

AIDES DE JEU DE REMEMBER

SOCIÉTÉS

- 1 Asüna
- 2 Datsun
- 3 Dornier
- 4 ERMA
- 5 Gloster
- 6 Heinkel
- 7 Merkur
- 8 Nagant
- 9 Otomo
- 10 Pontiac

CLIENTS

- 1 Abner
- 2 AIWA
- 3 BIRACO
- 4 GoDaiKin
- 5 Kalophone
- 6 Lik Sang
- 7 Orange Micro
- 8 Pan Am
- 9 Plessey
- 10 Zonite

MOTIVATION

- 1 Cupidité
- 2 Envie
- 3 Fierté
- 4 Liberté
- 5 Luxure
- 6 Pouvoir
- 7 Respect
- 8 Savoir
- 9 Survie
- 10 Vengeance

VÉHICULES [1-10, choisir ou lancer un dé]

- 1|2 Coupé|Motos
- 3|4 Camion-Benne|Camion
- 5|6 Véhicule Polyvalent|Van
- 7|8 Tank|ADAV²
- 9|10 Taxi|Berline

ARMES | ARMES À FEU

- 1|2 Fléchettes|Pistolet à aiguilles
- 3|4 Revolver|Pistolet
- 5|6 Fusée|Grenade
- 7|8 PAAC³|Tazer
- 9|10 Mitrailleur automatique|Carabine

ARMES : MAINS

- 1|2 Poing d'Acier|Bâton
- 3|4 Tronçonneuse|Cutter
- 5|6 Mains Tranchantes|Gorge Piégée
- 7|8 Masse|Hache
- 9|10 Épée|Couteau à cran d'arrêt

CYBERWARE

- 1|2 Vision|Membre artificiel(le)
- 3|4 Plaque Dermique|Cœur d'acier
- 5|6 Réflexes|Sens Améliorés
- 7|8 Mains Tranchantes|Gorge Piégée
- 9|10 Effet de Style|Bête de Sexe

IMPLANTS | DROGUES

- 1|2 Savoir|Puce de Préparation
- 3|4 Personnalité|Programme de Détermination
- 5|6 Aptitude|Module d'Aptitude
- 7|8 Narcotiques|Hallucinogènes
- 9|10 Alcool | Psychotropes

VIE QUOTIDIENNE | STYLE

- 1|2 Santé et Soins|Razor Doc
- 3|4 Suite d'Hôtel|Hôtel capsule d'aéroport
- 5|6 Garde du corps|Doll
- 7|8 Haute Cuisine|Plats à emporter
- 9|10 Haute Couture|Habits de travail



² : Appareils à Décollage et Atterrissage Verticaux

³ : Pistolet A Air Comprimé

LES COMPLICATIONS DANS REMEMBER

AMOURS

- 1 Relation Destructrice
- 2 Célibat | Chasteté
- 3 En couple | Aventures d'un soir
- 4 Divorce | Rupture
- 5 Relation Illicite
- 6 C'est Compliqué
- 7 Mariage | Concubinage
- 8 Amitié Platonique
- 9 Véritable Amour | Histoire qui a mal tourné
- 10 Amour à sens unique | Secret

ARGENT

- 1 Banqueroute
- 2 Pauvre Mécontente
- 3 Détournement de fonds
- 4 Fraude | Escroquerie
- 5 Héritage | Riche Oisif
- 6 Dette Légale
- 7 Usurier
- 8 Argent Mystérieux
- 9 Vol | Crime
- 10 Travail sous Contrat

AFFAIRES

- 1 Récupération d'entreprise en faillite
- 2 Trahison | Promesse Brisée
- 3 Les Affaires, c'est le bien
- 4 Contrat de mise à mort
- 5 Guerre Corporatiste
- 6 Pacte avec le Diable
- 7 Deal Raté | Torts Rejetés
- 8 Enquête policière | judiciaire
- 9 Fusion | Acquisition
- 10 Nouveau Contrat

ÉVÈNEMENTS

- 1 Naissance | Progéniture
- 2 Changement de Décor
- 3 Loisir | Vice
- 4 Affaires Familiales
- 5 Amis | Ennemis
- 6 Plaisir légal | Illégal
- 7 Aventure amoureuse
- 8 Retour d'un Vieil amour
- 9 Boisson Louche | Insolite
- 10 Mariage | Funérailles

NOMS

Agents

Bailly
Bancroft
Fra Mauro
Janssen
Metius
Rheita
Russell
Tycho
Schickard
Wargentín

