de journée, il sera moins efficace qu'en pleine journée par exemple.

Épuisement de la pioche

En cas d'épuisement de la pioche, le personnage peut faire un tirage de récupération. Il s'agit d'un tirage très facile de carrure dont la première carte doit néanmoins sortir de la main. Si un second tirage de récupération est nécessaire, il se fera avec un niveau de difficulté supplémentaire. Le nombre de cartes piochées est égal au montant de la carte gagnante (si elle existe).

Durée du tour

Le meneur décide de la durée typique d'une action. Le joueur peut décider d'aller plus vite ou de prendre son temps dès lors que le meneur estime que cela est possible. Chaque modification de la durée du tour augmentera ou modifiera la difficulté du tirage.

Spécialités

Les spécialités sont des domaines d'expertise qui permettent au personnage de bénéficier d'un bonus de +4 à sa compétence. Si jamais, un tirage sur une autre compétence pourrait faire appel à cette spécialité, le bonus n'est que de +2.

Déroulement du tour

Dans les cas où les actions impliquent plusieurs personnages dans une même scène, le tour s'organise selon une procédure précise.

Le déroulement du tour traite différemment l'ordre de parole du joueur de l'ordre d'action des personnages. Il se fait en deux temps, d'abord la déclaration des intentions, ensuite la résolution des actions.

Ordre de parole et choix des actions

Déclaration des intentions

Le premier joueur à parler aura une certaine influence sur les autres car un joueur qui parle doit décrire son intention en fonction des joueurs qui ont parlé avant lui.

Le premier joueur à parler est déterminé par le principe élémentaire du tour de table. A chaque nouveau tour de jeu, le premier joueur à parler est celui qui se situe à gauche du joueur qui a parlé au tour précédent.

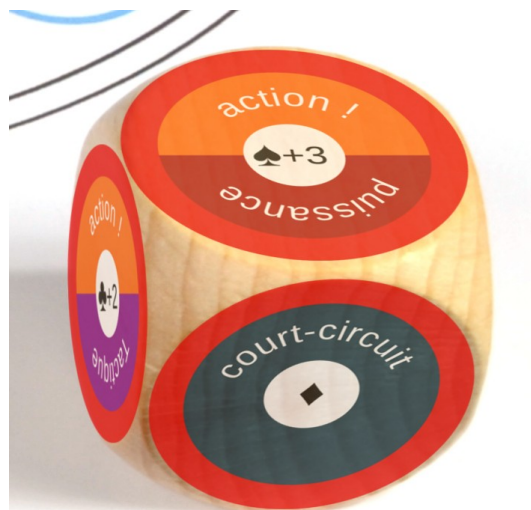


Illustration 3: Marqueur d'intention d'action

Choix de l'actions

Les joueurs qui parlent après un autre joueur peuvent soit intervenir dans la même action déjà décrite, soit indiquer qu'ils vont tenter une action complètement différente. Si l'action est la même, ils ont plusieurs choix à leur disposition :

- **Soutenir l'action déjà décrite** : ils décrivent une action qui vise à modifier la difficulté de l'action déjà décrite. En terme d'action, il est probable que leur personnage agira avant, mais l'objectif de leur action restera relative à l'action principale, décrite en premier lieu. Par exemple un joueur a déclaré qu'il attaquait un adversaire, le second joueur peut soutenir cette action en décrivant une autre action consistant par exemple intervenir sur le flanc du même adversaire ou bien encore à générer une diversion qui facilitera l'action de son allié.
- **Agir consécutivement** : leur intention se déroule après l'action préalablement décrite. Par exemple, le premier joueur a déclaré qu'il attaquait un adversaire, le second déclare qu'il mènera lui aussi une attaque mais après celle qui a déjà été déclarée.
- **Court-circuiter** : leur intention contredit l'intention déjà décrite. Il s'agit d'une sorte de réécriture de la narration qui se paie au prix d'un niveau de difficulté supplémentaire. Le joueur dont l'intention a été contredite peut ré-exprimer son intention en fonction de ce qu'a déclaré le joueur l'ayant court-circuité. Il peut surenchérir sur le court-circuit aux prix de deux niveaux de malus. Le court-circuit doit être déclaré au moment où l'intention initiale est déclarée, sans respecter l'ordre de parole. Par exemple, un joueur déclare qu'il va prendre le contrôle du véhicule dans lequel ils se trouvent, un autre joueur le court-circuite pour faire cette action à sa place. Un joueur peut également changer de plan en cours de tour et faire une autre action que celle qu'il a déclarée, les mêmes règles s'appliquent que pour le court-circuit. Si le tirage nécessite le tirage de plusieurs cartes en raison notamment de sa difficulté accrue, il convient de tirer d'abord une carte de la pioche personnelle pour voir si l'éventuelle bonus de couleur s'applique, voir page 17.

