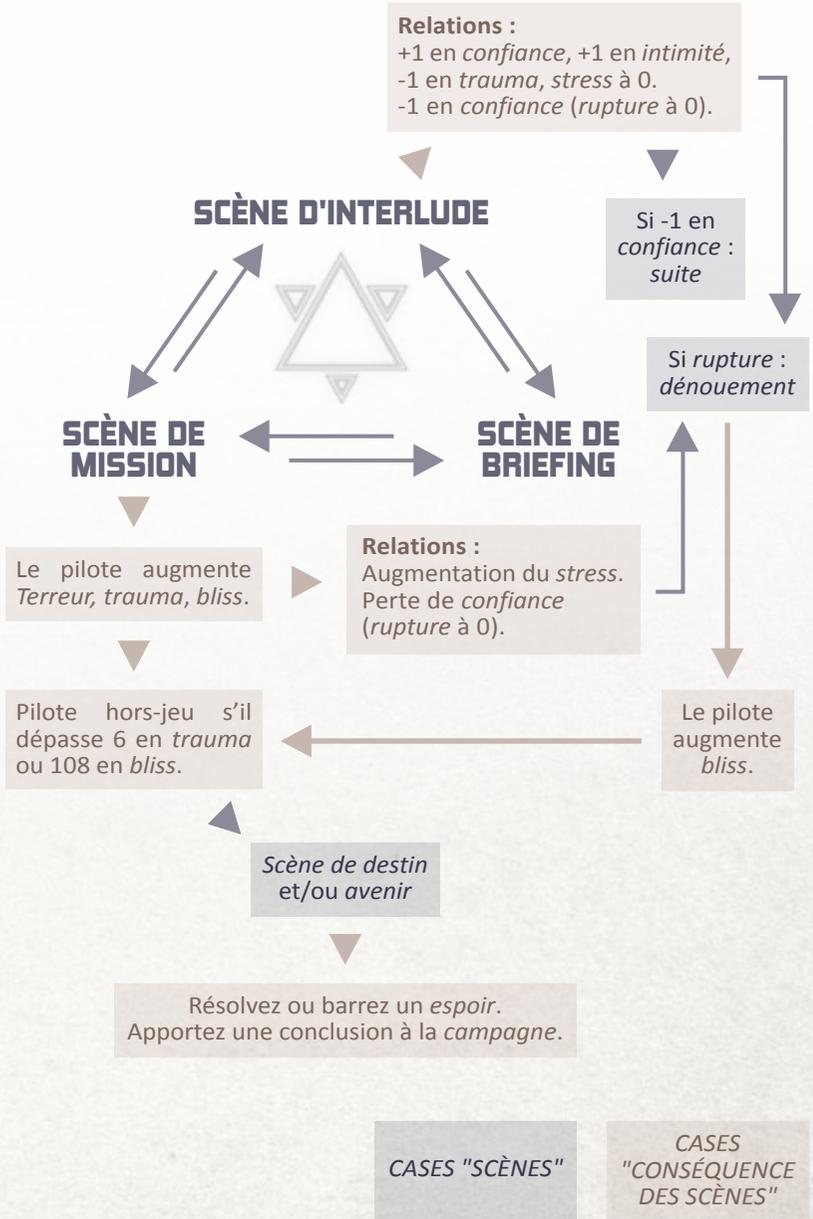


XIII
ANNEXES
BLISS STAGE

BLISS STAGE

STRUCTURE GÉNÉRALE DU JEU



RÉSUMÉ DES RÈGLES DE MISSION

Lors du *climax* d'une *scène de mission*, le *pilote* lance un nombre de dés égal à la somme des *intimités* des relations qui composent son *armure ANIMA*. Puis, il attribue ces dés aux différents éléments ci-dessous.

