

Aide de jeu pour les joueurs

Saisons

Après que quelqu'un a acheté sa 5e progression pendant la saison en cours, les progressions de saison sont débloquentes. La saison se terminera à la fin de la séance qui suit celle qui est en cours.

Les progressions de saison peuvent être achetées de la même manière que les progressions habituelles et, dès qu'elles sont débloquentes, tous les personnages y ont accès – qu'ils aient ou non déjà acheté leur 5e progression au cours de la saison en cours.

Pour plus de détails voir page 42-43.

Progressions de saison

Les progressions de saison permettent de :

- changer le cliché de son personnage,
- réécrire son action sexuelle,
- réécrire son démon intérieur,
- laisser son personnage de côté et en créer un autre,
- gagner deux actions adultes.

Pour plus de détails voir page 44-48.

Actions adultes

Aider quelqu'un à se sentir bien

Quand vous aidez quelqu'un à se sentir bien, faites un test de sexy. Avec un résultat final de 10 ou plus, choisissez deux des options suivantes :

- la cible gagne un avantage,
- la cible se débarrasse d'un état,
- la cible gagne 1 point d'expérience,
- vous gagnez un avantage.

Avec un résultat final compris entre 7 et 9, vous pouvez offrir à la cible 1 point d'expérience s'il fait ce que vous lui demandez.

Mettre quelqu'un en face de ses responsabilités

Quand vous mettez quelqu'un en face de ses responsabilités, faites un test de glacial. Avec un résultat final de 10 ou plus, choisissez l'une des options suivantes :

- la cible perd un ascendant sur quelqu'un d'autre
- la cible se fige, s'effondre ou s'enfuit.

Avec un résultat final compris entre 7 et 9, choisissez l'une de ces options, mais la cible vous inflige un état en retour.

Interrompre un acte de violence

Quand vous interrompez un acte de violence, faites un test d'impulsif. Avec un résultat final de 10 ou plus, choisissez l'une des options suivantes :

- La cible (PJ) subit un modificateur de -2 sur son test,
- La cible (PNJ) rate ce qu'elle est en train de faire ou se
- retrouve désavantagée,
- Vous infligez des dégâts à la cible,
- Vous infligez un état à la cible.

Avec un résultat final compris entre 7 et 9, la cible choisit l'une des options suivantes :

- Si c'est un PJ, elle subit un modificateur de -2 sur son
- test,
- Si c'est un PNJ, elle rate ce qu'elle est en train de faire ou se retrouve désavantagée,
- L'acte de violence est redirigé vers vous.

Épancher sa peine

Quand vous épanchez votre peine, faites un test de ténébreux. Avec un résultat final de 10 ou plus, choisissez deux options parmi les suivantes :

- Retirez l'un de vos états,
- Retirez un état à l'un de ceux qui vous écoutent,
- Gagnez un avantage,
- Ceux qui vous écoutent gagnent un avantage pour vous aider.

Pour plus de détails, voir page 46-48.

Actions de base

Allumer quelqu'un

Quand vous allumez quelqu'un, faites un test de sexy. Avec un résultat final de 10 ou plus, gagnez un ascendant sur la personne. Avec un résultat final compris entre 7 et 9, la cible choisit l'une de ces options : s'abandonner à vous // vous faire une promesse dont elle pense qu'elle vous fera plaisir, // vous donner un Ascendant sur elle.

Cogner

Quand vous cognez quelqu'un, faites un test d'impulsif. Avec un résultat final de 10 ou plus, vous infligez des dégâts à votre cible et choisissez l'une de ces options : les dégâts sont sévères (augmentez-les de 1), // vous gagnez un ascendant sur la cible, // la cible doit réussir à garder son sang-froid si elle veut. S'il s'agit d'un PNJ, il gagne l'état *hésitant* ou *figé*.

Avec un résultat final compris entre 7 et 9, vous infligez des dégâts à votre cible mais devez choisir l'une de ces options : la cible gagne un ascendant sur vous, // vous devenez votre démon intérieur. De plus, si elle le désire, la cible vous inflige 1 point de dégâts.