A noter qu'un personnage qui fait l'objet d'une action adverse, par exemple s'il est attaqué, a tout intérêt à faire face à cette action si elle est hostile notamment. Le joueur peut décider de l'ignorer mais son adversaire bénéficiera alors d'un niveau de facilité supplémentaire à son tirage.

Choix des manœuvres

Une fois que l'action a été choisie, le joueur dispose de plusieurs choix de manœuvres :

- **Puissance** : le personnage essaie de résoudre l'action en cours, typiquement faire des dommages en combat. Si le tirage est réussi, le montant de la carte indique la qualité de réussite.
- **Tactique** : le personnage essaie de maximiser ses chances de succès pour les tours suivants. Si le tirage est réussi, le joueur récupère trois marqueurs bonus qui augmenteront sa compétence pour les tours suivants. Si le tirage est raté, il prend un marqueur de malus. Pour une description des marqueurs de bonus, voir le chapitre sur les marqueurs de bonus et malus en page 17.
- **Ressource** : le personnage essaie de récupérer de l'énergie ou du potentiel d'action en se reposant ou en bénéficiant d'une position plus propice. Un tirage de volonté très facile qui doit nécessairement se faire avec une carte de la main permet de savoir si l'action est réussie ou non. Si le tirage est réussi le joueur regarni sa pioche d'un nombre de cartes égal à la réussite. S'il échoue le joueur doit faire un nouveau tirage de ressources, la difficulté du tirage est augmentée d'un niveau.

Résolution des actions

La première carte tirée est prise dans la pioche ou la main du joueur sauf si le meneur a décidé d'octroyer une action gratuite. En fonction du type de difficulté, des tirages complémentaires peuvent être faits dans la pioche générale. Dans certains cas la couleur de la première carte piochée peut avoir une influence sur la suite de la résolution de l'action.

Tirage des soutiens

L'action qui a été déclarée en premier est traitée d'abord. Les actions de court-circuit passent avant les autres. Les soutiens dont une action bénéficie sont traités en premier car le succès éventuel de ceux-ci modifieront les chances de succès de l'action principale soutenue.

Les personnages effectuant une action de soutien font donc un tirage sous leur compétence avec un facteur de difficulté estimé par le meneur. Si le tirage est réussi, le résultat bénéficie au joueur qui mène l'action principale soutenue.

Si l'action de soutien réussie est de type :

- **Puissance** : La carte de succès est donnée au joueur soutenu. Elle compte pour un tirage supplémentaire et peut se substituer à n'importe quelle carte tirée par le joueur qui mène l'action principale.
- **Tactique** : le joueur soutenu bénéficie de trois marqueurs de bonus.
- **Récupération** : le joueur soutenu peut piocher des cartes ressources.

Si l'action de soutien échoue, les conséquences s'appliquent au personnage qui a mené le soutien.

Tirage des actions principales

Les actions principales sont ensuite tirées en bénéficiant des éventuels modificateurs des actions de soutien. Dans la plupart des cas, les actions principales seront des actions en opposition. Chacun des personnages impliqués effectue donc un tirage. Celui qui obtient la meilleure qualité de réussite remporte l'action.

Il est possible qu'une action de soutien fasse l'objet d'une action principale adverse pour la contrarier. Dans ce cas, c'est un tirage en opposition qui décidera si le soutien fonctionne ou pas. Du côté du personnage qui soutient, remporter le tour lui permettra de mener son soutien, du côté du personnage qui mène l'action principale, remporter le tour permettra d'appliquer les effets de puissance ou de tactique normalement. L'action principale orientée contre un soutien devra donc être résolue avant l'action principale soutenue.