Succès de la mission

Résultat du dé	Conséquence
+ (5 ou 6)	Succès ! Le pilote atteint l'objectif de mission.
0 (3 ou 4)	La mission continue. L'objectif n'est pas atteint mais peut être retenté.
- (1 ou 2)	L'objectif de mission est compromis. Lors de la prochaine scène de mission, l'objectif ne peut se voir attribuer qu'un 0 au maximum. Si le pilote le souhaite, l'objectif de mission est un échec, tout simplement.

Sécurité du pilote

Résultat du dé	Conséquence
+ (5 ou 6)	Le pilote est indemne. L'ancre garde le contrôle de l'environnement.
0 (3 ou 4)	La sécurité du pilote est mise en péril. Le pilote gagne 1 point de terreur. L'ancre perd partiellement le contrôle de l'environnement – le MJ et les autres joueurs peuvent introduire dans ses descriptions des éléments cauchemardesques ou liés aux Autres.
- (1 ou 2)	Le pilote est atteint. Il gagne 1 point de terreur et 1 point de trauma. L'ancre perd totalement le contrôle de l'environnement.

Bliss du pilote

Tous les dés qui ne sont pas attribués à un élément servent à déterminer la quantité de bliss que le pilote gagne au cours de la scène de mission. Pour chacun de ces dés, appliquez les conséquences du tableau suivant.

Résultat du dé	Conséquence
+ (5 ou 6)	Le pilote gagne 3 points de bliss .
0 (3 ou 4)	Le pilote ne gagne aucun point de bliss .
- (1 ou 2)	Le pilote gagne 1 point de bliss .

Sécurité d'une relation

Chaque relation utilisée par l'ANIMA est un élément indépendant auquel le pilote doit attribuer 1 dé (ou 2, ou 3, si cette relation est menacée ou mise en danger).

Résultat du dé	Conséquence
+ (5 ou 6)	La relation est indemne. Le composant matérialisé à partir de cette relation fonctionne parfaitement bien.
0 (3 ou 4)	Le stress de la relation augmente d'1 point. Le composant matérialisé à partir de cette relation est endommagé, que ce soit par une attaque ou une trop grande sollicitation.
- (1 ou 2)	Le stress de la relation augmente d'1 point et 1 point de confiance est perdu. Le composant matérialisé à partir de cette relation devient inutilisable ou est entièrement détruit. Si cette relation n'est pas celle que le pilote entretient avec l'ancre, cette relation n'est plus considérée comme matérialisée dans l'ANIMA. Elle n'apporte plus de dés et le pilote ne doit plus lui attribuer de dés. Enfin, elle ne peut plus être utilisée pour améliorer l'ANIMA jusqu'à la fin de cette mission.

Sécurité de l'ancre

Cet élément n'est à considérer que si la relation entre le pilote et l'ancre est rompue.

Résultat du dé	Conséquence
+ (5 ou 6)	L'ancre ne ressent rien de particulier.
0 (3 ou 4)	Émanations. L'ancre est blessée et des éléments du rêve s'insinuent dans le berceau ANIMA.
- (1 ou 2)	Incursion. L'ancre est tuée. Des créatures du rêve s'extraient du berceau ANIMA et pénètrent dans la réalité.

Menacer : Si le *pilote* est *traumatisé*, le MJ peut utiliser le *trauma* du *pilote* pour rendre la *scène de mission* plus difficile.

- Pour 1 point de *trauma*, le MJ peut *menacer* un élément. Pour chaque élément *menacé*, le *pilote* doit attribuer 2 dés au lieu d'1 et ne prendre en compte que le moins bon résultat.

- Pour 2 points de *trauma*, le MJ peut *forcer* une relation du *pilote* non utilisée par l'ANIMA. Le *pilote* doit attribuer 1 dé à la *sécurité de cette relation* et peut choisir que cette relation se matérialise au sein de son ANIMA (gain d'un nombre de dés correspondant à sa valeur d'*intimité*).
- Pour 3 points de *trauma*, le MJ peut *mettre en danger* un



élément. Le *pilote* doit attribuer à cet élément 3 dés au lieu d'1 et ne prendre en compte que le moins bon résultat.