Contempler l'abysse

Quand vous contemplez l'abysse, faites un test de ténébreux. Avec un résultat final de 10 ou plus, choisissez deux de ces options : vos visions sont claires et détaillées, // vos visions vous indiquent ce que vous devez faire et vous gagnez un avantage pour le faire, // vos visions vous guérissent : vous pouvez enlever l'un de vos états.

Avec un résultat final compris entre 7 et 9, choisissez l'une de ces options : vos visions sont troublantes et alarmantes // vos visions sont claires et détaillées, mais elles vous infligent l'état vidé.

Fuir

Quand vous fuyez, faites un test d'impulsif. Avec un résultat final de 10 ou plus, vous

réussissez à vous échapper dans un endroit sûr. Avec un résultat final compris entre 7 et 9, vous vous enfuyez mais devez choisir l'une de ces options : cela crée des histoires : en fuyant, vous ne faites qu'aller de mal en pis et ce qui vous attend est pire que ce qui vous poursuit, // ce que vous fuyez gagne un ascendant sur vous; s'il s'agit d'un groupe de personnes, seul le chef de ce groupe ou la personne qui vous a le plus effrayé gagne cet ascendant.

Garder son sang-froid

Quand vous voulez garder votre sang-froid dans une situation effrayante ou tendue, faites un test de glacial. Avec un résultat final de 10 ou plus, vous gardez votre calme et choisissez l'une de ces options : vous posez une question au MC sur la situation, // vous enlevez un état, // vous gagnez un avantage pour cette scène.

Avec un résultat final compris entre 7 et 9, choisissez l'une de ces options : vous gardez votre calme, // vous choisissez l'une des options de la liste précédente mais subissez en échange l'état terrifié.

Manipuler un PNJ

Quand vous manipulez un PNJ, faites un test de sexy. Avec un résultat final de 10 ou plus, le PNJ fera ce que vous voulez pourvu que vous le menaciez, le motiviez ou le payiez. Avec un résultat final compris entre 7 et 9, le MC vous dira ce qu'il faut faire de plus pour convaincre le PNJ – échange de bons procédés. Si vous donnez au PNJ ce qu'il désire, en retour il fera ce que vous voulez.

Rembarquer quelqu'un

Quand vous rembarquez quelqu'un, faites un test de glacial. Avec un résultat final de 10 ou plus, choisissez l'une de ces options : vous infligez un état à la cible, // la cible perd un ascendant sur vous, // si la cible n'a pas d'ascendant sur vous, gagnez-en un sur elle.

Avec un résultat final compris entre 7 et 9, choisissez l'une de ces options : chaque personnage donne à l'autre un état, // chaque personnage perd un ascendant sur l'autre.

Plus de détails page 24-30.

Ascendants

Vous pouvez dépenser un ascendant sur un autre PJ pour :

- jouter 1 au résultat d'un test contre lui (après le lancer de dés),
- retirer 1 du résultat d'un test qu'il a réalisé contre vous (après le lancer de dés),
- lui proposer de gagner 1 point d'expérience en échange d'un service qu'il vous rendrait (s'il refuse, l'ascendant est perdu),
- l'obliger à devoir garder son sang-froid avant de faire une action en particulier (sans quoi, vous le troublez),
- ajouter 1 aux dégâts que vous lui infligez,
- lui infliger un état.

Vous pouvez dépenser un ascendant sur un PNJ pour :

- ajouter 1 au résultat d'un test contre lui (après le lancer de dés),
- ajouter 3 au résultat d'un test pour manipuler ce PNJ (après le lancer de dés),
- le faire flancher, hésiter, l'abasourdir, le tétaniser,
- ajouter 1 aux dégâts que vous lui infligez,
- lui infliger un état.

Plus de détails page 31.

Avantages

Il s'agit d'un bonus de +1 à appliquer au résultat des dés d'une action lorsque l'état d'un personnage peut influencer sur le résultat de cette action. Ce bonus peut s'appliquer à n'importe quelle action ou ne s'appliquer que dans des conditions spécifiques.

- dans une situation particulière,
- sur une action en particulier,
- dans une certaine limite de temps (le plus souvent, jusqu'à la fin de la scène).

Plus de détails page 35.