Réussites ou échecs

Lors du déroulement du tour, les actions peuvent se faire contre une difficulté sans rencontrer d'opposition (comme par exemple lors d'un soutien à un autre personnage), soit en opposition, la difficulté est alors moyenne sauf décision du meneur.

Dans le cas d'une opposition, les résultats sont les suivants :

- Les deux personnages réussissent leur tirage : Celui qui a obtenu la meilleure réussite emporte le tour et mène son action. L'autre joueur subit les conséquences de l'action réussie par son adversaire, sa propre action réduit la réussite adverse du montant de sa carte de réussite. En cas d'égalité, un tirage dans la pioche générale (ou plusieurs si nécessaire) permet de départager les personnages.
- Les joueurs qui ratent leur tirage n'effectuent pas leur action et prennent l'attaque adverse dans toute sa puissance.
- Les deux personnages ratent leur action : aucune action n'aboutit.

Bonus de couleur

La couleur de la carte de réussite permet de bénéficier d'un éventuel bonus :

Couleur	Effet
Cœur	+3 à la réussite d'une manœuvre de ressource.
Trèfle	Si la première carte tirée est un trèfle, le joueur bénéficie d'un niveau de facilité supplémentaire.
Pique	+3 à la réussite d'une manœuvre de puissance
Carreau	Annule le niveau de difficulté pour une action de court-circuit ou un changement de plan si la carte de la pioche personnelle est de cette couleur

Marqueurs de bonus et de malus

Les marqueurs de bonus s'acquièrent en cas d'action tactique réussie. Les marqueurs de malus s'acquièrent en cas de tirage raté ou de blessure.

- **Marqueur de bonus** : Les marqueurs de bonus offrent un bonus cumulable de +1 par marqueur. Il est possible de **dépenser trois marqueurs de bonus** en une fois pour gagner un niveau de difficulté à l'action (sans compter les trois points de bonus).
- **Marqueur de malus** : Les marqueurs de malus infligent un malus cumulable de -1 par marqueur. Si un personnage souffre de trois marqueurs de malus, il peut tenter de s'en débarrasser en faisant un jet d'une difficulté supplémentaire (sans compter les trois points de malus).

La possibilité d'augmenter sa compétence par des actions tactiques et des actions de soutien permet à un joueur de viser des combinaisons en fonction des cartes qu'il a en main. Par exemple s'il dispose d'une carte de haute valeur dans sa main qui dépasse sa compétence, des actions tactiques préalables ou bien issues de soutiens pourront lui permettre d'atteindre le niveau de compétence requis et de réaliser une action d'éclat particulièrement efficace.

Il est également utile de profiter des bonus de couleurs pour maximiser les effets. Un soutien tactique pourra par exemple jouer une carte de sa main d'une valeur modeste mais en trèfle de telle sorte qu'il passe 4 marqueurs de bonus à un allié qui pourra alors bénéficier d'un bonus important en une fois et jouer une autre carte de sa main de plus haute valeur et si possible de pique ou bien encore de griller immédiatement des bonus pour réaliser une action héroïque particulièrement difficile.

Effet des actions

Encaissement des dommages

Les dommages sont définis par deux informations :

- La valeur de la carte de réussite qui est confronté à la capacité du personnage à rester conscient.
- La létalité de l'attaque qui détermine les chances de survie du personnage et le nombre de blessures qu'il va pouvoir encaisser.

La qualité de réussite, c'est à dire le montant de la carte tirée indique les dégâts. L'utilisation d'une arme peut augmenter temporairement la valeur de la carte.

La carte de dommage est conservée par le joueur et rangée dans la pince de couleur correspondant à la létalité de l'attaque. Si le montant total de l'attaque dépasse 13 ou que le maximum de blessures est déjà atteint, la létalité de la nouvelle blessure est augmentée d'un niveau.



Illustration 4: deux cartes de blessures de létalité nulle

KO ou OK

La valeur de la carte modifiée par les dommages est confrontée aux seuils KO et OK.

- Si le montant modifié de la carte est inférieur ou égal au seuil OK, la blessure n'a aucun effet
- Si le montant modifié de la carte est supérieur à la valeur OK mais inférieure à la valeur de KO, le joueur récupère deux marqueur de malus.
- Si le montant modifié de la carte est égal à la valeur de KO, le personnage s'énerve et bénéficie d'un marqueur de bonus.