Si le *pilote* a une valeur de *trauma* de 3 ou plus, le MJ peut renoncer à toutes les autres applications du *trauma* pour provoquer une *panique*. À l'issue du lancer de dés, tous les dés affichant un résultat "0" sont défaussés, et 1 dé + est ajouté au lancer.

Dés de pulsion : Si un *pilote* ne dispose plus d'aucune relation pour matérialiser son *armure ANIMA*, il se retrouve seul et nu au contact du *rêve*. Il lance alors un nombre de dés de *pulsion* égal au maximum à 4 fois sa valeur de *trauma*.

Le *pilote* attribue ses dés à 3 éléments uniquement : le *succès de la mission*, sa *propre sécurité* et la *sécurité de*

l'ancre. Tous les dés lancés, et pas seulement ceux qui ne sont pas attribués, donnent des points de *bliss* – se reporter à la table p.185. De plus, chaque dé affichant un "0" et non attribué fait augmenter la *terreur* du *pilote* d'1 point.

Flashback : Si le *pilote* attribue un - aux éléments *objectif de mission* et *sécurité du pilote*, il peut demander un *flashback*, qui est une *scène d'interlude privilégiée*. Si le *flashback* a pour conséquence un gain d'*intimité* dans une relation qui ne compose pas son *armure ANIMA*, et que le *pilote* décide finalement d'y intégrer cette relation, le - lié à l'élément *objectif de mission* peut désormais être lu comme un "0".

Un *flashback* n'est jamais suivi d'une *scène de rupture*, même lorsqu'il a pour conséquence de *rompre* une relation.

Capacités spéciales des ancres

L'ancre est...	Une fois les dés attribués, l'ancre peut...
déterminée	relancer un ou plusieurs dés déterminant le <i>succès de la mission</i> .
adorable	relancer un ou plusieurs dés déterminant la <i>sécurité du pilote</i> .
irascible	relancer un ou plusieurs dés déterminant les <i>conséquences</i> de la scène sur sa propre relation au <i>pilote</i> .
futée	relancer un ou plusieurs dés déterminant les <i>conséquences</i> de la scène sur la relation que le <i>pilote</i> entretient avec quelqu'un d'autre – à l'exception de l' <i>ancre</i> elle-même.
réconfortante	relancer un ou plusieurs dés déterminant le devenir d'un élément <i>menacé</i> .
expérimentée	ajouter 1 à la valeur de <i>stress</i> de sa relation avec le <i>pilote</i> pour relancer un dé au choix.

RÉSUMÉ DES RÈGLES D'INTERLUDE

Blesser et tuer : Lors d'une *scène d'interlude*, un *pilote* ayant une valeur de *trauma* de 3 ou plus peut *blesser* un personnage – et *tuer* un personnage *blessé*. Un *pilote* ayant une valeur de *trauma* de 5 ou plus peut *tuer* un personnage. Les *pilotes* ne peuvent être ni *blessés* ni *tués* de cette façon.

Perte de confiance : Un joueur peut annoncer que son personnage a perdu *confiance* en un autre, en raison de la façon dont ce dernier s'est comporté pendant la *scène*. Dans ce cas, la valeur de *confiance* de la relation qui unit ces deux personnages est diminuée de 1, et le joueur dont le personnage a provoqué la perte de *confiance* peut demander une *suite* (voir p.90).

Conséquence d'une scène d'interlude	Peut survenir si la scène...	Effet
Soulagement du <i>trauma</i>	traite des problèmes du <i>pilote</i> .	<i>Trauma</i> - 1
Soulagement du <i>stress</i>	traite des problèmes d'une relation.	<i>Stress</i> ramené à 0
Gain de <i>confiance</i>	développe ou entretient une relation.	<i>Confiance</i> +1
Construction d' <i>intimité</i>	fait la part belle à l' <i>intimité</i> d'une relation.	<i>Intimité</i> +1
Reconstruction	met en scène deux personnages dont la relation est <i>rompue</i> .	Nouvelle relation
Humanisation	n'implique aucun <i>pilote</i> .	Nouvelle relation

PRIVILÈGES

Un *privilège* permet de demander et de mettre en place une *scène*.