Prénoms Masculins

Dimitar
Elias
Jack
João
Leon
Maxim
Reza
Shota
Simão
Vitor

Prénoms Féminins

Beatriz
Elena
Kirsten
Lilith
Mia
Nur
Sarah
Susanne
Vitória
Yasmin

Surnoms

Chén
Gómez
Kovač
Mäkinen
Nguyen
Okada
Taylor
Yamamoto
Walker
Xu

REMEMBER TOMORROW *Récapitulatif d'une partie*

Création | Début

- Chaque joueur **crée un PJ** (12 pts à répartir entre PDA).
- **Quelqu'un commence.** Décidez aux dés si vous ne parvenez pas à vous mettre d'accord.
- **Introduisez votre PJ.** Lancez les dés : 3d10. **Attribuez chaque dé à une valeur PDA.** Chaque résultat égal ou inférieur à la valeur est une Réussite. **Comptez** les Réussites. [Sur un lancer, un double ou un triple = un Rappel.]
- **Dépensez vos Réussites** a) en augmentant de +1 les Paramètres, b) en choisissant les CA ou c) en enlevant des CH.
- **Passer la main au joueur suivant, situé à votre gauche.** Répétez ce processus jusqu'à ce que tout le monde soit passé.
- **Introduisez vos Factions** (INF : 4). Lancez 3d10, Dépensez vos Réussites sur les CA | CH.

Démarrer la Partie

- Le premier Joueur est désormais le **premier Contrôleur.** Le Contrôleur choisit le type de scène : a) il **introduit** un nouveau PJ ou Faction, b) **conclut** un Deal avec une Faction ou c) a une **Confrontation** avec un PJ ciblé.

INTRODUCTION | PJ ou Faction (Jet simple)

- Créez un nouveau PJ | Faction pour jouer, lancez 3d10 et dépensez les Réussites comme indiqué ci-dessus.

DEAL | Avec une Faction (Jet simple)

- **Concluez** un Deal pour contrer un autre PJ, définissez-le, notez-le, et insérez-le dans la partie. **Faction** : INF+1. **PJ** : Lancez 3d10 PDA. Dépensez les Réussites en a) augmentant les Paramètres de +1 b) obtenant des CA c) enlevant des CH.

CONFRONTATION | Cibler le PJ Réservé d'un autre Joueur (Jets d'Opposition)

- Désignez un PJ cible, et opposez-lui votre propre PJ Réservé, un PJ Partagé ou bien une Faction.

- **En tant que Contrôleur** : Votre but est de donner au(x) PJ(s) une CH, ou bien de lui||leur faire décocher un Objectif spécifique (PDA)

- **En tant que Cible** : Votre but est d'obtenir quelque chose pour vous-même, ou bien de contrer l'antagoniste.

- Trouvez un **moment clé** dans la Scène. Chacun définit un **Objectif de Scène** (un seul).

- **S'il n'y a pas d'Opposition** : Scène de Transition. Pas d'Objectif de Scène mais vous obtenez en revanche 1 Effet chacun.

- **En cas d'Opposition** : Avant de lancer les dés, vous pouvez enlever une CA en échange d'une réussite supplémentaire. Toutes les personnes impliquées lancent 3d10. Après le jet, vous pouvez enlever une CA afin de **relancer** les dés. Attribuez vos dés à vos PDA et comptez les Réussites.

- Trouvez les **Vainqueurs** (ceux qui ont obtenu le plus de Réussites, co-Vainqueurs s'il y a égalité, récupérez un Dé de Réserve si c'est une Faction ou un PJ Non Réservé qui gagne) et les **Perdants** (ceux qui ont moins de Réussites que les Vainqueurs).

- Déterminez la **Marge de Réussite** (réussites des Gagnants – le nombre de Réussites du Perdant le plus proche)

- Les Perdants peuvent **réduire** la Marge de Réussite : chaque CH enlevée au Vainqueur réduit la Marge de 1
- les Vainqueurs obtiennent **un Objectif de Scène automatiquement et dépensent leur Marge de Réussite** (1 Réussite = 1 Effet)
- **Effets pour les PJs** : ± 1 PDA (± 2 si vous enlevez également CA|CH) \pm CA, \pm CH, Cochez|Décochez un Objectif (PDA) si vous obtenez une réussite sur le Paramètre correspondant (PDA)
- **Effets pour les Factions** : ± 1 INF, \pm CA(s), \pm CH(s)
- Les Perdants n'obtiennent pas leur Objectif de Scène, mais peuvent enlever une CA afin de cocher une case d'Objectif (PDA) s'ils obtiennent une Réussite correspondante. A eux de décrire les Effets choisis par les Gagnants.
- **Le rôle du Contrôleur revient désormais au Joueur situé à gauche.** N'oubliez pas les Rappels.

Quitter la partie | Les Sorties

- Les Personnages **quittent** la partie si un Paramètre|INF est réduit à 0, s'ils ont les CHs Blessé et Agonisant et si un Effet est utilisé pour les tuer, si l'INF atteint 8, si un PJ accomplit son Objectif avec tous les Paramètres PDA cochés. Une Sortie est racontée par quiconque en est à l'origine. Les Objectifs réussis obtiennent un jet de 3d10 simple sans opposition, les Réussites sont dépensées sur la réduction de l'INF des Factions.

Fin de partie

- Quand 3 Sorties (PJs, Faction qui ont quitté la partie en cours) sont atteintes, l'Épisode se termine