- Si le montant modifié de la carte est supérieur à la valeur de KO, le personnage est hors combat, sans nécessairement avoir perdu connaissance. La douleur ou la peur peuvent l'incapaciter.

Tirage de survie

Au moment de la blessure, un tirage de survie est immédiatement réalisé.

Chaque niveau de létalité impose une fréquence de tirages de survie subséquents. Dans la pratique, il n'y a guère que pour les létalités fortes et énorme que d'autres tests sont nécessaire pendant le combat. Se référer au chapitre « Survie » en p.23 .

Tirage de conscience

A chaque tour un personnage KO peut faire un test de volonté.

Une fois revenu à lui, il subit un malus égal à la carte de dommage.

Résumé du déroulement d'un tour

1. Tour de table de déclaration des intentions
2. Résolution des actions de soutien de la première action principale
3. Résolution de la première action principale
4. Encaissement des dommages et distribution des marqueurs de bonus / malus
5. Jets de survie

Répétition des points 2 à 5 pour chacune des actions principales déclarées.

Vigilance et discrétion

Échelle des portées

Les distances sont simplifiées par une échelle non linéaire qui permet notamment de modifier les probabilités d'un tirage de discrétion ou au contraire de sens.

Portées	Distance
0	<7m
1	<25m
2	<50m
3	<100m
4	<300m
5	<600m
6	<1 000m
7	<1 500m
8	<2 200m
9	<3 500m
10	<5 000m
11	<7 000m
12	<10 000m

Sens ou vigilance ?

La compétence de vigilance sera utilisée dans les cas où les personnages sont en alerte. S'ils cherchent effectivement à détecter quelque chose dans leur entourage, cette compétence sera utilisée.

Dans le cas inverse, ou bien encore si le personnage n'a pas de compétence de vigilance, c'est la caractéristique de sens qui sera employée mais avec un niveau de difficulté supplémentaire.

Tirage de vigilance vs discrétion

Bonus et malus

Le personnage qui fait le tirage de discrétion bénéficie de la portée comme d'un bonus à sa compétence.

Le personnage qui fait un tirage de vigilance ou de sens ne bénéficie pas de bonus particulier due à la distance

Signature

S'il utilise un dispositif quelconque comme une arme par exemple, il retranche la signature de celle-ci. Une signature élevée joue donc comme un malus contre le personnage qui fait un tirage de discrétion.

Senseurs

Si le personnage qui effectue le tirage de vigilance utilise un dispositifs quelconque qui augmente ses capacités, il bénéficiera d'un bonus à sa compétence.

Blessures et guérison

Survie

Les tirages de survie se font sous la carrure.

Létalité	Difficulté	Fréquence
Nulle	Très facile	1 semaine
Faible	Facile	1 jour
Moyenne	Moyenne	1 heure
Forte	Difficile	10 minutes
Énorme	Très difficile	1 minute

Tirages de survie

- Si le tirage de survie est réussi et supérieur ou égal à la valeur de blessure, la blessure n'a aucune conséquence et les tirages s'arrêtent.
- Si le tirage de survie est réussi et inférieur ou égal à la carrure, les tirages s'arrêtent et la carte de dommage vaut comme malus jusqu'à guérison complète et/ou à la chirurgie réparatrice etc...
- Si le tirage de survie est raté, la carte blessure est passée à un niveau de létalité supérieur où les tirages doivent continuer.
- S'il n'y a pas de niveau de létalité supérieur, le personnage meurt.

Aggravation de létalité automatique

- Si le montant total de dommages (carte+modificateur) dépasse 13, la létalité de la blessure est aggravée de 1.
- Si un personnage prend une blessure en plus du nombre maximum de blessures qu'il peut encaisser pour le niveau de létalité, la ou les blessures supplémentaires sont traitées comme des blessures de gravité supérieure.

Tirage de Carrure	Effets
Blessure \leq Tirage \leq Carrure	Fin des tirages de survie, aucun malus
Tirage \leq Blessure ET Carrure	Fin des tirages de survie, la carte des dommages = malus
Tirage $>$ Carrure	La carte de blessure passe à niveau de létalité supérieur et les tirages de survie continuent.
Blessure (carte+bonus) $>$ 13 OU toutes les blessures de la létalité déjà encaissées	Aggravation de la blessure
Pas de létalité supérieure disponible	Mort instantanée

Médecine

La difficulté du jet de médecine est le même que le tirage de survie, modifié par le matériel médical à disposition. Il s'agit d'une action en soutien du jet de survie proprement dit. Il est possible de s'imposer des niveaux de difficultés pour doubler le résultat des soins.