Un personnage obtient un *privilège* :

- En finissant une mission. Le *privilège* permet alors de demander une *scène d'interlude* avant la prochaine *scène de briefing*.
- En demandant un *flashback* lors du *climax* d'une *scène de*

mission. Le *privilège* permet de jouer immédiatement ce *flashback* – une sorte de *scène d'interlude* pouvant améliorer l'ANIMA d'un *pilote* (voir *Flashback* p.79),

- Suite à une perte de *confiance*. Le *privilège* permet de demander une *suite*. Une *suite* est une *scène d'interlude* particulière. Elle peut impliquer n'importe quel personnage et doit être liée de façon plus ou moins directe à



la *scène* ayant provoqué la perte de *confiance* (voir *Suite* p.90).

- Lorsqu'une relation est *rompue*. Le *privilege* permet de demander une *scène de rupture*. Elle a pour but de mettre en lumière la fin de cette relation et n'a aucune

conséquence (voir *Scène de rupture* p.90).

- S'il dépasse 6 en *trauma* ou 108 en *bliss*. Le *privilege* permet alors de demander une *scène de destin* et/ou une *scène d'avenir* (voir p.110).

TABLEAU DE PROGRESSION DE L'INTIMITÉ

Intimité	Niveau	Expérience minimale*
1	Voix et regards	<ul style="list-style-type: none"> ■ Être présentés l'un à l'autre ■ Croiser le regard de l'autre
2	Mains et idées	<ul style="list-style-type: none"> ■ Avoir un contact physique ■ Discuter ensemble ■ Chanter ensemble ■ Travailler sur un projet commun ■ Partager un repas
3	Peau et souvenirs	<ul style="list-style-type: none"> ■ Échanger un geste tendre ■ Parler de choses très personnelles ■ Préparer un repas ensemble ■ Se saouler ensemble ■ Essayer de se battre ensemble
4	Sang et humeurs	<ul style="list-style-type: none"> ■ S'embrasser ■ Se peloter ■ Se voir nus ■ Donner son sang à l'autre ■ Se battre ensemble
5	Sexe	<ul style="list-style-type: none"> ■ Avoir une relation sexuelle ensemble

* au moins l'une de ces expériences doit avoir été vécue par les personnages pour pouvoir prétendre à ce niveau d'intimité.

► FEUILLE DE PILOTE

NOM : _____

ARCHÉTYPE : _____

ÂGE : _____

Trauma	Capacités spéciales
Terreur	
Bliss	Citation

PERSONNALITÉ

NOTES (histoire, ancre préférée, anecdotes à propos des relations...)

RELATIONS

Nom	Intimité	Confiance	Stress

ANIMA

Description générale :	
Relation	Composant

► FEUILLE DE GROUPE /1

ESPOIRS

Quel est-il : _____

Comment a-t-il été résolu : _____

Quel est-il : _____

Comment a-t-il été résolu : _____

Quel est-il : _____

Comment a-t-il été résolu : _____

Quel est-il : _____

Comment a-t-il été résolu : _____

Quel est-il : _____

Comment a-t-il été résolu : _____

PERSONNAGES

Nom : _____ Âge : _____ <input type="checkbox"/> Blessé <input type="checkbox"/> Mort	Capacités spéciales
Propriétaire habituel : _____	
Rôle : <input type="checkbox"/> Autorité <input type="checkbox"/> Pilote <input type="checkbox"/> Ancre <input type="checkbox"/> Second rôle	
Notes : _____	Citation
Relation Intimité Confiance Stress	Relation Intimité Confiance Stress

Nom : _____ Âge : _____ <input type="checkbox"/> Blessé <input type="checkbox"/> Mort	Capacités spéciales
Propriétaire habituel : _____	
Rôle : <input type="checkbox"/> Autorité <input type="checkbox"/> Pilote <input type="checkbox"/> Ancre <input type="checkbox"/> Second rôle	
Notes : _____	Citation
Relation Intimité Confiance Stress	Relation Intimité Confiance Stress