État

Les personnages peuvent acquérir des états au cours du jeu. Si l'état dans lequel se trouve un personnage peut vous avantager tandis que vous réalisez une action à son encontre, vous pouvez ajouter 1 au résultat des dés à condition de trouver une explication à cet avantage dans la fiction.

Un état se perd quand le personnage qui en souffre prend les mesures nécessaires pour s'en débarrasser ou s'en soulager.

Plus de détails page 34.

Mort

Un PJ voit la mort en face quand il subit son 4e point de dégâts. S'il veut échapper à la mort, il peut :

- libérer son démon intérieur
- perdre tous les ascendants qu'il a sur les autres personnages.

Attention, si un PJ a déjà libéré son démon intérieur, il ne peut pas utiliser ce choix pour échapper à la mort

Dans tout les cas, le personnage gagne l'état *vidé*.

Plus de détails page 34.

Soin

Les dégâts ne guérissent jamais spontanément. Afin d'éviter qu'ils s'accumulent jusqu'à ce que le personnage voie la mort en face, il est possible de:

- prendre du repos: une fois par séance, le personnage peut prendre le temps de se reposer et de soigner ses blessures. Retirez 1 point des dégâts qu'il a subis.
- se faire soigner: si quelqu'un soigne les blessures du personnage de manière attentionnée, voire intime, retirez 1 point des dégâts qu'il a subis.

Démon intérieur

Quand vous libérez votre démon intérieur, suivez les instructions notées sur votre cliché. Mettez-y du cœur et de l'intensité : libérer son démon intérieur, c'est perdre de vue son humanité. C'est le moment où tout bascule. Considérez cela comme une crise de folie : en attendant de maîtriser votre démon intérieur, prenez plaisir à interpréter le monstre qui sommeille en vous.

Plus de détails page 38.

Action sexuelle

Chaque personnage a une action sexuelle. La plupart se déclenchent en couchant avec quelqu'un, certaines se déclenchent d'une manière différente. Quand votre action sexuelle se déclenche, lisez la et suivez les instructions.

Gangs

La plupart des clichés proposent l'option de rejoindre ou d'appartenir à un gang, en tant que progression.

Chaque gang a des exigences particulières envers ses membres. Il développe une certaine solidarité entre ses membres. Et enfin, il peut être *manipulé* pour servir vos propres intérêts.

Plus de détails page 42.

ProGression

Un personnage peut gagner de l'expérience en cours de jeu :

- lorsqu'il utilise une action liée à l'une de ses deux caractéristiques cochées,
- lorsqu'il utilise certaines actions spécifiques,
- lorsqu'il en reçoit d'un PJ pour lequel il a accompli quelque chose (souvenez-vous : un PJ peut dépenser un ascendant pour demander quelque chose à un autre PJ en échange d'1 point d'expérience).

Les points d'expérience sont comptabilisés sur la feuille de personnage en cochant les cases prévues à cet effet. Dès qu'un personnage accumule 5 points d'expérience, il a le droit d'acheter une progression. Les différentes progressions sont marquées sur la feuille de personnage.

Plus de détails page 40

Lancer les dés

La plupart des actions vous demandent de faire un test de caractéristique. Cela signifie que vous devez lancer deux dés, et ajouter à leur total la valeur de la caractéristique associée au test.

Un résultat de 10 ou plus est un succès, un résultat compris entre 7 et 9 est un succès mitigé – vous aurez alors probablement à faire un choix difficile ou à payer un prix, mais obtiendrez malgré tout ce que vous souhaitez. Un résultat de 6 ou moins est un échec, ce qui donne au MC une occasion en or de prendre le contrôle de l'histoire.

Un jet de dés ne peut avoir un bonus de plus de 5.

Plus de détails page 23.

Aide de jeu pour le MC

Avantagé et désavantagé

Un PNJ est avantagé lorsque :

- il peut tirer profit de l'état d'un PJ quand il agit contre lui,
- vous dépensez un ascendant que ce PNJ a sur un PJ pour qu'il soit avantagé contre lui,
- quelque chose devrait donner un modificateur de +1 à son test,
- une action personnalisée ou une règle spéciale fait qu'il est avantagé.

Un PNJ est désavantagé lorsque :

- il a un état qui va à l'encontre de son action,
- quelque chose devrait donner un modificateur de -1 à son test,
- une action personnalisée ou une règle spéciale fait qu'il est désavantagé.