Dans le cas où un personnage subit un malus consécutif à une blessure à laquelle il a survécu, il est possible de recommencer un jet de survie d'une difficulté inférieure d'un niveau et avec les bonus de médecine.

Moyens	modificateurs
Premiers soins avec des cailloux	+1 niveau de difficulté
Premiers soins avec un équipement léger	pas de modificateur
Premiers soins avec équipement adapté	-1 niveau de difficulté
Hôpital de campagne	-2 niveaux de difficulté
Hôpital en dur	-2 niveaux de difficulté, +2 succès (marqueur de bonus ou carte de succès)

Création de personnages

Caractéristiques

36 points à répartir sur les 6 caractéristiques sachant que :

- les atouts et calamités peuvent donner des bonus ou des malus aux caractéristiques.
- la volonté détermine la valeur de KO et de OK
- la carrure détermine le nombre de blessures qu'un personnage peut encaisser et son tirage de guérison.

Nombre de blessures

Pour chaque niveau de létalité, un personnage peut encaisser un nombre de blessures plus ou moins important.

Carrure	Nulle	Faible	Moyenne	Forte	Énorme
1	1	0	0	0	0
2	1	1	0	0	0
3	2	1	1	0	0
4	2	2	1	1	0
5	3	2	1	1	1
6	3	2	2	2	1
7	4	3	2	2	1
8	4	3	3	2	2
9	5	4	3	2	2
10	5	5	3	3	2
11	6	5	3	3	3
12	6	6	4	4	3
13	7	6	5	5	4

Seuils de KO et de OK

Le seuil de KO est égal à la volonté.

Le seuil de OK est égal à la volonté divisée par 2 (arrondie au supérieur).

Main et pioche max

Ces valeurs dépendent de la puissance que l'on veut donner aux personnages. Un montant de 3 cartes pour la main et de 7 cartes pour la pioche est un montant raisonnable pour des personnages débutants.

Atouts et calamités

Les atouts et calamités sont négociées avec le meneur. Il peut s'agir de bonus ou de légère modification des règles correspondant à une capacité du personnage (par exemple +3 dans une caractéristique ou bien encore des niveaux de difficulté en bonus ou en malus sur certaines actions spécifiques).

Pour ce qui est des traits contraignants de caractères, d'apparence les alliés ou ennemis etc... l'atout ou la calamité est doté d'un chiffre. Pour une calamité, le meneur pourra l'invoquer dès lors que le tirage du joueur sera inférieur au seuil. Pour les atouts, c'est l'inverse. Dès lors que le tirage est supérieur, il pourra faire jouer son atout.

Compétences

Un nombre de points doit être réparti pour les compétences et permet d'acheter des spécialités. Un montant de 100 points correspond à un personnage débutant.

- Chaque niveau de compétence peut être acheté pour 1 point.
- Les spécialités coûtent 2 points.

Expérience

La main fait également office de points d'expérience (pex). Le joueur a donc intérêt à garder des points pour augmenter les capacités de son personnage.

Les points se dépensent avant ou après une séance de jeu, en accord avec le meneur. La dépense des points doit rester cohérente avec ce que le personnage a réalisé.

A chaque fois qu'un joueur veut faire monter une compétence, il doit dépenser une carte de sa main dont le montant est supérieur ou égal au nouveau niveau de la compétence. Il doit dépenser une carte pour chaque point de compétence gagné. Dès lors que le niveau de la compétence à atteindre est supérieur ou égal à la caractéristique associée, ce sont deux cartes qu'il devra dépenser.