► FEUILLE DE GROUPE /2

Nom : _____ Âge : _____ <input type="checkbox"/> Blessé <input type="checkbox"/> Mort				Capacités spéciales _____ _____			
Propriétaire habituel : _____							
Rôle : <input type="checkbox"/> Autorité <input type="checkbox"/> Pilote <input type="checkbox"/> Ancre <input type="checkbox"/> Second rôle							
Notes : _____ _____				Citation _____			
Relation	Intimité	Confiance	Stress	Relation	Intimité	Confiance	Stress

Nom : _____ Âge : _____ <input type="checkbox"/> Blessé <input type="checkbox"/> Mort				Capacités spéciales _____ _____			
Propriétaire habituel : _____							
Rôle : <input type="checkbox"/> Autorité <input type="checkbox"/> Pilote <input type="checkbox"/> Ancre <input type="checkbox"/> Second rôle							
Notes : _____ _____				Citation _____			
Relation	Intimité	Confiance	Stress	Relation	Intimité	Confiance	Stress

Nom : _____ Âge : _____ <input type="checkbox"/> Blessé <input type="checkbox"/> Mort				Capacités spéciales _____ _____			
Propriétaire habituel : _____							
Rôle : <input type="checkbox"/> Autorité <input type="checkbox"/> Pilote <input type="checkbox"/> Ancre <input type="checkbox"/> Second rôle							
Notes : _____ _____				Citation _____			
Relation	Intimité	Confiance	Stress	Relation	Intimité	Confiance	Stress

► FEUILLE DE MISSION

NOM DE LA MISSION : _____

OBJECTIF DE MISSION : _____

Objectif secret : OUI NON

Répercussion : En cas de réussite / d'échec _____

Climax

Attribuez 1 dé à chaque élément puis reportez-vous au livre p.185 à 186 pour interpréter les résultats.

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Objectif de mission | <input type="checkbox"/> Relation avec... |
| <input type="checkbox"/> Sécurité du pilote | <input type="checkbox"/> Relation avec... |
| <input type="checkbox"/> Relation avec l'ancre | <input type="checkbox"/> Relation avec... |
| <input type="checkbox"/> Dés de Bliss | <input type="checkbox"/> Relation avec... |
| <input type="checkbox"/> Sécurité de l'ancre (en cas de relation rompue avec l'ancre)... | |

OBJECTIF DE MISSION : _____

Objectif secret : OUI NON

Répercussion : En cas de réussite / d'échec _____

Climax

Attribuez 1 dé à chaque élément puis reportez-vous au livre p.185 à 186 pour interpréter les résultats.

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Objectif de mission | <input type="checkbox"/> Relation avec... |
| <input type="checkbox"/> Sécurité du pilote | <input type="checkbox"/> Relation avec... |
| <input type="checkbox"/> Relation avec l'ancre | <input type="checkbox"/> Relation avec... |
| <input type="checkbox"/> Dés de Bliss | <input type="checkbox"/> Relation avec... |
| <input type="checkbox"/> Sécurité de l'ancre (en cas de relation rompue avec l'ancre)... | |

OBJECTIF DE MISSION : _____

Objectif secret : OUI NON

Répercussion : En cas de réussite / d'échec _____

Climax

Attribuez 1 dé à chaque élément puis reportez-vous au livre p.185 à 186 pour interpréter les résultats.

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Objectif de mission | <input type="checkbox"/> Relation avec... |
| <input type="checkbox"/> Sécurité du pilote | <input type="checkbox"/> Relation avec... |
| <input type="checkbox"/> Relation avec l'ancre | <input type="checkbox"/> Relation avec... |
| <input type="checkbox"/> Dés de Bliss | <input type="checkbox"/> Relation avec... |
| <input type="checkbox"/> Sécurité de l'ancre (en cas de relation rompue avec l'ancre)... | |