Avantagé et désavantagé s'annulent mutuellement.

Quand un PNJ est avantagé, son action bénéficie de l'un de ces bonus :

- L'action fait gagner au PNJ de nouveaux partisans ou un nouveau soutien.
- L'action laisse le PNJ mieux protégé d'une manière ou d'une autre.
- L'action met le PNJ dans de parfaites dispositions pour entreprendre quelque chose.

Quand un PNJ est désavantagé, son action subit l'un de ces malus :

- L'action fait que le PNJ s'aliène ses amis et ses alliés.
- L'action laisse le PNJ exposé au danger.
- L'action rend le PNJ épuisé ou sans solution de sortie.

Pour plus de détails, page 128.

Expliquer le jeu

Les principales recommandations sont :

- expliquez les mécaniques de jeu de manière progressive,
- expliquez le contexte en même temps que les mécaniques,
- utilisez des exemples et faites des démonstrations,
- expliquez en cours de partie,
- expliquez ce dont les joueurs ont besoin pour prendre leurs décisions en connaissance de cause.

Pour plus de détails, page 142.

La première séance

- Fais ton boulot de MC, mets la sauce.
- Mais concentre-toi sur les points suivants :
- Balance des descriptions. [Plongez le monde dans les ténèbres.]
- Rebondis sur la création des personnages.
- Pose des questions comme un malade.
- Laisse-toi des questions en suspens.
- Fais attention à ce qui échappe aux personnages.
- Pousse de ce côté-là.
- Pousse les joueurs à faire des actions.
- Fais en sorte que chacun passe du temps avec tout le monde.
- Jette-leur en pâture des PNJ humains, avec un nom.
- Et puis merde, baston.

- créer un plan de table pour la classe,
- suivre les personnages,
- découvrir leurs désirs et leurs peurs,
- vous demander quelle sorte de menace pourrait bien planer sur la ville.

Pour plus de détails, page 144.

Directives

- Rendez la vie des PJ intéressante.
- Faites en sorte que les PJ se sentent rejetés.
- Préservez l'histoire, ne la restreignez pas, ne la domestiquez pas : laissez-la sauvage.

Toujours dire

- ce que les principes demandent,
- ce que les règles demandent,
- ce que votre honnêteté demande.

Pour plus de détails, page 111.

Principes

- Plongez le monde dans les ténèbres.
- Adressez-vous aux personnages, pas aux joueurs.
- Utilisez une action, mais faites illusion.
- Utilisez une action, mais ne mentionnez jamais son nom.
- Rendez les monstres humains.
- Rendez les humains monstrueux.
- Donnez une vie à tout le monde.
- N'acceptez les gens que sous condition.
- Le bonheur ne s'acquiert qu'au détriment de quelqu'un d'autre.
- Provoquez-les avec des questions et utilisez les réponses pour alimenter l'histoire.
- Soyez fan des PJ.
- Considérez vos PNJ comme des voitures volées.
- Donnez à vos PNJ des orientations claires qui divisent les PJ.
- De temps en temps, déléguez la prise de décision.

Pour plus de détails, page 144.

Actions de MC

- Séparez-les.
- Réunissez-les.
- Annoncez un malheur en cours.
- Annoncez un malheur à venir.
- Infligez des dégâts (comme prévu).
- Faites-les payer.
- Annoncez les conséquences possibles avant de valider.
- Arrivez aux pires conclusions possibles.
- Renvoyez-leur leurs propres actions à la figure.
- Révélez un dangereux secret à la mauvaise personne.
- Prenez un ascendant sur quelqu'un.
- Libérez leur démon intérieur.
- Réveillez l'abysse.
- Après chaque action demandez : « que fais-tu ? »

Description complète à partir de la page 120.

Ascendants de PNJ

Le MC peut dépenser des ascendants que des PNJ ont sur

- quelqu'un pour :
- être avantagé contre lui,
- ajouter 1 point de dégâts aux dégâts qu'il lui inflige,
- lui donner un état,
- lui proposer 1 point d'expérience pour qu'il fasse ce que
- le PNJ lui demande,
- sortir une action de MC de nulle part.

Pour plus de détails, page 126.