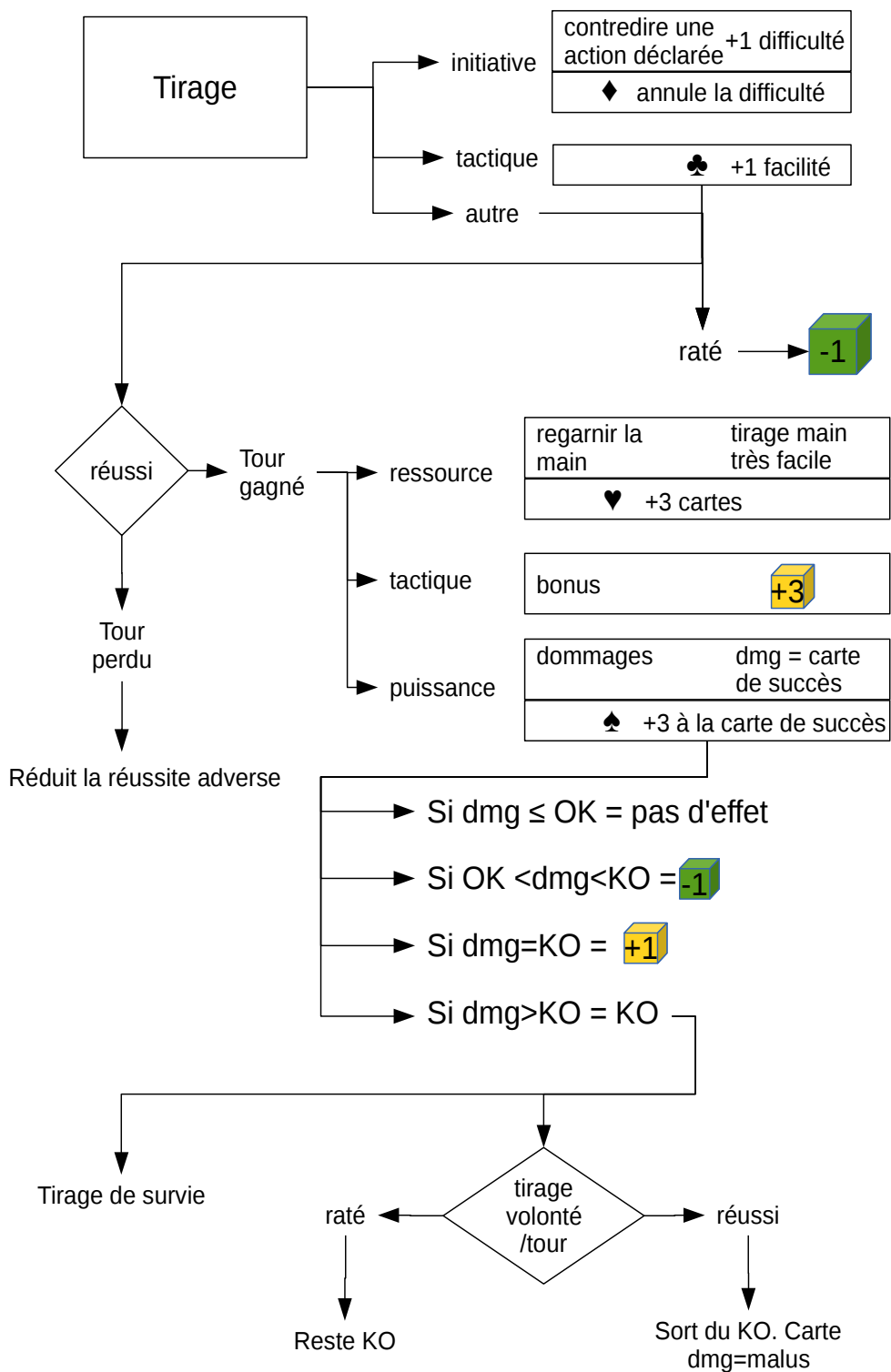
Il est possible d'acquérir jusqu'à trois spécialités pour une compétence. Chaque nouvelle spécialité coûte deux fois plus chère que la précédente. La première peut être achetée pour deux cartes. Les spécialités coûtent donc 2, 4 et 8 cartes de n'importe quelle valeur.

Les caractéristiques peuvent être montées de la même façon que les compétences mais contre trois cartes.

Les caractéristiques peuvent être montées de la même façon que les compétences mais contre quatre cartes.

Compétence	Carte supérieure au niveau visé (par exemple, passer de 4 à 5 => carte de 5 ou plus). Deux cartes si supérieur ou égal à la caractéristique associée .
Spécialité	2, 4 et 8 cartes de n'importe quelle valeur en fonction du rang de la spécialité.
Caractéristique	3 cartes supérieures au niveau visé.
Augmentation de la pioche	4 cartes supérieures au niveau visé.

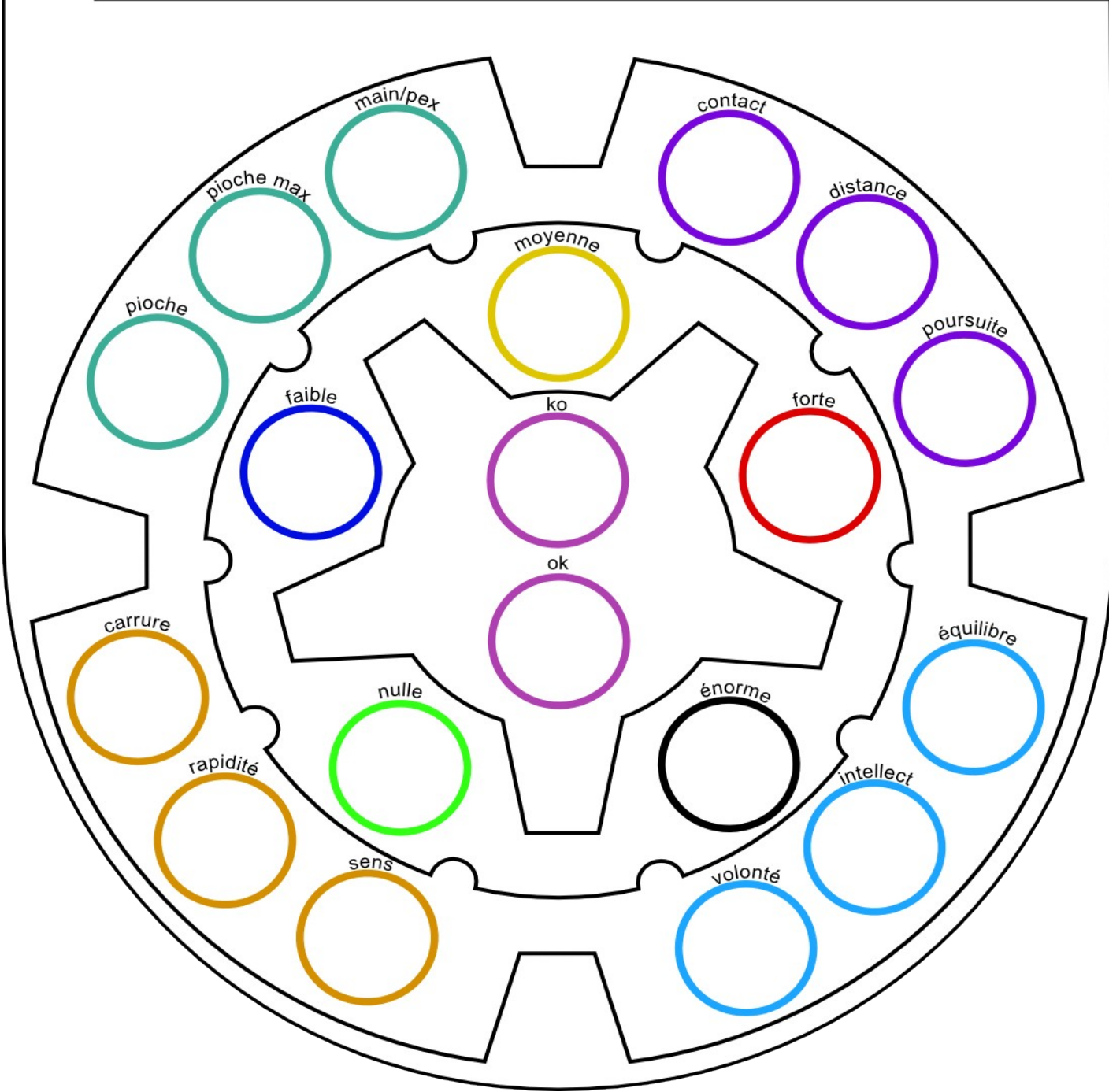
Annexes



Nom : _____

Atouts _____

Calamités _____



Luk, 12/01/2014, Paris.

Copyright: cette oeuvre est libre, vous pouvez la copier, la diffuser et la modifier selon les termes de la Licence Art Libre <http://artlibre.org>